

Ben Bachmair
Gunther Kress (Hrsg.)

Höllen-Inszenierung „Wrestling“

Beiträge zur pädagogischen
Genre-Forschung

Leske + Budrich, Opladen 1996

Die Deutsche Bibliothek – CIP-Einheitsaufnahme

Höllen-Inszenierung Wrestling: Beiträge zur pädagogischen Genre-Forschung / Ben Bachmair ; Gunther Kress. – Opladen : Leske und Budrich, 1996

ISBN 3-8100-1613-6

NE: Bachmair, Ben

© 1996 Leske + Budrich, Opladen

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Satz: Leske + Budrich

Druck: Druck Partner Rübelmann, Hemsbach

Printed in Germany

Vorwort

Wrestling markiert nicht nur einen neuen Höhepunkt bei der Präsentation von Gewaltdarstellungen, es stellt auch einen der vielen Entwicklungsschritte vom einzelnen Medium zum ambivalenten Arrangement aus Live-Ereignissen, Fernsehserie und Kaufartikeln dar. Verwahrlosen nun die Kinder durch Wrestling oder dient ihnen dies Medien- und Ereignis-Arrangement bloß als Lifestyle-Rahmen? Da der noch junge Fernsehsender RTL2 WWF-Wrestling im Angebot hatte, diskutierte dessen Programmausschuß engagiert die Erziehungs- und Jugendschutzprobleme von WWF-Wrestling. RTL2 gab dann eine qualitative Erkundungsstudie in Auftrag, auf der das vorliegende Buch aufbaut.¹

Eine pädagogische Bewertung von WWF-Wrestling oder anderen Formen von Wrestling ist nur auf den ersten Blick einfach. Die kulturtheoretische und semiotische Analyse fördert dagegen ein ambivalentes Phänomen zutage, das durch den internationalen Medienmarkt seinen kulturellen Kontext verloren hat. Wrestling ist deshalb der aktuelle und kontroverse Anlaß für eine pädagogisch ausgerichtete Genre-Forschung, die interdisziplinär mit Rezeptionsforschung, Semiotik, Kulturtheorie und Geschlechterforschung sowie international mit britischen, deutschen und israelischen Beiträgen arbeitet. Für die internationale Kooperation war die erprobte Zusammenarbeit von PRISM – Pole de Recherche sur les Médias – hilfreich, die die Université de Bourgogne, Frankreich, koordiniert. Ohne interdisziplinäre und internationale Kooperation läßt sich den vielfältigen neuen Genres und Programmangeboten als Kulturphänomen kaum auf die Spur kommen, sie führt aber auch zu sperrigen Ergebnissen. So basiert der Beitrag von Dafna Lemish über WWF-Wrestling als Problem an israelischen Schulen auf dem sog. Nutzen-Ansatz, der die subjektive Sinnperspektive der Kinder oder Lehrer als Leitlinie der Rezeption außer acht läßt. Semiotisch oder alltagsweltlich ausgerichteten Beiträge kommen dagegen zu einer anderen Bewertung. Eine pädagogische Genre-Forschung ist der Versuch, auf ein aktuelles Thema zu

1 Ben Bachmair, Stefan Aufenanger, Gunther Kress unter Mitarbeit von Maya Götz, Doris Kellermann, Paul Mercer: Soziale Funktion und Bedeutung von WWF-Wrestling für Kinder und Jugendliche. Forschungsbericht für den Programmausschuß von RTL2. Kassel/München, November 1994

reagieren, noch bevor es aus der öffentlichen Diskussion verschwunden ist. Deswegen sind die einzelnen Beiträge wie das gesamte Buch auch Teil der notwendigen methodologischen Diskussion über pädagogische Genre-Forschung, die mehr ist als Rezeptionsforschung. Da sich pädagogische Forschung in die medienbedingte kulturelle Entwicklung einmischen muß, gab es schließlich Vorschläge an den Sender RTL2, das neue Jugendschutzproblem – die kulturelle Dekontextualisierung des Medienangebots – mit eigenen Programmbeiträgen konstruktiv aufzugreifen und Kindern und Eltern Interpretationshilfen anzubieten. Der Schlußbeitrag skizziert Konzept und Realisierung solch einer Interpretationshilfe.

Inhalt

1. Teil: Argumentationsrahmen..... 11

Ben Bachmair

Höllen-Inszenierung in einer Massenkommunikation der Alltagsästhetik und Szenen	13
1. Ein Genre ohne individuelle oder kulturelle Erfahrungen.....	14
2. Das Spektakel des Exzesses als vereinfachende Sicht auf ein ambivalentes Leben	17
3. Der neue kulturelle Kontext des alltäglichen Fernsehens - Medien im Bezugsrahmen von Alltagsästhetik und Stilen	19
4. Höllen-Inszenierung – Wrestling als mythischer Text.....	23

Gunther Kress, Ben Bachmair

Genres, kulturelle Konfigurationen und die pädagogische Aufgabe der Literalität	29
1. Die wesentlichen Fragen und Problempunkte	29
2. Das Konzept „Genre“	32
3. Genre-Theorie in Schule und Bildung	35

2. Teil: Medien- und Ereignis-Arrangement 41

Maya Götz

Medien- und Ereignis-Arrangement.....	43
1. Die Wrestling-Gesellschaften	43
2. Die wöchentlichen Sendungen	44
3. Großereignisse und Live-Veranstaltungen.....	46
4. Die wichtigsten Figuren: Wrestler, Manager und Ringrichter	47
5. Die Kämpfe und ihre Regeln	49
6. Magazine und Kaufartikel	50

Ben Bachmair, Maya Götz

Live-Ereignisse.....	53
1. Der Auftakt.....	54
2. Die Zuschauer.....	54
3. Die Kämpfe	57
5. Danach im Hotel.....	63

Gunther Kress

Der Körper als Zeichen	67
1. Semiotische Untersuchung von Inhalt und sozialen Implikationen....	67
2. Der grammatikalische Aufbau der WWF-Sendungen	72
2.1 Signifikante Modalitätselemente	74
2.2 Semiotische Strukturanalyse der Hauptfiguren	80
3. Teil: Rezeption	85

Stefan Aufenanger

„Also manchmal denk‘ ich, daß es gut wäre, wenn ich auch so kämpfen könnte“ – wie Kinder und Jugendliche Wrestling- Sendungen rezipieren	87
1. Fragestellung und Methode	88
2. Stichprobe.....	90
3. Ergebnisse.....	91
4. Kinder und Jugendliche halten Wrestling und Alltagsleben auseinander.....	98

Stefan Aufenanger, Doris Kellermann

Orientierung und Vorbilder – Zuschauerpost	101
1. Auswertung.....	101
2. Themenkomplexe der Briefe	102
3. Mädchen schreiben	107
4. Das Genre und seine Rezeption durch die Fans	113
5. Fazit: Suche nach Orientierung verbunden mit der unkritischen Aneignung vermittelter Werte und Normen	116
4. Teil: Alltag.....	119

Maya Götz

Individuelle Aneignung – zwei Fälle	121
1. Wrestling im Alltag eines 10jährigen Jungen.....	121
2. Ein Pferdemädchen ist Wrestling-Fan	126

Maya Götz

Spiel mit Realität und Fiktion.....	135
1. Die Realitätskonstruktion	135
2. Wettkampf	137
3. Inszenierung	141

Dafna Lemish

Israelische Schulen als Wrestling-Kampffplatz.....	145
1. WWF-Wrestling-Sendungen in Israel.....	145
2. Fragestellung und Methode der empirischen Untersuchung	146
3. Untersuchungsergebnisse	148
4. Zusammenfassung der Ergebnisse.....	156

Gemma Moss

Wie Jungen mit Wrestling umgehen.....	161
1. Magazinelesen als gemeinsames und textbezogenes soziales Ereignis.....	163
2. WWF-Wrestling als textbezogenes soziales Ereignis.....	170
3. WWF-Texte und die geschlechtsspezifische Ausrichtung einer Situation.....	175
4. WWF ist spurlos verschwunden – das Interview im Jahre 1993	181

Ben Bachmair

Einschätzungen durch bildungsorientierte Eltern, Lehrer und Pfarrer	185
1. Bekanntheitsgrad	186
2. Wege, wie Kinder an Wrestling herankommen	187
3. Einordnung als Inszenierung	187
4. Einordnung von Wrestling durch den Vergleich mit bekannten Medien-Genres und Kindheitserfahrungen.....	188
5. Einordnung und Bewertung der Funktion für Kinder	188
6. Für die Folgen von Wrestling für Kinder gibt es kein Erziehungskonzept	191
7. Die Kampfdarstellungen von Wrestling vermitteln den Kindern und Jugendlichen ein inhumanes Menschenbild	192
8. Aufgaben für Erziehung	193

5. Teil: Kontextualisieren

Ben Bachmair, Gunther Kress

Begleitprogramm für eine Höllen-Inszenierung.....	197
1. Neues Genre ohne Kontext.....	197
2. Ergebnisse und Empfehlungen der qualitativen Studie „Soziale Funktion und Bedeutung von WWF-Wrestling für Kinder und Jugendliche“	199

3. Das Begleitprogramm von RTL2 als Interpretationshilfe für Kinder und Eltern	202
4. Realisierung in der Kindersendung „Vampy“	207
5. Realisierung des Begleitprogramms in einer WWF-Wrestling- Sendung	211
6. Realisierung des Begleitprogramms in „Bravo TV“	215
Autoren	219

1. Teil: Argumentationsrahmen

Höllens-Inszenierung in einer Massenkommunikation der Alltagsästhetik und Szenen

Wrestling ist eine Art Catchen und ein Show-Kampf, bei dem grotesk kostümierte Männer, gelegentlich auch Frauen, gegeneinander antreten, sich wüst beschimpfen, brutal angreifen und so unfair zuschlagen oder zutreten, daß es eigentlich zu schlimmen, ja sogar zu tödlichen Verletzungen kommen müßte. Tausende von begeisterten Zuschauern verfolgen diese Art von Show-Kämpfen mit großer Anteilnahme und wildem Geschrei. Die Live-Veranstaltungen finden als *Tourneen* in Großstädten statt und sind in der Regel ausverkauft. Das Publikum kommt vorwiegend in Gruppen; auch Kinder im Grundschulalter sind dabei. Ausschnitte dieser Show-Kämpfe wurden oder werden von DSF, RTL2 und Eurosport als wöchentliche Sendungen im Fernsehen gezeigt. Die Präsentation unterscheidet sich je nach Sender, z.B. in der Intensität der Gewaltdarstellungen. Wrestling-Sendungen beinhalten neben den Kampfszenen kurze Geschichten, die zumeist den Charakter von Hintergrundinformationen haben. Selbstverständlich gibt es eine Fülle von Merchandising-Produkten, vom T-Shirt bis hin zu Brillen, Fan-Magazinen, Postern und Videos.

Als Wrestling zu einer für Kinder gut erreichbaren Zeit auf dem Bildschirm erschien, führte das zum einhelligen öffentlichen Protest. Dabei war der Bewertungsrahmen klar: verrohende und Kinder überfordernde Gewaltdarstellungen übelster Art!

Aus der Distanz betrachtet, zeigen sich jedoch vorrangig andere Problempunkte. So ist der Kontext der Gewaltdarstellungen sowohl innerhalb des Genres als auch für die Rezipienten unklar. So ist die Beziehung zwischen Wrestling als Live- und als Bildschirm-Ereignis bei genauem Hinsehen nicht die von der Sportberichterstattung bekannte Repräsentation. Beim Wrestling bildet Fernsehen nicht einfach nur ab, Live- und Fernsehereignis mischen sich vielmehr. Wrestling auf dem Bildschirm ist ein relativ neuer Typ von Fernsehserie, die aus einem Gemisch von Vereinsnachrichten und Familienstories, Kampfberichterstattung, Körperinszenierung sowie einem Tableau von Monstern, Helden und menschlichen Zerrbildern besteht. Dieses Tableau ist kaum anders als das des „A-Teams“ mit seinen ähnlich unmotiviert irren Figuren, die jedoch im Fall des „A-Teams“ eindeutig fiktional

sind. Im Gegensatz zum Wrestling gibt das „A-Team“ nicht vor, eine wahre Geschichte zu sein. Die Fiktionalität von Wrestling bleibt dagegen prinzipiell unklar, gibt es doch vor, wirklicher Kampfsport zu sein. Dazu paßt auch, daß es Wrestling in der Fernseh- und in der Sporthallen-Version gibt. Das Fernsehen bringt jedoch keine Berichterstattung zu den Live-Ereignissen; ob live, im Fernsehen oder im Magazin, es handelt sich jeweils um Elemente eines Medien-Arrangements, bei dem nicht mehr zwischen Primär- und Sekundärmedium zu unterscheiden ist.

Wrestling paßt zudem in eine wichtige Umwälzung beim Fernsehpublikum, das sich zunehmend mehr nach Stilen und Szenenzugehörigkeit strukturiert.² Deshalb verwundert auch nicht, daß Wrestling ein Fan-Publikum hat, das es als Kampf und gleichzeitig auch als Show definiert. Eltern macht diese Ambivalenz jedenfalls die Aufgabe nicht leichter, sich mit ihren Kindern über Wrestling auseinanderzusetzen. Kindern wiederum nützt ihre Seherfahrung mit anderen Genres nur wenig, um die Kampfdarstellungen von Wrestling in einen Bedeutungskontext einzuordnen. Weiterhin erschwert die neue soziale Differenzierung des Fernsehpublikums durch alltagsästhetische Stile und Fan-Gruppen eine Bewertung von Wrestling, insbesondere deshalb, weil Eltern, Pädagogen und Journalisten wenig oder keine Erfahrung mit dieser Art von sozialem Bezugsrahmen für die Rezeption haben.

1. Ein Genre ohne individuelle oder kulturelle Erfahrungen

Kinder kennen Wrestling üblicherweise vom Fernsehen, so auch Peter (12 Jahre), Franz und Albert (beide 10 Jahre), die mit Details von Wrestling recht vertraut sind. Sie sehen es bei DSF und RTL2 und kennen die Unterschiede („Aber DSF ist nicht so toll“), beherrschen auch die Terminologie, z.B. was ein „finish and move“ ist. („Das ist einen Kampf beenden wollen. Mit ihrem Spezialgriff oder Sprung.“) Sie haben ihre Favoriten, z.B. Peter und Albert den Razor Ramon: „Der hat halt immer 'nen Zahnstocher so zwischen den Zahn geklemmt, so an der Seite, und den spuckt er dann entweder aufn Gegner am Anfang oder in die Kamera. Und dann kommt der halt immer mit 'ner Weste rein. Entweder rot, gelb oder hellblau und so.“

Der Favorit von Franz ist Bret ‚Hitman‘ Hart: „Der Bret hat immer was mit Herzchen, hat halt immer auf seinen Anzügen 'n Herz drauf.“

Trotz aller Vertrautheit mit Wrestling bleibt ihnen unklar, ob es als Kampf oder Show einzuordnen ist:

Albert: Es ist ja nicht so brutal, irgendwie, weil, wenn die dann den andern so treten oder so, dann meint man ja, daß es irgendwie so 'ne, also daß es überhaupt nicht weh tut, wenn die da so.

2 Vgl. Flaig, Meyer, Ueltzhöffer 1993; SINUS 1994; Schulze 1992.

Franz: Das ist ja auch meistens Show. Also das meiste, wo die machen, ist Show.
 Interv.: Seid ihr da sicher, daß das wirklich Show ist?
 Albert: Ich bin mir nicht sicher.
 Franz: Ja, (...) bin da sicher.
 (...)
 Peter: Viele sagen, daß das vorher ausgemacht ist, und das glaub ich nicht. Und ich glaub nicht, daß die sich dann, auch wenn's nicht weh tut, auf den Boden werfen und sich.
 Franz: Doch, manchmal sieht man das, manche Sachen machen sie echt.
 Interv.: Ja, und tut das dann weh?
 Franz: Manche landen im Krankenhaus. (...) Irgendwie Sehnen gerissen.
 Albert: N' paar Sprünge, da machen sie so, daß sie draufspringen, aber nicht so fest. Aber nicht so, daß es auch noch weh tut, aber nicht so arg. Weil dann könnt man einem alle Rippen brechen, oder so. Aber ich glaub nicht, daß es ausgemacht ist, daß, wenn der eine draufspringt, aber nicht richtig, daß dann der andere irgendwie schreit oder das Gesicht verzieht – sowas glaub ich nicht. Und dann schlapp is so, rumhängt und so.
 Interv.: Würdet ihr's mehr bei Show einordnen oder mehr bei Sport einordnen?
 Peter: Also eher Sport.
 Albert: Sport.
 Franz: Also mittendrin, eigentlich bei beiden.
 (...)
 Albert: Ich find, ich würd's bei Show so gut wie überhaupt nicht einordnen.
 Peter: Das ist wahrscheinlich in der Mitte.
 Albert: Na doch, wegen, wenn die sich wie beim Undertaker, wenn er auf seinem Videoband da seine Werkstatt zeigt und wie er dasitzt und spuckt, mit seiner tiefen Stimme spricht und so. Wenn sie das dann über die Leinwand laufen lassen, daß der andere auch erschrickt und so, und wenn vorher angekündigt wird, und alle kommen mit ihrer Spezialmusik rein und haben ihre speziellen Sachen, also wie so Spritze, oder.
 (...)
 Albert: Ja, und sowas und mit ihrem Gürtel, und dann so vorher noch zum Publikum und so. Also, aber sonst, also vom Kämpfen her würd ich's nicht so in Schau einstufen. Aber ich find, es ist kein richtiger Sport.
 Albert: Ist mehr so Spaß.

Wrestling in all seinen Repräsentations- und Ereignisformen ist ein Genre, für dessen Einordnung nicht nur diese drei Jungen auf keinen vertrauten Bezugsrahmen mehr zurückgreifen können. Trotzdem ist Wrestling für sie, so der Gesamteindruck aus einem längeren Gespräch, eine wichtige Fernsehsendung, die sie auch aktiv in ihrem Hobbykeller, den sie mit alten Matratzen ausgepolstert haben, nachspielen. Sie gehen selbstverständlich davon aus, daß Wrestling Kinder und Jugendliche ihres Alters nicht gewalttätig macht. Für jüngere Kinder (knapp unter ihrem Alter) und für Jugendliche ab 16 ist ihrer Meinung nach Wrestling noch nichts bzw. keine attraktive Angelegenheit mehr; das gleiche meinen sie für Mädchen. Insgesamt finden sie an Wrestling nichts Negatives oder Anstößiges. Für sie ist es eine Art von Show-Kämpfchen, das es ihnen ermöglicht, eine Reihe interessanter sozialer Beziehungen durchzuspielen.

Franz: Der Yokozuna hat vorm Undertaker Angst.
 Peter: Na ja.
 Franz: Ja, der ist abgehauen.
 Peter: Der Shawn Michaels, der hat auch vorm Razor Ramon Angst.
 Albert: Das war ja wohl auch lächerlich.
 (...)
 Peter: Es gibt auch welche, die zusammen helfen. Der Diesel und der Shawn Michaels helfen zusammen.
 Franz: Diesel und Crush.
 Peter: Und dann der 1-2-3 Kid und der Razor Ramon.
 Albert: 1-2-3 Kid und der Marty Janetty, ja, die sind Tag-Team-Paar.
 Peter: Aber Franz, der Shawn Michaels hat, der Diesel hat ,nem Shawn Michaels geholfen.
 Franz: Ja, das war ja mal ,ne Zeitlang sei, sei, sein Manager, glaub ich.
 Albert: Sein Bodyguard.
 Franz: Ja, genau, sein Bodyguard. Der hat ihm geholfen beim Kampf.
 Peter: Das war kein Kampf.
 Franz: Ja.

Ihre Eltern kommen nicht umhin, sich eine Meinung zu bilden, was nur geht, wenn auch sie sich einen Bezugsrahmen zurechtlegen, z.B. indem sie danach fragen, ob Wrestling nun Sport, Akrobatik, groteske Show, brutaler Kampf, übles Geprügele oder bloßes Macho-Gehabe ist, ob es Kindern schadet oder verrohend wirkt, ob sie es mit den eigenen Kindern anschauen oder vielmehr verbieten sollten.

Die Jungen finden die Sendezeit am späten Abend nicht gut; sie wollen einen leichter erreichbaren Termin:

Albert: Ich find so viele gut und außerdem find ich doof, daß es so spät kommt und nicht am Wochenende.
 Franz: Ich auch.
 Peter: Und ich find blöd, daß es nicht am Freitag kommt und daß es immer nur ganz spätabends kommt, daß es also ein bißchen früher kommt.
 Interv.: Wann soll's kommen, deiner Meinung nach?
 Peter: Halb acht, oder acht.

An diesem Punkt unterscheidet sich die öffentliche Diskussion grundlegend von den Wünschen der Jungen, die von einem für sie wichtigen Bezugspunkt, der einfachen Erreichbarkeit der von ihnen favorisierten Sendung, ausgehen. Durch die Verlegung der Wrestling-Sendungen auf Sonntag nachmittag wurde z.B. der Kinderschutzbund das erste Mal auf diesen Medien-Hit von Kindern und Jugendlichen aufmerksam und beurteilte Wrestling-Sendungen unter dem Jugendschutzgesichtspunkt der Darstellung körperlicher Gewalt (Hessisch Niedersächsische Allgemeine vom 2.8.95). Der Programmleiter des Senders führte dagegen Argumente aus dem amerikanischen Entstehungskontext von WWF-Wrestling an: „Solche Sendungen sind in den USA gerade für das jugendliche Publikum konzipiert, und hier muß man erst Jugendschützer überzeugen“ (Die Welt, 4.8. 1995).

Diese Beurteilungsdifferenzen sind u.a. Folge der kulturellen Dekontextualisierung von Medienangeboten. Der internationale Medienmarkt reißt

Medien aus ihrem kulturellen Kontext und beliefert ein Publikum, dem der genrespezifische Interpretationsrahmen fehlt. Die Nachfrage nach attraktiven und für Einschaltquoten relevanten Programmen führt zudem zu Mutationen vertrauter Genres. Bekannt und mittlerweile auch mehr oder weniger akzeptiert ist die Vermischung der Fernsehnachrichten mit der Boulevard-Präsentation, die hin zum Genre des „Reality-TV“ führt. Bei der anfänglich kontroversen öffentlichen Auseinandersetzung, was dieser Typ von Programm denn nun sei, stand ebenfalls die Frage nach dem Jugendschutz im Vordergrund; sicher zu Recht, weil Kinder diejenige Rezipientengruppe sind, die am wenigsten Erfahrungen mit der Einordnung von Genres hat. Oder stimmt vielleicht das Gegenargument: Sind nicht Kinder genau die Rezipientengruppe, zu deren Medienkompetenz es von klein auf gehört, den ständigen Wechsel an Präsentationsformen und Inszenierungsweisen, die Dominanz von Eyecatchern sowie die Überlagerung unterschiedlicher Genres mitzumachen, ohne in Verwirrung zu geraten?

Programme ohne kulturellen Kontext bleiben dann öffentlich nicht unbemerkt, wenn sie wegen ihrer exzessiven Gewaltdarstellungen auf traditionelle Bedenken gegenüber Medien treffen. In Erinnerung ist noch die Diskussion um Reality-TV oder die Fernsehserie „Power Rangers“, die sich jedoch schnell wieder legte, u.a. weil es für die öffentliche Auseinandersetzung charakteristisch ist, aufgeregt von Thema zu Thema springen. Es bildet sich auch schnell eine individuelle oder kulturelle Vertrautheit mit einem Genre heraus, die, wenn sie nicht wiederum zu Kontroversen über Moral, Anstand und Geschmack führt, die Kontextualisierung des Programms leitet.

2. Das Spektakel des Exzesses als vereinfachende Sicht auf ein ambivalentes Leben

Der Semiotiker des Alltagslebens, Roland Barthes, konnte in den fünfziger Jahren noch ziemlich unbefangene semiotische Anmerkungen zu Wrestling als „Spektakel des Exzesses“ machen. Damals gab es Wrestling nur in Sportarenen, nicht jedoch auf dem Bildschirm. Deshalb mußte er sich auch keine Gedanken über Kinder machen, die Eurosport, den Sportkanal oder RTL2 einschalten und Wrestling sehen. Weder Albert, Peter und Franz im Jahre 1994, noch der Kinderschutzbund 1995 ordnen die Wrestling-Aktionen, wie Roland Barthes einst, in eine Theatertradition ein. Für die Jungen liefern Fernsehshows und Sport den Einordnungsrahmen. Barthes interpretierte Wrestling hingegen als schwülstig überzogene und überhöhte Darstellungen, deren Ursprung in Quellen des antiken Theaters zu suchen ist, die wie der klassische Zirkus in einer Arena ablaufen.³

3 Dies ist auch der Deutungsschwerpunkt von John Fiske, der von „Rock'n Wrestling“ und von Wrestling als Karneval spricht. Vgl. Fiske 1987, S. 243.

Für Wrestling als Ereignis in der Sportarena der fünfziger Jahre arbeitet Barthes (1957/1993) eine Reihe von Bedeutungsmerkmalen heraus. So unterscheidet seiner Einschätzung nach das Publikum zwischen Wrestling und einer Sportart wie Boxen, denn der Kampfsport Boxen ist eine kalkulierbare Demonstration der Überlegenheit und Großartigkeit (S. 15), bei der die Sportler geregelt handeln oder Glück haben. Dagegen ist Wrestling eine Abfolge „exzessiver Gesten“ (S. 16) von Machtlosigkeit, Bosheit, Verletzlichkeit, Leid, Häßlichkeit, die in ihrer überzogenen und antiquierten Schwülstigkeit von den Zuschauern verstanden werden, indem sie sie entsprechend der dargestellten Symbolik „lesen“ (S. 16). Brutalität, Gemeinheit, Feigheit sind nach einem simplen theatralischen Muster, vergleichbar dem der *Commedia dell'arte*, verteilt und klar erkennbar. Deshalb „enthält“ die äußere Erscheinung und die Art von Körperlichkeit der jeweiligen Kämpfer schon den ganzen Kampf (S. 18). Hinzu kommt, daß Gestik, Haltung und Anpassung den Kampf und seine Einzelelemente klar erkennbar machen. In einer Art „wirklicher menschlicher Komödie“ werden die Erscheinungsformen menschlichen Lebens und menschlicher Leidenschaft (S. 18) vorgeführt. Dabei ist klar, daß die Zuschauer nicht die Leidenschaft und die überzogenen Emotionen als solche, sondern nur deren Bild und Darstellung erleben wollen, denn wie beim Theater geht es nicht um Wahrheit, sondern um die Moral des privaten Lebens (S. 18). Die Darstellungsform (z.B. den Gegner bewegungsunfähig zu machen, S. 20) bekommt ihre Funktion, indem sie eine thematische Tiefenstruktur erschließt (immerwährende Grausamkeit, Demütigung, der Gegner als ein Haufen hilflosen Fleisches, S. 21). Die Elemente dieser „Pantomime“ menschlicher Leidenschaft stehen in einem quasi „algebraischen“ Verhältnis zueinander, das eine „unmittelbare Lesart“ der menschlichen Lebensthemen ermöglicht, weil das Leben im Sinne einer einfachen Mechanik funktioniert. Obwohl gerade das Leiden schwülstig überzogen dargestellt wird, ist es Teil eines mechanischen Beziehungskalküls. Leiden ohne erkennbaren Grund würde nicht verstanden. Eine verhüllte, grausame Aktion verleihe die ungeschriebenen Gesetze des Wrestlings (S. 19). Wenn Menschen leiden, muß vor allem klar sein, warum sie leiden. Dieses Leiden geschieht klar sichtbar, ohne jede Ambivalenz (S. 21) auf der Basis einer erkennbaren Ursachenmechanik, bei der sofort bestraft wird. Wrestling ist ein immanentes Gerichtsverfahren, bei dem das Publikum jede Regelwidrigkeit bejubelt, wenn diese der Bestrafung dient. Die Bestrafung erfolgt als einfache Kompensation: Aug' um Aug' usw., sie ist immer in den Kontext der Regelverletzung eingebunden. Die mit der Regelverletzung markierte minimale Grenzlinie zwischen Sieg und Niederlage, Gut und Böse, Mut und Feigheit ist substantieller Bestandteil des Rechts. Die Fairneß eines Sportkampfes, hinter der letztlich die Regeln der Angemessenheit, der sozialen Verträglichkeit oder der Schicklichkeit stehen, ist nicht geeignet, Recht zu definieren, weil damit die Ambivalenz als Bestandteil des Lebens ins Spiel käme. Eine verbotene Kampftechnik ist nur dann eine schmutzige Angelegenheit, wenn sie ohne Bestrafung durchgeht, weil sonst die Regel der unmittel-

telbaren Bestrafung ausgehebelt und das Spektakel in einer seiner Grundregeln aus der Balance gebracht würde (S. 24).

Ohne Ambivalenz und komplexe Regeln von Angemessenheit und sozialer Verträglichkeit (nichts im Schatten lassen; die perfekte Verstehbarkeit der Wirklichkeit, S. 25) erscheint das Leben als theatralische, eindeutige Orgie des Bösen und des Kampfes, der Ursachen und Wirkungen, der Grenzen und Grenzüberschreitungen. Damit eignet sich Wrestling als Interpretationsmuster in einer Welt, in der die Notwendigkeit zum individuellen Handeln zu einem hohen individuellen Entscheidungsdruck mit gravierenden Risiken führt. Es ist sofort zu fragen, für wen und wozu sich dieses Interpretationsmuster eignet. Den Zweck hat Roland Barthes sicherlich präzise erfaßt: mechanische Klarheit und Vereinfachung, die insbesondere die Ambivalenz des Aushandelns von Regeln, Rollen und Vereinbarungen vermeiden hilft. Es ist sicher kein Zufall, daß Wrestling eine spezifische, und zwar sprach- und aushandlungsfreie Variante von Körperinszenierungen ist. Der Körper als die Erfahrungsbasis in einer individualisierten Lebenswelt wird zum Zeichen und bekommt in unterschiedlichen ästhetischen Handlungskontexten Deutungsfunktion. Wrestling ist eine Ausprägungsform aktueller Körperinszenierungen, die eine Alternative zum Sport darstellt und sich komplementär zur Disko-Inszenierung z.B. des „Streetball“ und, wiederum auf einer anderen Bezugsebene, zu körperbezogenen Selbstpräsentationsstilen auf der Straße wie z.B. Punk, Skater, Techno oder Rocker verhält.⁴

3. Der neue kulturelle Kontext des alltäglichen Fernsehens – Medien im Bezugsrahmen von Alltagsästhetik und Stilen

Barthes betonte, daß Wrestling als Spektakel des Bösen und des Exzesses auf spezifischen ethischen und politischen Zusammenhängen in spezifischen kulturellen Kontexten aufbaut; und die haben sich seit den fünfziger Jahren erheblich verändert! Wrestling heute ist eine Mischung von Live- und Bildschirm-Ereignissen, mit einem anderen Publikum, z.B. mit Kindern, und einem ebenfalls anderen alltagsästhetischen Bezugsrahmen als dem der fünfziger Jahre.

An Wrestling zeigt sich eine einschneidende Veränderung des Phänomens ‚Medium‘: Medien sind zunehmend Elemente eines fließenden Medien-Arrangements, die in Fan-Clubs und Lifestyle-Szenen eingebunden sind. Medien und soziale Ereignisse wie Kampf-Shows durchdringen sich und werden zu diffusen Medieninszenierungen, bei denen man nicht mehr weiß, was Vorrang hat, ob nun eine Show im Fernsehen dokumentiert wird oder ob

4 Vgl. dazu Ted Polhemus: street style. from sidewalk to catwalk. London (Thames and Hudson) 1994.

Live-Ereignis und Fernsehserie Teil eines Lifestyle-Ereignisses sind. Vorrangig ist, daß Mann, Frau oder Kind für jeden erkennbar zu Wrestling und nicht zu der Sendung XYZ gehören. Klar ist, daß Medieninszenierungen wie Wrestling modisch veränderliches symbolisches Material für Lifestyle-Szenen und damit für neue Formen der Lebensgestaltung anbieten. Zur Zeit sind Körperinszenierungen wie Streetball, Wrestling, American Gladiators, Aerobic und Jogging wichtig, die sich nicht mehr allein als Aktion auf der Straße oder im Ring bzw. auf dem Bildschirm beurteilen lassen. Körperinszenierungen sind szenenartige Ereignis- und Ästhetikkomplexe, die unterschiedliche Organisationsformen haben und sich dennoch überlagern und ineinander verschieben. So sind Wrestling oder Streetball komplexe Phänomene, bei denen Live-Ereignisse mit vielen Tausenden von Zuschauern bzw. Teilnehmern und Bildschirmereignisse mit Hunderttausenden von Menschen stattfinden. Im Fall von Streetball mischen sich die „Events“ zusätzlich mit Verkaufsaaktionen von Sportausstattern. Beim Wrestling steht der regellose Ringkampf im Mittelpunkt. Auf der Wahrnehmungsoberfläche läuft beim Wrestling ein mörderischer Zweikampf ab, der vorgibt, Sport zu sein. „Eigentlich“ handelt es sich jedoch um eine Akrobatik-Vorführung – der Veranstalter WWF (World Wrestling Federation) nennt es „Sports Entertainment“ –, in die viele kleine Familiengeschichten, ethnische Stereotype, Geschichten archetypischer Bedrohung oder auch Rituale nationaler und moralischer Verwerflichkeit oder Überlegenheit einfließen. Im Zentrum der Wrestling-Inszenierung steht die sprachlose Auseinandersetzung um kooperierende Formen sozialer Beziehungen, um Definitionselemente einer klar strukturierten Welt, wobei die Faktoren Männlichkeit oder Weiblichkeit vorrangig sind. Für Klarheit sorgt jeweils der Körper und das gelingende Beziehungsritual des Kampfes. Der Körper wird beim Wrestling zum archimedischen Punkt der Verständigung und Deutung, von dem Formen von Beziehung und Kommunikation abgeleitet werden. Besonders deutlich zeigt sich die zentrale Funktion des Körpers am Beispiel von Behinderten, die vom Rollstuhl aus den Kampfaktionen im Ring folgen. So ein etwa 10- bis 12-jähriger Junge, der offensichtlich mit seinem Vater und seinem älteren Bruder da ist. Er braucht ein Gerät, das ihm hilft zu atmen. Er sitzt den ganzen Abend über da, ohne seine Art, involviert zu sein, mimisch oder gestisch kundzutun. Er hat jedoch intensiven Kontakt mit seinem größeren Bruder, der sich zu ihm beugt und ihm immer wieder etwas sagt. Nah am Ring sind noch zwei andere Rollstuhlfahrer, ein Jugendlicher und eine Frau im Alter von etwa 30 bis 35 Jahren, die von einem jungen Mann, vermutlich Sozialarbeiter, begleitet wird.

Für körperlich behinderte Fans dürfte der Körper im Kampf und/oder in der Akrobatik-Aktion das Thema sein. Der Körper bekommt Zeichen- und Erklärungsfunktion und wird zugleich zum allgemeinsten Verständigungsmittel und zur Ausdrucksform für eine kulturübergreifende und eindeutige Sprache. Der Körper als Zeichen ist zudem in eine Fan-Struktur eingebunden oder dient als Integrationsmittel bestehender sozialer Gruppen. So sind unter

den Zuschauern von Live-Veranstaltungen viele Paare oder Dreiergruppierungen zu sehen. Zum Beispiele ein Junge (vielleicht 15 Jahre) und sein jüngerer Bruder (11- oder 12jährig), beide Türken oder Kurden; ein Vater und sein Sohn (Alter vor der Pubertät); eine Frau, sehr dick, ca. 30 bis 35 Jahre alt mit ihrem Sohn (ca. 10 Jahre alt, ebenfalls sehr dick); drei Frauen im Alter von 19 bis 22 Jahren, sehr modisch gekleidet, und eine junge Familie mit Vater, Mutter, Tochter (ca. 11jährig) und Sohn (ca. 8 Jahre). Sie sitzen zusammen mit einem jungen Mann und einer jungen Frau mit gelben Kopftüchern, die vom Stil her an Piratenkopftücher erinnern. Der Junge und das Mädchen haben auf jeder Backe zwei rote Farbstreifen. Der Junge hat die Oberseite der Haare grell rot gefärbt. Diese beiden Familien sind deutlich als gemeinsame Gruppe identifizierbar.

Weil Wrestling in seiner Dramaturgie prinzipiell ambivalent aufgebaut ist, eignet es sich, trotz der Eindeutigkeit des Körpers, für unterschiedliche Interpretationsansätze der Zuschauerinnen und Zuschauer. Die Multimodalität der Inszenierung (in der Sporthalle, im Fernsehen, in Broschüren) unterstützt diese Ambivalenz. Worum es eigentlich geht, bleibt für die Zuschauer so lange offen, als sie sich noch nicht auf einen individuellen oder kollektiven Interpretationsprozeß, also auf eine Lesart – Sport oder Kampf und Akrobatik oder Show – festgelegt haben. Der geforderte Interpretationsprozeß setzt viel Seh-Erfahrung mit dem Genre voraus und wird durch die jeweilige Bezugsgruppe beeinflusst. Der Interpretations- und Aktionskern „Körper“ ist in verschiedenen Szenen stilistisch unterschiedlich bis gegenläufig eingebettet, so daß Zuschauer mit unterschiedlichen Themen, in anderen Lebensphasen und anderen sozialen Kontexten angesprochen werden. Wrestling bzw. andere Körperinszenierungen wie Streetball bieten also den Körper als semiotisches Material für unterschiedliche biographische Pfade und Milieus an. So ist Wrestling gerade auch für die Balance mit der Familie offen, weshalb bei Live-Veranstaltungen eben auch Familien mit Kindern im Kindergarten- und Grundschulalter anzutreffen sind.

Wrestling wie die Inszenierung „Streetball“ verlangen von den Menschen in ihren jeweiligen Funktionen als Rezipienten, Konsumenten oder Teilnehmern hohe Interpretationsleistungen, die nicht ablösbar sind von Gruppen, die Wrestling oder Streetball als Ereignis und als Genre deuten. Zugleich stellen die Medien-Texte Vorgaben dar, für die gerade Kindern, aber auch Eltern oder Pädagogen die kulturellen Erfahrungen und Einordnungskriterien fehlen, um z.B. zu beurteilen, was Wrestling denn ist, brutaler Kampf oder groteske Show, Verharmlosung von Gewalt oder grelles Vergnügen von Fans, die sich gegenseitig emotional stützen.

Alltagsästhetik und Stile

Die Art der Bekleidung der Besucher von Live-Veranstaltungen legt es auf den ersten Blick nahe, das Publikum von Wrestling der Unterschicht oder der unteren Mittelschicht zuzuordnen. Aber schon beispielsweise die beiden jun-

gen Familien mit den grell gestreiften Kopftüchern und den Farbstreifen im Gesicht können auch einen völlig anderen Bildungs- und Einkommenshintergrund haben. Die äußere Erscheinung der Teilnehmer sagt wenig über deren soziale Herkunft aus; das Publikum läßt sich nicht nach den klassischen Schichtungskriterien und ihren symbolischen Darstellungsformen einordnen. Das neue horizontale soziale Gliederungsprinzip verwendet Alltagsästhetik, Stile und Erlebnisweisen (Flaig, Meyer, Ueltzhöffer 1993 und Schulze 1992); diese machen auch, insbesondere mit ihrer individuell handzuhabenden sozialen Zuordnungsfunktion, einen wesentlichen Teil des aktuellen Phänomens Wrestling aus. Definitionselemente von TV-Sendungen sind heute nicht mehr notwendigerweise die Geschichten, die sie erzählen. Im Alltag erscheint ein Phänomen wie Wrestling vielmehr als Konsumartikel, Dienstleistung, Erlebnissituation oder als Medium. Gemeinsam ist Konsumartikel, Dienstleistung usw. die Funktion, alltagsästhetisches Material bereitzustellen, mit dem sich die Menschen ihr Leben gestalten. Dazu gehört auch, sich von anderen Menschen abzugrenzen oder sich aufeinander zu beziehen. Die Grenze wird durch Stile markiert, die natürlich auch thematische Felder wie Symbiose, Sicherheit oder Größe öffnen oder ausschließen.

Wrestling, und hier auch wiederum dessen verschiedene Varianten, bietet Zuschauergruppen über verschiedene Quellen (Fernsehen, Konsumartikel und Live-Veranstaltungen) spezielles alltagsästhetisches Material an, das seine Bedeutung jedoch erst durch die Rezipienten erhält. Der prinzipiell ambivalente Aufbau von Wrestling – Kampf oder Akrobatik, Kooperation oder Antagonismus usw. – läßt dem Zuschauer auch kaum eine andere Möglichkeit, als die Bedeutung des Erlebten als eigene Interpretationsleistung zu entwickeln.

Dafür ist der jeweilige stilistische Rahmen der Rezipienten wichtig und hierbei wiederum der Körper als Basis von Kommunikation. Die stilistische Bandbreite des Zeichens „Körper“ ist zur Zeit enorm groß; sie reicht vom Sport, über die Verquickung von Sport und Unterhaltungsinszenierungen wie Wrestling bis hin zu Straßenstilen⁵ der Selbstpräsentation (Punks, Skaters, Goths, New Age Trevellers, Technos). Mit diversen Accessoires – wie Frisuren und Musikrichtungen – teilen junge Leute der Öffentlichkeit auf der Straße mit, wie sie eingeordnet werden möchten. „Stile“ sind also die funktionale „Seite“ der Alltagsästhetik, sie fungieren als Vergesellschaftungsmittel zum Zwecke der Abgrenzung und Integration von Szenen und Gruppen. Stile entstehen in Prozessen der Bedeutungskonstitution und basieren auf den alltagsästhetischen Angeboten von Medien, Waren und Dienstleistungen, die in der offenen sozialen Bezugsgruppe der Szene Integrationsfunktion nach ‚innen‘ und Abgrenzungsfunktion nach ‚außen‘ haben. Wrestling besitzt nun ebenfalls solch einen „szenischen“ Bezugsrahmen, der über das spezifische alltagsästhetische Material erkennbar und handhabbar wird. Bei Szenen handelt es sich um Ereignis- und Ästhetikkomplexe, die unter-

5 Polhemus 1994.

schiedliche Organisationsformen haben, die sich ihrerseits überlagern, ausfransen, ineinander verschieben. Szenen bilden sich beispielsweise bei Techno um mehr oder weniger unbekannte Discjockeys, um Sportereignisse wie Basketball, die sich zu Großparties auflösen. Wrestling nutzt die vertraute Sportinszenierung und die Fernsehserie, deren Präsentationsweise auch innerhalb der Wrestling-Szene Differenzierung gestattet. Wesentlich ist ein Arrangement, das offen ist für schnelle Einflußnahme, flexible Gestaltung und stilistische Veränderung. Szenen liefern einen individuellen und doch allgemeinen Bezugsrahmen, der insbesondere wegen des spezifischen Stils gemeinschaftsstiftend ist. Szenen und deren punktuelle Sozialform, die Fan-Gruppe, verwenden alltagsästhetische Materialien sozusagen als gemeinsames, soziales Band, das durch einen gemeinsamen Stil geprägt ist und wegen dieses Stils erkennbar wird. Szenen und Stile sind zudem inhaltlich mit Themen zu spezifischen Komplexen verbunden, die die jeweilige individuelle Rezeption einer Sendung bzw. Serie anleiten.

4. Höllen-Inszenierung – Wrestling als mythischer Text

Die thematische Funktion von Wrestling, also was Zuschauer „mit“ Wrestling im Alltagsleben anfangen, läßt sich u.a. an der Eigenart der Textform ablesen. Auch wenn das Live-Ereignis im Ring kaum nahelegt, von einem Text zu sprechen; Wrestling bildet einen prägnanten Text. Monster, Unholde, Helden, Zwerge, Fremde und noch vieles mehr an grotesken Figuren treten zwar im traditionellen Rahmen der Kampfsport-Inszenierung auf, konstituieren jedoch, wie schon Roland Barthes mit seiner semiotischen Analyse unterstellt, einen Text. Ein wesentliches Element dieses Textes ist die Alltagsnähe, die zugleich konterkariert wird. Zu Figuren wie Bret ‚Hitman‘ Hart oder Alundra Blaze gehört z.B. eine gewisse Nähe zum Alltag, die sich jedoch mit ihren brutalen Kampffaktionen sofort verflüchtigt. Deswegen ist es den Zuschauern auch möglich, wie die Abendzeitung vom 27.10.1990 schreibt, „unser heimliches Killer-Instinkter!“ raus zu lassen und zu brüllen: „Reiß ihm den Arsch auf“, „Mach ihn alle“, „Quetsch ihm die Eier aus“; sich eben so grell und wild zu geben, wie es im Alltag nicht (oder „bestenfalls“ im Auto) möglich ist. Wieso läßt sich das Zerrbild eines Menschen – fett, dumpf glotzend, im billigen grellfarbigen Krönungsmantel und mit einer Fächingskrone auf dem Kopf – als König huldigen? Als distanzierter Beobachter spürt man die Peinlichkeit. Zudem ist diese Figur auch noch schwarz, rührt also an alte rassistische Vorurteile. Das weiße Zerrbild des fetten Amerikaners, das dem Schwarzen folgt, ist ebenfalls zum König aufgemotzt. Er brüllt die Verlierer an, ihm die Füße zu küssen. Einerseits läuft also eine der vielen Sport- oder Show-Veranstaltungen, nicht unähnlich den Show-Inszenierungen des Extremen, bei denen nette Menschen, sie könnten aus der eigenen Nachbarschaft sein, in „Wetten, daß...“ oder der „100 000-Mark-

Show“ Dinge tun, die die Zuschauer selbst praktisch nie täten. Es sind Aktivitäten, die einen Grenz- oder Eckpunkt des Alltags markieren. Andererseits ist beim Wrestling die hauchdünne Linie zum Totschlag, zum aggressiven Größenwahn oder zum Masochismus zu spüren. So geben die monströsen Figuren ständig vor, sich auf Leben und Tod zu bekämpfen. Die Neue Zürcher Zeitung (12.7.1992) bringt es auf den Punkt und schreibt von den „guten und bösen Göttern im Titanenturm“; ein passender Terminus, nicht zuletzt weil „TitanSports“ das kommerzielle Warenzeichen der WWF-Veranstaltungen ist. Es geht aber auch um die bekannten Titanen einer archaischen Götter und Monsterwelt. Das ZEIT-Magazin vom 12.8.1988 betitelt seine Geschichte mit „Satansweiber – Teufelskerle“ und ordnet damit das Genre in Höllen-Inszenierungen ein.⁶ So gesehen ist Wrestling ein sportlich verkleideter Verwandter von He-Man und dem A-Team, die ihrerseits säkularisierte Verwandte von Helden, Tod und Teufel sind.

Mythische Textformen

Wrestling ist also ein Genre, das an der Grenze zwischen Alltagsleben und fiktionaler Inszenierung einen höllenartigen Gegenentwurf zum Alltag bietet. Alltag ist, wie Alfred Schütz 1932 in seiner Analyse der Strukturen der industriellen Lebenswelt herausgearbeitet hat, die vorrangige Wirklichkeit in der Industriegesellschaft des zwanzigsten Jahrhunderts. Alltag und Alltagsleben ist der mit den Sinnen – also dem Körper – erfahrbare und von den Menschen zu gestaltende Handlungs- und Einflußbereich. Weil der Alltag auf Körper und Sinne bezogen und gestaltbar ist, ist er der empirisch-praktische Bereich der Gesellschaft, und zwar in der individuellen Lebensperspektive. Diesem praktischen und empirisch faßbaren Lebensbereich steht ein fiktionaler Bereich der individuellen und kollektiven Phantasieprodukte gegenüber. In Texten wie Wrestling, dem A-Team oder Actionfilmen verhaken sich nun alltägliche und empirische Wirklichkeit mit fiktionalen Konstruktionen von Höllen-Inszenierungen, die nicht von dieser alltäglichen Welt sind. Die Spannung von alltäglicher Empirie und der den Alltag verlassenden, transzendierenden Fiktionalität gehört nun zur kulturellen literarischen Tradition der Menschen und findet in mythischen Textformen ihren symbolischen Ausdruck. Mythische Textformen integrieren also die sinnlich erfahrbare Lebenswelt mit einer diese Lebenswelt transzendierenden ‚anderen‘ Welt.⁷ In

-
- 6 Mit der reißerischen Vertauschung von Männern und Frauen verspielt die Analyse jedoch die Chance, der Höllen-Inszenierung auf die Spur zu kommen. Bei Wrestling steht der männliche Körper im Mittelpunkt, mit Frauen nur als Ergänzung. Dem titelnden Redakteur wäre Klaus Theweleits Buch über die Frauendarstellungen und „Männerphantasien“ zu empfehlen.
 - 7 Diese Argumentation folgt z.B. den Einschätzungen des Philosophen und Sprachwissenschaftlers Graevenitz (1987), der die Textform der Mythen als ständig wiederkehrendes Erklärungsmuster, das in eine Art von mythischer „Denkgewohnheit“ eingebettet ist, erklärt. Wichtig sind Manfred Franks kulturhistorische Analysen zur

der griechischen Traditionsquelle der Mythen ist dies die Welt der Götter, die für die Menschen nur fiktional offen ist, d.h. für die Lebenspraxis immer versperrt bleibt, obwohl die Götter in die Lebenswelt der Menschen eingreifen und hier auch ihre sichtbaren Spuren wie Bäume, Quellen, Felsen, Brunnen hinterlassen.⁸ In der Industriegesellschaft steht nicht mehr die Götterwelt oder das Paradies bzw. die Hölle der Lebenswelt gegenüber; statt dessen transzendiert die Phantasie der Menschen den Alltag. Die transzendierende Phantasie hat mit den Medien einen kollektiven Ort, der nicht der des Alltags ist. Die fiktionale Welt hat mit Medien und Bildschirm im Alltag sozusagen einen Brückenkopf.

Die Textform von Wrestling geht jedoch einen wesentlichen „Schritt“ näher als der Bildschirm an den Alltag heran, weil es zugleich als Bildschirm- und als Live-Ereignis erscheint. Die Fiktionalität der Live-Ereignisse ist nicht sofort erkenn- und benennbar, weil der Rahmen des Kampfsports den erlebbaren Vordergrund dominiert und die Höllen-Inszenierung verschleiert.

Zu fragen ist nach der aktuellen Funktion der uralten Textform des Mythos. Welchen Sinn macht es, mit Texten wie Wrestling den Alltag zu transzendieren und eine grundsätzlich andere Welt, sozusagen eine fiktive Gegenwart, in den Konsum- und Erlebnisalltag hereinzuholen? Manfred Frank (1982, S. 11) greift zur Erklärung auf die vertrauten und bekannten Mythen zurück, bei denen eine Welt der Götter und des Heiligen zwar den Alltag transzendiert, Götter und Allmächtige jedoch in den Alltag der Menschen eingreifen: „Mythen (und religiöse Weltbilder) dienen dazu, den Bestand und die Verfassung einer Gesellschaft aus einem obersten Wert zu beglaubigen. Man könnte das die kommunikative Funktion des Mythos nennen, weil sie auf das Verständigtsein der Gesellschaftsteilnehmer untereinander und auf die Einträchtigkeit (oder doch: Vereinbarkeit) ihrer Wertüberzeugungen abzielt.“ Was ist heute das funktionale Äquivalent der kommunikativen Funktion mythischer Textformen? In einer Gesellschaft der Stile und Fan-Gruppen ist es sicher nicht ein oberster Wert oder gar etwas Heiliges. Es ist vielmehr das Gemeinschaft stiftende oder garantierende Erlebnis und das alltagsästhetische Kommunikations-„Material“. Die zentrale Funktion von Ergebnissen für die Konstitution sozialer Wirklichkeit ergibt sich aus der Individualisierung und Fragmentierung der konsumorientierten Industriegesellschaft. In ihr sind die Menschen in ihrer Lebensgeschichte und in ihrer Sinnperspektive der archimedische Punkt der Wirklichkeit. Im subjektiven Erleben der Menschen konstituiert sich zunehmend mehr der Wert der Sachverhalte und Ereignisse. Gerade unter diesen Bedingungen braucht es gemeinsame Erleb-

Funktion von Mythen (Frank 1982, 1987 und 1989), die hier die theoretische Grundlage sind, um den Mythos-Begriff auch auf Wrestling anzuwenden.

8 Eine andere Textform, die Fiktion und lebenspraktische Realität verbindet, ist die Magie, die versucht, die ‚andere‘ Welt der wirkmächtigen Götter, Gespenster o.ä. mit Hilfe von Zaubersprüchen, Riten usw. für die Lebenspraxis verfügbar zu machen, um z.B. Krankheit, Tod oder Feinde zu beeinflussen und zu beherrschen.

nisse, um einen gemeinsamen sozialen Rahmen herzustellen, der integrativ ist. Nicht im Sinne eines fraglos wichtigen Bezugspunktes, dem Heiligen oder einem Wert vergleichbar, sondern als gemeinsames Band eines Deutungs- und Bezugsrahmens. Es ist die Fan-Gruppe ebenso wie eine vorhandene soziale Gruppe, z.B. die Familie, die das gemeinsame Erlebnis- und Kommunikationsband braucht. Die alltagsästhetisch konstituierte Szene fungiert als Bezugsrahmen, der auch die Rezeption anleitet.

An Wrestling ist bemerkenswert, daß es sich um mit Wahn und Aggression besetzte Fiktionen handelt, die am Körper der Menschen, insbesondere am männlichen Körper, regelrecht „festgemacht“ sind. Beim Wrestling ist der Körper das Zeichen, das alltägliche Lebenswirklichkeit mit irrsinnigen Fiktionen zusammensetzt. Dies funktioniert jedoch nur im Rahmen einer fanartig aufgebauten Szene, die kommunikativ auf Eindeutigkeit in der Sprachlosigkeit setzt. Das Merkwürdige ist dabei jedoch, daß die Eindeutigkeit des Körpers und des Beziehungsrituals als Kampf in einen ambivalenten Kontext – Show und Kampf, Sport und Hölle – eingebunden ist. Das eröffnet den Rezipienten nicht nur die eigene Interpretation der Wrestling-Ereignisse, Wrestling funktioniert vielmehr wegen der prinzipiellen Ambivalenz des Textes nicht ohne die eigene Interpretation, die die Fan-Gruppe bzw. die Szene mit ihrem Stil als Bezugsrahmen bestätigt.

Männer in der Umschlingung und im Rausch

Provokation und Grenzüberschreitung im Zusammenhang des ambivalenten Textes, dem zudem der kulturelle Referenzrahmen fehlt, eignet sich auch für eine Neudefinition von Moral und Regeln. Diese Neudefinition geschieht innerhalb kulturhistorischer Entwicklungslinien, die – dazu lassen sich nur Vermutungen äußern – mit dem Männerbild von Wrestling verbunden sind. Es reiht sich in der Version des Männerkampfes in einen Heroenkult ein, der an der Grenzlinie zwischen Mensch und Gott bzw. Teufel, zwischen Rausch, Wahn und Alltag sowie Zerstören und Kooperieren, Beherrschen und Erleiden steht. Es ist nicht das Männer- und Heldenbild des Actionfilms. Dazu fehlt einer Wrestling-Figur die emotionale oder moralische Innenwelt des Actionhelden. Wrestling hat deshalb wenig mit den von Sylvester Stallone, Arnold Schwarzenegger oder Charles Bronson verkörperten Männerfiguren zu tun. Der „Action Hero“ vom Typ eines Rambo oder Rocky kämpft für eine rigide, nicht kommunizierbare Moral, die er als bedrohter Einzelkämpfer in der sozialen Außenwelt immer neu erkämpfen muß. Er hat zwar ein emotionales und moralisches Innenleben, das allerdings extrem rigide ist. Das Innenleben des Action-Helden ist jedoch von der Außenwelt abgespalten und tritt nur im Kampf als der einzigen kommunikativen Basis des Handelns in Beziehung mit der sozialen Außenwelt. Wrestling-Figuren haben dagegen kein Innenleben; sie verkörpern immer nur winzige und isolierte Elemente von emotionalen, moralischen Eigenschaften, von Ängsten und Wünschen. Wrestling-Figuren tragen keine Charaktermaske, weil sie kein Innen-Leben

besitzen, das durch eine Charaktermaske verschleiert repräsentiert werden könnte. Es gibt nur die Aktion und das äußerlich Sichtbare, das den Charakter der Wrestler definiert. Weil Wrestling-Figuren keine Innenwelt besitzen, gibt es auch keine definierte Moral einer Figur: Anything goes! Moral entsteht vielmehr in der Kombination der Darstellungselemente, die im wesentlichen dem Zuschauer obliegt. Dabei spielt das zerstörende Auflösen von Grenzen im grenzüberschreitenden Exzeß eine besondere Rolle. Vermutlich haben Exzeß und zerstörende Auflösung eine symbiotische Funktion, die in einer Kultur der Individualisierung und Abgrenzung von herausragender und subversiver Bedeutung ist.

Der zerstörende und integrierende Führer-Gott

Was hier abläuft, läßt sich mit Hilfe des ständig wiederkehrenden Mythos des Halbgottes Dionysos einordnen. Dionysos wird auf der Flucht vor Hera, der Ehefrau seines illegitimen Vaters Zeus, bei lebendigem Leib gekocht und zerstückelt, jedoch dann wiederbelebt. Dieser neue Dionysos wandelt weiter, zumindest dem äußeren Schein nach, indem er sein Geschlecht verändert und sich, als Mädchen verkleidet, weiterer Verfolgung entzieht. Als er sich bei den Nymphen versteckt, entdeckt er Wein und Rausch und wird zu dessen Gott (unter dem lateinischen Namen Bacchus ist er besser bekannt). Im Wahn führt er eine Schar wilder Frauen an, die Menschen zerreißen und töten. Verwandlung, Rausch, Wahn und Zerstörung, verbunden mit der Figur des männlichen Halbgottes, war kulturhistorisch ein wichtiges Deutungsmuster, das nicht nur die Nähe des Mythos zu Aufruhr, Benebelung, sexueller Energie beinhaltet. Es war auch Zeichen für eine Entwicklung aus frühen Bewußtseinsstufen (blutbesudelt, kreisend, Mordnatur, dunkel) über einen Zustand der Gärung zu einer Mündigkeit, die sich dem totalitären Anspruch der Rationalität widersetzte (Frank 1982, S. 48). Dabei spielen die Verbindung von Gewalt und Tat im Helden sowie Zerstören und Aufbauen, Vielfalt, kulturelle Feier und Gemeinschaft (Frank 1982, S. 289), dunkler Rausch und Glaubensverbindlichkeit eine wichtige Rolle. Dieses dionysische Deutungsmuster hat seit der Romantik und ihrem Erschrecken über die Individualisierung der Menschen immer wieder orgiastisch- gewalttätige Zerstörungs- und Symbiose-Phantasien produziert.⁹ Der Dionysos-Mythos könnte mit Wrestling eine neue Version bekommen haben. Roland Barthes Interpretation von Wrestling als Orgie des Exzesses und John Fiskes theoretische Aktualisierung als „Carneval“ und „Rock’n Wrestling“ (1987, S. 243) zeigen in diese Richtung.

Der Orgie ist die Ritualisierung der Kampf-Show als Kontrolle, Klarheit und Einfachheit entgegengesetzt. Die Inszenierung, das Ritual sind ebenso einfach wie die Masken und Rollen der Wrestler. Mit dieser Begrenzung des Orgiastisch-Exzessiven kommt Wrestling bekannten Karnevalsaktivitäten mit

9 Einen kulturhistorischen Überblick gibt Frank 1982. Eine medienwissenschaftliche Auswertung findet sich bei Bachmair 1996.

Masken, Verkleidung und Rollen recht nahe, auch deshalb, weil heutiger Karneval Gewalthandlungen ausschließt. Aktuelle Handlungsformen von Street-Style-Szenen wie die der Punks kommen mit den „Chaos-Tagen“ der dionysischen Version des Karnevals dagegen wieder sehr entgegen. Im Gegensatz zur Punk-Szene ist die Wrestling-Szene zwar in den Gewaltdarstellungen exzessiv, sie bleibt jedoch in den Gewalthandlungen vollständig domestiziert.

Literatur

- Bachmair, Ben: Fernsehkultur. Subjektivität in einer Welt bewegter Bilder. Opladen (Westdeutscher Verlag) 1996.
- Barthes, Roland: The World of Wrestling. In: Roland Barthes: Mythologies. London 1993 (französisches Original: Mythologies. Paris 1957), S. 15-25.
- Fiske, John: Television Culture. London (Routledge) 1987.
- Flaig, Berthold Bodo, Thomas Meyer und Jörg Ueltzhöffer: Alltagsästhetik und politische Kultur. Zur ästhetischen Dimension politischer Bildung und politischer Kommunikation. Bonn (Dietz) 1993.
- Frank, Manfred: Der kommende Gott. Vorlesungen über die Neue Mythologie. I. Teil. Frankfurt am Main (Suhrkamp) 1982.
- Frank, Manfred: Gott im Exil. Vorlesungen über die Neue Mythologie. II. Teil. Frankfurt am Main (Suhrkamp) 1988.
- Frank, Manfred: Kaltes Herz. Unendliche Fahrt. Neue Mythologie. Motivuntersuchung zur Pathogenese der Moderne. Frankfurt am Main (Suhrkamp) 1989.
- Graevenitz, Gerhart von: Mythos. Zur Geschichte einer Denkgewohnheit. Stuttgart (Metzler) 1987.
- Polhemus, Ted: street style. from sidewalk to catwalk. London (thames and hudson) 1994.
- Schütz, Alfred: Gesammelte Aufsätze I. Das Problem der Sozialen Wirklichkeit. Den Haag (Martinus Nijhoff) 1971. Englische Originalausgabe: Collected Papers I. The Problem of Social Reality. Edited and Introduced by Maurice Natanson. The Hague, Boston, London (Martinus Nijhoff) 1962, 1st edition, 1982.
- Schütz, Alfred: Der sinnhafte Aufbau der sozialen Welt. Eine Einleitung in die verstehende Soziologie. Frankfurt (Suhrkamp) 1974 (Englische Originalausgabe 1932).
- Schulze, Gerhard: Die Erlebnisgesellschaft. Kultursoziologie der Gegenwart. Frankfurt/Main, 2. Auflage (1. Auflage 1992, Campus) 1992.
- SINUS Sozialwissenschaftliches Institut: Strukturanalyse der Zuschauer von Pro 7. Ergebnisse einer qualitativ-orientierten Pilotstudie. Im Auftrag der MGM MediaGruppe München. Heidelberg (SINUS Sozialwissenschaftliches Institut Nowak und Partner GmbH) Mai 1994.
- Theweleit, Klaus: Männerphantasien. Band 1: Frauen, Fluten, Körper, Geschichte. Band 2: Männerkörper – zur Psychoanalyse des Weißen Terrors. Basel, Frankfurt am Main (Stroemer/Roter Stern) 1986 (1. Auflage 1977).

Genres, kulturelle Konfigurationen und die pädagogische Aufgabe der Literalität

1. Die wesentlichen Fragen und Problempunkte

Massenkommunikation mit ihrer Gier nach Veränderung produziert ständig neue Sendungen, Serien oder Ereignisse, die sich nicht mehr zureichend mit dem uns vertrauten Ordnungsschema der Genres zusammenfassen oder abgrenzen lassen. In den achtziger Jahren gab es in der Linguistik ein starkes Interesse, sich mit Phänomen und Theorie des Genres auseinanderzusetzen, wobei das Sozialleben der Menschen zum wichtigen Bezugspunkt wurde. Im angelsächsischen Sprachbereich ging es zugleich um die pädagogisch praktische Frage, wie Literalität¹⁰ als sprachlich literarische Kompetenz neu zu definieren sei, welche Aufgaben auf die Schule zukommen und wie ein entsprechendes Curriculum aussehen kann. Es braucht dazu mehr als Antworten auf die Frage, welches Wissen Schule Kindern verfügbar machen soll, damit sie lernen, erfolgreich zu schreiben und zu lesen. Solch eine Frage läßt sich nicht beantworten, ohne zu wissen, was Kinder als kompetente Nutzer der Textangebote unserer Gesellschaft brauchen. Auch das traditionelle Schreiben verändert sich mit neuen Textformen bzw. dem Zugang zu diesen neuen Formen. Schreiben und lesen zu können, ist immer eine Angelegenheit, wer wie produktiv oder rezeptiv Zugang zu Texten hat oder haben soll.

Diese soziale Dimension von Texten, insbesondere auch wie Schule Zugang zu Texten eröffnen kann und soll, wurde in den achtziger Jahren relevant, weil sich ein traditionelles Verständnis von Text angesichts der Massenkommunikation nicht mehr aufrechterhalten ließ. Dem stand das traditionelle Verständnis der Schule von Texten bzw. des Zugangs zu Texten entgegen. Schule versuchte allenthalben, an ihrem Textverständnis, und damit an den eingefahrenen Zugangsweisen festzuhalten. In der Linguistik verdichtete sich dann jedoch die Problematik zur Genre-Theorie, die nach dem sozialen Ort von Texten bzw. nach den durch neue Textformen ausgelösten Veränderungen fragte. Es öffnete sich damit ein weites Feld mit Arbeit über typische Formen, wie Texte genutzt werden, und über Funktionen, Wirkungen und

10 Das angloamerikanische Konzept der „literacy“ wird hier mit Literalität übersetzt und meint die Beherrschung der Mittel der sprachlichen Repräsentation, insbesondere des Lesens und Schreibens, allgemeiner formuliert des Produzierens und Rezipierens von Zeichen im Rahmen von Texten.

Formate von Texten. In diesem Zusammenhang ging es auch um die politische Dimension, die mit der Verteilung von Wissen und mit den entsprechenden Zugangsmöglichkeiten bzw. -barrieren zu den maßgeblichen Texten verbunden ist.

Dies waren alles neue Fragen, die nicht zum angestammten Feld der Literalität gehörten. Es ist sicher kein Zufall, daß die Genre-Theorie nach der sozialen Funktion von Texten zu dem Zeitpunkt fragte, als sich die Massenkommunikation zu einer der bestimmenden kulturellen Mächte mauserte. Die Genre-Theorie blickte nun über den äußeren Betrieb der Massenkommunikation hinaus und bemühte sich, zentrale Probleme kultureller und gesellschaftlicher Veränderungen zu thematisieren. Die neue Frage nach der sozialen und kulturellen Funktion von Genres verweist deshalb auf Zusammenhänge, die man bislang in dieser Form so nicht wahrgenommen hatte. (In der Perspektive von Literalität werden deshalb bekannte sprachliche Angelegenheiten, wo denn z.B. ein Komma zu setzen sei, unwichtig.) So beschäftigt sich Genre-Theorie damit, ein System von Praktiken und Werten aufzudecken und bewußtzumachen, was natürlich nicht ohne heftige Auseinandersetzung und Abwehr geschieht. Zur Definition steht dabei an, was Literalität in einer medienbestimmten Welt heißt und wie mit den symbolischen Mitteln dieser Welt umzugehen ist.

Sich nun mit Wrestling als einem Genre zu beschäftigen, heißt dann, sich nicht damit zu begnügen, den uns vertrauten Katalog traditioneller Textformen und Aussageweisen mit dem „Text“ von Wrestling zu vergleichen, sondern die soziale Funktion dieses Texttypus herauszuarbeiten. Hierzu gehört ein zentrales Phänomen unserer Gesellschaft, nämlich Multikulturalität, die eine Folge der technologischen Veränderung und der damit verbundenen Globalisierung bislang national ausgerichteter Wirtschaftszusammenhänge ist. In diesem globalen Kontext entsteht auch das Medien- und Ereignis-Arrangement Wrestling, sozusagen als ein Produkt eines neuen Typus von Multikulturalität. Vielleicht sieht es auf den ersten Blick so aus, als würde einer so banalen und grotesken Angelegenheit wie Wrestling zu viel der Ehre getan. Versucht man sich dagegen mit Literalität als Sache der Schule auseinanderzusetzen, zeigt sich, daß man ohne einen neuen argumentativen und bewertenden Bezugsrahmen, der über den Literaturkanon der Schule als vertraute und hergebrachte Angelegenheit hinausgreift, neuen Genres wie Wrestling kaum auf die Spur kommt. Literalität wurde bis in die achtziger Jahre hinein nur als Sache eines nationalen bzw. nationalsprachlichen Literaturkanons angesehen und kaum problematisiert. Gerade in der englischen Perspektive galt die mehr oder weniger selbstverständliche Annahme, es gäbe so etwas wie eine homogene nationale Kultur, weshalb dann im Curriculum der Schule soziale und kulturelle Unterschiede kaum als Gegenstand auftauchten. Insbesondere waren soziale und kulturelle Unterschiede keine Sache, die die Anlage des Curriculums selbst prägten. Statt dessen prägte der Gedanke kultureller Homogenität die Entwicklung von Lehrplänen. Unterschiede bei den Wissensbeständen bzw. den Qualifikationen ließen sich als

individuelle Unterschiede, als individuelle Interessen und Begabung erklären. Deshalb ging es auch darum, Literalität, also kompetenten Umgang mit Texten, als kompetentes Lesen und Schreiben so in Fähigkeiten und Fertigkeiten umzusetzen, daß diese Kompetenz auch für alle Individuen prinzipiell verfügbar ist. Dagegen geht es in einer multikulturellen Welt – lange vor der Definition von Fähigkeiten und Fertigkeiten – um die Frage, wie denn angesichts kultureller und sozialer Differenzen die Konstruktion eines Curriculums unternommen werden kann. Kulturelle und soziale Differenzen sind nun jedoch ganz und gar nicht der Angelpunkt der Schule, um an Schüler die Fähigkeit, mit Texten umzugehen, heranzutragen. Man sollte das Aufgabenfeld auch über die Schule hinaus institutionell ausweiten und die vorhandenen kulturellen und sozialen Differenzen generell zur Angelegenheit der Textproduktion der Medien werden lassen. So gesehen, geht es bei Literalität ebenso um eine Neudefinition der Qualität von Texten, die auf dem Bildschirm erscheinen, wie in der Schule die Frage nach der Beteiligung der Rezipienten an der Massenkommunikation zu berücksichtigen ist. Die Programmveranstalter kommen nicht umhin, sich damit auseinanderzusetzen, was denn z.B. die Qualität von Werbung oder Shows ausmacht. Eine Lösung ist nicht textimmanent zu finden. Erschließungsmächtig wird auch hier die Frage nach den zunehmenden kulturellen Unterschieden, die mit veränderten Medien oder neuen Nutzungsformen von Medien einhergehen bzw. die neue Sendungen provozieren. Die für die Medien heute typische Globalisierung hat spezifische soziale Folgen, die sich auch an den Medien-Texten ablesen lassen. Genres sind nun Formen von Texten, die in spezifischen sozialen Konfigurationen auftauchen. Gleichzeitig sind Genres so etwas wie die Ausdrucksformen dieser Konfigurationen. Dazu als Beispiel das Interview als ein relativ neues Genre, das in den späten zwanziger Jahren mit dem Radio zusammen wichtig wurde. So verteilt das Interview recht klar die sozialen Rollen, und zwar in der Form des Interviewers und des Interviewten. Es verteilt damit Aufgaben, Rechte und Verantwortung und legt den Zuhörern Erwartungen nahe. Rollenverteilungen, Aufgaben, Rechte, Erwartungen sind im Interview als Genre enthalten. Für aktuelle Genres wie Wrestling liegt die soziale Struktur nicht so offen wie für uns heute beim Interview. Hier kommt z.B. den ethnischen Stereotypen, die sich beim Transfer nach Europa verzerren und unklar werden, als Maßstäben eine wesentliche Funktion zu.

Allgemein formuliert, lassen sich Genres als explizite Darstellung sozialer Konfigurationen und Werte definieren, die in speziellen sozialen Zusammenhängen stehen. In diesen sozialen Zusammenhängen sind die jeweiligen Genres auch klar und werden verstanden, insbesondere weil sie mit allen Aspekten des sozialen Lebens, des sozialen Handelns und der sozialen Werte verknüpft sind. Wenn nun eine Genre von einem sozialen Ort zu einem anderen verpflanzt wird, was für die Massenkommunikation und den globalen Medienmarkt normal ist, so erscheinen Genres an neuen sozialen Orten, deren angestammten Werten, Praktiken und Strukturen sie nicht entsprechen und die sie auch nicht ausdrücken können. Sie liefern eine sozial sowie kultu-

rell fremde und potentiell von der eigenen Lebenswelt entfremdende Botschaft. Trotzdem erscheinen die globalen Genres auf dem Bildschirm als lokale Produkte im jeweiligen Lebenskontext, ohne daß wir den Einfluß auf kulturelle und soziale Konfigurationen kennen bzw. ‚im Griff‘ haben. Globalisierte Genres wie Wrestling erklären nicht die ihnen innewohnende Fremdheit; es ist vielmehr Angelegenheit der Zuschauer, sich diese fremden Genres anzueignen und in ihre Lebenswelt zu integrieren. Sollte das wirklich nur eine Angelegenheit der Zuschauer bleiben? Sind nicht auch die Programmveranstalter gefordert, Verantwortung für diesen Transfer in eine andere Lebenswelt als Interpretationsleistung der Rezipienten zu unterstützen? Dabei ist zu berücksichtigen, daß sich globalisierte Genres nur dann in die jeweilige Lebenswelt integrieren und damit aneignen lassen, wenn auf der Basis kultureller Differenzierung, insbesondere der über Alltagsästhetik und Lebensstile, Resonanz vorhanden ist und Gemeinsamkeit anklingt. Ansonsten bleiben die Texte fremd oder werden, wie z.B. Wrestling-Sendungen oder die „Power Rangers“, zum expliziten Ärgernis. Sich mit der Fremdheit auseinanderzusetzen, die den globalisierten Genres zu eigen sind, und WWF-Wrestling ist hier ein prägnantes Beispiel, darf nicht die alleinige Aufgabe der Rezipienten bleiben. Eine relativ einfach zu handhabende Möglichkeit steht den Programmveranstaltern offen, nämlich Themen und Deutungsmuster globalisierter Genres aufzudecken, zu explizieren und zu erklären. Das „Begleitprogramm“ zu WWF-Wrestling von RTL2 ist vermutlich einer der ersten Versuche, dies zu konkretisieren.¹¹ Das Problem liegt im Widerspruch von Globalisierung einerseits und eines regional begrenzten kulturellen Bezugsrahmens andererseits. Medien werden innerhalb einer spezifischen Kultur produziert, deren Werte bzw. deren soziales Engagement, sich zu spezifischen Problemen zu äußern, in ihnen durchscheinen. Im kulturellen Bezugsrahmen der Zuschauer fehlt jedoch dieser konkrete Zusammenhang mit der Folge, daß die Genres fremd bleiben. Bei diesen Argumenten darf man jedoch nicht die Möglichkeit außer acht lassen, daß die neue Form kultureller Differenzierung auf der Basis von Lebensstilen und Alltagsästhetik mehr Gemeinsamkeit zwischen dem Entstehungs- und dem Zuschauerkontext stiftet, als das der angestammte nationale Kulturrahmen vermuten läßt.

2. Das Konzept „Genre“

„Genre“ als Konzept hat viele respektable Vorfahren. In der westlichen Tradition basiert es auf der rhetorischen Tradition des klassischen Griechenlands und hat durch Aristoteles seine Fundierung erfahren. Wie die Literaturgeschichte belegt, hat die griechische rhetorische Tradition europäisches Denken stark beeinflusst. Sie legt uns heute nahe, Genre in traditionellen literari-

11 Vgl. dazu den Beitrag „Begleitprogramm für eine Höllen-Inszenierung“.

schen Kategorien wie Epos, Roman, Novelle oder Sonett zu denken. Die Vertrautheit mit diesen zum Teil sehr stabilen Formen verdeckt leicht deren historische und soziale Entstehungszusammenhänge. Trotzdem ist die Geschichte der etablierten Genres wohlbekannt, ebenso deren Veränderung im Verlauf der Kulturgeschichte. Das gilt beispielsweise für das Sonett, das im Italien des 13. Jahrhunderts entstand und sich dann mit den historischen und sozialen Umständen ebenfalls veränderte. So gibt es z.B. das elisabethanische Sonett oder das viktorianische. Das gleiche gilt für den Roman usw.

In den letzten zwei oder drei Jahrzehnten hat sich die Kategorie des Genres mit der Trivialkultur und dem schnellebigen Medienmarkt verändert. So gab bzw. gibt es beim Film das Musical, den Film Noir, den Western, die „Soap“ usw. Waren für traditionelle literarische Texte, wie z.B. Epos und Sonett noch die formalen Fragen bestimmend, so verschiebt sich beim Film der Schwerpunkt von der formalen Seite des Textes zu dessen Inhalten und zur Art, wie die Zuschauer adressiert werden. So sind z.B. Männer/Frauen-Themen im Musical wichtig, im Film Noir geht es um Moral und Geschlecht. Die genretypische Form ist außerdem zunehmend mehr ein Mittel, um Nutzungsmuster zu regulieren, z.B. wie Zuschauer angesprochen werden und wie sie sich einen Film anschauen. Vergleichbares gilt für die Definition von Genres bei populären Druckwerken, wobei hier der Markt für die Art, wie Leser Zugang zum Text bekommen, noch wichtiger ist. Der Terminus „pulp fiction“¹² charakterisiert die Beziehung zwischen Text, Herstellung und Lesern als typische Markt- und Konsumbeziehung. Dabei ist der Inhalt als Definitionselement, also die Kategorie Liebesroman, Science-fiction oder Thriller, wichtiger als die literarische Form. Die heutige Film- bzw. Medienwissenschaft beschäftigt sich deswegen auch mehr mit den sozialen Themen und Zusammenhängen, als dies die traditionelle Literaturwissenschaft tat. Dabei stehen soziale Themen im Mittelpunkt, oder es geht darum, wie der Markt der Kulturindustrie die Zuschauer anspricht. Zur Definition moderner Genres gehört auch die Frage nach der „Regulierung“. Trotz aller neoliberaler Behauptungen können Märkte letztlich nur mit intensiver Regulierung der Beziehung von Medienproduktion und Medienkonsum funktionieren, auch wenn dies primär medienpezifisch und weniger politisch abläuft. Wer z.B. einen Liebesroman im Supermarkt kaufen will, möchte auch wissen, was ihn bzw. sie erwartet. Diese Erwartung beeinflusst wiederum maßgeblich die Texte eines Trivialromans. Das läuft kaum anders als bei Konsumgütern und Waren wie abgepacktem Brot, Fisch in Dosen, Frühstücksmüsli usw. Erwartungen der Konsumenten erscheinen dann als Vermutungen von Autoren und Verlegern, die dementsprechend ihre Texte herstellen, Marketing-Methoden anlegen und den Vertrieb organisieren.

In den komplexen Marktmechanismen der Produktion und des Konsums bekommen Medien-Genres die Funktion der Abgrenzung und Zuordnung. Das ist natürlich auch ein vertrauter Mechanismus, den kulturelle Eliten be-

12 Groschenromane, Schundheftchen

herrschen, um sich über ihren Geschmack und mit den dafür relevanten Objekten, seien es nun Haarwaschmittel, Müsli, Marmelade oder Kleider, ihre Interessen durchzusetzen.¹³ Dieser Machtmechanismus ist gleichzeitig integriert in die alltagsästhetische Differenzierung in Milieus, Szenen oder auch Nischen. Gerade die Bedingungen des Marktes prägen die Art, wie die Menschen sich die Genres aneignen. Dabei spielt der dabei entstehende Habitus, der Subjektivität strukturiert, eine wichtige Rolle. Aktuell ist Individualität als ein zentraler Wert des Marktes relevant, die sich im individuellen und kreativen Ausdruck verwirklicht. Trivilliteratur dagegen setzt mehr auf die Inhalte, um ein spezifisches Individualitätskonzept zu markieren. Die Botschaft besagt, du bist für mich der einzige in dieser Welt, wohingegen die nicht-populären Fiction-Medien ihre Individualität über die Form darstellen, nicht selten als wilder Versuch der stilistischen Innovation.

In der Schule verbinden sich Individualitätsvorstellungen fiktionaler Medienangebote mit romantischen Vorstellungen des 19. Jahrhunderts, für die die Figur des Prometheus steht; Prometheus als der individuelle Held, der gegen repressive Autorität, gegen Konventionen und Regeln ankämpft. Die mit der Figur des Prometheus verbundene Idee von Individualität ging mit zwei wesentlichen anderen Ideen und Konzepten des 19. Jahrhunderts eine Einheit ein, nämlich mit der Volkspsychologie, die eine psychische Gemeinsamkeit ethnischer Gruppen grundlegte. Dazu paßte dann die europäische Idee des Nationalstaates, die jedem Individuum die gemeinsame psychische Grundlage in diesem national und homogen gedachten Gemeinwesen zusprach. In dieser Linie entwickelte die Schule ihre Curricula, die nicht auf die individuellen Unterschiede abhoben. Das war nun wiederum paradox, weil jedes Mitglied der Schule seinerseits als romantisches Individuum gedacht war, das seine Individualität beispielsweise in der eigenen Art zu schreiben ausdrücken sollte. Mit diesem Widerspruch konnte die Schule nicht umgehen, weil sie damit weder der romantischen Idee von Individualität noch dem Konzept eines kulturell homogenen Nationalstaates, in dem alle Individuen die gleichen individuellen Charakteristika besitzen, entsprach.

Gerade in der englischen Perspektive zeigt sich, daß diese ideologische Mixtur an vielen Orten immer noch funktioniert. Zum Teil hat die poststrukturalistische Argumentation dazu beigetragen, die Idee des romantischen Individuums am Leben zu halten, indem sie die Vorstellung von stabilen theoretischen, kulturellen und sozialen Strukturen attackierte. Die postmoderne, poststrukturelle Theorie sieht relativ stabile genretypische Formen in einem Gegensatz zur Fragmentierung und zur fließenden Entwicklung unserer Kultur. Es gibt zudem eine grundlegende Spannung zwischen postmodernen und traditionellen romantischen Vorstellungen vom Schreiben. Innerhalb der postmodernen Argumentation geht es darum, Subjektivität und ihre sozialpsychologischen Bedingungen in einer Dynamik der Fragmentierung und Individualisierung zu sehen, wohingegen die eher romantisch ausgerichtete

13 Vgl. dazu Pierre Bourdieus Konzept der „feinen Unterschiede“, 1989.

Argumentation von einem integrierten Subjekt in einem sozialpsychologischen Kontext ausgeht. Beide Herangehensweisen lassen sich nicht vereinbaren.

3. Genre-Theorie in Schule und Bildung

Dieses auf Kultur und Subjektivität ausgerichtete Genre-Konzept fand in der Schule Beachtung und wurde zur Grundlage des Sprachunterrichts, insbesondere ging es auch um ein Konzept, was Literalität heute heißen kann. Im englischsprachigen Bereich wurde hier viel unternommen, insbesondere in Australien, ebenso in Kanada und in den USA¹⁴. In Australien ging es um die allgemeine politische Frage des gleichen Zugangs zu bzw. der gleichen Verteilung von kulturellen, aber auch von ökonomischen Ressourcen. Die konsequent multikulturelle Gesellschaft Australiens entwickelte deshalb ein möglichst durchschaubares, explizites Curriculum sprachlicher Kompetenzen und Literalität. Die Aufgabe der Genre-Theorie ist hierbei, explizit Wissen und Fähigkeiten der Menschen einer multikulturellen Gesellschaft herauszustellen. Dies ist jedoch ein Anspruch, der sich weder formulieren noch als Curriculum realisieren läßt, solange die unausgesprochene Annahme kultureller Homogenität eines Nationalstaates Bildung und Erziehung leitet.

Zur gleichen Zeit ging es in der philosophischen und politischen Bewegung des Feminismus und des Poststrukturalismus ebenfalls darum, Unterschiede herauszustellen und zu bedenken. So wurden z.B. Geschlechtsunterschiede als Beitrag zur Ungleichheit der Machtverteilung wahrgenommen und der ungleiche Zugang zu sprachlichen oder anderen sozialen, kulturellen „Gütern“ diskutiert. Die Wirklichkeit einer zunehmend multikulturellen Gesellschaft fand so theoretische Unterstützung und auch Rechtfertigung, indem Unterschied und Zugang thematisiert wurden, beides als etwas, das mit Ungleichheit bei der Verteilung von Macht verbunden ist. Natürlich gibt es keine gemeinsame Zweckbestimmung zwischen Genre-Theorie und Feminismus bzw. ganz allgemein mit Post-Strukturalismus. Trotz einschneidender Unterschiede geht es jedoch darum, die Relevanz von Differenzen sowie deren soziale und politische Konsequenzen herauszustellen. Anhand der australischen Kultur- und Sozialpolitik, insbesondere an der Art, mit Multikulturalität umzugehen, läßt sich diese Relevanz von Differenzen studieren. Auch wenn die britische theoretische Diskussion mit Post-Strukturalismus und Feminismus gleiche Fragen aufwarf, so verlief doch die politische Auseinandersetzung in Großbritannien in ganz anderen Bahnen. Hier beherrschte die historische Kontinuität nationalstaatlicher Erfahrungen, wie mit multikulturellen Unterschieden zu verfahren sei, die Diskussion. Australien hingegen ging seit dem 2. Weltkrieg positiv mit einer enormen Einwanderungswelle um, die gerade in den achtziger Jahren dazu führte, die australische National-

14 Z.B. Swales, 1990.

identität neu zu definieren, und zwar von den Unterschieden her. In Großbritannien mit seiner ambivalenten und auch zunehmend zögerlichen Einstellung gegenüber Emigration war ein anderer Bezugsrahmen wirksam, um Nationalität innerhalb eines internationalen Zusammenhangs zu definieren. Im nationalen Kontext läuft die Entwicklung von Identität nicht über die Auseinandersetzung mit oder die Akzeptanz von kulturellen Unterschieden, wohingegen in Australien nationale Identität im Lichte der als bedeutsam anerkannten kulturellen Unterschiede entstand.

Natürlich werden Curricula innerhalb dieser unterschiedlichen Kontexte entwickelt. Zudem konkretisieren sich in der Curriculum-Entwicklung kulturelle Normen und Werte, die dann auch den Zugang der Mitglieder einer Gesellschaft zu den Ressourcen und Möglichkeiten der jeweiligen Gesellschaft prägen. In England, und damit ist bewußt nicht Großbritannien gemeint, bilden eben nicht die kulturelle Vielfalt bzw. die kulturellen Grenzen die Basis der Kulturpolitik und damit auch nicht der Curriculum-Entwicklung. Statt dessen kommen die leitenden Ideen aus einer Neuauflage der bekannten Vorstellung von einer homogenen nationalen Identität. Deswegen geht Schule auch von der Annahme gemeinsamer Normen, Werte und Bedeutungen aus, zu deren Aufrechterhaltung Schule beitragen soll. So gesehen ist Sprache mit ihren Texten und Genres ein Mechanismus, um diese Gemeinsamkeit bzw. – in der australischen Sicht – Multikulturalität, zu ermöglichen und zu realisieren.

Allgemein läßt sich sagen, daß das Konzept der Bildungsfunktionen von Genres auf einer sozialwissenschaftlichen Theorie von Texten basiert, wobei Texte die wesentliche soziale Einheit der Sprache sind, im Gegensatz z.B. zum Satz, der im Mainstream der linguistischen Theorie die entscheidende linguistische Einheit darstellt. So erscheint Sprache für ein Kind bzw. für jeden anderen Lernenden in einem anderen sprachlichen bzw. kulturellen Zusammenhang in Form von Texten, z.B. als Gespräch, als Radionachricht, als Plauderei des Disk-Jockeys über Neuigkeiten, die in der Zeitung stehen, als Gespräch auf dem Spielplatz, im Unterricht, in Erzählungen, in Witzen und Interviews. Sprache erscheint also für uns alle in der Form von Texten. Texte sind das Ergebnis sozialer Interaktionen zwischen zwei oder mehr Menschen. In diesen Interaktionen und ihren Texten erscheinen die sozialen Werte und Ziele genauso wie das Verständnis der relevanten Faktoren sozialer Beziehung, insbesondere auch die Definition von Solidarität, Nähe und Macht, die wiederum alle Aspekte der Textformen beeinflussen. Das gilt auch für ein Genre wie WWF-Wrestling, das von seinem sozialen Kontext her zu bewerten ist. Wenn z.B. eine Lehrerin Wrestling für einen Jungen ihrer Grundschulklasse als schädlich einschätzt, ohne sich Gedanken um den sozialen Kontext des Jungen zu machen, so stülpt sie ihre Wertvorstellungen dem Jungen und seiner Familie über, die z.B. als Familie Fans von WWF-Wrestling sind. In der Folge bricht dann auch das Gespräch zwischen Lehrerin und Mutter über Schulprobleme des Jungen ab.¹⁵

15 Vgl. dazu den Beitrag „Individuelle Aneignung – zwei Fälle“.

Die sozialen Eigenschaften von Sprache und Texten schließen ein weitgehend unbeachtetes Paradox ein. Auf der einen Seite agieren wir als Handelnde in einem sozialen Zusammenhang „unsere eigenen“ Intentionen, Wünsche und Absichten aus. Was wir sagen, d.h. die Texte, die wir produzieren, läuft weitgehend unbewußt, sozusagen natürlich ab. Andererseits ist es auch klar, daß, ebenfalls auf einer Ebene minimaler Reflexion, Bedeutungen, Ziele, Zwecke, Werte, unsere Wünsche und Absichten kulturell vorgegeben und sozial hergestellt sind. Konkret läuft dieser Prozeß z.B. über die Werbeindustrie und einen Markt mit riesigen Investitionen. Geht es um Bildung und Erziehung, muß man sich diesen Widerspruch in seinen neuen Erscheinungsformen klarmachen und auch entsprechend neue Antworten und Maßnahmen finden. So teilen in einer multikulturellen Gesellschaft nicht alle Mitglieder das Wissen, die Werte, die Bedeutungen und Strukturen, die in den alltäglichen Texten kodifiziert und realisiert sind. Gerade deswegen ist es notwendig, sich in der Schule und angeleitet durch ein Curriculum mit den Texten der Gesellschaft auseinanderzusetzen. Dies darf natürlich nicht in der Absicht verlaufen, Erziehung und Bildung sei „monokulturell“ zu organisieren. Ein Curriculum soll vielmehr gemeinsame Wissens- oder Wertgrundlagen bzw. Unterschiede in bezug auf Wissen und Werte explizit machen. Die Gemeinsamkeit bzw. die Unterschiede in einem Curriculum explizit verfügbar zu machen, ist Aufgabe einer multikulturellen Herangehensweise; wohingegen sich ein „monokultureller“ Anspruch um so besser verfolgen läßt, je impliziter die Grundlagen von Bildung und Erziehung sind. Kulturelle Uniformität liegt in der Linie eines Curriculums, dessen Autoren sich kulturelle Unterschiede nicht bewußtmachen oder die solche Unterschiede politisch nicht wünschen.

Was bedeutet das für Literalität und die Fähigkeit, mit Texten unserer Gesellschaft umzugehen? Gerade die Fähigkeit, an der Erstellung von Texten zu partizipieren, setzt voraus, die Hauptquellen der Sprache verwenden zu können. Und das ist eben die Fähigkeit, am kulturellen und sozialen Leben teilzunehmen. Eine pädagogische Genre-Theorie hat sich auf diesen Umstand, nämlich die Teilhabe am kulturellen und sozialen Leben, auszurichten. Dabei geht es um die Möglichkeiten, mit den symbolischen Materialien so umzugehen, daß sich z.B. Kinder und Jugendliche am kulturellen und sozialen Leben einer Gruppe bzw. ihrer Gruppe beteiligen können. Beteiligung am kulturellen und sozialen Leben ist die Konkretisierung des politischen Themas der Gleichheit als Teilnahme am sozialen Leben; sie ist ebenso der pädagogische Kern von Literalität. Pädagogisch konkret wird dies insbesondere in der Beschäftigung mit aktuellen Text und Genres dieser Gesellschaft.

Die Funktion von Texten für einen sozialen, kulturellen Bezugsrahmen einerseits und als Mittel individuellen Ausdrucks andererseits öffnet das Argumentationsfeld für weitere pädagogische und soziale Themen, insbesondere für Fragen nach Autorität und Freiheit. So haben die Menschen, die sprechen und schreiben, die also Texte herstellen oder mitherstellen, den Eindruck, sie täten dies individuell, sie sagten oder schrieben, was sie sagen

oder schreiben wollen. „Ausdruck“ erscheint als Angelegenheit individueller Wahl und individuellen Handelns. Wenn die einzelnen Menschen mit ihren Aussagen bzw. Texten jedoch gegen akzeptierte Normen verstoßen, dann wird uns dieses als Konflikt individueller Textproduzenten mit solchen Normen deutlich, z.B. daß der Stil einer Aussage nicht paßt. Kann man deshalb von einer grundlegenden Spannung zwischen den beschränkenden und eingrenzenden Regeln und Konventionen einerseits und der Dynamik individueller Wünsche und Absichten andererseits ausgehen? Diese Dichotomie stimmt so nicht. Sie unterstellt fälschlicherweise, soziales Handeln, zu dem auch die Produktion von Texten gehört, liefe immer in der Dynamik von mehr oder weniger verstandenen oder akzeptierten Konventionen ab, aus denen Widersprüche und Differenzen entstünden. Von dieser Dichotomie ausgehend wird dann gefolgert, daß die Texte, mit denen sich die Schüler in der Schule auseinandersetzen haben, auch polarisiert angeboten werden müßten. So sollten Schüler zum einen Zugang zu konventionellen Texten im Rahmen eines Kanons von Genres und Umgangsweisen bekommen. Zum anderen sollte Literalität bei der sozialen Dynamik ansetzen, weshalb Schüler die mehr oder weniger fließenden Textformen bzw. Nutzungsweisen angeboten bekommen. In dieser Polarisierung gedacht gibt es für den Unterricht zwei Möglichkeiten, nämlich einmal die Frage der Repräsentation als geklärt anzusehen, und zwar mit Hilfe des Informationstransportmodells der Medien und der Kommunikation. Im Gegensatz dazu gibt es keine klare Zuordnung zu Sachverhalten bzw. Ereignissen und den sie abbildenden Medien. Die Frage der Repräsentation ist also konstant offen und deshalb jeweils neu zu stellen bzw. einer Lösung zuzuführen.

Wie so oft kommt man mit diesen simplen Gegensatzpositionen praktisch nicht weiter. Dagegen bietet sich an, optimistisch in die Zukunft zu blicken und zu fragen, wie denn die Kindergeneration gerade mit ihren Unterschieden gut leben kann. In einer Medien-Welt ist dafür Literalität entscheidend. Die künftigen Gesellschaften der technologischen, postindustriellen und in hohem Maße multikulturellen Gesellschaften erfordern eine Definition der Menschen als Bürger (Citizen), die selbstverständlich mit Unterschieden umgehen, für die Unterschiede eine Quelle von Innovation sind, etwas Positives und nichts Negatives; für die Veränderung etwas Normales ist und keine Ursache von Angst. Für die Bildung solch eines Individuums bzw. Bürgers sind nun die Darstellungs- und Repräsentationsmittel von grundsätzlicher Bedeutung. Ein Verständnis von Sprache als etwas Fixiertem, das Normen unterworfen ist, Regeln fordert und das Konventionen zementiert, führt ganz und gar nicht zu solch einer humanen Subjektivität. Dazu braucht es ein Verständnis von Sprache als Quelle der Vielfalt, der Veränderung als dynamischer Antwort auf soziale Notwendigkeiten und individuelle Wünsche, als Feld der Unterschiede und nicht als Herrschaftsbereich der Norm. Nur mit diesem flexiblen und dynamischen Verständnis von Sprache kann der Selbstentwicklungs- und Bildungsprozeß der Menschen bzw. der Bürger geschehen, der zu einer produktiven sozialen Zukunft führt.

Es ist klar, daß diese Vorstellung auf Offenheit basiert, zu der auch Literalität und die pädagogisch geleitete Entwicklung von Sprach- und Sprechfähigkeit gehören. Dabei stehen die Texte als Produkt sozialer Interaktion im Mittelpunkt des pädagogischen Handelns.

Was heißt das für Wrestling als Fernsehserie? Wie geht die Idee der Literalität mit einer Kampffinszenierung wie Wrestling zusammen? Der Jugendschutz-Gedanke ist dabei sehr wohl bedenkenswert, da er auch, weil es um das „Kindeswohl“ geht, von der Subjektivität der Kinder bzw. der Jugendlichen als Bewertungsmaßstab für mediale Texte und Genres ausgeht. Dies korreliert mit dem hier vorgetragenen Konzept der sozialen und kulturellen Funktion von Genres als dessen Definitionselement. Im traditionellen medienpädagogischen Verständnis heißt das, auch die neuen Genres zu analysieren und den Bedeutungsgehalt der Texte bzw. ihrer grundlegenden Formen aufzuweisen. Dazu gehört jedoch auch, den sozialen und kulturellen Herstellungs- und Rezeptionskontext zu klären und zu erklären. In einer Gesellschaft, die sich neu mittels Alltagsästhetik und Stilen segmentiert und differenziert, ist dies kein leichtes Unterfangen, da es eben keinen gemeinsamen Bezugsrahmen und damit auch keine einheitliche Bewertung gibt. Da prallen die Wünsche der Fans und die Einschaltquoten der Sender einerseits mit den Maßstäben der Pädagogen, der Jugendschützer, aber auch mit denen anderer Zuschauergruppen und deren eventuell sogar konträren Stil- und Themenorientierung andererseits heftig zusammen. Es braucht dann ein sehr genaues Wissen um die soziale Einbindung von Genres. Zudem geht dies letztlich nicht ohne Empathie für die Leute mit anderen stilistischen und thematischen Vorlieben. Literalität heißt weiterhin, daß die Menschen mit symbolischen Quellen wie Wrestling umzugehen lernen. Und das ist mehr, als nur die vorhandenen Quellen zu benutzen. Dazu gehört das Bewußtsein von diesen Quellen und was sie ausmacht, ebenso das Wissen, wie sie zu nutzen sind bzw. wie sie funktionieren. Dies schließt das Bewußtsein ein, daß bei der Nutzung der Darstellungsquellen auch etwas Neues entsteht. Dazu braucht es ein Verständnis von Literalität, das um Begrenzung und Entwicklungspotential vorhandener Darstellungsquellen weiß und die Texterstellung auch auf neue Anforderungen humaner Subjektivität ausrichtet.

Literatur

- Bourdieu, P.: Die feinen Unterschiede. Frankfurt (Suhrkamp) 1989, 3. Auflage.
Cope, B., Kalantzis, M.: The Powers of Literacy: A Genre Approach to the Teaching of Writing. Lewes (Falmer Press) 1993.
Swales, J.: Genre Analysis: English in Academic and Research Settings. Cambridge (CUP) 1990.

2. Teil: Medien- und Ereignis-Arrangement

Medien- und Ereignis-Arrangement

Auf den ersten Blick stellt Wrestling auch heute noch die Kampf- oder Akrobatik-Aktion dar, wie sie von Roland Barthes in den fünfziger Jahren untersucht wurde. Im Gegensatz zu damals besteht die Version der neunziger Jahre allerdings ihrem Wesen nach aus einem komplexen Text-, Medien- und Waren-Arrangement, das im folgenden skizziert wird.

1. Die Wrestling-Gesellschaften

Es gibt mehrere sog. Wrestling-Gesellschaften, die die Veranstaltungen in den USA organisieren. Neben der WWF (World Wrestling Federation), gibt es in den Vereinigten Staaten die WCW (World Champion Wrestling) und die NWA (National Wrestling Alliance). Darüber hinaus gibt es in Mexico z.B. die AAA (Asistencia Asesoría y Administración) oder die CMLL (Consejo Mundial de Lucha Libre) und in Japan z.B. die New Japan und die NJPW (New Japan Women Professional Wrestling).

Die bekannteste amerikanische Organisation ist die World Wrestling Federation – WWF –, eine Tochtergesellschaft der TitanSports Inc., deren Gesellschafter die Familie McMahon ist (Jawell 1994). Die TitanSports Inc. mit Sitz im „Titan Tower“ in Stamford, Connecticut, beschäftigt mehr als 300 Mitarbeiter. Die WWWF (World Wide Wrestling Federation) wurde 1963 von Vincent J. McMahon Sr., dessen Vater bereits seit den fünfziger Jahren das Wrestling-Geschäft mitbestimmte, gegründet. 1982/83 übernahm Vincent McMahon Jr. das Unternehmen, benannte es in WWF um und machte es zu einem äußerst erfolgreichen Entertainment-Unternehmen. Mit seinem Konzept, nicht den sportlichen, sondern den Unterhaltungs- und Showcharakter zu betonen, stach er die Konkurrenz (noch Anfang der achtziger Jahre gab es 26 aktive Wrestling-Föderationen) weitestgehend aus. Heute spielen in den Vereinigten Staaten und Europa neben der WWF nur noch die eher sportbetonte WCW und in geringem Rahmen die NWA eine Rolle (Palmeri 1988, S. 136).

McMahon erkannte früh die Bedeutung des Fernsehens für die Vermarktung von Wrestling und bezahlte zunächst die Fernsehanstalten dafür, daß sie die WWF-Sendungen in ihr Programm aufnahmen. Parallel dazu baute er ein Netz von Live-Veranstaltungen auf. Bereits 1990 führte er 663 Veranstaltungen mit ca. 60 Wrestlern und 8 Ringrichtern durch. Sein Plan ging auf, heute verfolgen in den USA über 20 Millionen Zuschauer regelmäßig die Sendungen der WWF (Johnson 1991, S. 51). Die Pay-per-View-Programme finden ausgesprochen guten Anklang. Die Aufzeichnungen der Live-Veranstaltungen sind in 180 Versionen, den jeweiligen Bedürfnissen des Publikums entsprechend, zusammengeschnitten und werden in über 40 Ländern verkauft. Der Marketing-Chef der WWF, Basil De Vito, beschreibt sein Anliegen folgendermaßen: „We are the wonderful hybrid of sports and entertainment. When you walk into an arena that has WWF on the bill – the pictures, the show, the music – it’s all part of a bigger goal to entertain you from the minute you walk in. We want to be like Disney“ (zitiert nach Palmeri 1988, S. 133). Die Fernsehsendungen und Live-Veranstaltungen werden durch ein reichhaltiges Sortiment von Kaufartikeln, Magazinen, Schallplatten und Filmen ergänzt, für welche die TitanSports Inc. sämtliche Rechte – für die Namen WWF, Wrestle Mania, die Charaktere und ihre Namen – besitzt.¹⁶

2. Die wöchentlichen Sendungen

In der Bundesrepublik wurde WWF-Wrestling zunächst von RTL und Tele5, später von RTL2 (zweimal wöchentlich, als eine ca. einstündige Sendung am Montag- und Mittwochabend von ca. 22 bis 23 Uhr) gesendet. Im August 1995 gab es einen Versuch von RTL2, WWF-Wrestling – versehen mit einem pädagogischen Begleitprogramm – am Sonntagnachmittag von 16 bis 18 Uhr auszustrahlen. Zur Zeit sendet der Sender DSF die Veranstaltungen der WCW am Samstag um 22.50 Uhr, am Dienstag um 22 Uhr und am Freitag um 22 Uhr. Der Sender EuroSport bringt Wrestling am Donnerstag um 21 Uhr (TV-Movie vom 5.8.-18.8.1995). Die Sendungen der WCW sind insgesamt sportbetonter als die der WWF. Der Kommentar dieser Kämpfe kommt dem einer Kampfsportberichterstattung nahe. Die Kämpfe selbst haben sich jedoch im Aufbau mittlerweile denen der WWF angenähert. Die Kämpfe sind häufig nicht so perfekt in ihrem Zusammenspiel, die Kostüme nicht so ausgefeilt wie bei den Sendungen der WWF, dennoch besteht eine prinzipielle Ähnlichkeit.

16 Eine Ausnahme ist der Name Hulk und entsprechende Bezeichnungen wie Hulkmania oder Hulkster. Vince McMahon Sr. baute seit 1979 den „charismatischen“ Wrestler namens Terry Bollea auf und ließ ihn, nachdem er lange als negative Figur aufgetreten war, 1983 unter dem Namen ‚Hulk Hogan‘ im Anschluß an das Comic und den Film „The incredible Hulk“ auftreten. „Marvel Comics“ vergab hierfür eine „Exklusivlizenz“, die mit dem Übergang von Hulk Hogan von der WWF zu WCW 1994 wechselte (vgl. u. a. Jewell 1994, S. 8).

Die Sendungen der WWF bei RTL2 setzen sich magazinartig aus vielen kurzen Teilen zusammen. Das können Kampfkündigungen, einzelne Kämpfe, Rückschauen auf spezielle Ereignisse, kleine Spielszenen, Statements, Berichte (z.B. über Wohltätigkeitsveranstaltungen) u.ä.m. sein. Als Beispiel im folgenden der Aufbau einer Sendung vom 14.7.1995:

1. Intro Label WWF (4 Sek.)
2. Ankündigung des Wrestlers King Mabel (26 Sek.)
3. WWF-Vorspann „Wrestling Challenge“ (34 Sek.)
4. Begrüßung durch den Moderator Carsten Schäfer und eine Vorschau auf die Sendung (25 Sek.)
5. Erster Kampf: Der Kämpfer Hakushi tritt gegen einen unbekanntem Wrestler an (4 Min. 27 Sek.)
6. Rückschau auf das „King of the Ring-Turnier“, zusätzlicher Hinweis auf ein bevorstehendes Match (1 Min. 40 Sek.)
- 6.1 Statement des positiven Wrestlers Diesel zu diesem Match (20 Sek.)
- 6.2 Statement seines negativen Gegners Sid (35 Sek.)
- 6.3 Zusammenfassung der bisherigen Ereignisse, dann folgt die Ankündigung eines Kampfes (5 Min. 44 Sek.)
7. Einblendung einer schreienden Menge von Wrestling-Fans (20 Sek.)
8. Bericht über ein Softball-Spiel von WWF-Stars in Oklahoma City zugunsten der Katastropheninformationshilfe (1 Min. 19 Sek.)
9. Werbeblock
10. Ankündigung des negativen Wrestlers Rad Radfort (20 Sek.)
11. Bericht von der Behindertenolympiade, bei der die WWF seit 10 Jahren Unterstützung leistet (40 Sek.)
12. Zweiter Kampf: Rad Radfort tritt gegen einen unbekanntem Wrestler an (2 Min. 39 Sek.)
13. Bericht von der Aufnahme der aktuellen Stars in die „Hall of Fame“, in der die Bilder der berühmtesten WWF-Wrestler hängen (3 Min. 40 Sek.)
14. Vorankündigung des Musikvideos von Double J, Jeff Jarrett (22 Sek.)
15. Präsentation der neuen Figur Waylon Mercy (47 Sek.)
16. Dritter Kampf: Bob Holly tritt gegen einen unbekanntem Wrestler an. Währenddessen werden die Daten der Oktober-Tour 1995 bekanntgegeben (2 Min. 23 Sek.)
17. Zusammenfassung der Ereignisse um das „Kiss my Feet-Match“ zwischen Jerry the Lawler King und Bret ‚Hitman‘ Hart (2 Min. 11 Sek.)
18. Szene: Der Wrestler King Lawler beim Zahnarzt (2 Min. 31 Sek.)
19. Vierter Kampf: Duke the Dumpster Droese gegen einen unbekanntem Wrestler (3 Min. 13 Sek.)
20. Rückschau und Überblick über Entwicklungen, die sich aus dem „King of the Ring-Turnier“ ergeben (4 Min. 4 Sek.)
21. Vorankündigung des negativen Tag Teams Owen Hart und Yokozuna (25 Sek.)
22. Hinweis auf die Hot Line (34 Sek.)
23. Werbeblock
24. Fünfter Kampf: das Tag-Team Owen Hart/Yokozuna tritt gegen zwei unbekanntem Wrestler an (3 Min. 16 Sek.)
25. Ankündigung des Musikvideos von Jeff Jarrett (11 Sek.)
26. WWF-Spot (30 Sek.)
27. Sechster Kampf: Adam Bomb tritt gegen einen unbekanntem Wrestler an (2 Min. 42 Sek.)
28. Musikvideo von Jeff Jarrett (3 Min. 42 Sek.)
29. Abspann (6 Sek.)

Die Kämpfe nehmen ca. 16 Minuten und damit nur 33 Prozent der gesamten Zeit in Anspruch¹⁷. Jeder Kampf besteht aus dem Einmarsch, dem Match und der Siegesfeier, die eigentliche Kampfszene dauert nur etwas über fünf Minuten. Bei den meisten der Kämpfe sind es nicht die Star-Wrestler, die zusammen auftreten. Es tritt vielmehr ein kaum bekannter Wrestler ohne charakteristischen Namen und spezielle Aufmachung gegen einen „Super-Star“ an. Die Stars wirken diesem gegenüber eindeutig überlegen und können so ihre speziellen Kampf- und Darstellungstechniken besser in Szene setzen.

Die in Deutschland gezeigten Sendungen kommen aus den Vereinigten Staaten, sie werden speziell für den deutschsprachigen Raum geschnitten und sind zum Teil englisch vertont. Der englische Ton bleibt zum größten Teil erhalten. Der Kommentar der deutschen Moderatoren wird einfach darübergelegt, andere Beiträge werden mit deutschen Untertiteln versehen.

3. Großereignisse und Live-Veranstaltungen

Großereignisse werden schon Monate im voraus angekündigt. Die vorausgehenden Qualifikationsrunden und Vorbereitungen werden als Höhepunkte in den wöchentlichen Sendungen ausgestrahlt. Über das Jahr verteilt finden Sonderveranstaltungen statt. Am Anfang des Jahres gibt es das „Royal Rumble“ und im März die „WrestleMania“. Es folgen im Juni das „King of the Ring-Turnier“ und später der „Summerslam“ und die „Survivor Series“. An diesen Veranstaltungen nehmen fast ausschließlich die Star-Wrestler teil. Nach einem Special Event wird in den wöchentlichen Sendungen noch mehrere Male auf dieses Ereignis Bezug genommen. Die Sonderveranstaltungen finden häufig in sehr bekannten Großraumhallen statt, z.B. im Madison Square Garden NY und werden in der Bundesrepublik einen Monat später am Wochenende gesendet. Im Gegensatz zu den einstündigen wöchentlichen Sendungen dauern sie meistens mehr als 3 Stunden.

Die Live-Veranstaltungen beziehen sich zum Teil auf diese Großveranstaltungen. Sie bieten die Möglichkeit, Wrestling im eigenen Umfeld zu erleben. Obwohl die Karten innerhalb weniger Wochen ausverkauft sind¹⁸, wird noch über Monate hinweg in der Sendung für die Veranstaltungen geworben. Dies weist auf die Bedeutung hin, die diese Veranstaltungen für das Gesamtkonzept der WWF haben. Diese Veranstaltungen demonstrieren Publikumsnähe, was auch die in den Sendungen häufig wiederholten Eigenwerbepots tun. Die Veranstaltungen fördern zudem, daß Groß- und Live-Veranstaltungen für die Fans besonderen Wert als Bezugspunkte bekommen. Die wöchentlichen Sendungen und Magazine fungieren dabei nur als eine

17 Dies bezieht sich auf die Sendungen von Juli bis September 1995.

18 In Kassel waren die Karten für die „WrestleMania Revange Tour 1995“ innerhalb einer Woche ausverkauft.

Art von Zuträger zu den Groß- und Live-Veranstaltungen. Alle sind, nicht zuletzt durch den Moderator, eng miteinander verbunden. Die nicht so attraktiven wöchentlichen Veranstaltungen erfreuen sich trotzdem großer Beliebtheit, weil Wrestling als Fernsehserie konzipiert ist; das Serienergebnis strahlt somit auf seine Elemente positiv aus.

4. Die wichtigsten Figuren: Wrestler, Manager und Ringrichter

Im Mittelpunkt der Sendungen stehen die Star-Wrestler; durchtrainierte Profis, die im Ring eine inszenierte Bewegungsabfolge mit hohem akrobatischen Anteil zeigen. Die einzelnen Wrestler spielen spezifische Rollen, die durch Charaktereigenschaften, Kleidung, Schminke, Musik u.ä. aufeinander abgestimmt sind. Der jeweilige Kampfstil sowie bestimmte Griffe und Würfe gehören ebenso zur Rolle, sie kennzeichnen die Figuren. Razor Ramon zeigt den „Razors Edge“ oder Yokozuna den „Bonsai Drop“ (einen Sprung vom obersten Seil, bei dem er mit seinem mächtigen Hintern, er wiegt 258 kg, auf Hals und Gesicht des Gegners landet).

Die dargestellten Rollen sind einfach strukturiert; es gibt nur eine Ebene, auf der Aufmachung und Handeln der Figuren übereinstimmen. Die spezifischen Rollen legt die WWF fest, sie können sich im Laufe der Zeit ändern. Die nötigen Deutungen geben die Kommentatoren und Magazine. Die Wrestler sind entweder positiv oder negativ belegt, wobei die Anzahl der Guten und der Bösen immer gleich bleibt. Ständig werden neue Figuren aufgebaut, andere geraten in Vergessenheit. Figuren wechseln mit teilweise sehr skurrilen Begründungen ihre Charaktereigenschaften. Die Jahreszusammenfassung 1994 gibt einen Überblick über die einzelnen Wrestler und besondere Ereignisse (vgl. WWF-Special I, Body slam und Memories). Die Wrestler werden folgendermaßen eingeordnet:

Positive Wrestler

1. Bret Hitman Hart, der familienorientierte Champion
2. Undertaker, der geheimnisvolle Sensenmann
3. Razor Ramon, der böse Bube, spanischer Macho
4. Lex Luger, made in the USA, der amerikanische Bodybuilder
5. Alundra Blaze, WWF-Damenchampion
6. Randy Savage, Macho Man, der sympathische bunte Kämpfer
7. 1-2-3 Kid, ein junger Nachwuchskämpfer, der sich mit seiner Kampftechnik durchsetzt
8. Doink, der Clown, mit seiner Miniaturausgabe Dink
9. Mabel, der Mann aus Harlem, Anfang 1994 war er Mitglied im Tag-Team „Man on a Mission“
10. Tatanka, der stolze Lumbee-Indianer (beim SummerSlam 1994 wechselte er zur negativen Seite)

11. Adam Bomb, der Meister der Zerstörung, wurde seit dem King of the Ring Turnier im Juli 1994 zum positiv belegten Wrestler
12. Duke Droese, The Dumpster, der sympathische Müllmann
13. Davey Boy Smith, The British Bulldog, britischer Schwager von Bret Hart

Negative Wrestler

1. Owen Hart, King of Harts, neidischer, verräterischer Bruder von Bret Hart
2. Diesel, Big Daddy Cool, der große gefährliche Trucker
3. Shawn Michaels, Heartbreak Kid, selbstverliebter Macho
4. The Head Shrinkers, die samonaischen Wilden, Tag-Team-Champions
5. Yokozuna, der Sumoringer
6. Jeff Jarrett, Double J, der arrogante Country Sänger
7. Bob Backlund, der besserwissende Spießer
8. Jerry The King Lawler, der angeberische Wrestler, mit einer Königs-Robe bekleidet
9. Bam Bam Bigelow, The Beast of the East, ganzkörper tätowierter Wrestler
10. Jim Neidhart, The Anvil, Schwager von Bret Hart, der dessen Bruder Owen unterstützt
11. Irwin R. Schyster, IRS, der Steuerfahnder
12. Bull Nakano, japanische Gegnerin von Alundra Blazze
13. King Kong Bundy, Wrestler mit einem affenartigen Körperbau

Im August 1995 gehören die an Stelle 2 bis 4 aufgeführten negativen Wrestler sowie Bam Bam Bigelow zu den beliebtesten positiven Wrestlern. Das entstandene Ungleichgewicht wurde durch eine Reihe von neuen negativen Figuren ausgeglichen, z.B. Psycho Sid, Rad Radfort, Henry Goodwin, Waylon Mercy, Isaac Jenkim D.D.T.

Die Gründe für die Charaktereigenschaften der Wrestler, die Moderatoren oder Magazine angeben, sind unterschiedlich. Häufig wird der Charakter der Wrestler einfach mit deren Naturell begründet. So hat der angeblich in Three-Miles-Island geborene Adam Bomb z.B. etwas Nichtmenschliches: Augen, die sich verfärben, Spannungsmesser schlagen in seiner Umgebung aus (WWF-Magazin 5, 1994, S. 16ff, WWF-Special I, 1994, S. 52f). Seine negative Belegung wird nicht weiter erklärt; er ist einfach eine Art groteskes Subjekt. In anderen Fällen agieren die Wrestler als Mitglieder einer spezifischen Gruppe, z.B. einer Berufsgruppe oder einer ethnischen Gruppe: IRS, Irwin R. Schyster als Steuerfahnder, Tatanka als Indianer oder Aldo Monaoya als Portugiese. Auch das Privatleben der Wrestler spielt bei der Konstruktion der Figuren eine Rolle. IRS beispielsweise hat kein Privatleben, sondern wird nur in seinem Büro gezeigt. Wenn er nicht vom Wrestling erzählt, spricht er ausschließlich als Steuerfahnder, der jedem sein Geld wegnehmen will (vgl. WWF-Magazin 5, 1994, S. 28f). Andere Wrestler werden als normale Menschen mit Familie und menschlichen Problemen dargestellt. Dabei spielt das Privatleben, vor allem innerhalb der Familie, eine große Rolle. 1994 war es die Geschichte um die Hart-Brüder, Owen und Bret, bei der die Schwäger Jim Neidhart und Davey Boy Smith sowie Eltern und andere Geschwister mit in die Show eingebunden wurden. Aus dem Privatleben der Wrestler wird

nur das veröffentlicht, was zur gewünschten Aufmachung paßt. Die Wrestler bleiben in ihren Eigenschaften, im Privatleben und ihrer Biographie eindimensional. Ungewollte Enthüllungen oder nicht geplante Skandale kommen im deutschsprachigen Bereich nicht vor. Die von der WWF unabhängigen Magazinen wie *Disney Limit* (2, 1994, S. 2ff.) und *Sport Bravo* (11, 1994, S. 8f.) bringen ansatzweise auch andere Perspektiven; das Gesamtkonzept wird jedoch auch hier nicht in Frage gestellt. Die positiven Wrestler sind immer nur positiv, d.h. familien- und fan-freundlich, sozial engagiert, drogenfeindlich und ohne charakterlichen Makel. Die negativen Wrestler tauchen hingegen bei dem deutlich in den Mittelpunkt gerückten sozialen Engagement der WWF nicht auf. Ihr Leben außerhalb des Ringes bleibt schemenhaft. Vince McMahon Jr. führt über seine Wrestler aus: „Our guys are role models for kids everywhere. These are guys you can take home to mom, even to mamasan in Japan or mumsie in England“ (zitiert nach Johnson 1991, S. 53).

Zur spezifischen Aufmachung gehören bei den negativen Star-Wrestler auch spezielle Manager. Diese marschieren mit in die Halle ein und bleiben während des Kampfes meist neben dem Ring stehen. Auch sie spielen eine festgelegte Rolle mit entsprechender Kleidung und Requisiten. Sie greifen auch zugunsten ihrer Schützlinge in den laufenden Kampf ein. Der Charakterwechsel von Figuren wird häufig mit dem Wechsel des Managers begründet. Tatanka, einer der besonders positiven Wrestler, verkaufte sich an den Million-Dollar-Man Ted DiBiasi und trat von da an nur noch in schwarzen Kampfanzügen als ein von Grund auf negativer Wrestler auf. Neben dem Million-Dollar-Man Ted DiBiasi, der sich seine „Milliondollarcooperation“ zusammengekauft hat, spielt in der ersten Hälfte 1994 der Japaner Mr. Fuji eine wichtige Rolle. Er hat ebenfalls nur negative Charaktere unter Vertrag, die jedoch alle japanischer Herkunft sind.

Wie Manager und Wrestler spielen die Ringrichter, die auch als „Unparteiische“ bezeichnet werden, eine festgelegte Rolle. Ihre Aufmachung erinnert an die Ringrichter beim Boxen. Körperlich sind sie meist deutlich schwächer als die Wrestler. Nach den offiziellen Regeln stehen ihnen die Kompetenzen eines Wettkampfrichters zu. Die Urteilssprechung ist jedoch ein Teil der geplanten Dramaturgie. Dementsprechend ist es die eigentliche Aufgabe der Ringrichter, im richtigen Moment und für alle Zuschauer deutlich, bestimmte Geschehnisse einfach zu übersehen. Durch ihr unfaires Verhalten beeinflussen sie die Dramaturgie und den zeitlichen Ablauf der Kämpfe.

5. Die Kämpfe und ihre Regeln

Die Kämpfe der Star-Wrestler gegeneinander sind nicht wie beim Wettkampfsport in sich begründet, sie entstehen vielmehr zwangsläufig aus privaten Querelen und/oder aus gegensätzlichen Charaktereigenschaften. Der Wrestling-Kampf ist eine Show, in der mehrere Wrestler einen Kampf spie-

len. Ziel ist, die Begeisterung des Publikums durch das Ausspielen der eigenen Rolle zu erlangen. Dies geschieht durch die Vorführung gelingender Aktionen im Ring, die nur durch ein Miteinander der Darsteller und nicht durch ein Gegeneinander möglich sind. Regeln und Regelverletzungen sind nicht, wie im Wettkampfsport, ergebnisentscheidend, sie dienen vielmehr der Inszenierung.

Die häufigste dieser Kampfformen ist der Kampf zwischen zwei Wrestlern. Eine weitere Form ist das „Tag-Team-Match“, in dem zweimal zwei Wrestler gegeneinander antreten, wobei sich jeweils nur einer im Ring aufhalten darf. Der andere steht in einer Ecke und muß ein zu diesem Zweck angebrachtes Band anfassen. Der Wechsel geschieht durch Abschlagen mit der Hand, wobei direkt beim Wechsel für kurze Zeit beide Wrestler im Ring sein dürfen. Einige andere Kampfformen, wie beispielsweise das Sargmatch, das Käfigmatch oder das jährliche Royal Rumble, sind Sonderformen, die jeweils vor dem Match angesagt werden.

Beim Wrestling sind fast alle möglichen Körperaktionen erlaubt. Die Kämpfe sind beendet, wenn ein Teilnehmer gepint wird, d.h. beide Schultern während des Anzählens durch den Ringrichter auf dem Boden waren, oder wenn eine Aufgabe oder Disqualifikation ausgesprochen wird.

Weitere Regeln besagen, daß nicht mit der Faust ins Gesicht geschlagen oder an der Kleidung gezogen werden darf. Außerdem ist es untersagt, mit Hilfe des Seils die Hebelwirkung zu steigern. Es besteht also eine Art Regelwerk, das den Zuschauern u.a. durch die Aktionen, die Kommentatoren und die Magazine mitgeteilt wird. Kleinere Regelverstöße werden von allen Wrestlern begangen und meist nicht weiter geahndet. Grobe Regelverstöße hingegen sind eine Art Zeichen für die negativen Wrestler und gehören zu deren individueller Kampftechnik. Bestimmte Wrestler zeigen bestimmte und für sie typische Regelverstöße. Dabei überschreiten sie häufig deutlich die Grenzen der sportlichen Fairness. Regelverstöße, die in einer Wettkampfsportart wahrscheinlich mit Ausschluß bestraft würden, sieht der Schiedsrichter meistens nicht oder er ahndet sie höchstens mit einigen kurzen Worten. Bei der „Wrestlemania X“ wurde Bret Hart beispielsweise durch Salz, das ihm Mr. Fuji in die Augen gestreut hatte, außer Gefecht gesetzt. Das WWF-Magazin (4, 1994, S. 24) kommentierte das einfach als „Pech“.

Ein Prinzip der Schiedsrichterentscheidung ist, die großen Regelverletzungen der negativen Wrestler zu übersehen und die meist darauf folgenden selbstschützenden Regelübertretungen der positiven Wrestler mit schweren Strafen zu ahnden.

6. Magazine und Kaufartikel

Auf dem deutschsprachigen Markt erscheinen eine Reihe von Magazinen zu Wrestling. Neben dem im Dino Verlag, von der TitanSports Inc. lizenzierten

und monatlich erscheinenden WWF-Magazin gibt es noch das Heft WWF-Extra, das 5,90 DM kostet und einzelnen Wrestlern gewidmet ist und den WWF-Special-Jahresband für 6,50 DM, in dem aufgeteilt nach einzelnen Stars die Ereignisse des vergangenen Jahres zusammengefaßt sind. Daneben befinden sich noch andere WWF- und WCW-unabhängige Magazine auf dem Markt, so z.B. vom Verlag Dennis Oneshots Ltd, London, die Magazine: Wrestling Gigants, Wrestling Mania, Life of a Wrestler und Top Wrestling Summer, die zwischen 7,50 DM und 7,90 DM kosten, und das WCW-Magazin (erscheint im OZ-Verlag), das für 5,90 DM zu haben ist (Preise vom August 1995).

Das WWF-Magazin bietet eine Reihe von zusätzlichen Informationen. Es besteht aus Portraits und Beiträgen, in denen die Meinung der Stars zu allgemeinen Dingen oder anderen Wrestlern dargelegt wird. Desweiteren gibt es Reportagen, Rätsel und Berichte von Ereignissen. Den Lesern werden Interpretationshilfen angeboten, die die jeweilige Rolle der Wrestler zusätzlich unterstreichen. Besondere Bedeutung kommt hierbei, ähnlich der Funktion einiger Beiträge innerhalb der Sendungen, dem Leben der Wrestler außerhalb des Ringes zu. Das dargestellte Privatleben bildet dabei einen Teil der dargestellten Rolle. So handelt beispielsweise ein Bericht davon, wie der negative belegte Spießbürger Bob Backlund am Strand von Daytona vor Studentinnen im Bikini einen Vortrag über Arbeitsdisziplin hält.

Die Produktpalette der WWF-Merchandisingartikel ist groß. Sie reicht von Kleidungsstücken, T-Shirts, Hemden, Jacken, Kappen, Gürteln usw. über Porträt-Fotos im Holzrahmen, Punching-Bällen und Taschenkalendern bis hin zu Eiscreme. Desweiteren sind Videokaufkassetten, z.B. von Großereignissen oder Jahreszusammenfassungen der Ereignisse, auf dem Markt. Sie stehen in der Ausleihrangliste der Videotheken im Bereich „Sport und anderes“ häufig an vorderster Stelle. Hinzu kommen einige Spiele, z.B. ein Gesellschaftsspiel und eine Reihe von Computerspielen (von Nintendo und Sega). Insbesondere für die jüngeren Zuschauer sind Plastikfiguren auf dem Markt, die einzelne Star-Wrestler darstellen. Ihre Mechanik erlaubt jeweils das Nachspielen von ein bis zwei bestimmten Kampfbewegungen, die im zugehörigen Ring gegen den jeweiligen Gegner angewandt werden können.

Über den Kämpfen, Statements, Figuren und Kaufartikeln steht das Zeichen der World Wrestling Federation „WWF“ als eine Art Superzeichen. Laut Seeblen kann es auch als Zeichen des semiotischen Kampfes gegen die Unübersichtlichkeit der Welt helfen (Seeblen 1993, S. 64). So paßt es als Ordnungshilfe zum Thema von Wrestling, das Seeblen (1993, S. 64) folgendermaßen zusammenfaßt: „Was also in diesem Endlosfilm abläuft, ist nichts anderes als die ewige Abwehr all dessen, was den ‚kleinen Mann‘ bedroht. (...) Der soziale Gegner wird ebenso bezwungen wie die familiäre Psychose.“

Literatur

Bravo Sport: 10/11/1994 und 1/1995.

Disney, Limit: 2/11, Stuttgart (Ehapa) 1994.

Jawell, Cal: Answers to frequently Asked Questions for rec. sport. pro-wrestling, <http://WWW.1994.luc.edu/~mlong/Wrestling>; jewell@Data-IO.com, FAQ part 02/03.

Johnson, William Oscar: WWF-Wrestling, a concept with success, Vince Mc Mahon has transformed pro Wrestling from a sleazy pseudosport to booming family fun. In: Sports Illustrated, Chicago 3/1991, S. 42-54.

Macika, Dominic: World Wrestling Federation – Real Name List, WWW <http://WWW.luc.edu/~mlong/Wrestling>; lt_st434125@emunix.emich.edu 1994.

Seeßen, Georg: Babaren, Daddies, Clowns. In: Konkret, Heft 11/1993, S. 62-64.

Wrestling Star Magazin: Leinfelden Echterdingen (Dino) 1994.

WWF-Extra: Leinfelden Echterdingen (Dino) 10/1994.

WWF-Magazin: Leinfelden Echterdingen (Dino) 4-11/1994.

WWF-Special I: Bodyslam und Memories, Leinfelden Echterdingen (Dino) 1994.

Live-Ereignisse

An Wrestling lassen sich wesentliche Entwicklungen der Massenkommunikation beobachten, insbesondere wie Medien zu Elementen eines alltagsästhetischen Arrangements werden. Für das Medien-Arrangement Wrestling ist die Verquickung von Live- und Fernsehereignissen typisch. Ebenso fließen Elemente von Sport und Unterhaltung zum „Sports Entertainment“ – so die Benennung durch die WWF (World Wrestling Federation) – zusammen. Da bei Wrestling der Körper immer im Mittelpunkt steht, braucht es Live-Ereignisse als Situationskontext. Nur der Bildschirm allein bringt für eine Körperinszenierung zu wenig, das Live-Ereignis bietet dem Betrachter dagegen so etwas wie ein direktes Erleben. Der folgende Beitrag bringt Schilderungen des Ablaufs einer Wrestling-Veranstaltung.

Die Live-Ereignisse haben einen einfachen Aufbau, vergleichbar einem Rockkonzert. Im Rahmen von Tourneen, die die MAMA-Concerts & Rau GmbH zusammen mit Bravo und RTL2 produziert und ausrichtet (Stand 1994), zeigen die Wrestler in Städten wie Kassel, Augsburg oder München in Hallen vor fünf- bis zehntausend Zuschauern ihre Show-Vorführungen. Für Augsburg sind z.B. die „Superstars der World-Wrestling-Federation“ angekündigt. Mit dem Auftreten von Macho-Man Randy Savage, Crush, Razor Ramon und Shawn Michaels ist geworben worden. Auf der Eintrittskarte ist vermerkt, daß Randy Savage, Crush, Razor Ramon zur „Trade Mark of TitanSports, Inc.“ gehören. Karten, die teuersten kosten 60 DM, gab es nur im Vorverkauf. In Kassel fand die Veranstaltung im Rahmen der „WrestleMania Revenge Tour“ in der Eissporthalle statt. Die Karten kosteten um 50 DM und waren nach Aussage einiger Zuschauer innerhalb einer Woche ausverkauft und nur noch auf dem Schwarzmarkt für 100 bis 280 DM zu haben.

1. Der Auftakt¹⁹

Bereits mehrere Stunden vor Beginn befindet sich eine Anzahl von Menschen mit Wrestling-T-Shirts auf dem Gelände um die Sporthalle. Eine Familie aus Bonn mit zwei kleinen Kindern, ca. 6 und 8 Jahre alt, sitzt auf dem Rasen auf einer Decke und ißt. Es sind Buden für Würstchen und Getränke sowie für Merchandising-Produkte der WWF aufgebaut. An der Straße, die von den Parkplätzen zur Halle führt, parkt ein junger Mann, ca. 22 Jahre, mit seiner Freundin mitten auf dem Gehweg. Auf Anfrage hin erzählen sie, daß sie aus Kiel kommen und mit den Wrestlern durch Deutschland reisen, um T-Shirts zu verkaufen.

Zwei Stunden vor der Veranstaltung füllt sich der Rasen vor der Halle. Bald bildet sich eine Schlange vor dem Eingang, die schnell anwächst. Menschen strömen von allen Seiten herbei; mehrere Busse kommen an. Von Reisebüros organisiert, wurde zum Preis von 150 DM eine Busreise incl. Eintrittskarte angeboten. Die Parkplätze füllen sich, es gibt nun mehrere Stellen, an denen T-Shirts verkauft werden. Am Hintereingang umlagert eine jubelnde, kreischende Menge den Bus der Wrestler. Aufgeregt erzählen Kinder, daß sie Wrestler fotografiert haben. Einige ahmen Yokozuna nach, der auf dem Weg in die Sporthalle seine typische Grimasse zog. Eine Stunde vor Beginn der Veranstaltung hat sich am Haupteingang der Eissporthalle eine große Menschenansammlung gebildet, aus der eine Schlange von mindestens 150m ragt. Die Menschen stehen an und unterhalten sich dabei. Die meisten scheinen in kleinen Gruppen gekommen zu sein, in Familien oder Zweier- und Dreiergruppen. Viele tragen T-Shirts oder andere Accessoires wie große Schaumstofffinger oder Flaggen. Beim Einlaß kommt es zu einigen wenigen Sprechchören, die „Tür auf“ u.ä. schreien.

Die Schlangen werden deutlich kleiner, fast alle Zuschauer sind in der Halle. Ein ca. 12jähriger Junge mit einer Bret-Hart-Figur in der Hand steht mit seinem BMX-Rad da und schaut den in der Halle verschwindenden Besuchern nach. Angesprochen erzählt er, er sei ein großer Fan der WWF, hätte jedoch keine Karte mehr bekommen. Darüber ist er sehr traurig. Er hat eine Mappe von WWF-Magazinen und Fan-Artikeln dabei, die er selbst mit einem Wert von 200DM veranschlagt. Die Puppe von Bret Hart, gefüllt mit einer körnigen Seife, möchte er sich zu Hause auf sein Regal stellen.

2. Die Zuschauer (Kassel, Augsburg, München)

Die Stimmung ist wie bei einem Rockkonzert, gellend laut, jedoch friedlich. Alkohol spielt keine Rolle. Viele Ordner sind deutlich präsent und greifen regelnd ein, z.B. wenn Zuschauer nach vorne drängen. Beim Einlaß stellen sich

¹⁹ Juni 1994 in Kassel

die Besucher ohne Konflikte in langen Schlangen an der Kasse an; Vordränger werden nicht zurechtgewiesen. Die Zuschauer in der Nähe des Rings springen nur beim Einmarsch und beim Kampfe von ihren Stühlen auf, in den oberen Reihen stehen fast alle. Als z.B. die Superstars Shawn Michaels und Razor Ramon in den Ring kommen, drängen Jungen und Mädchen aus dem Publikum nach vorn. Das gesamte Publikum ist gellend laut und begeistert. Trotzdem bleiben die Fans ansprechbar. Sie halten z.B. die Sichtlinie einer behinderten Frau im Rollstuhl frei.

Die Kleidung ist modisch eher unauffällig, weder exklusiv noch betont individuell, vermutlich aus den Modeabteilungen der Kaufhäuser. Es dominieren Jeans, Markenturnschuhe oder Sandalen mit weißen Tennissocken, die mit Fan-Zeichen, vor allem auf den T-Shirts (z.B. mit Bildern der Superstars Shawn Michaels und Razor Ramon), kombiniert sind. Andere Accessoires wie die übergroßen Schaumstofffinger, Flaggen oder Kettchen tragen vor allem die Kinder. Manche Zuschauer halten Plakate mit Hinweisen auf ihren Wrestling-Star hoch.

Zuschauergruppen

Unter den Zuschauern sind viele Paare oder Dreiergruppen. Es scheinen auch Familien und Geschwister gekommen zu sein, z.B. ein älterer Junge (vielleicht 15 Jahre) und (vermutlich) sein jüngerer Bruder (11- oder 12jährig), beide Türken oder Kurden; ein Mann mit (vermutlich) seinem Sohn, der jünger als 13 Jahre ist; ein Mann, Anfang bis Mitte 40, mit (vermutlich) seinem ca. 12jährigen Sohn und einem ca. 10 bis 12 Jahre alten Sohn im Rollstuhl; drei Frauen im Alter von 19 bis 22 Jahren, die sehr modisch gekleidet sind; ein junges Paar mit (vermutlich) seiner ca. 11jährigen Tochter und einem ca. 8 Jahre alten Sohn. Sie sitzen neben einem jungen Mann, einer jungen Frau und zwei Kindern, die gelbe Kopftücher und bunte Farbstreifen im Gesicht tragen.

Unter dem Publikum sind insgesamt drei Rollstuhlfahrer: ein Junge, eine ca. 30 bis 35 Jahre alte Frau, die von einem Sozialarbeiter oder Zivildienstleistenden begleitet wird, und ein Jugendlicher.

Gruppen von sechs oder mehr Personen sind die Ausnahme. Zwei Fan-Plakate sind zu sehen, ansonsten sind keine Fan-Clubs erkennbar. Mit Fan-Zeichen, vor allem mit T-Shirts, kennzeichnen sich kleine Zuschauergruppen. Einige haben T-Shirts mit Bildern des gleichen Wrestlers, in anderen Gruppen trägt jeder das Bild seines Stars. So sind (vermutlich) Mutter und Tochter im Shirt von Bret Hart gekommen, der vermutliche Vater trägt ein Shirt vom Undertaker. In einem anderen Fall hat der vermutliche Vater ein Shirt des Undertakers und der Sohn eines von Tatanka, die Mutter ist ohne WWF-Symbol.

Jugendliche (11 bis ca. 16 Jahre)

Sie sind eher in Zweiergruppen da, mit Freunden und Freundinnen. Sie kennen die Regeln der Show, wissen genau, wann und wo zu schreien ist. Einige sind mit besonders vielen Accessoires ausgestattet, z.B. sind zwei Mädchen im „Partnerlook“ mit rosa Brille und rosa Bret-Hart-Flagge als Umhang sowie mit WWF-Kappe erschienen. Während der Veranstaltung drehen sie sich häufig um und schreien etwas ins Publikum, reden miteinander und machen einander auf besondere Vorkommnisse aufmerksam.

Kinder (9 bis 11 Jahre)

Sie sind mit Eltern oder älteren Geschwistern erschienen. Sie statten sich mit vielen Fan-Artikeln (Brillen von Bret Hitman Hart) aus. Sie scheinen sehr an der Show interessiert zu sein. Einige der Rituale sind ihnen wahrscheinlich bekannt. So wissen sie teilweise, was bei den einzelnen Figuren gerufen wird und stimmen in das entsprechende Geschrei ein. Sie applaudieren und jubeln eher zaghaft, scheinen jedoch sehr aufgeregt zu sein. Die meisten sitzen nicht wie die Erwachsenen mehr oder weniger still auf ihren Stühlen. Sie drehen sich häufig zu den anderen Zuschauern um. Dies scheint in einigen Fällen ein Hilfesuchen zu sein oder eine Möglichkeit, dem Streß der Bühnenshow zu entgehen. Die meisten scheinen jedoch das Spektakel zu genießen. Dennoch gibt es Kinder, die einen eher verschüchterten oder sogar ängstlichen Eindruck bei den Beobachtern hinterlassen. Sie halten sich während der Kämpfe, vor allem wenn die Wrestler laut auf den Boden aufkrachen, Augen oder Ohren zu. Die Kinder scheinen sich während der Veranstaltung weniger untereinander zu unterhalten. Sie reden jedoch mit den sie begleitenden Erwachsenen.

Kinder unter 8 Jahren²⁰

Auffällig ist die Zahl sehr kleiner Kinder, die vermutlich mit ihren Eltern in der Veranstaltung sitzen. Einige wirken übermüdet. Bei den Kämpfen schauen sie nur selten zu. Viel interessanter scheinen ihnen die Reaktionen der Erwachsenen zu sein, die laut klatschen oder etwas rufen. Mit Blick auf die Erwachsenen versuchen sie das nachzuahmen. Ansonsten sind für sie vor allem die Requisiten (Schaumgummifinger, Flaggen usw.) von Bedeutung. Als Bret Harts auftritt, werden einige dieser kleinen Kinder an die Barriere gehoben, vermutlich um die begehrte „Hart-Brille“ zu erhalten, die der Star gewöhnlich vor dem Kampf einem Jungen (im Alter seines eigenen 5- bis 6jährigen Sohnes) schenkt.

20 Seit 1995 teilen die Moderatoren bei Ankündigungen von Live-Veranstaltungen in den Sendungen mit, daß Kinder unter 6 Jahren nicht und Kinder zwischen 6 und 14 Jahren nur in Begleitung Erwachsener teilnehmen dürfen.

3. Die Kämpfe

Adam Bomb und Kwang gegen die Bushwackers

Zwei Taue werden in der Ringecke als Zeichen angebracht, daß jetzt ein Tag-Team-Match beginnt. Ein Junge von 11 Jahren, der seine Karte in einem Preisausschreiben der Zeitschrift Bravo gewonnen hat, schreit begeistert: „Das ist ein Gastref, das ist der Gastref.“ Ein Junge, ebenfalls etwa 11 Jahre alt, steht im Ring und liest von einem Zettel die Ansage ab. Im entstehenden Lärm sind nur die Namen der Wrestler zu verstehen. Mit betont melodischer Stimme ertönt: „Adam Bomb und Kwang!“ Gelber Nebel erfüllt den Raum, laute Musik und Explosionsgeräusche sind zu hören. Aus dem gelben Gegenlicht treten ein großer rot-gelb und ein schwarz gekleideter Wrestler hervor; sie steigen mit grotesk verzogenen Gesichtern in den Ring. Der rot-gelb gekleidete Adam Bomb stellt sich in die Ringecke, steckt seine Zunge heraus und schneidet Grimassen zu den Zuschauern, die mit lautem Gebrüll und nach unten zeigendem Daumen reagieren. Es ertönt laute, mitreißende Musik. Ein Gejohle geht durchs Publikum. Alle klatschen im Takt der Musik. Einige Jugendliche stehen auf und reißen ihre abgewinkelten Arme rhythmisch in die Luft. Herein kommen die Bushwackers: zwei kleine Männer mit kurzem Stoppelschnitt und einer Art US-Uniform. Sie strahlen über das ganze Gesicht, klatschen Hände ab, die ihnen entgegengestreckt werden und wuscheln Kindern durch die Haare. Sie besteigen den Ring und stellen sich in der Ringecke auf das Seil, woraufhin die Menge jubelt. Sie gehen im Ring herum, mit einer scheinbar typischen Bewegung, einem wechselseitigen Auf- und Abbewegen der angewinkelten Arme. Alle jubeln. Der Kampf beginnt. Das Publikum ist eindeutig auf der Seite von den Bushwackers. Agiert das negativ belegte Tag-Team, so werden diese sofort ausgebuht. Während des Kampfes läuft einer der Buschwackers am Seil entlang und heizt die Masse mit seinen Armbewegungen an. Der Jubel ist ohrenbetäubend. Ein Manöver der negativ belegten Wrestler mißlingt, woraufhin die Zuschauer lachen. Der Kampf dauert etwa 8 Minuten, dann gelingt es einem Bushwacker, seinen Gegner zu „pinnen“. Das Publikum jubelt. Bomb und Kwang verschwinden schnell und lautlos, ohne Zuschauerkontakt. Die Bushwackers lassen sich im Ring feiern. Sie tanzen mit dem Jungen, der sie angesagt hat, im Ring herum. Ab und zu begegnen sie sich und wuscheln sich in den Haaren, wobei sie mit dem Gesäß wackeln. Schließlich steigen sie aus dem Ring und gehen unter dem Jubel des Publikums und unter lauter Musik mit einem Strahlen auf dem Gesicht zu den Zuschauerrängen. Auch hier gehen sie mit ihren Händen kleineren Jungen, allerdings keinem der Mädchen, durch die Haare. Sie küssen ihnen teilweise sogar die Stirn. Eine Frau, vermutlich die Mutter des Jungen im Ring, nimmt die Szene mit einer Videokamera auf. Schließlich ziehen die Bushwackers mit viel Zuschauerkontakt ab.

Kaum ist ein wenig Ruhe eingekehrt, da erfüllt abermals gelber Nebel den Eingang, und fernöstliche Musik ist zu hören. Es folgt der nächste Kampf.

Beobachtungen zu anderen Kämpfen

Von der ersten Reihe aus sind die Aktionen im Ring detailliert zu beobachten. Es ist eindeutig, daß Aggressivität und Brutalität der Kämpfe nur vorgetäuscht sind. Mit Sicherheit zielen die Aktionen nicht darauf ab, den Kampfpartner zu schädigen, ihm weh zu tun oder ihn kampfunfähig zu machen. Ein Beispiel: Der größere von zwei Kämpfern hat den kleineren fest mit beiden Armen umklammert. Er preßt ihn an sich, so daß der kleinere bewegungslos zu sein scheint. Der größere der beiden löst diese Art von Klammergriff jedoch rhythmisch und entlastet so den unterlegenen Gegner, so daß dieser keine Schmerzen ertragen muß und sich im Prinzip befreien könnte. Trotzdem zeigt der eingesperrte kleinere Kämpfer das typische Zittern der hochgestreckten Arme als Zeichen größter Bedrohung. Die Aktion wird kurz danach von beiden Kämpfern nach dem gleichen Schema wiederholt. Jetzt zeigt der bedrängte Spieler das Zittern und eine Art von Bewußtlosigkeit. Kurz danach geht diese Aktion mit vorübergehender scheinbarer Bewußtlosigkeit und Bewegungsunfähigkeit des unterlegenen Kämpfers folgenlos in eine andere Kampffaktion über. Danach schlägt der kleinere der beiden Kämpfer dem größeren eine Abfolge von Schlägen ins Gesicht. Es ist klar, daß die Schläge nicht auf dem Gesicht auftreffen, sondern vorher vom Zuschlagenden gestoppt werden.

Sprünge, Stürze und das Sich-auf-den-Gegner-Werfen werden mit den Beinen, mit dem Schultergürtel und insbesondere mit den Fußsohlen abgefangen. Eine wesentliche Körperform ist eine Art Brücke mit den Auflagepunkten bzw. Abfederungspunkten Fußsohlen und Schultergürtel. Aktionen, die Schmerz erzeugen können, sind erkennbar gespielt und bleiben folgenlos für den jeweils unterlegenen oder angegriffenen Kämpfer, der aber den Schmerz deutlich vorspielt, z.B. indem der ganze Körper oder ein Körperteil zu zittern beginnt. Diese Art von Aktion erreicht ihren Höhepunkt, wenn der Ringrichter den Arm des scheinbar Bewußtlosen hochhebt und zum Zeichen der Bewußtlosigkeit oder der absoluten Passivität fallenläßt. Kurz darauf wird jedoch von den beiden Wrestlern der Kampf fortgesetzt, was eigentlich nicht möglich wäre, wäre der unterlegene Kämpfer faktisch geschädigt worden. Eine behinderte Frau im Rollstuhl kommentiert: „Ein rabiater Sport.“ Auf die Antwort: „Aber man sieht, daß sie sich nicht weh tun“, sagt sie dann jedoch bestätigend: „Ja.“

In einem der Kämpfe tritt Diesel gegen Virgil an. Virgil ist ein Schwarzer mit Glatze. Diesel greift in einer Aktion zu, um Virgil an den Haaren zu packen. Es entsteht der Eindruck, er tue dies automatisch, ohne daran gedacht zu haben, daß Virgil keine Haare hat. Das Publikum scheint leise zu lachen, ebenso Diesel.

Als in einer Kampfpaarung zwei Frauen auftreten, sinkt bei einer der Veranstaltungen (Augsburg) das Publikumsinteresse, bei einer anderen (München) verfolgt das Publikum dagegen mit großer Anteilnahme den Kampf von Alundra Blayze (jung, smart, vielfarbiges Trikot) und Debbie Combs

(pummelig, dunkles Trikot). Die dunkle Debbie Combs wird eindeutig vom Publikum abgelehnt. Als sie in die Halle kommt, wird sie mit Buh-Rufen empfangen. Dagegen ist Alundra Blayze der Publikumsliebbling. Das Publikum unterstützt sie lautstark. Die dickere, dunkel gekleidete Debbie Combs schlägt eine Abfolge von Haken in den Körper von Alundra Blayze, was das Publikum mit Buh-Rufen kommentiert. Es ist sehr wahrscheinlich, daß die Haken von der zuschlagenden Kämpferin gestoppt werden, bevor sie auf den Körper der Gegnerin treffen. Die Geschlagene zeigt jedoch heftige Schmerzreaktion. Die dunkle Debbie Combs wirft sich auf die am Boden liegende Alundra Blayze. Deutlich ist hier die „Körper-Brücke“ zu sehen, die den Aufprall des Körpers auf die am Boden liegende Kämpferin vermeidet. Dabei wirft sich die Angreiferin mit ihrem gesamten Körpergewicht auf die am Boden liegende Frau. Sie kommt jedoch mit dem Schultergürtel und mit den Fußsohlen zuerst auf dem Ringboden auf, so daß ihr Körper den der am Boden liegenden Gegnerin nicht oder ohne Wucht trifft. Danach kommt ein Wurf, der vermutlich beim Aufprall weh getan hat. In einer weiteren Kampfaktion verdreht eine der Kämpferinnen der anderen, die am Boden liegt, das Bein. Dazu packt sie am Fuß an. Sichtbar ist, daß die Hände der Angreiferin so um das Fußgelenk der Gegnerin rutschen, daß das Bein nicht verdreht wird.

Die smarte Alundra Blayze ist in einer Kampfaktion unterlegen, sie befreit sich aus einem Haltegriff. Das Publikum jubelt. In einer weiteren Kampfaktion gibt es einen Sprung mit gegrätschten Beinen, den Debbie Combs ausführt. Dazu springt sie neben den Kopf der Gegnerin. Bei komplizierten Sprüngen und Würfen kooperieren beide Kämpferinnen. In der letzten Aktion des Kampfes verliert Debbie Combs, die dem Publikum unsympathisch ist und die die Angreiferfunktion innehatte. Das Publikum ist begeistert und buht die Verliererin aus.

Jetzt wird der „Intercontinental Championship“ angesagt. Es kommt Shawn Michaels. Er trägt die für ihn typische Sonnenbrille. Seine blonden Haare sind schulterlang. Er trägt einen roten Anzug mit in blau gehaltener Betonung des Genital- und Afterbereichs. Mit der deutlich erotischen Gestik des Striptease zieht er sich aus und hat dann nur noch die blaue Hose an. Der Stil der Musik ist jetzt völlig anders als im Kampf zuvor. Man hört bongoartige Klänge zu einem Rock-Rhythmus. In den Ring kommt nun Razor Ramon. Er soll, so das Programmheft, aus Kuba kommen. Er ist ein dunkler Typ. Demonstrativ legt Razor Ramon den Gürtel des Champions ab. Das Publikum jubelt. Es ist eindeutig auf der Seite Razor Ramons.

Einer der beiden Kämpfer zeigt eine Aktion, bei der er dem anderen mit dem Fuß auf den Kopf bzw. sogar auf dessen Gesicht tritt. Es ist sichtbar, daß der Angreifende danebentritt. Vom Ring kommt das Geräusch des Aufstampfens als akustische Begleitung dieser Aktion. Razor Ramon ist bewegungslos. In dieser Bewegungslosigkeit wackelt er mit dem Arm. Die Aktion wird wiederholt. Das Publikum brüllt: „Razor, Razor!“ Ein Junge aus dem Publikum schreit „blöde Sau“. Razor liegt jetzt auf dem Rücken. Der Junge ruft: „Jetzt

geht's los!" Beide Kämpfer raffen sich zu einer neuen Aktion auf, die damit endet, daß beide bewegungslos am Boden liegen. Razor liegt erneut auf dem Rücken, Shawn Michaels auf dem Bauch. Nach etlicher Zeit kämpft sich Shawn Michaels an den Seilen in den Stand hoch. Razor Ramon kommt ebenfalls wieder auf die Beine. Jetzt greift Razor Ramon wild an. Dieser Angriff geht über in eine furiose und kooperierende Akrobatik-Aktion von Würfen und Sprüngen, die Razor gewinnt, weil er Shawn Michaels Kopf mit seinen Knien festhält. Razor Ramon kniet über dem am Boden liegenden Shawn Michaels und dessen Kopf. Eine Gruppe von drei oder vier Mädchen, ca. 15 bis 16 Jahre alt, schreien gellend „Razor, Razor“. Das Publikum buht den Verlierer Shawn Michaels lange aus. Er entfernt sich langsam aus dem Ring. Der Junge schreit wieder: „Brauchst 'nen Taschentuch?“, ein anderer Junge: „'ne Flasche“. Das Publikum ist in der Endphase des Kampfes in München wie in Augsburg völlig aufgeheizt, ein Teil ist extrem laut und schreit „Looser“. Der andere Teil ist dagegen wie erstarrt.

Nach der Pause wird ein Teil des Publikums, der vorher aktiv war, still. Ein Junge, ca. 8 Jahre, ist völlig übermüdet, schaut jedoch im Stehen gebannt den Aktionen im Ring zu. Während des zweiten Kampfes schreit ein Mädchen, ca. 15 Jahre alt, gellend laut „you stupid mother fucker“. Im Ring sind Rick Martel und Jeff Jarrett. Rick Martel ist dunkel, Jeff Jarrett blond. Dieser Kampf setzt wieder voll auf Action. Jeff Jarrett wird von Rick Martel gehalten. Der Griff müßte eigentlich schmerzhaft sein, doch es ist wieder erkennbar, daß er nicht wehtun kann. Bevor es in eine neue Aktion geht, gibt Jeff Jarrett seinem Gegner Rick Martel mit einem kurzen Klaps mit der Hand auf dessen Schenkel das Zeichen, daß es weitergeht. Es gibt eine Szene, in der Jeff sich gegenüber dem Ringrichter rechtfertigt, ähnlich einem Schüler gegenüber einem großen älteren Jungen, den er auf seine Seite ziehen will. Mädchen, 13 bis 15 Jahre alt, schreien wild „Rick Martel, Rick Martel“, als dieser gerade der Unterlegene ist.

Es kämpft nun Crush, den der Sprecher als Mann aus Hawaii angekündigt hat, gegen Macho Man (Randy Savage). Der Sprecher im Ring teilt mit, daß Crush zusammen mit seinem Manager, Mr. Fuji, kommt. Crush erscheint jedoch nicht als erster in der Halle. Diese Mitteilung gibt ein „WWF-Official“ dem Ringrichter. Das Publikum reagiert mit ohrenbetäubendem Geschrei. Es folgt ein bekannter Marsch, der zu Beginn der gleichen Kämpferkombination auch bei Vorführungen in anderen Städten gespielt wurde. Zu diesem Marsch kommt der Macho Man. Er spielt eine Art Westernheld im Flittergewand mit riesigem, grellbunten Cowboyhut und Sonnenbrille. Das Publikum empfängt ihn wie einen Mega-Star.

Mr. Fuji kommt mit seinem Kämpfer Crush. Fuji trägt stolz eine weiße Fahne mit rotem Kreis, die japanische Nationalflagge. Als der Macho Man seinen Gegner Crush sieht, dreht er sich um und macht so, als wolle er gehen. Er kommt dann jedoch wieder in den Ring zurück. Mr. Fuji schwenkt während der Angriffsaktion seines Kämpfers Crush die japanische Fahne. Mr. Fuji schlägt mit der Fahnenstange auf den Macho Man ein, der nun aus dem

Ring springt. Der Ringrichter springt ebenfalls aus dem Ring und stellt sich dem Macho Man in den Weg. Der Kampf geht mit einer wüsten Aktion zu Ende. Es wird die gleiche Marschmusik wie beim Einzug der Kämpfer gespielt. Es gibt ein gellendes Jubelgeschrei der Zuschauer für den Sieg des Macho Man. Mr. Fuji und sein Kämpfer Crush bleiben noch im Ring. Jungen aus dem Publikum rufen: „Crush, veriß dich!“ Mr. Fuji und Crush verlassen unter lautem Buh-Geschrei des Publikums die Halle.

Die Kämpfe bauen sich aus akrobatischen Aktivitäten auf, die nicht auf eine Schädigung des Gegners ausgerichtet sind. Gewalt und Aggression bei Angriff und Reaktionen werden von den Kämpfern jedoch sehr deutlich gezeigt. Die Kämpfe bestehen aus der Vorführung hemmungsloser Angriffe, die den Gegner heftig und ungezügelt schädigen könnten. Der jeweils Angegriffene zeigt heftige Schmerzreaktionen, die, verhältnismäßig selten, bis zur gespielten Bewegungs- und Bewußtlosigkeit gehen. Das Publikum reagiert heftig auf diese gezeigten Angriffe und die schmerzhaften Reaktionen der Angegriffenen.

Der letzte Kampf des Abends in Kassel: Bret gegen Owen Hart

Die Luft scheint voller Spannung zu sein. Geflüster wie „Jetzt kommt er!“ oder „Jetzt ist es soweit!“ ist zu hören. Ein 4jähriges Kind wird ans Gitter geholt, man hat den Eindruck, es weiß nicht, worum es geht. Zuschauer drängeln sich nach vorne, unter ihnen zwei ca. 14 Jahre alte Mädchen, die gleich angezogen sind: schwarzes T-Shirt, rosa Umhang und Bret-Hart-Brille. Im Publikum ertönen Rufe: „We want Bret!“ Der Ansager kündigt einen weiteren Titelkampf an, woraufhin noch mehr Zuschauer von den hinteren Plätzen ans Gatter stürmen. Es ertönt laute Musik, alles jubelt. Dann kommt jedoch nicht Bret, sondern Owen Hart. Aus dem lauten Gejubilium wird schlagartig dumpfes Gebrüll.

Owen Hart erscheint mit betont unfreundlichem Gesicht. Er stellt sich in die Ecken des Seiles und reißt jubelnd die Arme hoch, das Publikum antwortet mit Geschrei und Ablehnung. Wieder kündigt der Moderator einen Wrestler an: „The World Wrestling Federation Champion – Bret ‚Hitman‘ Hart.“ Schreien und Kreischen geht durch die Menge; auch die wenigen, die bisher noch sitzen geblieben waren, springen auf, um Bret Hart zu sehen. Bret gibt im Gang noch schnell ein paar Autogramme, klatscht verschiedene Hände ab, die ihm Zuschauer entgegenstrecken, und steigt dann strahlend in den Ring.

Wie bei vielen der anderen Kämpfe auch, entsteht wieder eine Art Spiel zwischen Publikum und Wrestlern. Der Gute steht auf dem Seil, alle jubeln ihm zu, der Böse macht das gleiche, alle buhen ihn jedoch aus. Nur ist vor diesem Kampf die Stimmung viel angeheizter. Bret verschenkt wie immer seine Brille an einen kleinen Jungen. Die Ordner drängen teilweise sehr energisch die Zuschauer wieder auf ihre Plätze zurück. Der Kampf beginnt. Bret schaut vor jeder Aktion schräg zur Seite ins Publikum. Die Mädchen mit

den vielen Bret-Hart-„Zeichen“ streift er nur mit einem kurzen Blick; er scheint gezielt Frauen anzusehen. Bei keinem anderen Kämpfer ist etwas Ähnliches zu beobachten. Einige Frauen stöhnen laut auf, als Bret einen Schlag abbekommt. Zwei Frauen, ca. 39 oder 40 Jahre alt, schreien laut auf, als Bret getreten wird. Es gibt laute Rufe „Hitman“ und Buhrufe für die deutlich unfairen Aktionen von Owen. Eine Frau in der zweiten Reihe, etwa im Alter zwischen 45 und 50 Jahren, beißt sich ständig auf die Lippen und schreit laut auf.

Langsam läßt die Spannung etwas nach. Der Kampf zieht sich in die Länge, es ist nicht auszumachen, wer überlegen ist. Deutlich wird nur, daß Bret sehr viel fairer kämpft als Owen, der seine Angriffe nun ausschließlich gegen das angeschlagene Bein seines Bruders richtet. Die beiden wälzen sich auf dem Boden vor dem Ring, die Mädchen mit den vielen Bret-Hart-„Zeichen“ können sie berühren und schreien begeistert auf. Sie werden jedoch von den Ordnern sofort zurückgewiesen, was sie allerdings nicht daran hindert, es noch einmal zu tun. Dann wird der Kampf noch spannender, Owen kann Bret mehrfach bis zum dritten Abschlag mit den Schultern auf dem Boden halten, am Ende gewinnt Bret schließlich doch noch.

Der Kampf dauert fast 20 Minuten. Owen verschwindet sehr schnell und ohne Zuschauerkontakt. Bret dreht unter lauter, mitreißender Musik eine Ehrenrunde, wobei er versucht, wirklich alle Hände zu erreichen, die ihm entgegengestreckt werden. Bei dem Versuch einiger Fans, seine Hand festzuhalten, zieht er sie langsam, aber kraftvoll zurück. Er geht alle vier Seiten des Rings entlang, an die sich jeweils viele Zuschauer herandrängen. Dafür nimmt er sich deutlich mehr Zeit als andere Wrestler. Ein Mädchen fällt ihrem Freund in die Arme, sie hat Brets Hand gedrückt. Ihr Freund freut sich mit ihr.

Zuschauer stürmen regelrecht auf Bret Hart zu. Eine Frau und ein Junge springen behende von Stuhl zu Stuhl zurück in die hinteren Reihen: „Wir wären fast erdrückt worden“, erzählen sie lachend. Genau mit dem Ende der Musik ist Bret mit seiner Runde fertig und verläßt die Halle.

Die Show ist zu Ende. Das Publikum verläßt den Saal, Kinder stürmen den Ring und lassen sich dort fotografieren. Eine Zeitlang stört sie keiner, schließlich kommen jedoch Ordner und scheuchen sie herunter, zunächst nur bestimmt, dann sehr energisch. Von da an leert sich der Ring schnell. In Gruppen stehen Besucher vor der Halle zusammen und unterhalten sich lachend. Randalierer gibt es nicht. Vor dem Hinterausgang steht wieder eine Menschenmenge und wartet auf die Abfahrt der Wrestler, doch deren Bus ist schon lange abgefahren.

5. Danach im Hotel²¹

Nach der Show in Kassel hatte die Gruppe der Beobachterinnen ein Gespräch mit dem Moderator im Hotel verabredet; dazu der folgende Bericht:

Nach einigen Verhandlungen mit dem Portier gehen wir in den 1. Stock, wo sich eine Bar und weiter hinten ein Restaurant befinden. Ein etwa sechsjähriger Junge rennt durch den Flur. Er hat kurze blonde Haare, die oberen Stoppeln sind rot gefärbt, wie bei dem Wrestler Tatanka, dessen T-Shirt er trägt. Links neben der Treppe stehen drei Erwachsene mit Bret-Hart-Brille, weißen Bret-Hart-T-Shirts und weißen WWF-Baseballkappen. In der Hand halten sie Block und Kugelschreiber. Vermutlich hoffen sie auf ein Autogramm eines Stars. Rechts von uns ist die Bar. Es sitzen fast ausschließlich herausgeputzte Frauen im Alter zwischen 18 und 50 Jahren dort. Viele sind stark geschminkt und tragen einen schwarzen Minirock. Wir werden von oben bis unten gemustert.

Wir entdecken den Moderator, der in einer Gruppe von ca. vier bis sechs Frauen steht und Autogramme gibt. Als wir uns den Weg zu ihm durchbahnen, treffen wir auf den Wrestler „1-2-3 Kid“, der sich in Begleitung zweier Mädchen befindet. Das Alter der Mädchen, die auffallend schlank und geschminkt sind, schätzen wir auf höchstens 16 Jahre. Wir haben sie bereits im Stadion beobachtet, wo sie während der ersten Hälfte der Show in der ersten Reihe saßen.

Da wir zunächst keinen Wrestler ausmachen können, bleiben wir im Gang stehen. Mit der Zeit kommen immer mehr Frauen, gestylt, im schwarzen Minirock, die uns abfällig mustern. Wir verlagern unsere Warteposition in Richtung Treppe. Oskar von M.o.M. (Men on a Mission) kommt in die Bar. Wir fragen ihn, ob er kurz Zeit habe, sich mit uns zu unterhalten, und ob wir noch mit anderen Wrestlern sprechen könnten. Er fragt Adam Bomb, Sparkey Plugg und Mo sowie zwei weitere Wrestler, die wir ohne Verkleidung nicht identifizieren können. Adam Bomb trägt Jeans und ist unauffällig gekleidet. Die anderen sind modern-sportiv angezogen. Sparkey Plugg trägt helle Shorts, die seine muskulösen, gebräunten Beine hervorheben. Oskar ist der Rapper von M.o.M. (Man on a Mission), deren Einmarschsong sich in den Top Twenty der US-Charts plazieren konnte. Er hat einen dicken Bauch und sehr dünne Beine, ist gedrungen und ein wenig kleiner als wir. Während des Gesprächs sieht er uns kaum in die Augen, ist hippelig, schaukelt ständig vor und zurück und schaut so ziemlich allen Frauen nach, die vorbeigehen. Während der Unterhaltung unterbricht er mehrfach, um einige Frauen zu umarmen und anzumachen („Ehhjj, wanna‘ go with me tonight?“). Nach der jeweiligen Abfuhr wendet er sich wieder uns zu.

Die Gespräche mit den Wrestlern sind insgesamt eher belanglos. Sie verstehen sich als Sportler, die das Publikum begeistern wollen. Als Wrestler

21 Diese teilnehmende Beobachtung wurde zusammen mit Sally McWilliams durchgeführt.

stehen sie häufig in einer Familientradition, Eltern oder Verwandte sind ebenfalls bereits diesem Beruf nachgegangen. Den Vergleich zu Zirkusfamilien weisen sie jedoch mit Entsetzen zurück. Die Tour selber empfanden sie zu Beginn als spannend, doch nun, nach mehreren Wochen, freuen sie sich, daß sie fast vorbei ist. Wir scherzen noch einen Augenblick mit ihnen und wenden unsere Aufmerksamkeit dann wieder den Frauen an der Bar zu. Sie lassen sich in zwei Gruppen unterteilen, zum einen in die über 40jährigen, die mit Drinks an einem Tisch sitzen. Sie tragen bunte, häufig auch seidene Kleidung, die nicht unbedingt figurbetont ist. Die andere Frauen-Gruppe, 18 Jahre und älter, sitzt am Tresen, entweder um den Moderator herum oder in Zweiergruppen für sich. Sie tragen eher körperbetonte Kleidung, kurze Röcke, enge Oberteile. Wir haben den Eindruck, daß diese zweite Gruppe es unter anderem durchaus auf einen Flirt mit einem der Wrestler ankommen lassen würde, während die Gruppe der älteren Frauen die Szene eher neugierig beobachtet.

Es herrscht eine sehr eigene Stimmung. Als wir ankamen, dominierten Trubel und Geschäftigkeit. Zwei Stunden später, nachdem die „Autogramm-jäger“ die Bar verlassen haben, geht die Stimmung in gespanntes Warten über. Auf der einen Seite befinden sich einige Wrestler, auf der anderen Seite, räumlich ein wenig erhöht, die Bar. Wir haben den Eindruck, daß die Bar zur Bühne wird, auf der die Frauen sich darstellen. Die Wrestler bleiben in ihrer Ecke, blinzeln vereinzelt herüber und sind sich durchaus bewußt, daß sie beobachtet werden.

Vier gestylte, ca. 25 bis 28 Jahre alte Frauen beschwerten sich beim Portier, daß die ganze Bar voll mit Frauen sitze. Sie selbst seien Gäste des Hotels, die anderen jedoch nicht. Gegen diese müsse doch jemand etwas tun. Der Portier entschuldigt sich, daß dieses nicht in seinen Kompetenzbereich falle, normalerweise hätten die Angestellten der Bar Derartiges im Blick. Die Frauen wenden sich ab und unterhalten sich lautstark über in Hamburg vorgefallene Ereignisse; darüber, daß die Wrestler dort erst gegen drei Uhr heruntergekommen seien und darüber, daß das Hotel doch wirklich ein gutes Geschäft mit „den Jungs“ machen würde.

Unter den bereits anwesenden Wrestlern scheint eine Stimmung zu herrschen, die zwischen Erschöpfung und Feiern-Wollen schwankt. Sie halten sich betont von den Damen an der Bar fern, blicken jedoch nach wie vor zeitweise hinüber. Nach Mitternacht verlassen wir das Hotel, ohne daß sich die Szenerie geändert hätte. Von einer Bekannten, die auf dieser Tour bereits in Hamburg und anschließend in Kassel bei den Wrestlern im Hotel gewesen war, erfahren wir, daß es an diesem Abend gegen 1.30 Uhr erst „richtig losging“. Zu den Wrestlern, die wir bereits gesehen hatten, kamen noch eine Reihe weiterer, die sich dann auch zu den Frauen an der Bar gesellten.

Der Wunsch, allein mit einem Star zu sein

In Falluntersuchungen mit weiblichen Fans fanden sich eine Reihe von Mädchen und Frauen, die regelmäßig die Wrestler vor und nach der Veranstaltung im Hotel aufsuchten. Sie fahren am Nachmittag in die Hotels und warten auf die Stars, um von ihnen ein Autogramm oder Fan-Foto zu bekommen, auf dem sie der Wrestler in den Arm nimmt. Die Auskunft, in welchen Hotels die Wrestler wohnen, ist unter Fans leicht zu bekommen, da immer einige den Stars vom Flugplatz an folgen und den Namen des Hotels, in dem die Stars absteigen, kennen. Ist der Name des Hotels erst einmal bekannt, so spricht es sich schnell herum, zumal die Wrestler während der verschiedenen Tourneen meist im gleichen Hotel einer Stadt einkehren. Die Ereignisse während des Wartens – was die Stars gesagt, getan oder gefragt haben – erzählen sich die Fans noch lange. Den Wrestlern werden seit Wochen vorbereitete Poesiealben mit Bildern und Zeichnungen gereicht. Fotos kommen in ein eigenes Album oder werden an die Wand über dem Bett gehängt. In einer Clique von 17 bis 21jährigen Frauen ist es z.B. seit mehr als zwei Jahren üblich, abends ins Hotel der Wrestler zu fahren. Von ihrem Lohn als Auszubildende oder mit Unterstützung der Eltern nehmen sich die Mädchen ein Zimmer in dem jeweiligen Hotel, in dem auch die Wrestler übernachten. Die Mädchen reisen den Stars in verschiedene Orte nach und begleiten sie so auf ihrer Tour durch Deutschland. An den Veranstaltungen selber sind sie weniger interessiert und beurteilen sie mittlerweile als langweilig. Das eigentliche Ereignis ist der Abend im Hotel. Wochen vorher machen sie sich Gedanken um Kleidung und Aufmachung. Häufig müssen sie mehrere Stunden auf die Wrestler warten. Kommen diese, nachdem sie frisch geduscht und ein wenig geruht haben, in die Hotelbar, sind sie jedoch für allerlei Unternehmungen (Gespräche, Stadtbummel etc.) und auch zu kleinen Flirts bereit. Spektakuläre Ereignisse, beispielsweise als der angetrunkene Shawn Michaels verschiedene Leute mit voller Kleidung in den Swimming-Pool warf, sind noch lange ein Thema.

Nach der Vermutung der Mädchen steht bei einigen der Frauen, die sich für die Nacht ein Zimmer im Hotel der Stars nehmen, ein sexuelles Abenteuer im Mittelpunkt. Die erwähnten Clique leitet jedoch der Wunsch nach einer persönlichen Begegnung, bei der ein sexueller Kontakt zwar möglich, nicht jedoch vornehmliches Ziel ist. Sie erzählen, was sie sich wünschen, nämlich sich mit einem Star alleine bei einem Cocktail zu unterhalten. Die Mädchen betonen, daß Erotik zwar eine Rolle spielt, daß es jedoch um „mehr“ ginge, nämlich um den Wunsch, mit einem Wrestler allein zu sein.

Der Körper als Zeichen²²

1. Semiotische Untersuchung von Inhalt und sozialen Implikationen

Soziale Gruppen und ihr Wertesystem

Wrestling kann für schon vorhandene soziale Gruppen (Familien, Freundschaftsgruppen) relevant sein oder aber als Vermittlungsmechanismus dienen, um neue Gruppen, z.B. Fan-Gruppen, zu bilden. Über diese soziale Funktion fließen dann auch die mit Wrestling verbundenen Werte in die Welt- und Lebenssicht von Kindern und Jugendlichen ein.

Bei einer bereits existierenden Gruppe ist deren Wertesystem dafür ausschlaggebend, wie die Gruppenmitglieder Wrestling rezipieren, einordnen und bewerten. Der vorhandene soziale Bezugsrahmen ist dann sozusagen die Brille, durch den die Rezipienten die vom Programm angebotenen Wertvorstellungen aufnehmen, transformieren und verwenden. Die jeweilige gruppenrelevante Einstellung zu Gewalt, Geschlecht oder zu ethnisch kulturellen Differenzen prägt damit auch die Rezeption von Wrestling. Bewertet z.B. eine Familie ethnische Unterschiede als etwas Positives, so führt das möglicherweise zu Spannungen zwischen dem Wertesystem von Wrestling und dem der Familie, bei dem sich dann eine Familie auch gegen ethnische Werteprioritäten von Wrestling wenden kann. Denkbar ist jedoch auch, daß sich solche Werte gegenseitig verstärken, z.B. wenn sich eine Familie, die ethnische Unterschiede negativ bewertet, durch Wrestling bestätigt sieht. Dies ist auch der Weg, auf dem sozial problematische Wrestling-Inhalte Wertvorstellungen gesellschaftlicher Problemgruppen negativ beeinflussen können.

Wenn sich nun Leute zusammentun, um z.B. gemeinsam Wrestling zu sehen oder für sonstige typische Fan-Aktivitäten, dann vermittelt ein Programm wie Wrestling die Bildung sozialer Gruppen, für deren gemeinsames Wertesystem dann das Programm auch relevant ist. Zwar läßt sich nicht einfach voraussagen, welche Werte des gemeinsamen Medienangebots dann letztlich relevant werden, vermutlich sind es jedoch die konstitutiven Merkmale des Programms. Warum sollte sich denn auch eine Fan-Gruppe distanzieren oder ironisch zur dargestellten Gewalt oder zu Männlichkeit, Kraft oder ethnischen Werte verhalten? Vermutlich verstärkt oder überhöht solch eine neu gebildete Gruppe sogar die im Programm enthaltenen Werte, indem sie sie zum Konstitutionsmuster ihrer Gruppe macht. Dabei werden bereits vor-

22 Aus dem Englischen übersetzt von Ben Bachmair.

handene Werte mit Hilfe des Medienangebots legitimiert, was letztlich auch die Welt- und Lebenssicht der Rezipienten beeinflusst. Gerade weil Kinder offen für Einflüsse sind, nehmen sie mit Wrestling-Sendungen dann auch deren Werte eher auf als ältere Rezipienten.

Strukturierung des Publikums im Zusammenspiel von Zusammengehörigkeit und Abgrenzung

Für das Gefühl der Gruppenzusammengehörigkeit liefern Medien sicherlich eine Homogenitätsbasis, die prinzipiell alle Zuschauer einschließt. Im Fall von Wrestling spielt dabei die streng organisierte Erzählstruktur der Show mit ihren deutlich gezeichneten Protagonisten und Figuren eine wichtige Rolle. Die zum Teil langfristig laufenden Stories verbinden zudem die vielen und recht unterschiedlichen Sequenzen und Elemente des Programms. Das Publikum differenziert und individualisiert sich, indem sich die Rezipienten mit typischen und voneinander abgegrenzten Wrestlern identifizieren. Gemeinsam bleibt trotzdem allen, daß sie die übergreifenden Themen von Wrestling, sozusagen die Meta-Themen, auch für sich als relevant akzeptieren.

Was heißt das für Forschung und Erziehung? Wie lassen sich z.B. die Folgen für Fan-Gruppen abschätzen? Erster Arbeitsschritt ist, Wertesystem und soziokulturellen Bezugsrahmen des Publikums, für das das Programm produziert wurde, zu beschreiben. Konkret heißt das, die ethnischen und nationalen Vorstellungen der amerikanischen Fans zu verstehen, um dann deren Umsetzung und Konkretisierung in den Figuren und Erzählelementen von Wrestling aufzufinden. In einem weiteren Schritt geht es darum, die amerikanischen mit den deutschen Vorstellungen zu vergleichen und dabei auch die unterschiedlichen historischen Erfahrungen, beispielsweise mit Nationalismus und Rassismus, heranzuziehen. Für solch einen Vergleich eignen sich Figuren wie Lex Luger oder Ludvig Borga, weil sie jeweils deutlich als echte Amerikaner (Lex Luger, die Steiner Brothers) oder als Nicht-Amerikaner (Ludvig Borga, the Foreign Fanatics) gezeichnet sind. Kämpfen sie gegeneinander, so zwingen diese Konstellationen das Publikum, Stellung zu beziehen. Indem nun Zuschauer für oder gegen einen ethnischen Außenseiter oder dessen Gegenfigur sind, bringen sie sich in eine Gruppe Gleichgesinnter ein. Sie entwickeln also Gemeinsamkeit oder sie grenzen sich entsprechend ab. Vergleichbares gilt für Handlungselemente, z.B. ob der bevorzugte Wrestler bzw. ein Team gewinnt oder verliert. Gewinnen die Publikumsfavoriten, so bestärkt das das Gruppenzusammengehörigkeitsgefühl. Verlieren sie, fördert dies Gemeinsamkeit innerhalb der Gruppe, indem sie sich von den feindlichen anderen abgrenzt. Dieser Weg der Abgrenzung oder Integration führt tendenziell auch zu einer ablehnenden Haltung gegenüber Fremden.

Das Gesamtpublikum gliedert sich in Kleingruppen; sie werden sichtbar, wenn sie einen speziellen Wrestler favorisieren und ihn lautstark unterstützen. Das Gesamtpublikum ist kein „Einheitsbrei“, Gruppenunterschiede wer-

den vielmehr produktiv akzeptiert. Diese Dynamik von Integration und Differenzierung fördert den Zusammenhalt des Publikums als Ganzes.

Erzählstruktur und soziale Integration

Alle Kulturen brauchen Textformen, also Genres, mit denen sich Unterschiede (z.B. über Debatte, Diskussion, Essay) oder Geschlossenheit (z.B. mit Erzählung, Anekdote, Fabel) artikulieren oder herstellen lassen. Gerade die Erzählung versucht, als Textform Unterschiede zu überbrücken, indem sie problematische Themen einer Lösung zuführt. Die Lösung führt zur Geschlossenheit, weil sich Ergebnis und Erfolg noch während der Erzählung einstellen. Wrestling-Vorführungen sind nun in eine Erzählstruktur eingebunden, was sie von der Sportveranstaltung unterscheidet. Gerade weil bei Wrestling Figuren soziale, kulturelle und moralische Werte verkörpern, ist die Erzählung die beherrschende Textform. Über die Figuren prallen Meinungen und Werte aufeinander, die dann im Fortgang der Erzählung wieder ins Gleichgewicht gelangen, weil sie zu einer Lösung kommen. Wrestling-Erzählungen greifen zum Teil weit über eine Sendung hinaus; sie laufen im Fall der Geschwisterrivalität der Harts über mehr als ein Jahr. An nicht langfristig angelegten Konflikten bzw. Stories nimmt das Publikum großen Anteil. Das Ende einer Erzählung bringt nicht nur den Abschluß, sondern auch eine Lösung, die dem Publikum die Chance bietet, sich wieder auf etwas Neues einzulassen.

Die Anlage von Wrestling als Erzählung ist nicht wertneutral. Sie bietet vielmehr die Möglichkeit, Werte vorzuführen, die z.B. in Konflikten antagonistischer Figuren angelegt sind und die die Lösung der Geschichte anbieten.

Wrestling „erzählt“ seine Geschichten auf unterschiedlichen Ebenen, in unterschiedlichen Formen und in unterschiedlich langen Abfolgen. Kurze wie lange Einheiten können abgeschlossen oder offen sein. Dies schafft unterschiedliche Spannungsbögen für Zuschauer, die sich ja für verschiedene Wrestler begeistern, die je nachdem in abgeschlossene oder offene Erzählelemente eingebunden sind. Dabei entsteht beim Publikum auch Unzufriedenheit, die jedoch Teil der Wrestling-Dramaturgie ist, weil sie die Fans in die Geschichten einbindet.

Die Meta-Zeichen der WWF: wie Themen dargestellt werden

Um die Funktion des Sports im Wrestling-Programm herauszuarbeiten, empfiehlt es sich, zwischen bedeutungstragenden Elementen und den Inhalten bzw. Themen klar zu unterscheiden. Auf den ersten Blick scheint Sport und Wettkampf das Hauptthema zu sein. Sport hat jedoch nur Zeichenfunktion, ist eines der wesentlichen bedeutungstragenden Elemente, mit dessen Hilfe die Wrestling-Themen erscheinen. Im Gegensatz zum Sport verbirgt Wrestling die ihm zugrundeliegenden körperlichen, sportlichen Fähigkeiten der Akteure und ihre akrobatische Geschicklichkeit. Sie setzen ihre Körperbeherrschung so ein, daß sie den Zuschauer eigentlich verborgen bleibt. Ebenso

ist die für Wrestling entscheidende sportliche Fähigkeit, Verletzungen zu vermeiden, letztlich unsichtbar. Wesentlich sind für die Wrestling-Inszenierung dagegen die überhöht und oberflächlich dargestellten moralischen, ethnischen, nationalen und auch geschlechtsspezifischen Werte. Sie sind die Themen von Wrestling, nicht der Sport. Sport und Kampf sind nur Inszenierungselemente. Das gleiche gilt für die „Sportregeln“. Sie sollen nur auf etwas zeigen, wenn sie regelmäßig gebrochen werden. Zudem ersetzt Wrestling den geordneten Ablauf des Sports durch anarchische, exzessive Handlungen. Im Gegensatz zum Sport spielen auch Zeitmessung oder die Spielfeldbegrenzung keine inhaltliche Rolle.

Trotzdem verwendet WWF-Wrestling viel Energie, um sich als Sport zu präsentieren, so beispielsweise durch die Verknüpfung von Live-Veranstaltungen mit Fernsehberichten, wie wir sie z.B. vom Tennis her kennen. Daß es Manager und Trainer gibt, deren Tätigkeit sich auch auf die Eigenschaften des jeweiligen Wrestlers auswirkt, entspricht den Erfahrungen des Publikums mit Sport. Diese Inszenierungsweise folgt dem Trend im anglo-amerikanischen Raum, traditionelle sportliche Wettkämpfe zunehmend mehr als Show zu präsentieren und die Grenzen zwischen traditionellem Sport und Show fließend zu gestalten.

Im Gegensatz zum Sport mit seinen offensichtlichen Themen des sportlichen Könnens, der körperlichen Fähigkeiten und des Wettkampfs geht es bei Wrestling eben um Werte als den eigentlichen Themen, obwohl akrobatisch körperliche Fähigkeiten eine der unausgesprochenen Voraussetzungen der Inszenierung ist. Vorrangiges Thema ist die Definition von *Männlichkeit und Geschlecht*²³, und zwar über die semiotische Verbindung von Gewalt und Körperlichkeit. Dabei kommt es zu einer Gleichsetzung von Körperlichkeit mit Gewalt und von Gewalt mit Körperlichkeit. Die Verbindung von Gewalt und Körperlichkeit dient als Ausdrucksmittel und prägt das Bedeutungsfeld von Wrestling. Das Wrestling-Konzept von Männlichkeit impliziert gleichzeitig auch eine Vorstellung von Weiblichkeit. Dazu gehören dann auch Bilder enthusiastischer Frauen, die bewundern und zustimmen. Frauen als aktiv handelnde Personen und gleichwertige Partner sind kaum zu finden. Dagegen werden sie als beeinflussbares Publikum sichtbar.

Gewalt und Körperlichkeit sind Definitionselemente von Männlichkeit, wobei Gewalt zwar nur „vorgespelt“ wird, sie jedoch in dieser Unklarheit auch Grundlage der Sozialbeziehung von Wrestling ist. Daneben werden unterschiedliche Ausprägungen von Männlichkeit gezeigt. Sie reichen von „schwul“ (z.B. Razor Ramon, Shawn Michaels) bis „absolute Männlichkeit“ (zur Zeit die Steiner Brothers).

Ein weiteres wesentliches Wrestling-Thema ist die *ethnische Zugehörigkeit*, die nahezu mit Nationalität und Nationalismus zusammenfällt. So halten z.B. manche Leute im Publikum US-Fahnen hoch mit der Aufschrift „USA love it or leave it Foreign Freaks“. Dies entspricht einem Trend beim amerika-

23 „Gender“

nischen Publikum, Fremde als Gefahr für die Integrität der eigenen nationalen Werte anzusehen. Die Verknüpfung ethnischer Zugehörigkeit mit Nationalismus ist eine problematische und potentiell sogar gefährliche Mischung. Wie Zuschauer außerhalb der USA dies aufnehmen, ist unklar. Das deutsche Publikum brüllt wie das amerikanische bei Live-Veranstaltungen „USA, USA“. Möglicherweise heißt dies, daß deutsche Zuschauer amerikanische Werte einem neutralen, globalen und internationalen Wertesystem gleichsetzen.

Soziale und moralische Werte sind bei Wrestling ständig im Spiel, wobei Werte aus dem amerikanischen Mitte-Rechts-Umfeld (z.B. „clean living“, „clean cut“) dominieren. Gegensätzliche Wertvorstellungen, wie sie im Moment der „Brooklyn Brawler“ repäsentiert, bekommen so von vornherein eine negative Konnotation.

WWF-Wrestling benutzt *Sport als Träger*, also als Zeichen, seiner Themen. Sport besitzt diese Funktion aufgrund seines hohen Stellenwerts in der amerikanischen Kultur. Offen bleibt, wie sich Sport im deutschen Kontext mit seiner anderen kulturellen und sozialen Funktion auf die Wrestling-Themen auswirkt. Die präsentierten Wertvorstellungen und deren implizierte Negationen zielen auf ein Publikum, das offen für diese Werte eintritt, weil sie sie anstrebt, vielleicht weil sie das Gegenteil dessen verkörpern, was das Leben des Publikums bestimmt.

Das Problem des Transfers von den USA nach Deutschland

Jeder Analyse von Fernsehprogrammen muß die kulturellen Unterschiede des jeweiligen Rezeptionskontextes mitbedenken, weil Darstellungsweise und Symbole spezifisch mit dem Repräsentationssystem einer Gesellschaft verbunden sind. Da Wrestling ein durch und durch amerikanisches Programm ist, gewinnt es seine Bedeutungen und seine Werte auch aus dieser Gesellschaft. Zur Analyse gehört als Bezugsrahmen weiterhin das Publikum, für das es produziert wurde. Wrestling wird für ein Publikum gemacht, das spezifische Wertvorstellungen hat und, dies ist vielleicht noch wichtiger, das über seine spezifischen Formen verfügt, einem Programm Bedeutung zu verleihen. Verläßt ein Programm dieses kulturelle Feld und wird anderswo für ein anderes Publikum ausgestrahlt, dann trifft es auch auf neue Wertvorstellungen und andere Formen der Bedeutungskonstitution. Ein deutsches oder französisches Publikum zieht sicherlich andere Schlüsse aus dem Programm als das Publikum, für das es ursprünglich gemacht wurde. Was beispielsweise einem englischen Publikum als übertrieben amerikanisch erscheint, mag aus amerikanischer Sicht einfach Lebensfreude signalisieren. Wenn ein englisches oder deutsches Publikum die totale Mißachtung von Umgangsformen und Höflichkeit erlebt, kann das für Amerikaner auch nur Ausdruck von Selbstbewußtsein und Durchsetzungsfähigkeit sein.²⁴

24 Beispielsweise sind die Begriffe „assertive“ (heißt etwa: bestimmt auftreten, geltend machen) und „aggressive“ im amerikanischen Sprachgebrauch positiv besetzt.

Klar ist, daß sich die für jede Rezeption notwendige Bedeutungskonstitution der Zuschauer je nach geographischem und sozialem Ort drastisch ändern kann, was sich Programmproduzenten und Programmveranstalter, aber auch die Zuschauer in der Regel jedoch nicht klarmachen. Da die Themen von Wrestling Werte von hoher kultureller und gesellschaftlicher Relevanz sind, zudem der Prozeß der Bedeutungskonstitution der Rezipienten vom jeweiligen kulturellen und gesellschaftlichen Bezugsrahmen abhängt, sollten die Programmveranstalter sich der mit der Verschiebung von Wrestling aus einem Kulturraum in einen anderen verbunden Verantwortung bewußt sein. Ihre Verantwortung bezieht sich auf die semiotischen Mittel, mit denen Wrestling arbeitet. Das sind u.a. Parallelität zu Sport und Nachrichten, Formen des Exzesses, surreale Übertreibung, Ausstattung der Protagonisten. Die semiotischen Mittel geben innerhalb des Genres mit seiner hohen Voraussagbarkeit den Zuschauern einen straff organisierten Rahmen für ihre Lesart von Wrestling vor. Die mit dem strengen Aufbau von WWF-Wrestling verbundene Routinisierung verleiht ihm zudem den Charakter des Normalen.

Die Funktion des Kommentars bei den deutschen Sendungen

In der deutschen Fernsehfassung wird das amerikanische Kommentarteam durch ein deutsches ersetzt. Nicht selten erscheint dieser deutsche Kommentar wie eine Übersetzung des amerikanischen Originals, die die für die Zuschauer fremde Interpretation mit der deutschen sozusagen intertextuell verbindet. Der deutsche Kommentar bietet für deutsche Zuschauer die einzige Möglichkeit, die Bedeutung des Programms kulturell, d.h. für deutsche Verhältnisse zu adaptieren. Dazu tragen typische Veränderungen bei. So entschärft der deutsche Kommentar Antagonismen und Konflikte, wohingegen amerikanische Kommentatoren beim Sport, insbesondere bei sog. Kontaktsportarten, Konflikte und Antagonismen eher anheizen. Vermutlich beeinflussen diese stilistischen Veränderungen des Kommentars den Interpretationsrahmen der Rezipienten für das Gesamtprogramm.

2. Der grammatikalische Aufbau der WWF-Sendungen

Das Programm ist straff aufgebaut, es gibt nur minimale Abweichungen. Vermutlich entspricht der strikte Sendungsaufbau dem Bild, das die Programmproduzenten vom Publikum haben. Das straffe Schema begrenzt die Deutungsmöglichkeiten der Zuschauer, die jedoch Spaß an der sich daraus ergebenden Beständigkeit und Voraussagbarkeit haben dürften.

Der Aufbau der Anfangssequenzen

Element A ist eine Einführungs-Titel-Sequenz (TS), die nicht immer vorhanden ist. Es folgt als Element B eine Eigenwerbung für und Vorschau auf die gleich folgende Sendung (VOR). Dann kommen als Element C Bilder der Kampfteilnehmer (KAMPF), danach als Element D ein Blick über Publikum, Arena und den Ring (ARENA). Es ergibt sich folgender Aufbau: (TS) – VOR – KAMPF – ARENA. Die Sequenzen variieren nur selten, die Reihenfolge bleibt bestehen.

Sicherlich hat diese Struktur für amerikanische Zuschauer eine andere Funktion als für deutsche. Die Sequenz stellt intertextuell die Verbindung zu zwei anderen Genres her, wobei sich die „Richtung“ ändert. Einmal gibt es die Verknüpfung mit der Soap-Opera und deren schnellen Rückschau auf Episoden, zum anderen mit dem Genre der Sportberichterstattung (American Football, Baseball usw.). Diese doppelte intertextuelle Verknüpfung verschafft Wrestling Ambivalenz, indem es das Genre irgendwo zwischen Nachrichten oder Dokumentarfilm (Fakten) und der Soap-Opera (Fiktion) einordnet. Das ist im angloamerikanischen Bereich mit der Verschiebung vom Faktischen zum Fiktionalen vergleichbar, wobei die Richtung anders läuft, nicht wie bei Wrestling vom Fiktionalen zum Faktischen. Amerikanische Seher sind also an die damit verbundene Ambivalenz gewöhnt. Inwieweit diese genrespezifische Ambivalenz auch schon für deutsches Fernsehen üblich ist, ist unklar. Trotzdem bleibt als Frage, wie ein deutsches Publikum diese Ambivalenz als genretypischen Bestandteil eines Programms versteht, wie es die Beziehung von Fakten und Fiktion einordnet, z.B. als Wahrheit oder als Illusion.

Die grammatische Struktur einer Sendung

Einführungssequenz

Kampf 1: Star gegen Unbekannten

WWF aktuell: (Interview in der Studioteknik)

Kampf 2: Star gegen Unbekannten

Studio Zwischenspiel: Interviews/Diskussion

Einblendung: Lex Luger verkündet „Nehmt keine Drogen“ usw.

Kampf 3: Star gegen Unbekannten

Zwischenspiel: Nikolaus in der Arena

Einblendung in den nächsten Kampf

Kampf 4: Star gegen Unbekannten

Kampf 5: Ein Unterhaltungselement, Doink der Clown

Zwischenspiel: In einem Aufnahmestudio

Kampf 6: Star gegen Unbekannten

Kampf 7: Tatanka gegen Marty Janetty, d.h. Star gegen Star

Kampf 8: Star gegen Unbekannten

Publikum wird gezeigt

Standfotos der Wrestler

Publikum wird gezeigt

Ende

Der strikt rhythmische Wechsel von Kämpfen bzw. des Aufeinandertreffens der Wrestler im Ring mit anderen Elementen wie Interview, Diskussion, moralischer Botschaft usw. unterscheidet Wrestling-Darbietungen ganz erheblich von Genres der Sportberichterstattung. Zudem personalisiert Wrestling die Protagonisten und verstärkt so ihre moralischen, ethnischen und geschlechtstypischen Attribute. Gleichzeitig lenkt es die Rezeption, indem die Personalisierung der Figuren es den Zuschauern leichtmacht, sich mit den Figuren und ihren Merkmalen zu identifizieren.

Die Kombination von Elementen der Sportberichterstattung mit denen der Soap-Opera zur genretypischen Ambivalenz von Fakten, Fiktion und erfundenen Geschichte läßt Zuschauer, die dieses Gemenge nicht kennen und auch nicht durchschauen, im unklaren, worum es sich bei Wrestling-Sendungen handelt. Deshalb können amerikanische Zuschauer, die mit diesem Gemenge vertraut sind, mit Wrestling anders umgehen als deutsche; Erwachsene anders als Kinder; diejenigen der Zuschauer, die die angebotenen Werte ablehnen, anders als die, die dafür Partei ergreifen usw.

2.1 Signifikante Modalitätselemente

Jede Botschaft enthält Zeichen (Indikatoren, Markierungen), die die Nähe oder Distanz dieser Botschaft zu Fakten und Wahrheit angeben, die also den Ereignis- und Realitätscharakter der Botschaft bzw. der Themen markieren. Diese Indikatoren zeigen, wie Themen und Ereignisse zur Wirklichkeit stehen und wie dieses Verhältnis (Modalität, Modus) zu verstehen ist. Da diese Indikatoren spezifisch für eine Kultur sind, müssen Zuschauer eines anderen Kulturkontextes noch lange nicht in der Lage sein, eine Botschaft mit Hilfe der angebotenen Zeichen auch angemessen zu „lesen“. Im folgenden geht es nun um die Markierungen, die die Erscheinungsweise von Fakten, also ihren Realitätsgrad, einzuordnen helfen.

Solche Indikatoren der Modalität sind recht unterschiedlich. Es handelt sich z.B. um die Art, wie ein Ereignis inszeniert wurde, um die Form des Begleitkommentars oder um den genretypischen Aufbau. Welche Indikatoren bringt nun das WWF-Programm, und welche Lesarten legen sie den Zuschauern nahe? Es gibt eine Menge Indikatoren, die den diversen Zuschauergruppen zeigen, daß sie weder wirkliche sportliche Ereignisse noch Kämpfe sehen. Sie ordnen das Programm eher dem Entertainment als dem traditionellen Sport (Wettkampf auf der Basis körperlicher Stärke oder Geschicklichkeit im Rahmen kontrollierter Regeln) zu.

Wrestler als inszenierte Figuren²⁵

Viele der regelmäßig auftauchenden Wrestler, sie firmieren unter der Bezeichnung „Superstar“, sind aufwendig inszenierte Figuren. Sie tragen Pseudonyme oder charakteristische Namen wie Adam Bomb, Razor Ramon, Doink the Clown, One-Two-Three Kid, Crush, the Brooklyn Brawler, Undertaker, IRS usw. Ihre Namen sind als Indikatoren für die von ihnen dargestellten Eigenschaften zu „lesen“ und markieren zudem, was die Zuschauer an Verhalten von den jeweiligen Figuren erwarten dürfen. Diese Figuren tragen unverwechselbare Kostüme, die zu ihrem Typ als Wrestler passen. So symbolisiert Adam Bombs Outfit Radioaktivität, Doink trägt ein Clownskostüm, Yokozuna den Anzug eines Sumo-Ringers, das Tag-Team „Smoking Guns“ trägt Cowboykostüme, der Brooklyn Brawler tritt in zerrissener Jeans und schmutzigem T-Shirt auf, der Undertaker trägt einen langen, schwarzen Umhang mit schwarzem, breitkrempigen Hut und ist wie ein Toter geschminkt.

Einige der Wrestling-Figuren haben zudem ihre eigene Erkennungsmusik. Bei manchen werden auch noch spezielle Bilder über den Arenaeingang projiziert, wenn sie die Halle betreten. So kommt beispielsweise Adam Bomb mit Videobildern einer Atomexplosion in die Arena. Bei Yokozuna gibt es Musik, die japanisch klingt. Doink betritt mit Zirkusmusik und Tiergeräuschen den Ring, der Undertaker läßt sich von Trauermusik begleiten, andere kommen wiederum mit Heavy-Metal-Musik.

Manche Wrestler haben einen Begleiter, beispielsweise in der Funktion des Managers, der mit ihnen in die Arena kommt, dann entweder außerhalb des Rings bleibt oder irgendwie in den Kampf eingreift (wird von einem Wrestler verfolgt, diskutiert mit dem Schiedsrichter). Diese Begleiter korrespondieren mit ihrem Outfit direkt mit dem Charaktertyp des jeweiligen Wrestlers. So ist Paul Bearer, der Begleiter des Undertakers, in Schwarz gekleidet und trägt eine Urne. Yokozunas Begleiter, Mr. Fuji, tritt in Weiß auf und schwenkt die japanische Flagge, Doink erscheint mit einem als Clown verkleideten Liliputaner.

Regelmäßig gibt es Kämpfe zwischen einem der Superstars und einem Wrestler mit gewöhnlichem Namen und unauffälligem Outfit. Bei solch einem Kampf ist der unbekannte Wrestler bereits im Ring, während der Star-Wrestler mit seiner Begleitmusik und unter dem Jubel des Publikums einzieht. Der Star-Wrestler gewinnt fast immer den Kampf.

Die Wrestler richten sich als inszenierte Typen mit ihren speziellen Kostümen und Persönlichkeitsmerkmalen besonders an Kinder. Hier ist die Parallele zu Comic-Figuren wichtig. Dazu paßt auch, daß auf dem Bildschirm Kinder aus dem Publikum zu sehen sind, die die für einzelne Wrestler typischen Merchandising-Produkte herzeigen. Damit demonstrieren sie ihre Nähe zum jeweiligen Wrestler.

25 „Character“

Aufbau und Darstellungselemente der Wrestling-Figuren markieren den Realitätscharakter des Genres. Sie nehmen Wrestling insgesamt aus dem Bereich des Sports oder Wettkampfs heraus und verschieben es ins Showbusiness und Entertainment, was den Zuschauern zugleich eine Interpretationsmöglichkeit bietet. Die Darstellungselemente der Wrestling-Figuren sind zudem wichtige Zeichen, mit denen die Zuschauer den Realitätsbezug der Gewalt im Ring beurteilen können. Ungeklärt und als Frage bleibt offen, ob nun auch den Zuschauern, die mit diesen Darstellungselementen vertraut sind, die Gewalt als vollkommen unreal erscheint, ob sie die Gewalt verharmlosen oder sie sie als normal und selbstverständlich erleben. Das hängt im wesentlichen vom jeweiligen soziokulturellen Bezugsrahmen und dem Wertesystem der Zuschauer ab und wie sie dann mit Wrestling umgehen, d.h. welche Lesart sie entwickeln.

Ein weiterer Präsentationsmodus: die Funktion von Regeln

Üblicherweise garantiert ein Schiedsrichter, daß die sportlichen Regeln eingehalten werden. Nicht so bei Wrestling. Hier stehen Schiedsrichter nur mehr oder weniger blind und inkompetent neben den Kämpfen. Obwohl es sie gibt, scheint alles möglich zu sein, Schläge, Hilfsmittel aller Art, der Kampf zweier gegen einen. Daß scheinbar alles geht, forciert die Ambivalenz von Wrestling, die den Zuschauern eigene Interpretationen eröffnet, aber auch abverlangt. Sollen sie nun die Regelverletzung der Dummheit, Inkonsequenz und Inkompetenz der Schiedsrichter zuschreiben? Sollen sie sich aufregen oder es als irrelevant für die Beurteilung der Show von sich weisen?

Sicherlich macht das inszenierte Chaos vieler Aufführungen Sinn, wenn z.B. Wrestler hinter dem Rücken des Schiedsrichters kämpfen und das unfaire Verhalten scheinbar ohne sein Wissen stattfindet. Das schafft die Verbindung zu Pantomime und Kasperltheater. Bei ungerechten Aktionen brüllen dann z.B. Kinder im Publikum, um die Aufmerksamkeit des Schiedsrichters auf die Fouls zu lenken.

Versteht man Wrestling als metaphorische Darstellung menschlicher Beziehungen, so öffnen sich auch erfahrenen Zuschauern recht verschiedene Lesarten. Dem Bedürfnis jüngerer Kinder nach einer moralisch stabilen und eindeutig bewerteten Welt entspricht Wrestling nicht; nicht nur, weil feste und begründete moralische Werte fehlen, es gibt noch nicht einmal Stabilität über längere Erzählstrecken hinweg. Das WWF-Programm bietet seinen Zuschauern weder eine eindeutige moralische Welt, noch zeigt es über längere Erzählstrecken hinweg festgelegte moralische Werte. Es liefert jedoch Ansatzpunkte bei der Suche nach eigenen Wertvorstellungen.

Ist Wrestling Sport, Stunt oder Ballett?

Wrestling ist mehr eine Abfolge koordinierter Stunts, denn ein Wettkampf, bei dem ja Durchhaltevermögen und Geschick ausschlaggebend wären. An-

zeichen für Verletzungen durch Schläge, Tritte, Aufschlagen usw. gibt es kaum. Zudem scheinen sich die Kämpfer nicht wirklich anzustrengen, um zu siegen. Ein Boxkampf ist dagegen beispielsweise völlig anders angelegt. Beim Boxen geht es um Sieg oder Niederlage, was von den Boxern Ernsthaftigkeit und Intensität verlangt, was dem Wrestling-Kampf jedoch fremd ist. Die Art, wie Wrestler springen, stürzen usw. ist ballettartig choreografiert und setzt Interaktion voraus, und zwar als Partner in der Rolle von Gegnern. Dazu gehören auch die vielen theatralischen Aktionen, wie sich aufzuplustern, Gegner zu verspotten oder einen Gegner mit einem Duftspray zu besprühen und sich gleichzeitig die Nase gegen den Gestank zuzuhalten. Auch hier gehören Unklarheit und Ambivalenz voll und ganz zu solchen Aktionen; sie sind Teil der Modalität, also der Erscheinungsweise der grundlegenden Themen, die Wrestling darstellen will. Viele der Zuschauer ordnen Wrestling als Stunt ein. Daß sie es auch als Metapher sozialer oder individueller Kooperation erleben, setzt viel eigene Reflexion voraus. Ob die Mehrzahl der Zuschauer allerdings dieses Reflexionsniveau erreicht, läßt sich nicht abschätzen.

Die Rolle des „Live-Publikums“ in den Sendungen

Die Zuschauer sind integraler Teil der Show. So sind z.B. Kinder zu sehen, oft in Nahaufnahme, wie sie schreien, unterstützend brüllen, den Daumen bewertend nach unten strecken, Fan-Artikel für ihren Wrestler hochhalten.

In einer Sendungen von Anfang Dezember taucht der Weihnachtsmann in seinem traditionellen Gewand auf, spricht mit einem Reporter und verteilt an einige Kinder Werbematerial. Ein anderes Mal kommt ein Junge in den Ring und bekommt das Mikrophon ausgehändigt, um die Wrestler des nächsten Kampfes anzukündigen.

Ethnische Unterschiede, Nationalismus und Fremdenfeindlichkeit

Am 12. Dezember 1992 gab es die „International Survivor Series“. Es kämpften die „Foreign Fanatics“ mit Yokozuna, Crush, Ludvig Borga und Jacques gegen die „All Americans“ mit Lex Luger, dem Undertaker und den Steiner Brothers. Die Fotos, die noch vor dem Kampf zu sehen waren, zeigten die „Foreign Fanatics“, wie sie das Publikum verspotteten, während die „All Americans“ freundlich lachten. Damit waren auch schon die Rollen der Helden und Schurken verteilt.

Vor dem Kampf gab es eine Einführung, die die „Foreign Fanatics“ mit ihrem Manager im Studio zeigte. Der Manager spricht von Lex Luger als der wirklichen Seele der „All Americans“. In einer anderen Sequenz erscheint die amerikanische Stadt Boston, in der die amerikanische Revolution begann. Die entsprechenden Highlights (Bunker Hill, Minute Men, das Tea-Party-Schiff) sind zu sehen. Es folgt ein kurzer Ausschnitt aus einer Kennedy-Rede („Do not ask what your country can do for you“ usw.). Dann sagt Lex Luger:

„Wir wissen, was wir heute abend für unser Land tun können, wir besiegen die Foreign Fanatics.“ Die Kamera folgt den Wrestlern, als sie einzeln oder paarweise durch eine „Gasse“ des Publikums in den Ring steigen. Besonders die Kinder brüllen und recken ihre Arme vor, mit dem Daumen nach unten. Musik erklingt, auf der Videowand werden Bilder eingeblendet. Das Publikum buht die „Foreign Fanatics“ aus, die Kamera zeigt selbstgemachte Schilder, auf denen die Namen der amerikanischen Wrestler stehen. Ebenso ist zu lesen: „USA Love It Leave It Foreign Freaks“. Kinder halten Wimpel der USA hoch. Die Menge ruft „USA, USA“. Die „All Americans“ haben sich mit Ausnahme des Undertakers mit den „Stars and Stripes“ der amerikanischen Flagge dekoriert.

WWF-Wrestling befindet sich hier auf einer gefährlichen Gratwanderung, bei der Realität und Fiktion so ineinanderfließen, daß es vielen Zuschauern nicht leicht fällt, sie einzuordnen und zu „lesen“. An dieser Stelle wird auch die wichtige Aufgabe eines Senders offensichtlich, das WWF-Material zu kontextualisieren, also bewußt in den kulturellen und sozialen Bezugsrahmen des deutschen Publikums einzubringen. Produzenten wie Sender müssen sich auch bei einem banalen Genre wie Wrestling bewußt sein, daß Nationalismus und Fremdenfeindlichkeit ihre jeweilige Geschichte haben und daß das Symbolangebot einer Serie Lesarten und Reaktionen im jeweiligen kulturellen Umfeld provoziert. Was ein deutsches Publikum meint, wenn es „USA, USA“ schreit, ob es einen merkwürdig ortlosen Nationalismus oder nur simplen Spaß meint, ist unklar.

Humor oder Farce

Der Auftakt zum Kampf zwischen dem Team von Bim Bam Bigelow und den vier Doinks ist fast so lang wie der Kampf selber. Man bekommt etwas von Bam Bam, seiner Geliebten Lola (der Moderator nennt sie „main squeeze“) und von seinem Team zu sehen. Das Team besteht aus Bastion Booger (ein riesiger Mann mit einem T-Shirt und der Aufschrift „I may be fat you're ugly and I can diet“²⁶) und den Headhunters (zwei Männer in der Tracht der Ureinwohner der Pazifischen Inseln). Sie essen, spucken und werfen mit Truthahnstücken um sich, sie führen sich wie ungezogene Kinder und recht unappetitlich auf. Ein Reporter schildert sie, sie hätten keinen Respekt vor Thanksgiving. Das sei doch ein Tag, an dem alle Siege Amerikas gefeiert würden. Von Anfang an werden Bigelow und sein Team als schmutzilig bewertet. Das beginnt mit dem eingespielten Video und setzt sich mit dem Gebrüll des Publikums fort, wenn sie in die Arena kommen. Bim Bams Gegner, die vier Doinks, werden hingegen eher herzlich aufgenommen. Die Doinks sind eine Gruppe von vier Männern in zwei schwarzen und zwei weißen Clowns-Masken. Obwohl sie als Doinks angekündigt werden, sind sie Mitglied eines anderen Tag-Teams, den „Men on a Mission“. Sie kommen mit

26 „Ich bin fett, du dafür häßlich. Ich kann aber abnehmen.“

einem Rap-Song in die Arena, bei dem das Publikum mitmacht. Bei einem späteren Kampf klärt der Reporter Ron das Publikum darüber auf, daß es nur einen echten Doink in der WWF geben kann. Danach erscheint der echte Doink auf der Videowand und verspottet Bigelow. Das Publikum ruft: „Wir wollen Doink!“

Vermutlich soll die Figur des Wrestlers Doink die „exzessiven“ Seiten des Programms unterstreichen. Doink bringt mit Elementen des Slapsticks und der Farce auch Ironie in Wrestling ein. Kinder geht es jedoch vermutlich nicht um die ihnen eher fremde Form der Ironie, sondern um den Spaß der Clowns.

Genrespezifische Formen als prägende und ordnende Elemente²⁷

Ein Text wie das WWF-Programm kodifiziert soziale Strukturen und Prozesse auf zweierlei Weise. Einmal gibt es die offen erkennbaren und zugänglichen Inhalte. Im Fall von Wrestling sind dies u.a. Geschlecht, Ethnizität, Nationalismus und soziale Beziehungen. Diese Inhalte sind jedoch Teil eines wesentlich weiteren Rahmens als dem von Wrestling; sie entstammen bzw. entsprechen einem breiten sozialen Bezugsrahmen. Daneben „enthält“ bzw. entspricht die Form eines Texts auch den sozialen Beziehungen einer Kommunikationssituation. Eine Nachrichtensendung z.B. adressiert das Publikum als Zuschauer, die ernsthaft an den Ereignissen interessiert sind. Die Zuschauer von Nachrichten erwarten „Fakten“, die „Wahrheit“ und wollen als Bürger behandelt werden, die sich für öffentliche Angelegenheiten interessieren. Wer eine Soap-Opera einschaltet, tut das mit völlig anderen Erwartungen. Die Genres einer Gesellschaft sind also jeweils so angelegt, daß sie Zuschauer oder Leser jeweils typisch adressieren. Andererseits haben Zuschauer ihrerseits Dispositionen und Erwartungen gegenüber einem Genre, deshalb gehen sie auch entsprechend damit um. Sie sind gewöhnt, Texte mit den jeweiligen genrespezifischen Hilfsmitteln, den Indikatoren, zu lesen und zu verstehen. Wir wissen also, wie „Nachrichten“ als Fakten zu verstehen sind. Eine „Dokumentation“ besteht dagegen aus Fakten, die perspektivisch geordnet sind usw. Taucht nun z.B. ein Interview im „Text“ einer WWF-Sendung auf, dann heißt das für das Publikum, es zuerst einmal als „Nachrichtenelement“ aufzufassen. Fallstudien zur Rezeption von Wrestling-Sendungen legen nun nahe, daß insbesondere junge Zuschauer Elemente wie Interviews auch als Tatsachen verstehen. Die genretypische Einordnung eines Textelements ändert sich nicht so leicht durch die Einbindung in einen neuen Text wie WWF-Wrestling. Auf diesem Weg können fiktive Elemente den Status faktischer annehmen.

Jede Wrestling-Sendung besteht aus Elementen, die aus unterschiedlichen Genres mit den dafür typischen Realitätsbezügen stammen. So gibt es das „Update“ der Wrestling-Superstars. Es kommt aus einem Fernsehstudio

27 „modalizing elements“

oder Nachrichtenstudio. Der Sprecher gibt einen kurzen Überblick über das nächste Frauenturnier und spricht dann mit dem Wrestler Owen Hart über dessen Streit mit seinem Bruder. Dazu sind etliche Standbilder zu sehen. Zu einem anderen Genre gehört „Face to Face“, bei dem der Reporter Ray ein „Update“ zu den „Survivor Series“ gibt (13. Dezember 1993). Hier spricht der Reporter über frühere Kämpfe mit zwei Wrestlern, die jedoch in zwei verschiedenen Studios sind und über Video eingespielt werden. Das erinnert stark an aktuelle Nachrichtenmagazine. In anderen Fällen ist der Reporter selber Wrestler, „Lord Alfred Hayes“, und damit eine erkennbar inszenierte Figur. („Lord Alfred Hayes“ spricht ein exaltes Upper-Class-English.)

An ein anderes Genre knüpft die Anti-Drogen-Kampagne von Lex Luger an. Zusammen mit seiner Familie und seinen beiden kleinen Kindern gibt er vor seinem Tourneebus, dem „Lex Express“, Autogramme. In ähnlichen Situationen warnen Wrestler davor, betrunken Auto zu fahren.

2.2 *Semiotische Strukturanalyse der Hauptfiguren*

Die Namen der Wrestler haben zwei Funktionen, zum einen sollen sie als Wortspiele, Metaphern und allegorische Anspielungen den Bezug zu Spiel und Karneval herstellen. Zum anderen verstärken sie das Programm als Bedeutungssystem. Namen wie Bret Hart, Lex Luger, Marty Janetty und Hulk Hogan signalisieren so etwas wie „amerikanische Männlichkeit“. „Undertaker“, „Paul Bearer“, „Adam Bomb“ verweisen auf ethisch-mythische Werte und Namen wie „Tatanka“, „Ludvig Borga“, die „Foreign Fanatics“ auf einen ethnischen Wertkontext. Auf Witz und Karneval beziehen sich Namen wie „Doink“ und „Bim Bam Bigelow“. Obwohl die Namensgebung eher unwichtig und nicht sehr konsistent ist, verstärkt sie doch den bei den Rezipienten entstehenden Gesamteindruck, indem sie Harmlosigkeit, Blödsinn oder Selbstverständlichkeit unterstreicht.

Die folgende semiotische Strukturanalyse wesentlicher Wrestling-Figuren soll nachweisen, wie komplex die Figuren als Schnittstelle zwischen Rezipienten und dem Erzählfluß des Programms angelegt sind. Da sie in ihrer Struktur komplex und offen sind, können die Rezipienten sie in recht unterschiedliche Interpretationsschemata integrieren.

Strukturmerkmale der Wrestling-Figuren

Publikum:

Interagiert eine Wrestling-Figur mit dem Publikum? Versucht sie direkt, Gemeinsamkeit oder Antagonismus zu erzeugen?

Ethnische Zugehörigkeit²⁸:

Ist die ethnische Gruppenzugehörigkeit ein Thema?

Nationalität:

28 „Ethnicity“

Ist es ein Thema, Ausländer und Nicht-Amerikaner zu sein?

Maske:

Ist eine Wrestling-Figur kostümiert? Verkörpert sie einen speziellen Typ oder Charakter? Bleibt sie ohne Maske und Kostüm unauffällig, ein Nobody? Welche Bedeutungen legt die Maske nahe?

Rang und Status:

Hat eine Wrestling-Figur einen bestimmten Rang, z.B. indem sie den Weltmeistergürtel trägt?

Inszenierung:

Wird der Auftritt der Figur inszeniert? Tritt sie z.B. mit Erkennungsmusik, Videos, Manager, technischen Assistenten auf? Welche Bedeutung haben solche Inszenierungselemente?

Shawn Michaels

Publikum:

Es gibt eine positive Interaktion zwischen ihm und dem Publikum.

Ethnische Zugehörigkeit:

Er ist Weißer und amerikanischer Einheimischer.

Nationalität:

USA

Maske:

Weißer Weste, weiße Hosen, Schmuck

Rang und Status:

Er trägt einen Sieberrgürtel.

Inszenierung:

Erkennungsmusik („I'm a boy toy ...“)

Steiner Brothers, Rick und Scott

Publikum:

Positive Interaktion, Händeschütteln

Ethnische Zugehörigkeit:

Weißer aus dem soliden „Mid-West“ der USA

Nationalität:

USA

Maske:

Standard-Wrestling-Outfit

Rang und Status:

Kein Rang erkennbar.

Inszenierung:

Szene aus der Boston-Tea-Party

Razor Ramon

Publikum:

Richtet sich nicht an das Publikum.

Ethnische Zugehörigkeit:

Lateinamerikaner, vermutlich aus Puerto Rico

Nationalität:

USA

Maske:

Goldketten, Zahnstocher, rosa Weste, rosa Shorts, Ellbogen- und Knieschützer, Stiefel

Rang und Status:

Trägt einen Sieberrgürtel und wird als Champion vorgestellt.

Inszenierung:

Videos werden bei seinem Eintritt gezeigt, Musik, exaltiertes Imponiergehabe.

Jacques

Publikum:

Keine Interaktion mit dem Publikum.

Ethnische Zugehörigkeit:

Franko-Kanadier

Nationalität:

Nicht erkennbar

Maske:

Ärmellose rote Weste der kanadischen „Mounties“, Reitstiefel, lange Hosen

Rang und Status:

Nicht erkennbar

Inszenierung:

Wird vom Reporter Ron in „Update“ interviewt. Erkennungsmusik „We are the Mounties“. Hat einen Manager.

Brooklyn Brawler

Publikum:

Keine Interaktion.

Ethnische Zugehörigkeit:

Brooklyn, Großstadt-Abschaum

Nationalität:

USA

Maske:

Sieht abgerissen aus. Er trägt ein schmutziges T-Shirt und ebensolche Jeans.

Rang und Status:

Nicht erkennbar

Inszenierung:

Keine. Ein Nobody-Wrestler schlägt ihn.

Adam Bomb

Publikum:

Ist nicht auf das Publikum ausgerichtet.

Ethnische Zugehörigkeit:

Amerikanischer Weißer mit englischer Abstammung

Nationalität:

USA

Maske:

Schutzbrille, Symbole für Radioaktivität auf dem Hemd, grüne Augen/Kontaktlinsen

Rang und Status:

Nicht erkennbar

Inszenierung:

Geräusche von Explosionen, Bilder von Atomexplosionen und Radioaktivität. Tritt mit Manager auf.

Schon diese knappe Übersicht über wenige Wrestling-Figuren zeigt, daß Nationalität nicht mit der ethnischen Zugehörigkeit zusammenfällt, was typisch für die USA mit ihrer ethnischen Vielfalt ist. Allerdings wird die ethnische Zugehörigkeit nicht neutral präsentiert. Es gibt u.a. eine geschlechtsspezifische „Lesart“, indem verschiedene Versionen von Männlichkeit (hetero-/homosexuell) vorgeführt werden. So paßt z.B. zu Razor Ramon, dem Latein-amerikaner, eher Homosexualität und zu den Angloamerikanern Heterosexualität. Aber auch hier gibt es keine eindeutige und durchgängige Zuordnung. So stattet sich der weiße Angloamerikaner Shawn Michaels mit einem Modestil aus dem homosexuellen Umfeld aus, und der Brooklyn Brawler ist, obwohl typischer Weißer, eine ausgesprochen negative Figur. Ebenso sind die Indikatoren für „ausländisch“, „fremd“ vieldeutig und bleiben somit offen für die Bewertung durch das Publikum. So ist der Franko-Kanadier Jacques mit seinem Mounty-Kostüm dadurch positiv besetzt.

Was in diesem offenen System von Figuren zunächst nur als Zeichen erscheint, ist letztlich doch auch ein Bewertungsmuster, bei dem eine Figur wie der Brooklyn Brawler deutlich nicht oben rangiert. Das Figuren-System entspricht in seiner ethnischen Zusammensetzung zwar einem US-amerikanischen Publikum, bewertet jedoch die Kombination von Sauberkeit, Anständigkeit, Heimatverbundenheit und nordischer Männlichkeit durchaus einseitig positiv.

Die Art der Inszenierung oder die Publikumsorientierung sind weitere Mittel, um die Interpretationsweise des Publikums, seine Lesart, zu strukturieren.

In diesem komplexen Zeichensystem mit seiner vielfältig vorstrukturierten Interpretation ist nun die Übertragung von einem Kulturkontext in einen anderen von hoher Relevanz, weil die für ein amerikanisches Publikum angelegten Lesarten verschwimmen und sich verzerren. Das Programm hat nun mit den deutschsprachigen Kommentatoren ein wichtiges Hilfsmittel, um den Transformationsprozeß für ein mitteleuropäisches Publikum zu gestalten. Das deutsche Kommentatorenteam hat deswegen auch eine wichtige Funktion für die Kontextualisierung des Wrestling-Programms, indem es dem Publikum eigene und neue Lesarten anbietet.

3. Teil: Rezeption

„Also manchmal denk’ ich, daß es gut wäre, wenn ich auch so kämpfen könnte“ – wie Kinder und Jugendliche Wrestling-Sendungen rezipieren

Was macht die Attraktivität von Wrestling im Fernsehen bei Kindern und Jugendlichen aus, welche Verbindungen bestehen zwischen den subjektiven Problemlagen beim Rezipienten und den durch die Sendung angebotenen symbolischen Mustern, wie ist das Thema ‚Gewalt‘ in die Rezeption und das Alltagshandeln von Kindern und Jugendlichen eingebettet? Diesen Fragen wurde anhand einer Rezeptionsstudie nachgegangen, die herausgearbeitet hat, wie die befragten Kinder und Jugendlichen die ‚Gewalthandlungen‘ im Wrestling interpretieren, welchen Bezug sie zu ihren eigenen Handlungsweisen und Konfliktlösungsmustern herstellen und was sie sich selbst dazu phantasieren. Weiterhin war von Interesse, wie die Reaktionen auf die dargestellten Gewalthandlungen im Wrestling sind, und damit auch, wie die Fähigkeit der Rezipienten zur Differenzierung zwischen der Realität und der dargestellten Fiktion aussieht.

Um die Sichtweisen der Rezipienten zu erforschen und Antworten auf die gestellten Fragen zu erhalten, wurde eine mündliche Befragung der Rezipienten durchgeführt und qualitativ ausgewertet. Das qualitative Verfahren hilft, die Komplexität der Rezeption aufzuklären, führt allerdings auch dazu, daß sich repräsentative Aussagen mit dem Anspruch auf Allgemeingültigkeit nicht formulieren lassen. Die genaue Interpretation von Interviews ermöglicht es vielmehr, Aussagen über Sicht- und Verarbeitungsweisen von Jugendlichen und – damit verbunden – über kognitive Zustände zu machen, die sich für die Auseinandersetzung mit Fragen der Bedeutung und des Einflusses von Wrestling im Fernsehen besser eignen als die Auswertung einer Erhebung von Durchschnittszahlen, die anhand einer großen Stichprobe gewonnen werden. Wenn auch die hier verwendeten Stichprobengrößen auf den ersten Blick als klein erscheinen, so kann man doch davon ausgehen, daß eine Erhöhung der Erhebungsmenge kaum zu anderen Ergebnissen geführt hätte.

1. Fragestellung und Methode

Eine wesentliche Problemdimension der Wrestling-Befragung war die Unterscheidung zwischen Realität und Fiktion. Im Hinblick auf das Medium Fernsehen und insbesondere beim Wrestling muß man von einem Auseinanderfallen von objektiver Realität, dargestellter medialer Realität und subjektiver Realität ausgehen. Diese verschiedenen Realitäten sind auf die unterschiedlichen Ebenen des Wrestling-Ereignisses im Fernsehen übertragbar. Grob gesehen muß man dabei zwischen Wrestling als realem Geschehen und als medialem Ereignis unterscheiden.

Bereits bei der Betrachtung des Live-Ereignisses stellt sich die Frage, ob es sich beim Wrestling um einen wirklichen Kampf oder nur um eine Inszenierung bzw. Show handelt. Die jeweilige Einschätzung bedingt die Auffassung darüber, ob bei den Kämpfen wirklich Gewalt angewandt wird. Daraus folgt wiederum die Frage, ob es sich beim Wrestling um einen fairen Wettkampf handelt oder ob die Kampfhandlung abgesprochen ist. Für die Beurteilung durch die Fans spielt die Einschätzung der Regeln und die Funktion der Schiedsrichter und Manager eine entscheidende Rolle. So gilt es zum Beispiel, die Manager in ihrer Funktion als Aufstacheler und Anheizer im Show-Rahmen zu sehen und ihnen weniger eine ernsthafte Rolle zuzuschreiben. Auch die Klärung der Frage, ob die Wrestler nur als Rollenträger auftreten oder als Personen agieren, ist unter diesem Gesichtspunkt entscheidend. Ist es vorstellbar, daß die Wrestler außerhalb des Ringes anders miteinander umgehen als während des Kampfes?

Setzt man sich mit Wrestling als Fernsehereignis auseinander, das zusätzlich medial inszeniert wird, so spielen für den Aufbau der Sendung die Manager beim gegenseitigen Aufheizen der Gegner eine bedeutende Rolle. Ein weiterer wichtiger zusätzlicher Bestandteil der Dramaturgie sind die Interviews, die Wrestler, ihre Manager oder die ‚Offiziellen‘ der jeweiligen Veranstalter geben. Auch die Moderatoren mit ihren Kommentaren geben dem Ganzen eine besondere Sichtweise, indem sie Wrestling als Sportkampf moderieren. Sie unterstützen dadurch das Bild von eines ernsthaften Geschehens.

Das aus diesen Punkten abgeleitete Untersuchungsmodell geht nun davon aus, daß diese unterschiedlichen Realitätsebenen von den Wrestling rezipierenden Kindern und Jugendlichen ‚entschleiert‘ werden müssen. Das Modell der Realitätsebenen kann man sich als verschiedene Bühnen vorstellen, die jeweils durch einen Vorhang verdeckt sind. Hat man einen Vorhang gelüftet, offenbart sich dahinter eine neue Bühne, die wiederum von einem Vorhang verdeckt wird. Erst wenn der Betrachter alle Bühnen – in dem Modell die unterschiedlichen Realitätsebenen – durchlaufen hat, ist ihm Wrestling als Medienereignis reflexiv zugänglich. Die vorliegende Rezipientenbefragung möchte u.a. dazu Aussagen machen, in welchem Alter und aufgrund welcher Voraussetzungen die einzelnen Realitätsebenen differenziert werden können.

Die Rezipientenbefragung beschränkt sich auf die Altersgruppe der 10- bis 17jährigen, wobei anfangs zusätzlich noch einige jüngere Kinder befragt

wurden. Es hat sich aber ziemlich schnell gezeigt, daß die Reflexion der als problematisch betrachteten Darstellungsweisen im Wrestling von der hier analysierten Altersgruppe nicht geleistet wird, so daß eine Beschränkung auf den genannten Alterszeitraum durchaus gerechtfertigt ist.

Eine mündliche Befragung nahm die Sichtweisen von Kindern und Jugendlichen zu Wrestling in den Blick. Dazu wurde in einem ersten Schritt, ausgehend von der Fragestellung, ein Themen-Katalog entworfen, der die Grundlage für den zweiten Schritt, den Entwurf von Leitfragen für die Interviews, bildete.

Folgende Problempunkte wurden untersucht:

- die Rezeptionssituation vom Fernsehereignis Wrestling;
- die Identifikation mit Wrestler-Figuren;
- die Einordnung von Wrestling als Show oder Sport, die Differenzierung zwischen Realität und Spiel;
- die Wahrnehmung von Gewalt, die Alltagsvorstellungen von Gewalt;
- die Funktion von Wrestling als Thema in der Familie, in der Schule und in der Freundschaftsgruppe, die Alltagswelt der Befragten.

Zusätzlich fand eine Erhebung von allgemeinen Daten zum Alter, zum Geschlecht, zur familialen Situation, zur Mediennutzung und zu den jeweiligen Freizeitinteressen statt.

Aus diesem Themenkatalog wurden dann folgende Leitfragen entwickelt:

Identifikation mit Wrestling-Figuren

- Welche Wrestler kennst du und welche Wrestler findest du am besten, am schlechtesten?

Wrestling als Show oder Sport

- Was meinst du, kämpfen die Wrestler gerne im Fernsehen gegeneinander? Warum machen die das eigentlich?
- Wie sieht wohl so ein normaler Tag für einen Wrestler aus?
- Welche Bedeutung haben die Moderatoren, welche die Manager der Wrestler?

Differenz Realität und Spiel bzw. Differenz von Realität und Fiktion (bei jüngeren Kindern)

- Was machen die Wrestler nach einem Kampf: Gehen sie sich aus dem Weg oder sitzen sie zusammen?
- Was glaubst du, wie sehr sich die Wrestler gegenseitig weh tun? Wie reagieren diese auf Verletzungen?
- Gibt es bei so einem Kampf Regeln? Welche kennst du? Welche Bedeutung haben sie und was passiert, wenn sie nicht eingehalten werden?

Alltagsvorstellungen von Gewalt

- Was wird unter Gewalt verstanden? (Genaue Nachfrage, Erklärung an Beispielen.)
- Wie werden Konflikte mit Freunden im Alltag gelöst? Welche Rolle spielt dabei Gewalt?

Wrestling als Thema in der Familie, in der Schule und in der Freundschaftsgruppe

- Kennst du andere Leute, Freunde oder vielleicht auch Erwachsene, die sich für Wrestling interessieren und sich die Sendungen anschauen. Wer ist das? Sprichst du mit denen darüber, und wenn ja, was?
- Spielt ihr in der Schule oder in der Freizeit Wrestling-Kämpfe nach, wendet ihr die Kampftechniken an?

2. Stichprobe²⁹

Da es nicht Ziel der Rezeptionsstudie war, eine repräsentative Untersuchung vorzulegen, sondern Problembereiche in der Rezeption von Wrestling aufzuzeigen, wurde nur eine kleine Stichprobe nach bestimmten Vorgaben zusammengestellt. Zum einen sollten gleich viele Jungen wie Mädchen sowie unterschiedliche Altersgruppen vertreten sein, da Geschlecht und Alter bedeutsame Faktoren des Rezeptionsprozesses darstellen. Weiterhin gab es Versuche, eine Gruppe in die Untersuchung miteinzubeziehen, die als potentiell gewalttätig eingeschätzt werden kann. Letztere wurde in Häusern der Jugend aufgrund von Angaben dort tätiger Sozialarbeiter ausgewählt. Dabei stellte sich nach einer ersten Befragung der Jugendlichen heraus, daß diese keine Fans von Wrestling sind. Auf eine nähere Nachfrage hin wurde uns erläutert, daß Wrestling für diese Jugendlichen langweilig ist. Die eigene Begründung dafür war, daß es ihnen nichts für ihren Alltag bringe. Diese Jugendlichen sehen sich lieber Karate- und Kung-Fu-Filme an, in denen genaue Kampftechniken gezeigt werden. In dieser Gruppe wurde dann – nachdem in mehreren Einrichtungen immer die gleichen Antworten kamen – nicht weiter nach Interviewpartnern gesucht. Die anderen Probanden wurden über Kindertagesheime, Grundschulen, weiterführende Schulen sowie Häuser der Jugend rekrutiert. Insgesamt standen 30 Jungen und Mädchen für Interviews zur Verfügung, die sich nach Altersgruppen wie folgt verteilen:

Alter	Jungen	Mädchen
10 – 13 Jahren	5	5
14 – 17 Jahren	10	10

29 Die Interviewerhebung und z.T. auch die Auswertung erfolgten durch Britt-Kristin Feldmann, Martin Gleich, Maja Götz, Claudia Schmidt, Detlef Schwarte und Kerstin Werner.

Die Interviews wurden bei der Hälfte der Interviewpartner zu Hause, bei der anderen Hälfte in den pädagogischen Einrichtungen geführt. Ein Teil der Interviews waren Gruppeninterviews. Mit den unter 16jährigen wurde die mündliche Befragung nur nach der Zustimmung durch die Erziehungsberechtigten ausgeführt. Die Interviews wurden mit dem Einverständnis der Kinder und Jugendlichen auf Tonband aufgezeichnet und anschließend für die Auswertung verschriftet. Die Auswertung erfolgte im Sinne einer qualitativen Typenbildung. Die Antworten der einzelnen Befragten wurden den Themengebieten des Interviewleitfadens zugeordnet und dann zusammengefaßt. Anschließend wurden typische Antworten herausgearbeitet, die wesentliche Aussagen zu Wrestling wiedergeben. In der folgenden Darstellung, die die Ergebnisse veranschaulicht, werden Originalzitate aus den Interviews präsentiert.

3. Ergebnisse

Allgemeine Daten

Die befragten Kinder und Jugendlichen repräsentieren ein breites Spektrum im Hinblick auf Sehgewohnheiten, Mediennutzung und familiäres Umfeld. In dieser Hinsicht kann gesagt werden, daß die typischen Wrestling-Zuschauer keine sozialstatistischen Besonderheiten aufweisen. Dennoch läßt sich die tendenzielle Zugehörigkeit zu einer mehr unteren als zu einer höheren Gesellschaftsgruppe aus den erhobenen Daten ablesen. Diese Aussage muß aber aufgrund der Nicht-Repräsentativität der Daten sehr vorsichtig interpretiert werden, sie stimmt jedoch mit den Ergebnissen der Beobachtungen von Live-Aufführungen überein³⁰.

Situations- und personenbezogene Daten – die Rezeptionssituation bei der Fernsehdarbietung

Wrestling wird von den Befragten sehr unterschiedlich rezipiert: manche sehen sich Wrestling in der Regel alleine an, andere folgen der Sendung gemeinsam mit den Geschwistern, den Eltern oder mit Freunden. Es scheint aber eine Tendenz zu geben, Wrestling lieber gemeinsam als alleine anzusehen. Keiner der Befragten hat explizit ausgesagt, daß er oder sie es nicht mag, die Wrestling-Sendungen mit anderen anzusehen. Bei der Wrestling-Rezeption dürfte es sich demnach mehr um ein Gruppenphänomen handeln, wie es bei anderen Sportarten auch üblich ist (z.B. Fan-Gruppen beim Fußball). Beim Wrestling sitzen oftmals ganze Familien vor dem Fernsehschirm. Dieser Umstand gilt für alle Altersgruppen und nicht nur für die jüngeren Kinder.

30 Vgl. den Beitrag „Live-Ereignisse“.

Häufig schauen sich Geschwister gemeinsam Wrestling an. Oft bilden ältere Geschwister überhaupt erst den Anlaß für die Wrestling-Rezeption.

Einige der Befragten zeigen eine starke emotionale Anteilnahme an den Show-Kämpfen: „Also ich, natürlich zittere ich dann so 'nen bißchen mit, wenn da jemand, den ich mag, kämpft und so.“ (Junge, 15 Jahre)

Identifikation mit Wrestling-Figuren

Fast alle befragten Kinder und Jugendlichen können einen Lieblings-Wrestler nennen. Dabei schälen sich – ähnlich wie bei der Zuschauerpost³¹ – bestimmte Vorlieben heraus, die in einem engen Zusammenhang mit den aktuellen Show-Kämpfen stehen. Wenn zum Beispiel ein bestimmter Wrestler eine Zeitlang nicht mehr auftritt, kann er an Attraktivität verlieren. Zur Befragungszeit waren vor allem Tatanka und Bret Hart am beliebtesten. Aber auch der Undertaker sowie der damals nicht mehr agierende Hulk Hogan wurden häufig genannt. Die Identifikation mit den Figuren scheint geschlechtsspezifisch bedingt zu sein: während die Mädchen ihren Wrestler mehr nach dem Aussehen wählen, sind bei den Jungen die Kampftechniken entscheidender. Einige der Kinder und Jugendlichen konnten auch Gründe für ihre Identifikation mit bestimmten Wrestlern angeben. So äußerte etwa ein 13jähriges Mädchen:

Anja: Also manchmal denk' ich, daß es gut wäre, wenn ich auch so kämpfen könnte. (...) Das sieht immer irgendwie aus, als ob die total stark sind, weil sie auch voll viele Muskeln haben und so. Das sieht aus wie im Zeichentrick, wie in einem Comic sieht das manchmal aus, find ich.

Interv.: Wann würdest du diese Kraft brauchen?

Anja: Ja, manchmal in der Schule, ne, irgendwie, wenn einen welche ärgern und die sind stärker als ich, dann wünsch ich mir schon manchmal, daß ich auch so stark bin.

Ein 11jähriger Junge meinte auf die Frage, ob es manchmal Situationen in seinem Leben gäbe, in denen er gern ein Wrestler wäre:

Bert: Ja, manchmal.

Interv.: Was sind das für Situationen?

Bert: In der Schule, wenn die Großen dann immer ankommen und so. (...) Da sind immer so 'nen paar, die wollen mich und 'nen anderen Freund ärgern, weil einer aus unserer Klasse hat die angeheuert und so, da wär ich gern mal 'nen Catcher, da würd ich den das auch mal gerne heimzahlen.

Diese Überlegungen bleiben aber immer Phantasie. Die Befragten wollen ihre Probleme im Alltag nicht mit Gewalt oder Wrestling-Kampftechniken lösen. Die Identifikationsphantasien bieten ihnen vielmehr die Möglichkeit, mit diesem Problem psychodynamisch umzugehen.

31 Vgl. den Beitrag „Orientierung und Vorbild – Zuschauerpost“.

Auf die Frage, wie sie sich ihr Leben vorstellen, kommen sehr häufig unrealistische Wünsche zum Vorschein. So antwortete ein 13jähriges Mädchen auf die entsprechende Frage: „Wie ich mir mein Leben vorstell’? Ich hab jetzt mal ’nen ganz hübschen, reichen Mann, so einer wie Richard Gere, und dann hab ich ’nen großes Haus und ’nen Pferd und so was.“

Die beiden Faktoren – so stark wie ein Wrestler sein zu wollen und im Leben einmal reich und berühmt zu werden – korrespondieren sehr häufig in den Interviews miteinander. Insgesamt gesehen verdeutlichen die Antworten, daß Wrestling von den Fans als Identifikationsmöglichkeit zur symbolischen Bewältigung von Alltagsproblemen genutzt wird. Die Wrestling-Themen spiegeln die handlungsleitenden Themen der jugendlichen Zuschauer wider, die sich gerne auch einmal so stark wie ein Wrestler fühlen möchten.

Alltagsvorstellungen von Gewalt – Wrestling als Gewalt

Im Zentrum des Interesses der Untersuchung stand die Frage, wie die befragten Kinder und Jugendlichen die inszenierten Gewaltdarstellungen im Wrestling-Kampf wahrnehmen, bewerten und in ihrem Alltag gebrauchen. Fast alle Befragten lehnten Gewalt als Lösungsmittel für Alltagskonflikte ab, hoben aber den Spaß, den sie an den Gewaltdarstellungen im Wrestling haben, hervor. Dies ist ein überraschendes und erklärungsbedürftiges Ergebnis.

Die Ablehnung von Gewalt zur Konfliktlösung im Alltag wird an ausführlichen Situationsschilderungen deutlich. Immer wieder wurde beteuert, daß man die im Wrestling zu sehenden Kampftechniken – falls man sie überhaupt so bezeichnen kann – bei anderen nicht bewußt zur Abwehr oder zum Angriff anwenden würde. Eine andere Form findet sich dagegen, wenn vor allem einige jüngere Jungen erzählen, daß sie Wrestling nachspielen, indem sie sich mit Matratzen oder im Sandkasten einen Kampfring nachbauen und dort gegeneinander antreten. Dabei scheint es Situationen zu geben, in denen den nachspielenden Kindern manche Folgen der unachtsamen Verwendung von Wrestling-Techniken nicht immer bewußt sind. Sie schildern auch leichte Verletzungen, die sie oder andere sich dabei schon zugezogen haben. In einzelnen Fällen kann die Rezeption von Wrestling also zu Situationen führen, in denen die Gewaltdarstellungen im Alltag im Spiel von Kindern nachgeahmt und in ihren Folgen unterschätzt werden:

Timo: Na ja, ich guck das eigentlich nur so, weil ich das gut finde, wenn sie kämpfen, wenn sie auf einen springen.

Interv.: Macht ihr das in der Schule auf dem Schulhof nach?

Timo: Na ja, wir machen das nach, da treffen wir auch. (...) Ja, wir schlagen richtig zu, aber (...).

Interv.: Richtig doll?

Timo: Ja, also wir machen kein Ernst, nur Spaß; wir treffen, aber nur ein bißchen doller. Treffen ein bißchen doller als die. (Junge, 8 Jahre)

Auch ältere Kinder spielen Wrestling nach:

- Albert: Mit meinem Freund, da legen wir uns auch immer die Matratzen auf den Boden und da machen wir auch immer so was.
- Interv.: Passiert da manchmal auch was?
- Albert: Ich hab ihm schon einmal aus Versehen das Knie an den Kopf gehauen. Und er hat mir mal in die Rippen getreten aus Versehen, da hat ich Rippenquetschung. (Junge, 15 Jahre)

Die Gruppe der Kinder, die Wrestling nachspielen, kann allerdings als klein eingeschätzt werden.

Eine weitere Gruppe von Befragten gab vor, sich einfach nur an den Handlungen der Wrestler zu erfreuen:

- Interv.: Findest du das brutal?
- Heike: Nö, find ich nicht brutal, das find ich immer lustig. Ich mein, das ist da ja eigentlich nie brutal. Ich find das irgendwie albern, wie 'ne Show. Ist ja nur 'ne Show. (Mädchen, 13 Jahre)

Ein interessanter Nebenaspekt bezieht sich auf die Vorstellungen der Befragten, wie Wrestling wirkt. Sie streiten alle im Hinblick auf sich selbst ab, daß die Wrestling-Rezeption für ihre Person nachteilige Auswirkungen zur Folge haben könnte. Dagegen würden fast alle Befragten es jüngeren Kindern nicht erlauben, sich diese Sendung anzusehen, mit der Begründung, daß die Gefahr besteht, daß diese davon gewalttätig werden könnten. So meinte etwa ein 12jähriger Junge:

Ja, daß die das halt nachmachen und sich dabei selber verletzen und so. Wie gesagt, das ist ja geübt und die kennen das in- und auswendig, die Catcher. Und die Kleinen sehen das dann im Fernsehen und machen das dann nach und so. Sind bestimmt auch so einige ziemlich gewalttätig, find' ich, und viele machen das nach. Ich war auch mal in einem Verein, und da hatten wir zwei Trampoline, und da ham sie darauf immer Catchen gespielt.

Bei der Auswertung der Interviews wurde deutlich, daß Wrestling von den Fans nicht eindeutig als Gewaltdarstellung angesehen wird. Es wird von den Rezipienten nicht unter dem Gesichtspunkt betrachtet, Anleitungen für Gewaltanwendungen zu bekommen. Dennoch führt Wrestling bei Kindern, die ihre Fernseherlebnisse aktiv verarbeiten, zur Nachahmung, bei der dann wiederum eine Verletzungsgefahr besteht.

Wrestling als Thema in der Familie, in der Schule und in der Freundschaftsgruppe

Auch wenn Wrestling ein Gruppen- und vielleicht sogar ein Familienphänomen ist, hatten einige der befragten Kinder und Jugendlichen selten Gelegenheiten, über ihre Wrestling-Erlebnisse mit Erwachsenen zu reden. Ein 15jähriger Junge beschreibt dies so: „Denen (den Eltern) ist das eigentlich egal, ob ich das gucke oder nicht. Die finden's beide, also beide nicht so toll, also.“

Dagegen scheint es in vielen Freundschaftskreisen üblich zu sein, über die Kämpfe oder Sendungen zu sprechen. Das gleiche gilt auch für den Aus-

tausch von Fan-Zubehör wie Poster, Zeitschriften, Stickers etc. Hier läßt sich allerdings – auch aufgrund der geringen Stichprobe – keine einheitliche Aussage machen. Beide Aspekte – Thematisierung von Wrestling in der Freundschaftsgruppe sowie der Erwerb von Fan-Zubehör – lassen sich nicht mit anderen erhobenen Daten in einen systematischen Zusammenhang bringen.

Differenzierung von Realität und Fiktion

Die Frage nach der Unterscheidbarkeit von Realität und Inszenierung beim Wrestling setzt die Einordnung von Wrestling als Show oder als Sport voraus. An dieser Stelle soll das eingangs beschriebene ‚Bühnenmodell‘ anhand der empirischen Daten überprüft werden.

Die jüngeren Kinder (unter 10 Jahren) und auch einige ältere Jugendliche glauben, daß beim Wrestling-Kampf ernsthaft gegeneinander gekämpft wird, Verletzungen allerdings vermieden werden. Intention der Wrestler sei es, den Gegner zu besiegen. Sie gehen davon aus, daß die Kämpfe ernsthaft ausgetragen werden. Berichten in Zeitschriften oder von Freunden, die behaupten, daß alles nicht echt sei, begegnen sie mit Zweifeln. Eine Verteidigung dieser Position wird selbst in den Gruppendiskussionen beibehalten, in denen der soziale Druck zur Angleichung der eigenen Meinung an die der anderen Gruppenmitglieder besonders stark ist. Es wurde jedoch kein Kind bzw. Jugendlicher gefunden, der an die absolute Echtheit von Wrestling in dem Sinne glaubt, daß es sich um wirkliche Kämpfe mit allen möglichen Folgen handelt. Immer wieder wurde argumentiert, daß bei einem ‚richtigen‘ Kampf Blut spritzen müßte oder die Wrestler bestimmte Wurftechniken nicht überleben würden. Die folgenden Zitate machen diese Position deutlich:

- Theo: Na, äh, ich hab mal irgendwo mal was gelesen darüber. Also da haben sie auch gesagt, daß das die Schläge und sowas schon echt sind, halt bloß nicht so doll und daß das, daß man darauf vorbereitet ist. Daß das 'nen bißchen weh tut. Und daß die auch 'nen bißchen Körperbeherrschung haben müssen, daß die das alles so hinkriegen. Wenn das alles echt wäre, dann wär' danach der Typ blutüberlaufen, würd' ich sagen, und dann könnte er nicht so locker aus der Halle turnen. (Junge, 15 Jahre)
- Kai: Dann denkt man eigentlich immer, das machen die echt, aber, wenn das sein würde, dann würden die ja am ganzen Kopf bluten, danach und ja, (...). (Junge, 11 Jahre)
- Heike: Nur manchmal, da, ich bin mir zwar sicher, daß das nur Show ist. Nur manchmal, da glaub' ich auch, daß das keine Show ist. (Mädchen, 11 Jahre)
- Interv.: Wie würdest du Wrestling erklären, was da passiert?
- Paula: Daß die immer kämpfen (...) weiß nicht, wie das jetzt sagen soll. (...), daß das nur alles Show ist und so, daß die da nicht Ernst machen da. Also, ich glaub' nicht, daß die Ernst machen, weil das ist ja nicht normal. (Mädchen, 13 Jahre)

Der folgende Dialog aus einem Gruppeninterview macht deutlich, daß sich die Fans von der Behauptung, Wrestling sei nur Show, nicht gerne beeinflussen lassen:

- Horst: (...) das ist alles Show, das wird alles besprochen. Wer gewinnt, wer was macht. Also, was heißt, wer was machen soll, vielleicht nicht. (Junge, 16 Jahre)
- Bernd: Wenn jetzt 'nen Guter gegeneinander kämpft, glaubst du, die sprechen das vorher ab, oder was? (Junge 16, Jahre)
- Horst: 'türlich.
- Bert: Ach, die sprechen das bestimmt nicht vorher ab.

Selbst bei Fans, die einräumen, daß nicht alles ganz ernst zu nehmen sei, kommen durch die Funktion des Ringrichters wieder Zweifel auf. Es wird häufig kritisiert, daß er nicht auf einen fairen Kampf achte und sich – gerade bei den Tag-Team-Kämpfen – von den Wrestlern ablenken lasse. Ebenfalls wurde das Nicht-Einschreiten der Ringrichter bei unfairen Aktionen nach Beendigung des Kampfes oder bei der Beteiligung der Manager im Kampf als Indiz für den realen Charakter von Wrestling gesehen. Damit einher geht auch die häufig genannte Forderung, bei manchen Kämpfen mehrere Ringrichter einzusetzen. Der Widerspruch zwischen Regeln und Showcharakter wird an dem Interviewausschnitt eines 14jährigen Mädchens deutlich:

Das ist ja mit Sicherheit abgesprochen, wer nun gewinnt und wer nicht. Also, ich mein, sonst würde das da wohl etwas härter da zugehn. (...) Ja, also ich weiß nur, daß da Schluß ist, da muß der Gegner irgendwie auf dem Fußboden liegen und sich nicht mehr so rühren. Und dann zählen sie halt, da wird er halt so ausgezählt, so 1,2,3, so wie beim Boxen, so. Dann legt sich der Ringrichter auf den Fußboden und zählt so 1,2,3. Dann ist der Kampf beendet. (...) Ja, also, die können disqualifiziert werden und halt so ausgezählt, dann sind sie ja quasi disqualifiziert.

Ein anderes Mädchen sieht dies ähnlich:

- Interv.: Was passiert denn, wenn einer sich nicht an die Regeln hält?
- Andrea: Denn ist der dis-qualifi-ziert (sie hat Probleme, das Wort richtig auszusprechen).
- Interv.: Hast du schon einmal gesehen, daß sie einen disqualifiziert haben?
- Andrea: Ja.
- Interv.: Und wie hat er dann reagiert? War der noch mehr sauer?
- Andrea: Der hat den Ringrichter zusammengeschlagen (sie lacht dabei). (Mädchen, 10 Jahre)

Auch die Disqualifikation spricht für einen Kampf, denn sie setzt ja voraus, daß es geltende Regeln gibt, gegen die man verstoßen kann. Die wünschenswerte Einordnung von Wrestling als Show wurde nur von wenigen der Befragten vorgenommen. Es tauchten vielmehr Forderungen nach Fairness und Einhaltung der Regeln auf, die für eine Einordnung als sportlicher Wettkampf sprachen. Es kann aufgrund der Befragung davon ausgegangen werden, daß bei vielen Fans eine kognitiv bedingte Restriktion für das volle Verständnis des Medienereignisses Wrestling vorliegt. Die folgenden Interviewausschnitte belegen diese Einschätzung:

- Interv.: (...) da sind ja auch noch Ringrichter im Ring. Was haben die denn zu tun?
- Andreas: Die passen auf, daß da nicht so unfaire Sachen passieren.

- Interv.: Machen die denn ihre Sache gut?
- Andreas: Nicht immer. Es gibt manche Ringrichter, die sind gut. Und da ham auch immer welche, 'nen paar, ganz schön oft, wir ham auch schon hingeschrieben, daß da vielleicht in jeder Ringecke ein Ringrichter sein sollte und im Ring auch. Dann würde auch sowas nicht passieren. (Junge, 11 Jahre)
- Interv.: Gibt es Situationen, wo ihr das zu hart findet, was da passiert?
- Jochen: Ja, wenn der Kampf zu Ende ist, dann treten sie immer noch auf ihn ein und oder nehmen einen Stuhl zu Ende und hau'n ihn auf den Rücken. Ich mein', da müssen die Schiedsrichter oder Ringrichter besser durchgreifen. Eigentlich müßten die dann mit zwei Schiedsrichter antreten. (Junge, 16 Jahre)

Einen weiteren Anhaltspunkt für die Einordnung von Wrestling als Realität oder Spiel gibt das Verhalten der Wrestler außerhalb des Ringes, also vor und nach dem Kampf sowie in ihrer Freizeit. Die meisten der befragten Kinder und Jugendlichen waren der Meinung, daß die Wrestler sich außerhalb des Kampfes ebenfalls feindlich bzw. als Gegner gegenüberstehen. Unterstützt in dieser Meinung wurden sie durch die Interviews vor und während der Kämpfe, die den Eindruck einer ernsthaften Gegnerschaft noch unterstützen. Auch diese mangelnde Differenzierungsleistung ist bei einer großen Zahl der Befragten erkennbar:

- Interv.: Was meint ihr, was die Wrestler vor dem Kampf machen?
- Nicole: ‚Ich werde dich alle machen‘ und ‚Du bist gleich dran‘ und so. ‚Ich hab den Sieg schon in der Tasche‘ (...).
- Interv.: Und was ist nach dem Kampf, wenn die wieder in ihre Kabinen gehen und der eine hat verloren? Reden die miteinander?
- Nicole: Neeee! (Mädchen, 10 Jahre)
- Interv.: Was meinst du, passiert, wenn sich zwei Catcher zufällig treffen. Sagen wir mal beim Einkaufen. Was passiert dann?
- Anja: Weiß nicht. Vielleicht schlagen die sich dann zusammen. (Mädchen 10 Jahre)
- Interv.: Und wie denkst du, sieht es bei so 'nem Wrestler vor dem Kampf aus, bevor er in den Ring steigt?
- Simone: Mhm, sich so gegenseitig fertigmachen, so ‚ja, ich hau dich‘, was weiß ich so, ‚ich schlag dich‘, ‚Du kannst ruhig Angst vor mir haben!‘ oder so. (Mädchen, 14 Jahre)

Nur wenige der jugendlichen Befragten durchschauen das gesamte Phänomen und sehen Wrestling als Show an. Diese Jugendlichen haben meistens auch einen reflexiven Zugang zu ihren früheren Wrestling-Erfahrungen und können sehr präzise beschreiben, wie sie von den Wrestling-Kämpfen visuell eingefangen waren und sich in die gesamte Show als Kampf hineinversetzen konnten. Erst aus dieser Position heraus dürfte die Rezeption von Wrestling unproblematisch sein, weil sie dann mögliche Folgen für ihren Alltag einschätzen können:

Ja, ich schätz' mal. Also er (der Wrestler) denkt bestimmt nicht so in andere irgendwie jetzt über 'ne Taktik oder so was nach wie beim Boxen. Ich schätz, also weiß nicht, daß er sich das durch den Kopf gehen läßt, wie das alles ablaufen soll und dann, wie er sich vielleicht dem Publikum so präsentiert, auch während er da so zum Ring geht oder auch während seines Kampfes. Eher

wie, wie'n Schauspieler, würd' ich sagen, der so, so vor'm Theater auftritt oder so. (Junge, 15 Jahre)

Oder ein 13jähriges Mädchen sowie ein Junge auf die Frage, was die Wrestler machen, wenn sie sich in der Kabine nach dem Kampf treffen:

Tino: Ich weiß nicht, die unterhalten sich bestimmt ganz normal, sind bestimmt keine Feinde.

Interv.: Wird da geredet? Wie ist das Verhältnis zwischen den einzelnen Kämpfern?

Timo: Gut, würd' ich sagen, gut. Zwischen allen gut. Auch wenn die jetzt im Ring Feinde sind, würd' ich sagen, trotzdem privat gut. Wenn sie nicht unbedingt ,ne Privatfehde haben. Das gibt's denn ja auch mal. (Junge, 15 Jahre)

Vollkommen außer acht gelassen wird in den Interviews die Rolle der Manager und der Moderatoren, obwohl auch dazu Fragen gestellt wurden. Meistens wurde nur eine Bewertung vorgenommen, aber die wichtige Funktion für die Inszenierung von Wrestling wurde nicht erkannt. Somit wird deutlich, daß manche Realitätsebenen von den Fans nach einiger Zeit und mit kognitiver Entwicklung erschlossen werden, andere aber undurchschaut bleiben.

4. Kinder und Jugendliche halten Wrestling und Alltagsleben auseinander

Die Interviewdaten aus Einzel- und Gruppeninterviews machen zum einen deutlich, daß Kinder und Jugendliche sich von den Gewaltinszenierungen bei der Fernsehdarstellung von Wrestling im Hinblick auf ihr Alltagshandeln und ihre Formen der Konfliktbewältigung nicht beeinflussen lassen. Eine mögliche Auswirkung im Sinne einer direkten und ernstgemeinten Nachahmung der Gewaltdarstellungen konnte nicht festgestellt werden. Dennoch wird aufgrund von Interviews mit jüngeren Kindern deutlich, daß in dieser Altersgruppe beim Nachspielen der Kämpfe die Gefahr einer Überschätzung der eigenen Möglichkeiten gesehen werden muß. Andererseits zeigen die Interviews aber auch, daß sich die notwendige kognitive Voraussetzung zur angemessenen Einschätzung von Wrestling bei einem großen Teil der Befragten noch nicht entwickelt hat. Selbst bis zum Alter von 17 Jahren treten Vorstellungen auf, die von einem ernstzunehmenden Charakter des Showereignisses Wrestling ausgehen. Die immer wieder erhobene Forderung nach besseren und gerechteren Ringrichtern läßt sich nur auf dem Hintergrund der Vorstellung von einem sportlichen Wettkampf interpretieren. Aufgrund der mangelnden kognitiven Fähigkeit, Wrestling als Show einzuordnen, müssen im Zusammenhang damit, daß es sich bei Wrestling auch um die Darbietung von Gewalthandlungen handelt, mögliche Folgen für die Einschätzung und Akzeptanz von Gewalt vermutet werden. Wenn Wrestling unter Abzug des Verständnisses, daß es sich um ,wirkliche' Gewalt handelt, trotzdem als eine ernste und mögliche Form der Auseinandersetzung zwischen Menschen akzeptiert wird – und an keiner Stelle der durchgeführten Interviews wird

Wrestling aus diesen Gründen abgelehnt -, dann sind mögliche Folgen für die soziale Kommunikation in unserer Gesellschaft zu erwarten.

Neben den eben aufgezeigten möglichen Folgen für Weltbilder und Alltags Einstellungen von Kindern und Jugendlichen – im Hinblick auf die Akzeptanz von Gewalthandlungen – wurde auch deutlich, daß ein gewisses Verletzungsrisiko einkalkuliert werden muß, wenn vor allem jüngere Jugendliche und Kinder die Wrestling-Handlungen in ihrem Alltag nachspielen. Aus den angeführten Gründen ist es zu empfehlen, Wrestling-Sendungen im Fernsehen zu solchen Zeitpunkten auszustrahlen, zu denen das jüngere Publikum aufgrund familiar bedingter Restriktion nur schwer Zugang hat. Wie das eingangs beschriebene Modell deutlich macht, spielen die Manager und die Fernsehmoderatoren eine besondere Rolle bei der Inszenierung des Medienereignisses Wrestling. Genau dieser Part wurde aber von keinem der Befragten durchschaut bzw. in die Beschreibung des Showcharakters von Wrestling einbezogen. Eine Möglichkeit, den Gewaltaspekt einzuschränken, wäre es, auf die Beiträge der Manager und Moderatoren zu verzichten, um die Zuschauer nicht noch mehr anzuheizen. Doch die Kommentare aus dem Off stellen einen notwendigen Bestandteil der Wrestling-Übertragung im Fernsehen dar und bilden somit einen nicht zu unterschätzenden Beitrag zum Verständnis von Wrestling bzw. zum Mißverständnis und damit verbunden zu Unsicherheit und mangelnder Differenzierung im Hinblick auf die unterschiedlichen Realitätsebenen. Wrestling in der zur Zeit präsentierten Weise ist ein ambivalentes Phänomen, dessen komplexer Inszenierungscharakter vielen Fans verborgen bleibt. Würde man auf die Kommentare und medialen Inszenierungen verzichten und den ‚reinen‘ Kampf zeigen, wäre vermutlich ein besseres Verständnis auf Seiten der Rezipienten zu erwarten. Gleichzeitig würde aber die Bedeutung von Wrestling als Ereignis geschmälert. Genau diese, für die Inszenierungen wichtigen Faktoren rufen aber auch gerade die kognitiven Verunsicherungen und Beschränkungen bei den Fans hervor. In diesem Sinne ist Wrestling im Fernsehen eine kinder- und jugendmedien-schutzrelevante Veranstaltung.

Orientierung und Vorbilder – Zuschauerpost

Im Rahmen der Untersuchung von Wrestling ist die Frage wesentlich, wie sich das Phänomen aus der Perspektive der Fans darstellt, welche Bedürfnisse sie durch die Rezeption dieser Sendung befriedigen und in welchem Verhältnis diese zu den Thesen der öffentlichen und wissenschaftlichen Diskussion stehen. Die Sichtweise der Rezipienten wurde mit der relativ selten angewandten Methode der Analyse der Zuschauerpost untersucht. Wenn Zuschauer an die Redaktion der Sendung schreiben, findet eine sogenannte parasoziale Kommunikation statt, d.h. der Kommunikationsprozeß zwischen Sender bzw. Sendung und Zuschauer wird fortgesetzt. Die Zuschauerbriefe werden demnach als Ausdruck einer Folgekommunikation gewertet, die eine Vermittlungsfunktion zwischen Massen- und Individualkommunikation einnimmt.

Der Sender RTL2 bekommt zu jeder ausgestrahlten Wrestling-Sendung Zuschauerpost, die für die vorliegende Untersuchung von den Monaten November und Dezember 1993 sowie von Januar und Februar 1994 zur Verfügung stand. Es handelte sich für die Monate November und Dezember um insgesamt 235 Briefe, für Januar und Februar um 286 Briefe.³²

1. Auswertung

Alter und Geschlecht der Briefschreiber³³

Soweit aus den Schreiben ersichtlich, wurden Alter und Geschlecht der Absender bestimmt. Bei nur wenigen Briefen war es nicht möglich, das Ge-

32 Die Auswertung der Zuschauerpost erfolgte nach unterschiedlichen Kriterien. Um einen Überblick über die von den Fans angesprochenen Themen zu erhalten, fand eine erste Betrachtung der Briefe der Monate November/Dezember unter vorwiegend inhaltsanalytischen Gesichtspunkten statt. Die anschließende, qualitativ orientierte Analyse der Briefe von Januar und Februar diente dazu, jene Bedürfnisse offenzulegen, auf die Wrestling bei den Fans trifft.

33 Diese Auswertung bezieht sich auf die Briefe der Monate November und Dezember 1993.

schlecht der Verfasser zu bestimmen. Die Altersangaben ergaben sich oft aus direkten Angaben in den Briefen. Wenn dies nicht der Fall war, wurde versucht, das Alter anhand von Indizien (Schriftbild, Stil, Inhalt etc.) zu schätzen. Altersangaben waren dennoch nur bei weniger als der Hälfte der Briefe (103 Schreiben) möglich. Die folgende Liste gibt einen Überblick über Geschlecht und Alter der Absender:

Alter	Jungen	Mädchen
8 – 10 Jahre	5	2
11 – 13 Jahre	20	26
14 – 16 Jahre	10	34
17 Jahre und älter	2	4
Summe	37	66

Zwei Drittel aller Briefe stammen von Mädchen. Dieses Verhältnis entspricht nicht der Zuschauerstruktur, denn erfahrungsgemäß schreiben Mädchen häufiger und lieber Briefe als Jungen. Ähnliche Einschränkungen gelten auch für das Alter der Schreiber, denn erst im dritten und vierten Jahr der Grundschule sind die für das Briefschreiben notwendigen schriftlichen Kompetenzen vorhanden. Die Zuschauerpost stammt überwiegend aus der Altersgruppe der 12- bis 16jährigen. Überraschend bleibt – trotz der kompetenzbedingten Ausgangslage des Briefschreibens – der hohe Anteil weiblicher Fans. Für die weitere Auswertung der Zuschauerpost war es deshalb auch wichtig, geschlechtsspezifische Präferenzen und Themen zu beachten.

Der typische Zuschauerbrief ist direkt an die Moderatoren gerichtet. Nach Angabe des Alters erfolgt meistens einleitend die Beteuerung der absoluten Fan-Hingabe und die Versicherung, daß die Sendung und natürlich auch die Wrestler „absolut toll und super“ seien. Die meisten Schreiber berichten ausführlich über ihr Fan-Verhalten, ihre Sehgewohnheiten und ihre Ausstattung mit Merchandising-Produkten (Magazine, Videospiele etc.). Zusätzlich wird oftmals ein persönlicher Wunsch formuliert (die Bitte um ein Autogramm, eine Fan-Information etc.), oder der Schreiber bzw. die Schreiberin schildert, welches Ereignis besonders fasziniert oder auch betroffen gemacht hat. Die Zuschauerpost zu Wrestling unterscheidet sich in dieser Hinsicht nur unwesentlich von der Fan-Post anderer Fernsehsendungen oder Magazine.

2. Themenkomplexe der Briefe

Im folgenden werden – mit Zitaten aus den vorliegenden Briefen versehen – Themenkomplexe des Untersuchungszeitraums November und Dezember 1993 vorgestellt.³⁴ Man kann drei große Bereiche unterscheiden, unter denen

34 Rechtschreibung und Grammatik wurden aus den Briefen übernommen, Namen und Adressen hingegen geändert.

die von den Schreibern vorwiegend angesprochenen Themen – die auch gemischt in einem einzelnen Brief auftauchen können – sich klassifizieren lassen:

Personenbezogene Themen

Hier geht es vor allem um einzelne Wrestler-Figuren, Manager oder Moderatoren, über die die Briefschreiber etwas wissen wollen oder zu denen sie kognitiv oder affektiv Stellung nehmen.

Objektbezogene Themen

Hier werden Themen abgehandelt, die sich mit der Einordnung von Wrestling als Sportart oder Show beschäftigen und Fragen dazu aufwerfen.

Medienbezogene Themen

Damit sind all jene Themen gemeint, die sich mit der medialen Präsentation von Wrestling auseinandersetzen.

Personenbezogene Themen

Liebesbriefe

Da ich ein sehr großer Fan von Tatanka bin, würde ich gerne wissen: ‚Wie er richtig heißt, wo er jetzt wohnt, wann er geburtstag hat und ob er eine Frau und Kinder hat? Gibt es vielleicht irgendeine Adresse wo man Tatanka selber schreiben kann?‘ (Mädchen, 12 Jahre; der Name Tatanka ist jeweils mit kleinen roten Herzchen umsäumt)

Bret Hart – Er ist für mich die absolute Nummer 1, trotzdem nennt er 4 Kinder seins. Nicht zu vergleichen mit ‚nen Penner. Denn er ist einer der vielen starken Männer! Er haut selbst die Besten in die Pfanne. Das ist das Ebenbild vom Manne! Er ist einer der Besten, die es gibt. Trotzdem bin ich eine unter Vielen, die ihn leider vergeblich liebt! (Mädchen, in Gedichtform aufgeschrieben)

Der beste, Mutigste, Schönste und Klügste Wrestler ist natürlich Bret ‚Hitman‘ Hart. Die ganze Hart Family ist voll super! (anonym)

Ich finde Bret Hart einfach süß! (Mädchen)

Schon als er (Tatanka) in die Federation kam, saß ich mit offenem Mund vor dem Fernseher. Der hatte (und hat immer noch) so eine Wirkung auf mich, daß haut mich einfach aus den Socken. (anonym)

Wie sehr Mädchen für die Wrestler schwärmen, ist ein wichtiges und quantitativ auffallendes Phänomen in der Zuschauerpost. Wie sie dies tun, dürfte sich kaum von der Fan-Post beliebter Popstars unterscheiden. Es drückt sich oft mehr Bewunderung als Liebe und Hingabe für die bevorzugten Wrestler aus, obwohl es letzteres auch gibt.

Charakterwandel des Wrestlers Crush

Er ist ja so blöd geworden. Ich weiß nicht mehr was ich von ihm halten soll. Jedenfalls war ich so wütend, das ich gleich alle Poster von ihm abgerissen habe. (...) So

ein Arschloch wie Chrush jetzt geworden ist, ist nicht einmal meine Erzfeindin. (Mädchen)

Es muß etwas sehr Schlimmes passiert sein, daß er sich so stark verändert hat. Seine Augen drückten Traurigkeit und Verzweiflung aus. Es war so schlimm, ihn so zu sehen (...) ich bin immer noch ein Fan von Crush. (Mädchen, 13 Jahre)

Ich bin wirklich schockiert über Crush. Ich kann nicht glauben, daß sich ein Wrestler so (!) verändern kann. Er hatte einen Streit mit dem „Macho Man“ Randy Savage. Okay, aber das er gleich von GUT zu BÖSE wechselt find ich nicht gut. Vor einiger Zeit habe ich ein Interview gelesen, in dem er schrieb, daß er seine Fans liebe. Ich möchte zu gerne wissen, warum er ihnen dann so etwas antut? (Mädchen)

Nun zu Chrush ich finde es überhaupt nicht gut, da er jetzt so ein schmieriger TYP ist! Aus dem Liebling von Hawai ist ein gehaster von Hawai geworden. (Mädchen)

Und ist es wirklich war, das Chrush sich so geendert hat? (Mädchen)

Die Reaktionen auf den Charakterwandel des Star-Wrestlers Crush sind sehr heftig. Dies läßt auf eine starke Identifikation der Zuschauer und Zuschauerinnen mit den jeweiligen positiven Charakteren schließen. Die Jungen und Mädchen gehen von einer relativ stabilen Welt aus, in der das Gute und das Böse eindeutig identifizierbar sind. Veränderungen rufen den Protest der Fans hervor. Dies läßt Rückschlüsse auf ein konservatives Weltbild zu.

Genesungswünsche an den verletzten Wrestler Tatanka

Ich bin zwölf Jahre jung, heiße Mirjam, und im Moment mache ich mir große Sorgen um Tatanka.

Wann kann Tatanka wieder in den Ring steigen?

Was Luwig Burger mit Tanktanka gemacht hat tat mir richtig leid, mir hat es auch weh getan und geweint hab ich auch fast. Ich kann nur sagen: Luwig Burger die alte Ratte, mißtsau und was es sonst noch gibt!! (Mädchen, 15 Jahre)

Wir haben den Match zwischen TATANKA und Ludwig Borga gekuckt und waren geschockt was Ludwig und Yokozuna mit TATANKA gemacht haben uns sind die Tränen gekommen denn in der Schule reden wir natürlich über die WWF. (Mädchen)

Die Zuschriften, die sich auf die Verletzung von Tatanka beziehen, zeigen, wie sehr diese Fans Wrestling als real betrachten. Weiterhin bringen sie eine starke gefühlsmäßige Anbindung der Schreiber an Freud und Leid der Kämpfer zum Ausdruck und geben Aufschluß über die jeweilige Rezeption.

Antworten auf die Umfrage nach den beliebtesten, schönsten, unfairsten Wrestlern

Anlaß für diese Zuschriften war eine Aufforderung der Moderatoren, eine Liste mit den beliebtesten, schönsten, unfairsten Wrestlern zusammenzustellen. Am häufigsten werden Bret ‚Hitman‘ Hart und Tatanka genannt. Einige Briefschreiber listen alle ihre Vorlieben und Abneigungen auf. Der folgende Auszug aus einem Brief soll diese Art von Hitlisten verdeutlichen:

- die fiesesten Wrestler: Yokozuna und Ludvig Borge
- der Dümme: Kamala
- der Feigste: Jerry „Burgerking“ Lawler
- der Hübscheste: Bret „Hitman“ Hart
- der technisch Beste: Bret „Hitman“ Hart
- die Angeberichsten: Shawn Michaels und die Heavenly Bodies
- bester neuer Wrestler: 1-2-3 Kid
- der schrecklichste Kommentar: Jerry Lawler
- bester Manager: Paul Bearer
- die schlimmsten Manager: John Polo, Mr. Fuji, Jim Cornette
- der beste Schiedsrichter: Dave Happner. (Bruder und Schwester)

Die jugendlichen Zuschauer verfolgen die Kämpfe ganz genau, bilden sich zu allen Details auch eine Meinung bzw. ein Urteil und informieren sich häufig anhand von Magazinen über die Wrestler und Kämpfe.

Objektbezogene Themen

Beschwerden über die Unfairneß der Ringrichter

Ich fand das so unfähr wie bei dem Kampf (zwischen Tatanka und Ludwig Borge) dann noch Jokozuma reinkam und auf Tatanka raufgesprungen ist. Warum machen denn dort die Ringrichter nichts? Das war doch total unfähr. (Mädchen, 12 Jahre)

Ich habe gerade den unfairen Eingriff von Jerry Lawyer gesehen und finde, daß bei Tag-Team Kämpfen mindestens zwei Ringrichter im Ring stehen sollten. (anonym)

Warum greift Jack Tunney eigentlich bei unfairen Aktionen nicht ein. Denn es hat keiner der Offiziellen eingegriffen als Yokuzuna Tatanka angriff. (anonym)

Ich habe den Eindruck, daß die Ringrichter bestochen werden. (anonym)

Die technischen Aspekte des Wrestling werden überwiegend von männlichen Briefschreibern thematisiert. Sie machen deutlich, daß diese präzise Vorstellungen über die Regeln eines Kampfsportes haben und sich sehr für die angewandten Grifftechniken interessieren. Die jeweiligen Hinweise auf die Unfähigkeit der Ringrichter, den Wettkampf fair zu leiten, verweisen weiterhin auf die Normalitätsunterstellungen, die von den jugendlichen Zuschauern vorgenommen werden. Sie tendieren damit dazu, den Kampf als eine Auseinandersetzung zu sehen, die auf Technik und Fairneß beruht. Wrestling wird damit als Sport definiert.

Sperre des Wrestlers Shawn Michaels

Also, warum hat man Shawn Michels gesperrt? Was hat er gemacht? (anonym)

Wie lange ist Shawn Michels noch gesperrt? (anonym)

Als ihr gesagt habt, daß Shawn Michaels gesperrt ist, war ich außer mir vor Wut (...) Ich weiß, daß er ziemlich arrogant ist, aber vielleicht würde er sich ja ändern? (anonym)

Diese Zuschauerbriefe sind eine Reaktion auf ein konkretes Ereignis, welches bei vielen Jugendlichen Fragen nach den Regeln von Wrestling ausgelöst hat. An ihnen wird deutlich, daß Wrestling von vielen Fans als Wettkampf gesehen wird und nicht als Show, denn nur im Sport haben Regeln einen verpflichtenden Charakter. Diese Art von Fragen machen einen quantitativ erheblichen Teil der Zuschauerpost aus. Durch sie wird der von den Fans unterstellte Ernsthaftigkeitscharakter von Wrestling sichtbar.

Medienbezogene Themen

An medienbezogenen Themen wird überwiegend die ungünstige Sendezeit von Wrestling genannt. Diese wird nicht nur von den jugendlichen Briefschreibern bemängelt, sondern auch mehrmals von Müttern, die nicht nur für sich, sondern auch für ihre Kinder eine Vorverlegung der Sendezeit fordern, z.B. um am darauffolgenden Tag ausgeschlafen zur Schule bzw. zur Arbeit gehen zu können.

Fazit: Wrestling wird als Wettkampf beurteilt

Insgesamt vermitteln die meisten Zuschauerbriefe den Eindruck, daß die Wrestling-Show als Kampfsport sehr ernstgenommen wird. Vor allem die Beurteilung von Techniken, die Kritik an den Schiedsrichtern und die Beurteilung von Wrestlern und Kämpfen als fair bzw. unfair verweisen eindeutig darauf, daß Wrestling von den meisten Schreibern als ernsthafte Auseinandersetzung zwischen den Kämpfern verstanden wird. Ein Briefbeispiel eines Mädchens soll diese Sichtweise noch einmal verdeutlichen:

Jetzt zu unseren Fragen und Anliegen: Unsere wichtigsten Fragen: Was ist mit Tatanka wirklich passiert? Und wann wird er wieder kämpfen können? Wir haben uns aufgeregt, daß man Yokozuna zu Ludvig und Tatanka in den Ring ließ und dabei versuchte Lex Luger, der Tatanka helfen wollte, zurückzuhalten. Warum tun die Schiedsrichter sowas? Dieser Yokozuna kämpft doch nur mit seiner Masse, dieser Fießling hat keine technischen Fähigkeiten. Ohne Mr. Fuji's Hilfe würde er nie gewinnen. Er ist nicht würdig den WWF-Champion Titel zu tragen. Wir sind auch der Meinung, daß Bret Hart in Kürze ein Rematch bekommen sollte. Denn Bret war ein würdiger Titelträger, denn er hat sich nicht auf die faule Haut gelegt. Er hat seinen Titel immer, wo und wann er konnte, verteidigt. Also sollte er eine Chance auf ein Rematch bekommen, denn so sieht ein wirklicher Champion aus. Aber auch die Steiner Brothers sollten einen Rückkampf bekommen. Sie haben schließlich die Einzelkämpfe gewonnen. Aber da sieht man mal wieder, was für feige Wrestler das sind. Sie haben Angst, weil sie wissen, daß sie gegen die Steiners verlieren. Wenn es je zu diesen Rückkämpfen kommt, sollte ein zweiter Schiedsrichter am Ring stehen und es sollten die normalen Regeln gelten.

Sieht man einmal von einigen nicht sofort verständlichen Formulierungen ab, wird offensichtlich, daß die Briefschreiberin ganz dezidierte Vorstellungen von einem fairen Kampf hat. Dazu zählen die Chance zur Revanche, faire Schiedsrichter sowie die notwendige Würde, um Champion zu werden. Außerdem wird die Anstrengung hervorgehoben, die ein Wrestler aufbringen

muß, um einen Kampf zu gewinnen. Diese Äußerungen ergeben nur dann einen Sinn, wenn sie unter der Annahme eines klar nach Regeln ablaufenden Wettkampfes gemacht werden. Diese Auffassung wird bei vielen Briefschreibern nochmals verstärkt dargestellt, wenn sie beteuern, „die Ereignisse ganz genau zu verfolgen“. Ein Ereignis hat immer einen Tatsachengehalt in dem Sinne, daß es sich um einen beobachtbaren Vorfall handelt. In diesem Sinne muß vielen jugendlichen Zuschauern unterstellt werden, daß sie die im Fernsehen ausgestrahlten Wrestling-Kämpfe als reales Geschehen auffassen. Die hier vorgefundene Art der Wrestling-Rezeption hat für Überlegungen zur potentiellen Wirksamkeit von Wrestling eine nicht zu unterschätzende Bedeutung.

3. Mädchen schreiben

Die in Wrestling dargestellten Männerstereotypen nehmen Jungen und Mädchen unterschiedlich auf. Dies zeigt sich unter anderem schon an der Tatsache, daß doppelt so viele Mädchen als Jungen Fan-Briefe schreiben. Vor allem wird es aber auch an den thematischen Schwerpunkten der Fan-Post, die sie an die WWF-Wrestling-Redaktion schicken, deutlich. Briefschreiberinnen berichten im Gegensatz zu Jungen oder Männern oft über Gefühle und ihre persönliche Sicht auf Wrestling. In den Briefen versuchen sie nicht selten, zu den beiden Moderatoren ein vertrautes Verhältnis aufzubauen. Sie schreiben von Konflikten zwischen Wrestlern, zum Beispiel vom Streit zweier Brüder, und beziehen diese auf ihre eigene Lebenswirklichkeit. Sie schreiben auch, daß einzelne Wrestler für sie Vorbilder seien. Sie erklären Wrestler ihre Liebe oder berichten von Ängsten, die sie haben, wenn sie Wrestling sehen.

Für starke Typen und smarte Jungs schwärmen

Sabine nennt beispielsweise die Moderatoren bei den Vornamen und baut so einen freundschaftlichen Kommunikationsrahmen auf. Sie versucht, auf dem Wege des Briefschreibens mit ihrem Lieblings-Wrestler Tatanka Kontakt aufzunehmen, da dieser ihre Gefühle durcheinanderbringt:

An WWF!

Hallo Günter und Karsten geht es euch gut, mir gehts gut.

Hier schreibt euch Sabine Wunderlich, ich wohne in Berliner-Ring 20 Eschwege 12534. Ich schaue mir immer WWF auf Video an. Könnten sie mir einen Brief zurück schreiben. Sie erzählen doch immer ein von WWF wenn zwei Männer kämpfen und ich hab ein großen Wunsch das mir Tatanka mal schreibt wenn sie ihn mal sehen würden. Wenn sie Englisch in Deutschen übersetzen, könnten sie mir ihn schicken, dann ich schreibe Tatanka mal.

Sie könnten ihn in Englischen übersetzen und Tatanka geben. Könnten sie mir die Adresse von Tatanka geben. Ich muß ihnen was sagen ich träume von Tatanka Tag und Nacht wenn ich Tatanka sehe dann kriege ich das Herzklopfen meine Hände werden unruhig, ich sehe in vor mir und höre seine Musik obwohl sie nicht da ist.

Ich hab schon Vorstellung das er in Lehrerzimmer in der Schule das er mich in die Klasse trägt. So was denke ich schon.

Tatanka ist für mich der beste auf der ganzen, ganzen Welt.

Und einen schönen gruß an

Tatanka.

Ich wünsche ihnen
nachträglich ein guten
Rutsch ins Neue Jahr

Mit freundlichen
Grüßen
Sabine

Ich werde nochmal schreiben!

Der Wrestler Tatanka löst bei Sabine heftige Gefühle aus. Neben den körperlichen Reaktionen „Herzklopfen“ kommt es auch zu Tagträumen „ich sehe ihn vor mir und höre seine Musik obwohl sie nicht da ist.“ Die Musik dient beim Wrestling als Erkennungszeichen und Charaktermerkmal für die unterschiedlichen Figuren. Die Tagträume der Schreiberin gipfeln in der Vorstellung, daß der Wrestler sie in das Klassenzimmer begleitet. Dieser romantische Wunsch erinnert stark an Hochzeitsszenen, wie man sie z.B. aus Hollywood-Filmen kennt, in denen der Bräutigam die Braut über die Schwelle des neuen Heims trägt. Insgesamt sprechen die Wünsche der Schreiberin für eine Beschützerfunktion, die der Wrestler nicht zuletzt in der Welt der Schule für sie einnehmen soll. Vielleicht erhofft sie sich durch den berühmten Freund auch eine Imagesteigerung in ihrem Lebensumfeld. Sabines Brief zeigt deutlich, wie sehr sie mit ihren Gefühlen mit dem Wrestler verbunden ist. Er ist ein Beispiel für viele Briefe mit der gleichen Schreibintention, wobei bei einigen der Schwerpunkt eher auf der erotischen Ausstrahlung einzelner Wrestler liegt. Entsprechend schreibt die 15jährige Lena:

Hoffentlich ist Mr. Perfect nicht verletzt! Er mußte doch erst, noch gar nicht so lange her, pausieren! Er ist für mich der allerbeste Wrestler! Er hat einen super Kampfstil, er ist technisch mit Sicherheit einer der besten und ich glaube, daß er auch ein sehr sympathischer Mensch ist. Ganz nebenbei sieht er auch noch „perfect“ aus! Toller Körper, tolle Augen, tolle Lippen, tolle Haare! Ganz besonders der Satz vor seinem Finishing Move, dem Perfect-Plex, der da lautet: „Now you're gonna see a Perfect Plex“, ist echt super! Wenn er dann am Schluß, nach gewonnenem Kampf, einen Träger runterzieht, könnte ich ausflippen!

Bei Lenas Schwarm stellt der Name bereits das Motto der Wrestling-Figur dar. Mr. Perfect verkörpert den perfekten Mann, der super kämpft, gut aussieht und zudem noch sympathisch ist.

Auch die 14jährige Ruth orientiert sich an den Aspekten Kampftechnik und Aussehen, um ihren Lieblings-Wrestler zu bestimmen:

Ich bin seit einem Jahr treuer WWF Fan. Mein Lieblings Wrestler sind LEX LUGER, RAZOR RAMON aber der absolute Top Wrestler ist und bleibt TATANKA. Ich weiß nicht viel über ihn aber er ist der beste Techniker und gut aussehender Wrestler den ich je gesehen habe. Ich schreibe euch damit ihr mir vielleicht schreiben könnt ob er verheiratet ist und Kinder hat. Eben so alles was ihr über ihn wißt.

Ruth will Näheres über die persönlichen Verhältnisse ihres Favoriten erfahren. Neben den von Ruth erwähnten Wrestlern Lex Luger, Razor Ramon und

Tatanka sind die Wrestler Bret Hart, Mr. Perfect und auch der smarte Shawn Michaels der Schwarm junger Frauen. Die 12jährige Jane schreibt beispielsweise an Shawn Michaels:

Ich finde dich richtig süß. Ich bin einer deiner allergrößten Fans! Jeden Kampf von dir muß ich sehen, ich verpasse keinen davon. Könntest du mir irgendwas von dir schicken, ich würde es immer bei mir tragen. Ich lese auch jede Bravo, aber nie finde ich etwas über Dich darin, nur über Bret 'Hitman' Hart oder Razor Ramon usw. aber nichts über dich. Das finde ich sehr schade. Fast alle aus meiner Klasse finden dich nicht gut, nur ich, und ich glaube ich habe mich verknallt in dich. Also wenn du mir irgend etwas schicken würdest, ich würde heulen vor Freude Ich warte auf eine Antwort. Danke Also Tschüß Shawn Michaels I love you

Vielleicht schwärmt Jane für Shawn Michaels, weil ihre Klassenkameraden ihn nicht gut finden. Für diesen Wrestler zu schwärmen, kann eine bewußte Abgrenzung von Jane gegenüber ihren Mitschülern sein. Shawn Michaels hat Janes ganzes Herz, möglicherweise ist er als smarterer Männertyp einen Gegenpol zu den kräftigen Kämpfern und weckt bei ihr Anteilnahme und Mitgefühl. Shawn Michaels verkörpert zudem den netten Jungen von nebenan, der sich gegen übermächtige Gegner zur Wehr setzen muß und es weiblichen Fans so ermöglicht, die Rolle der sorgenden Frau zu übernehmen.

Die ausgewählten Beispiele von Briefen weiblicher Fans beziehen sich auf ein breites Spektrum körperlich starker Männertypen, zu denen Frauen möglicherweise Vertrauen fassen zu können glauben.

Die Orientierung an männlichen und weiblichen Tugenden

Ein weiterer Brief thematisiert die Vorbildfunktion, die die Stars für einige der Fans haben:

Der Grund, warum ich ihnen heute schreibe ist, daß ich Razor Ramon u. Undertaker zu Dank verpflichtet bin. Mit ihren Aussagen wurde eigentlich mein Leben „verändert“. Denn erst vor kurzem wurde ich mit Drogen konfrontiert. O.K. ich verkehre nicht in guten Gruppen aber ich habe Nein gesagt, und daß ist das wichtigste für mich. Als ich am 3.1. 94 ihre Sendung gesehen habe, kam auch die Aussage von Razor Ramon. Er sagte: „Raucher sind Verlierer...“! Ich wollte kein „Verlierer“ sein, deshalb hörte ich auf. Er ist es eigentlich der, der mir Willen und Widerstandskraft gibt, denn ich will so sein wie er. (Jasemin)

Jasemin stuft ihre eigenen Bezugspersonen als negativ ein. In den Wrestlern sieht sie positive Vorbilder verkörpert, die Anleitung zur Lebensbewältigung geben können. Dabei nennt sie vor allem Razor Ramon und den Undertaker, die trotz unterschiedlicher Charaktere eines gemeinsam haben: Sie verkörpern starke unverletzliche Persönlichkeiten, die aus gesellschaftlich nicht anerkannten Gruppen stammen und sich dennoch durch ihre Kraft Anerkennung verschafft haben. Die eigenen Freunde werden von der Schreiberin ausdrücklich als nur wenig vorbildlich eingestuft. Die Wrestler geben ihr als Vorbilder die Kraft, als selbstbewußte Persönlichkeit aufzutreten, die im Stande ist, ihren eigenen Willen zu äußern und danach zu handeln. Dieses Auftreten entspricht dem Charakter der Wrestling-Figuren, die eindeutig, klar

und willensstark gezeichnet sind und sich durch diese Eigenschaften gesellschaftliche Anerkennung verschaffen. Der Brief ist auch ein Beispiel dafür, daß junge Frauen auch heute noch auf Männerfiguren zurückgreifen müssen, wenn sie in den Medien nach Vorbildern für Formen der Selbstbehauptung suchen. Es gibt offensichtlich für Mädchen und junge Frauen einen Mangel an weiblichen Identifikationsfiguren und Vorbildern, weshalb sie bei ihrer Suche nach normativer Orientierung, zum Beispiel mit Konflikten umzugehen, eigene Interessen durchzusetzen, immer noch auf männliche Leitbilder angewiesen sind (vgl. Theunert 1995).

Der folgende Brief von Jana zeigt, daß Wrestling mit dem traditionellen Bild der Frau nicht übereinstimmt:

Ich heiße Jana und bin 13 Jahre alt. Ich gehe in die 7. Klasse in eine Realschule, und wohne in B. in der Nähe von M. Ich finde Wrestling einfach super, ich kenne Wrestling schon seit ich 4 Jahre alt war. Viel sagen so etwas wäre brutal für ein Mädchen, sie sollten lieber mal ein Buch lesen. Doch mir kann niemand verbieten Wrestling zu kucken, den in meiner Familie schauen sich alle Wrestling an, außer meine Mutter, kleiner Schwester, Oma u. Opa meiner Mutter. Aber trotzdem kennt jeder „Hulk Hogan“! Ich und mein Vater waren bei der Deutschland – Tour in Mannheim dabei. Es war einfach Spitze. Ich und mein Vater sind sehr traurig daß Hulk Hogan nicht mehr kämpft sondern eher Filme dreht. Kein einziges Match von ihm habe ich nicht gesehen, außer dieses mit Yokozuna bei „King of the Ring“! Denn es gab bei uns noch kein RTL 2. Aber mein Vater konnte dieses Match bei meinem Onkel sehen der schon RTL 2 hatte.

Jana nimmt seit ihrem vierten Lebensjahr Anteil an Wrestling. Ausdrücklich erwähnt sie, daß ihre Begeisterung von vielen nicht akzeptiert wird. Sie macht deutlich, daß die Kritik sich auf die Gewaltdarstellungen bezieht, die angeblich nicht für Mädchen geeignet seien. Eine Alternative für Mädchen wäre zu lesen. Selbstbewußt und stolz hebt sie hervor, daß in ihrer Familie ihr Interesse voll und ganz akzeptiert wird. Nur Mutter, Schwester, Oma und Opa sehen kein Wrestling. Vermutlich bedeutet das, daß Wrestling eher eine Männersache ist. Möglicherweise schwärmt Jana für Wrestling, weil sie sich damit von der herkömmlichen Frauenrolle distanzieren kann. Als Auszeichnung für alle Familienmitglieder führt sie an, daß jeder Hulk Hogan kennt. Auch für die Vater-Tochter-Beziehung spielt der Wrestler eine wichtige Rolle. Gemeinsam besuchen Vater und Tochter Tourneen und trauern über den Rückzug des Wrestlers aus dem Catch-Sport. Ein verbindendes Element zwischen ihnen stellt die Anteilnahme an Freude und Leid des Wrestlers dar. Innerhalb der Welt des WWF verkörpert der langjährige Champion Hulk Hogan genauso wie der jetzige Protagonist Bret Hart Familiensinn. Er ist als positiv besetzte Vaterfigur und als Liebling aller Kinder bekannt. Daß Jana schon im Kindergartenalter Wrestling kennengelernt hat, hängt vermutlich mit der Vater-Tochter-Beziehung zusammen. Wrestling ist ein gemeinsames Bezugsfeld für Jana und ihren Vater. Diese Art Familienzusammenhalt zu erzeugen, stößt bei Außenstehenden auf Unverständnis, was die Aussage, „Wrestling sei zu brutal für ein Mädchen“, belegt. Ein Mädchen wie Jana, das Wrestling sieht, steht nun nicht mehr bruchlos in der traditionellen Mäd-

chenrolle. Ein Hinweis dafür ist die Tatsache, daß ihre Mutter kein Wrestling-Fan ist. In Janas Vorstellungswelt ist es möglich, daß sich auch Mädchen mit körperlicher Gewalt auseinandersetzen, und sei es nur, um die Nähe zum Vater zu gewinnen. Wrestling bietet Jana sowohl die Möglichkeit, sich von traditionellen Frauenbildern abzugrenzen als auch durch den Vater anerkannt zu werden.

Nicole, ein 17jähriges „Girl aus Frankfurt“, beschäftigt sich nachhaltig mit dem Bruderstreit der Brüder Hart und den Verletzungen der Wrestler:

Um noch einmal auf die Hart's zurückzukommen. Owen kann Bret nicht beschuldigen, das er egoistisch ist und nur an sich denkt. Das stimmt nicht! Beim Royal Rumble hat man ja gesehen wie Owen sich wiederum bei Bret beschwerte nur weil dieser nicht abklatschte und er hätte dann gesiegt! Aber wäre es anders rum gewesen; bei Owen wären sie andauernd ans Knie gegangen und er hätte sich vor Schmerzen gewunden, hätte er genau so wenig abklatschen können. Deswegen verstehe ich Owens Haltung nicht. Ich mag Owen sehr gerne (noch) aber ich glaube er ist egoistisch. Und ich hoffe nur das Bret es sich mit dem Tag-Team überlegt, denn schon zweimal raste-te Owen unkontrolliert aus. Bret ist ein ganz schön harter Bursche. Ich hätte nie gedacht, das er nach dem Titel-Match noch im eigentlichen Rumble antritt. Aber als er reingehumpelt kam und die Fans aufschreien hatte ich nur einen Gedanken. Er schafft es mit seinem Knie doch niemals dieses Match zu überstehen. Aber ich bewundere seinen Ehrgeiz und seinen Mut. Mir persönlich tat es jedesmal weh, wenn jemand an sein Knie ging, aber irgendwie steckt er die Schmerzen weg. Ich denke er war mit seinen Gedanken bei seiner Familie und vorallem bei Owen.

Der Brief zeigt, daß Nicole die gewalttätigen Aktionen durchaus ernst nimmt und Mitleid für ihren Favoriten empfindet. Bret verkörpert für sie die traditionell männlichen Eigenschaften Ehrgeiz und Mut, weshalb sie ihn vermutlich als harten Burschen bezeichnet. Sie beschäftigt sich mit den Gewalthandlungen, indem sie mit den Schmerzen des Opfers mitempfindet.

Nadine hingegen zieht in ihrem Brief Parallelen zwischen Konflikten, die sich in der Welt des Wrestlings abspielen und ihrer eigenen sozialen Wirklichkeit:

Als ich das Interview mit Bret gesehen habe, habe ich mich richtig gefreut als er die Herausforderung von Owen abgelehnt hat. Schade daß die Beiden im Streit sind, ich kenne das Gefühl, denn genau dieselbe Situation hatte auch ich mit meinem Bruder. Mein Bruder heißt Steffen und ist acht Jahre älter als ich. Über sechs monate haben ich und mein Bruder nicht miteinander geredet. Jetzt ist ein Glück alles wieder in Ordnung. Anfang Dezember '92 fing unser Streit an. Es war ziemlich schlimm Weihnachten ohne Bruder, wahrscheinlich nimmt mich deswegen der Streit zwischen Bret und Owen so mit. Die Feiertage und den Anfang des Jahres ohne Bruder feiern? GEHT NICHT!!! Naja, allerdings gibt es da einen entscheidenden Unterschied: Ich habe nur einen Bruder und Bret bzw. Owen haben sechs Brüder.

Nadine bezieht sich auf ein Interview mit dem Wrestler Bret Hart, in dem dieser zum Streit mit seinem Bruder Stellung genommen hatte. Er hatte die Aufforderung seines Bruders, gegen ihn zu kämpfen, mit der Begründung abgelehnt, daß er aus Gründen des Familiensinns nicht gegen seinen eigenen Bruder antreten könne. Dies bezieht das Mädchen auf den Streit mit ihrem eigenen Bruder, der sie gefühlsmäßig sehr mitgenommen hat. Dieser Ver-

gleich mit der eigenen Lebenswirklichkeit zeigt, daß Nadine die inszenierten Konflikte von Wrestling durchaus ernst nimmt. In der Wrestling-Inszenierung findet sie Probleme und Konflikte ihrer Alltagswelt wieder; somit kann Nadine mit Wrestling-Sendungen auch Teile ihrer sozialen Realität bearbeiten. Den Kommentatoren kommt dabei die Funktion von Personen zu, denen man persönliche Dinge anvertrauen kann. Nadines Auseinandersetzung mit dem Thema Familienfrieden und ihr Bestreben, Konflikte zu schlichten, verweisen auf eine traditionell weibliche Rollenzuweisung.

Mädchen und junge Frauen suchen beim Wrestling vor allem nach starken Männern, die der traditionellen Rollenaufteilung zwischen Mann und Frau entsprechen. Dies wird auch an der Ablehnung alternativer Männerfiguren deutlich:

Ein absoluter Lacher ist unserer Meinung nach Jeff Jarrett. Wenn der zum Ring kommt, sieht er doch aus wie ein `Warmer Bruder`! Vielleicht würde es ja schon helfen, wenn er etwas mit seinen Haaren machen würde und sich etwas natürlicher bewegen würde. (zwei Schwestern, die seit 3 Jahren Wrestling-Fans sind: Susanne, 28 Jahre, und Helga, 14 Jahre)

Die Aussage der Schwestern verweist auch darauf, daß sich die Fans an der äußeren Erscheinung der Kämpfer orientieren, um sie bereits vorhandenen Vorstellungen von Männlichkeit und Weiblichkeit zuzuordnen.

Fazit: Adaption statt Emanzipation

Inhaltlich gesehen beschäftigten sich die Briefe der Mädchen vorwiegend mit interpersonalen Konflikten, persönlichen Beziehungen und mit durch die Wrestling-Rezeption hervorgerufenen Gefühlen.³⁵ Für Mädchen sind psychische Konflikte von besonderer Bedeutung, sie interessieren sich vor allem für Konflikte, die sich in sozialen Gemeinschaften wie Familie und Partnerschaft abspielen und identifizieren sich vorwiegend mit schwachen Figuren. Gewalttätige Stärke verbinden sie mehrheitlich mit Männern. Direkte Vorbilder können Mädchen beim Wrestling nicht finden. Sie sehen in den Wrestlern vielmehr starke Männer verkörpert, die als Freund, Vaterfigur oder Partner den Wert der eigenen Person steigern sollen oder Schutz in bedrohlichen Situationen bieten können. Frauen übernehmen bei der Wrestling-Rezeption oftmals eine Rolle, in der sie nach Anerkennung durch den Mann suchen. Diese passive Form der Selbstdarstellung erklärt auch das starke Interesse der Mädchen am Privatleben des umschwärmten Stars. Wrestling bietet mit seinen zahlreichen Inszenierungen von Männlichkeit ein Projektionsfeld für junge Menschen, die sich auf der Suche nach ihrer eigenen Identität als Mann oder Frau befinden. Da es sich beim Wrestling immer um konservative Män-

35 Jungen beziehen sich oft nur auf die äußere Handlung der Sendung. Helga Theunert kommt bezüglich geschlechtsspezifischer Zugänge zu Cartooninhalten ebenfalls zu dem Schluß, daß Mädchen beziehungsbetonte und Jungen actionreiche Geschichten mögen. Vgl. dazu Theunert 1995.

ner- und Frauenbilder handelt, wird eine Verstärkung der traditionellen Rollenverteilung zwischen den Geschlechtern durch die Wrestling-Rezeption begünstigt. Vereinzelt gibt es allerdings auch Briefe von jungen Frauen, die sich nicht mit der herkömmlichen Definition von Weiblichkeit anfreunden können. So schreibt die 14jährige Tina:

Mein größter Wunsch ist es Wrestler in der WWF zu werden und ich bin fest davon überzeugt das ich es schaffen kann. Nun habe ich einige Fragen an Sie: Wie komme ich als Frau in die WWF? Welche Ausbildung brauche ich dafür? Wo bekomme ich sie? Wie alt muß man sein?

Auch wenn der Tenor des Briefes von Selbstbewußtsein und Engagement zeugt, kann der Wunsch von Mädchen, einmal Wrestler werden zu wollen, nur wenig zu einer neuen Positionsbestimmung zwischen Mann und Frau beitragen. Am Beispiel weiblicher Wrestler spiegelt sich vielmehr nur die pseudoemanzipatorische Auffassung: „Was Männer können, können wir auch.“

4. Das Genre und seine Rezeption durch die Fans³⁶

Die doppelte Rolle der Familie: Wechselwirkung zwischen inhaltlicher Ebene der Sendung und Lebenswirklichkeit der Fans

An der Zuschauerpost zeigt sich, daß Wrestling heute für ein breites Publikum das Familienvergnügen Nummer eins darstellt. Häufig sind ganze Familien und Freundeskreise Wrestling-Fans:

Ich bin total ausgeflippt als ich letzten Freitag im Hamburger Abendblatt laß, das die Superstars nach Hamburg kommen. Meine Oma hat 10 Karten für die 1. Reihe reserviert. Meine Eltern kommen beide mit, von meinem Vater ein Kollege + 3 Personen, und unsere Nachbarn. Insgesamt 10 Personen. (Mädchen, 15 Jahre alt)

Unsere ganze Familie sitzt jeden Montag und Mittwoch um 2115 vor'm Fernseher und guckt Wrestling. (Mädchen)

Das Thema „Familie“ spielt allerdings nicht nur eine wesentliche Rolle hinsichtlich der Rezeptionsbedingungen von Wrestling, sondern vielmehr auch für die Normen und Werte, die auf der inhaltlichen Ebene der Serie zum Ausdruck gebracht werden. Der derzeitige Protagonist der World Wrestling Federation, Bret Hart, verkörpert genau wie der ehemalige Protagonist Hulk Hogan konservative Werte wie Ehre und Nationalismus. Vor allem in ihrem „Privatleben“ vertreten die Wrestler das Image sorgender Familienväter.

36 Analysiert wurden die Briefe aus dem Zeitraum Januar und Februar 1994. Zuerst fand eine inhaltliche Typisierung aller 286 Briefe der Monate Januar und Februar 1994 statt, um dann in einem zweiten Schritt eine Detailanalyse ausgewählter Briefe durchzuführen (vgl. Kellermann 1994).

Beispiele, wie der innerhalb der Welt des Wrestling dargestellte Familiensinn von den Fans aufgegriffen wird, um dann wiederum auf deren soziale Realität zurückzuwirken, stellen Äußerungen zum Bruderstreit zwischen Bret und Owen Hart dar. Geschwister grenzen sich beispielsweise durch die Schwärmerie für unterschiedliche Wrestler voneinander ab und setzen sich somit über unterschiedliche Männerbilder auseinander:

Mein absoluter Liebling in der WWF ist Shawn Michaels! Meine Schwester hingegen vergöttert Bret Hart! Ihr könnt euch sicher vorstellen das wir oft über Wrestling streiten! Allein schon weil Bret und Shawn sich nicht gerade gut verstehen! (ein 16jähriges Mädchen und ihre 13jährige Schwester)

Kritiklose Übernahme von Stereotypen

Die Auswertung der Briefe bestätigt auch die These, daß unterschwellig durch Wrestling gefährliche Stereotypen verbreitet werden. Die Verfasser der Briefe führen beispielsweise den negativen Charakter des Wrestlers Yokozuna auf dessen japanische Herkunft zurück. Sie hinterfragen diese von der World Wrestling Federation verbreiteten Argumente nicht. Ebenso wird die Begründung des Anti-Amerikanismus von Ludvig Borga mit dessen finnischer Volkszugehörigkeit von den Fans kritiklos übernommen. Dies kann als Hinweis auf eine unreflektierte Verinnerlichung von Volkszugehörigkeit und Nationalismus durch die Fans gelten:

Was hat der Finne in Amerika verloren, wenn er Amerika haßt? Der Typ ist genauso verrückt, wie der ehemalige Leibwächter von Shawn Michaels. Diesel und Ludvig Borga legen Wert auf ihre Kraft, was die beiden machen sind eigentlich nur Kraftaktionen, so richtig wrestlen tun die eigentlich nicht. (Mädchen)

Persönliche Vorlieben werden durch die Begeisterung für das Herkunftsland des jeweiligen Wrestlers begründet:

Ebenso unbeliebt ist Yokozuna! Weil, wir lieben Amerika! (ein 16jähriges Mädchen und ihre 13jährige Schwester)

Die innere Struktur der Serie wird wiedergegeben

Die bewußt gestaltete Choreographie von Wrestling findet ebenfalls ihren Niederschlag in der Zuschauerpost:

P.S. Eine Sache möchte ich noch loswerden, nämlich was mit Chrush passiert ist. Ich bin unheimlich enttäuscht und traurig, daß er sich so verändert hat. Na, kann man halt nichts machen. Vielleicht bekrabbelt er sich bald wieder. Dafür haben die ‚Guten‘ einen Lex Luger und eine Razor Ramon dazugewonnen, aber einen Crush verloren. (ein 17jähriges Mädchen)

Immer wieder wird die klare Unterteilung in Gute und Böse sowie die Eindeutigkeit der Charaktere durch die Benennung von geliebten und ungeliebten Wrestlern zum Ausdruck gebracht. Der Charakterwandel von Wrestlern beschäftigt die Fans nachhaltig. Dies spiegelt die innere Struktur der Serie

wider, in der die unterschiedlichen Charaktere der Figuren die Grundlage für den Kampf darstellen (im Gegensatz zum Sport, in dem sportliches Können und der Wettkampf im Mittelpunkt stehen). Das Fortlaufen der Erzählung wird beim Wrestling durch die Inszenierung von Uneinigkeit, Widerstreit und Feindseligkeit garantiert; Werte und Moralvorstellungen werden, oftmals über mehrere Sendungen hinweg, konfrontiert. Dieser Seriencharakter von Wrestling kommt ebenfalls in den Briefen zum Ausdruck, in denen offene Konflikte und unklare Themen angesprochen werden und deren Aufklärung verlangt wird. Beispiele dafür bilden der Bruderstreit, der Charakterwandel eines Wrestlers sowie Fragen bezüglich Regelüberschreitungen.

Das Verhältnis von Realität und Fiktion ist für die Fans unklar

Die Frage nach dem Realitätsgehalt der Sendung ist nur für einige Schreiber bedeutsam. So verlangt beispielsweise der Schreiber des folgenden Briefes Aufklärung darüber, ob es sich beim Wrestling um Sport oder Show handelt:

Aber ich habe nur eine Frage zu der World Wrestling Federation ‚Ist Wrestling show oder Sport??‘ Diese Frage stelle ich, weil die Fernsehzeitungen alle schreiben ‚WWF Wrestling Challenge – Showkämpfe mit internationalen Wrestlern‘. Aber alle Sachen wie Kalender, Pins, Lesezeichen und Wrestling Figuren usw., dadrauf steht am Anfang ‚Trademark of Titan Sports, inc. usw.‘ Deshalb klaube ich es ist??? Ha, hätte ich ihnen das jetzt gesagt hätten sie das vielleicht als Antwort gegeben. Ich hoffe sie decken das jetzt auf, das man weiß was man klaben soll. Übrigens das mit Mittwoch ist deshalb, weil mein Freund es nur Mittwoch hören könnte, nämlich er darf in letzter Zeit nur Mittwochs kucken.

Dieser Junge hat Wrestling bislang als sportlich orientiert aufgefaßt. Erst die Infragestellung im Freundeskreis hat offenbar zu einer Auseinandersetzung mit dem Genre geführt. Der Brief bestätigt die Aussage, daß vor allem jüngere Kinder zunächst von einem ersthaften Kampfgeschehen ausgehen.

Im Gegensatz zum vorangegangenen Beispiel wird die Frage nach dem Realitätsgehalt im nächsten Brief gar nicht erst gestellt. Er verdeutlicht vielmehr, wie auch ältere Schreiber die Gewaltdarstellungen ernst nehmen und sich noch über längere Zeit hinweg nachhaltig damit beschäftigen. Der Brief gibt auch einen Hinweis darauf, daß die Fans durchaus Mitleid für verletzte Kämpfer empfinden; möglicherweise jedoch nur für ihre Favoriten:

Ich möchte aber nicht, das Tatanka noch mal gegen diesen fiesen Ekel Ludvig Borga kämpft. Falls Tatanka wieder verliert, was ich ihm aber nicht wünsche, ich halte das nicht mehr aus, ich hatte schon letztes mal einen Weinkrampf. Falls er doch verliert, kann Undertaker für mich den nächsten Sarg fertig machen, wenn er mit dem von Yokozuna fertig ist. Ich kann Tatanka nur einen Tip mit auf den Weg geben, falls er doch kämpft. Laß Dir nicht wieder in die Nieren schlagen und weich den Schlägen aus. Und mach mit ihm, was er mit Dir will tun. (Mädchen)

Die Schilderung des Mädchens ist auch ein Beispiel dafür, wie sehr Wrestling die Welt der Fans dominieren kann. Die Schreiberin versucht ihre extremen Gefühle während eines Wrestling-Kampfes – bezeichnenderweise anhand eines wrestling-internen Bildes (Sarg des Undertakers) – zu verdeutlichen.

Wrestling als Ersatzabenteurer

Die Auffassung, daß Wrestling als Ersatzabenteurer im langweiligen Leben der zivilisierten Gesellschaft gelten kann, findet ihre Bestätigung in der Bezeichnung von Wrestling als „witzig, super, fantastisch“ und dem Bekenntnis, daß Wrestling einfach Spaß macht. Mehrmals wird Wrestling explizit als Gegenpol zur langweiligen Schule genannt:

Wie geht es Dir? Mir gut. ich sitze im Physikraum und wir machen Biologie. Vererbungslehre. 11.30 Uhr Was macht Günther denn zur Zeit? Hat er Urlaub? Du kommentierst ja nur noch allein. Es war schön mit anzusehen das Marty Jannetty + 1-2-3 KiD Tag-Team Champions waren. Leider haben jetzt die Quebecers den Titel wieder. Ich habe jetzt noch 2 Stunden. Biologie ist total langweilig. 10. min. noch. Wir haben noch Deutsch u. Religion. Wie langweilig. Ich bin total ausgeflippt als ich letzten Freitag im Hamburger Abendblatt laß, das die Superstars nach Hamburg kommen. (15jähriges Mädchen)

Die Figuren verkörpern für die Fans Männlichkeit, Kraft, Durchsetzungsvermögen und Schutz

Die Themen der Serie „Männlichkeit und Geschlecht“ sowie „Gewalt und Körperlichkeit“ finden ihren Ausdruck hauptsächlich in den Briefen weiblicher Fans. Im Vordergrund stehen hier allerdings untergeordnete Aspekte, die jedoch durchaus auf diese Themen zurückverweisen. Diese Schreiberinnen projizieren ihre eigenen Wünsche und Träume in die Figuren der Wrestler hinein, die für sie Sex, Kraft, Durchsetzungsvermögen und Schutz verkörpern.

5. Fazit: Suche nach Orientierung verbunden mit der unkritischen Aneignung vermittelter Werte und Normen

Wrestling stellt ein nicht zu unterschätzendes Projektionsfeld für individuelle Themen der Kinder und Jugendlichen dar. Die Rezipienten gebrauchen Wrestling als Medium, um Ängste und Konflikte ihrer eigenen sozialen Wirklichkeit zum Ausdruck zu bringen. Umgekehrt setzen sie Konflikte, die sich innerhalb der Welt des Wrestlings abspielen, in Bezug zur eigenen sozialen Realität. Einige der Fans bewegen sich mit ihren Vergleichen vollständig in der Welt des Wrestlings. Dies bedeutet beispielsweise, daß ungeklärte Auseinandersetzungen von Wrestlern in Relation zu vergleichbaren internen Vorfällen gesetzt werden, um sich danach ein Urteil zu bilden. Auch Argumente aus dem WWF-Magazin werden von vielen Schreibern unreflektiert wiedergegeben. In der Mehrzahl der Briefe finden sich Beispiele dafür, wie sehr die Symbole der World Wrestling Federation (Markenzeichen, Figuren, Schreibweise der Namen etc.) verinnerlicht sind. Durch die Aneignung der Symbole bringen die Fans zum einen ihre Teilnahme am Geschehen zum Ausdruck, zum anderen konstruieren sie sich dadurch eine Identität. Die Schreiber stellen sich oftmals durch die Aufzählung ihres Besitzes von Merchandisingprodukten vor, denen eine partizipatorische Funktion zukommt.

Die Begeisterung für Wrestling wirkt sich nachhaltig auf die Strukturierung des Alltags der Kinder und Jugendlichen aus. Neben den zweimal wöchentlich stattfindenden Sendungen wird das Leben der Fans durch die Freude auf Großereignisse geprägt und strukturiert. Wrestling gibt im Freundeskreis den Anlaß für Gespräche, Auseinandersetzungen und gemeinsame Freizeitbeschäftigung:

Wir waren auch auf einer WWF-Tour dabei! Am 2. August in Berlin! Und wir haben dich, Carsten³⁷, gefragt was du gegen Shawn Michaels hast! Sicher erinnerst Du Dich nicht mehr daran! Obwohl wir eigentlich auffällig gekleidet und gestylt waren! Ich war als IRS verkleidet und meine Schwester als Hulk Hogan! Viele sagen ich würde aussehen wie Irwin persönlich und das Kostüm meine Schwester war auch genial! Stellt euch vor, wir sind so große Wrestling-Fans das wir an unserem Geburtstag ein Catch-Party machen! Die Gäste müssen als Wrestler verkleidet kommen und wir werden Catcher-Pantomimen machen undso...! Wir haben auch einen Fanclub! ‚Slam Jam‘! Mit eigener Club-Zeitschrift und regelmäßigen Fahrten zu WWF-Touren! (ein 16jähriges Mädchen und ihre 13jährige Schwester)

Es gibt weiterhin Hinweise dafür, daß Wrestling konservative Werte transportiert. Da ist zum einen das Bild vom starken Mann zu nennen, der Frau und Kinder durch den Einsatz seiner Kräfte beschützt. Dies findet seinen Niederschlag in der Bewunderung für die in den Fan-Magazinen als sorgende Familienväter dargestellten Wrestling-Protagonisten Hulk Hogan und Bret Hart, aber auch in der Empörung, die bei den Fans durch den Bruderstreit zwischen Bret und Owen hervorgerufen wurde, der den Familienzusammenhalt bedrohte. Weibliche Fans bringen ihren Wunsch nach einem starken Beschützer zum Ausdruck. Zum anderen spiegeln sich die durch die Figurenkonstellation beim Wrestling bedingten nationalistischen Tendenzen – von den Fans unreflektiert wiedergegeben – in der Zuschauerpost wider, indem beispielsweise der Japaner Yokozuna als hinterlistig und der Finne Ludvig Borga als unfair dargestellt werden.

Die Sendung etabliert eine Welt mit Moralvorstellungen und Werten, die kritisch zu hinterfragen ist. Generell zeigt die Auswertung der Zuschauerpost, wie äußere Zeichen (z.B. das Emblem der WWF) – genauso wie innere Themen der Sendung – von den Fans unkritisch angeeignet werden.

Zum Vorschein trat bei der Analyse der Briefe auch die wichtige Rolle der Moderatoren der Fernsehserie. Für die Mehrzahl der Schreiber übernehmen sie die Funktion von Freunden, denen man persönliche Dinge anvertrauen kann.

Die in der öffentlichen Diskussion geäußerte Auffassung, daß die Rezeption von Wrestling das Ausleben von Gewaltphantasien unreifer Menschen beinhaltet, wird durch die Zuschauerpost deutlich widerlegt. Für die Anhänger der Serie ist vielmehr die Suche nach Freundschaft, nach einem Beschützer und nach positiven Vorbildern ausschlaggebend. Darüber hinaus sehen einige im Wrestling einfach nur einen unterhaltsamen Ausgleich zum

37 Vorname des Moderators.

streßhaltigen Alltagsleben; für andere übernimmt es die Funktion eines Ersatzabenteuers. Mit der Betonung von Körperlichkeit und Gefühlen bildet Wrestling für die Fans einen Gegenpol zu unserer modernen Gesellschaft, die vorwiegend durch den Verstand geprägt ist.

Auf der einen Seite konnte anhand der Methode der qualitativen Inhaltsanalyse von Zuschauerpost verdeutlicht werden, daß es sich bei den Fans nicht etwa um gewaltverherrlichende, brutale Menschen handelt, sondern vielmehr um verletzbare, oftmals schwache Individuen, die in einer Welt ohne Orientierung Halt und Schutz suchen, um junge Menschen, für die das Alltagsleben Machtlosigkeit oder Langeweile bedeutet. Auf der anderen Seite zeigen Darstellungen der kulturellen Muster und Symbole, die durch Wrestling vermittelt werden, daß die Serie ein vereinfachtes Weltbild anbietet, welches durch Vorurteile und Nationalismus geprägt ist. Die unreflektierte Wiedergabe dieser unterschwellig wirkenden Faktoren durch die jugendlichen Fans wurde durch die Analyse der Zuschauerpost bestätigt. Deutlich wurde auch die kritiklose Übernahme der durch Wrestling wirkenden Handlungsmuster und Werte durch die Fans und wie sie diese zur Bewältigung ihrer eigenen sozialen Realität als Maßstäbe heranziehen. Im Zusammenspiel mit dem breiten Raum und der strukturierenden Funktion, die Wrestling im Leben von ganzen Familien einnimmt, kann man – auch aufgrund der starken emotionalen Bindung – nicht ausschließen, daß es zu einer einseitigen Beeinflussung der Werte und Normen der Rezipienten kommt.

Die durch Wrestling unterschwellig vermittelten Faktoren „Gruppenzugehörigkeit aufgrund der Herkunft der Mitglieder“, „Konflikte durch körperliche Gewalt lösen“ und die „undifferenzierte Beurteilung von Menschen nach gut und böse“ stehen im Gegensatz zu humanen Werten wie Toleranz und Verständnis.

Literatur

- Berger, Peter, und Thomas Luckmann: Die gesellschaftliche Konstruktion der Wirklichkeit. Frankfurt/M. 1969.
- Best, Petra: Zwischen Nachgeben und Zuhauen – Gewalt und Konflikte aus der Sicht der Kinder. In: Helga Theunert (Hg.): „Einsame Wölfe“ und „schöne Bräute“ – Was Mädchen und Jungen an Cartoons finden. BLM-Schriftenreihe Band 26. München (Bayerische Landeszentrale für neue Medien) 1993, S. 121-122.
- Charlton, Michael/Klaus Neumann und Mara Niemann: Kinder schreiben Zuschauerbriefe. In: Michael Charlton und Ben Bachmair (Hg.): Medienkommunikation im Alltag. München 1990, S. 237-269.
- Kellermann, Doris: Rezeptions- und Bedeutungsanalyse von „Wrestling“, Abschlußarbeit. Kassel (Universität Gesamthochschule) 1994.
- Soeffner, Hans Georg (Hg.): Interpretative Verfahren in den Sozial- und Textwissenschaften. Stuttgart 1979.
- Theunert, Helga: „Mädchen haben sich halt total daran gewöhnt, daß sie sowieso bloß Nebenrollen spielen“. In: Gitta Mühlen-Achs und Bernd Schorb (Hg.): Geschlecht und Medien. München (Kopäd) 1995, S. 119-139.

4. Teil: Alltag

Individuelle Aneignung – zwei Fälle

Der 10jährige Christian und die 15jährige Jennifer integrieren Wrestling in ihren jeweiligen Lebenskontext und geben ihm ihre eigene, individuelle Bedeutung. Wrestling ist Ereignis und Thema nicht nur in Christians ganzer Familie, sondern auch in deren Bekanntenkreis. Dies führt zu Problemen mit der Klassenlehrerin des Jungen, die Wrestling grundsätzlich ablehnt und die Christians Mutter aus diesem Grund zum Elterngespräch bittet. Die zweite Falluntersuchung versucht, der Bedeutung von Wrestling-Sendungen für adolozente Mädchen näher zu kommen.

1. Wrestling im Alltag eines 10jährigen Jungen

Christian ist 10 Jahre alt und wohnt mit seinen Eltern in einem großen Haus in einem pfälzischen Dorf. Er ist etwas übergewichtig. Als Hobbys gibt er Fahrradfahren, Schwimmen, Lesen und Wrestling an. Zum Untersuchungszeitpunkt 1994 besucht er die Grundschule. Christian redet viel und macht einen selbstbewußten, fröhlichen Eindruck. In der Gruppe spielt er sich zeitweise durch clowneske Aktionen in den Vordergrund. Nach Aussage der Mutter hat er in der Klasse die Rolle des Klassenclowns übernommen. Der Vater ist im Baugewerbe tätig, die Mutter im Haushalt. Die Familie tritt meistens gemeinsam auf, lacht oft miteinander und sieht häufig zusammen fern, u.a. regelmäßig zweimal wöchentlich WWF-Wrestling. Mindestens eine Stunde vor der Sendung treffen sich die Familienmitglieder im Wohnzimmer und erwarten den Beginn der Sendung. Jeder hat seinen eigenen Lieblings-Wrestler, die Mutter Marty Jannetty, der Vater Razor Ramon und die Steiner Brothers. Christians Lieblings-Wrestler ist derzeit der 1-2-3-Kid. Die Mutter bezeichnet WWF-Wrestling dementsprechend als „Familienhobby“. Auch der nähere Bekanntenkreis der Familie beschäftigt sich mit Wrestling. Anlässlich der „Wrestlemania X“ wurden beispielsweise kleine Wetten auf den Titelgewinn abgeschlossen. Im Hausflur der Familie hängen Wrestling-Poster, und die Mutter hat ein Foto von Marty Jannetty in der Brieftasche.

Christian trägt T-Shirts von der World Wrestling Federation, er besitzt diverse Wrestling-Figuren und andere Merchandising-Produkte. Bei Familienferien ergab sich die Gelegenheit zu einem Interview mit Christian und seiner Familie.³⁸ Aus diesen Ferien stammen auch die beobachteten Situationen. Interview und Beobachtungen belegen, daß Wrestling als Thema der Familie auch außerhalb der Rezeptionssituation einen gemeinsamen Bezugspunkt liefert. Für Christian bietet Wrestling Möglichkeiten, seine Themen symbolisch zu bearbeiten, und zwar mit Zustimmung und Unterstützung der Eltern.

Christian zeigt, was er kann

Eine kurze Szene in der Hotel-Lobby: Ein Ausschnitt aus der teilnehmenden Beobachtung

Es ist eine Stadtrundfahrt geplant, ein Teil der Gruppe sitzt in der Hotel-Lobby und wartet auf die noch fehlenden Teilnehmer. Es herrscht eine lockere Atmosphäre, in der sich die Erwachsenen über alles Mögliche unterhalten. Plötzlich fängt Christian, der auf der Armlehne des Sessels seines Vaters sitzt, an zu lachen und unterbricht das Gespräch seines Vater mit einem anderen Gruppenmitglied. Christian sagt: „Da haste ausgesehen wie Double J.“ Der Vater geht sofort darauf ein und berichtet: „Der kann was. Ach, mach das doch mal vor, das ist zum Weglachen. Das macht er immer.“

Christian steht auf und ahmt den Siegestanz des Wrestlers Jeff Jarrett nach. Dieser Siegestanz des arroganten Cowboys ist eine Art zeitlupenhafte Vorwärtsgang mit stark vorgebeugtem Oberkörper und schwingenden Armen. Christian trifft in seiner Vorführung die Grundbewegung recht genau, zusätzlich verzieht er sein Gesicht, verdreht die Augen, läßt die Zunge raushängen und verkrampft die Hände zu einer Krallenform. Nach seiner Vorführung richtet er sich ruckartig auf und blickt erwartungsvoll in die Runde. Seine Eltern und die beobachtende Pädagogin lachen, während der Rest der Anwesenden etwas ratlos und eher betreten auf die Szenerie reagiert.

Das Wissen um Wrestling ist in dieser Szene gruppenkonstituierend, denn Christians Parodie ist nur mit Kenntnissen über die Figur Double J, Jeff Jarrett, zu verstehen. Der Junge leitet die Szene ein, er zieht durch den Vergleich des Vaters mit der negativen Wrestling-Figur die Aufmerksamkeit auf sich. Mit „das macht der immer“ weist der Vater auf eine Situation hin, die sich wahrscheinlich bereits im häuslichen Kontext abspielte. Die Äußerung „Der kann was. Ach, mach das doch mal vor“, ist durch Stolz auf den Sohn und eine Befürwortung der Medienparodie geprägt.

38 Die Aussagen der Rezipienten, deren Namen selbstverständlich maskiert sind, bleiben weitestgehend in der Syntax erhalten. Ein Satzende wird bei dem Senken der Stimme oder deutlichem Absetzen mit einem Punkt transkribiert. Mit Stimmlagenunterschied angedeutete „direkte Rede“ wird mit einem Doppelpunkt gekennzeichnet.

Die Darstellung des Jungen ist, theoretisch formuliert, eine interpretative Aneignung. Die Grundbewegungen stimmen weitestgehend mit der medialen Vorlage überein. Doch während Jeff Jarret bei seinem Siegestanz ein breites Grinsen zeigt, verzieht Christian sein Gesicht zu einer Grimasse und verkrampft die Hände. In seiner Interpretation wird der arrogante Wrestler zu einer Art Monster, das jedoch nicht den Eindruck von Gefahr, sondern eher von ausgesprochener Blödeheit macht. Mit dieser Deutung folgt er den Darstellungen und Interpretationshilfen, die innerhalb des Medien-Arrangements Wrestling angeboten werden. Vor allem aber entspricht seine Darstellung den Vorstellungen der Interpretationsgemeinschaft Familie. WWF-Wrestling bietet Christian innerhalb der Familie die Möglichkeit, sich mit einem von den Eltern akzeptierten und befürworteten Material auszudrücken.

Christian und sein Medienheld: Mit schlechten Voraussetzungen zurechtkommen

Christians Lieblingswrestler ist der 1-2-3-Kid. Ihn würde er auswählen, wenn er einen Tag mit einem Wrestler verbringen dürfte. Ihn zu treffen, wäre sein größter Wunsch. Wenn er Fotos von seinem Helden in einem Magazin entdeckt, schreit er begeistert auf. Zur Begründung für diese Favorisierung gibt er die gute Technik des Wrestlers an und beschreibt sie an einem entsprechenden Beispiel: „Ach – ich mag dem seine Technik und wie der immer ausweicht, der Adam Bomb, also sehr groß und kräftig, der schmeißt ihn nach hinten und will, daß der so bumm hinfällt, und der fliegt hin, macht 'ne Rolle und landet wieder auf den Füßen.“

Christian berichtet von einer Szene, in welcher der relativ schmal gebaute 1-2-3-Kid gegen Adam Bomb, einen Wrestler mit einer Körpergröße von 2,15 m, kämpft. Der mächtige Gegner attackiert den 1-2-3-Kid, doch anstatt sich verletzen zu lassen, rollt dieser ab und landet wieder auf den Füßen. Auch an anderen Stellen berichtet Christian immer wieder von dieser Technik seines Medienhelden, wobei er betont, daß dieser zwar nicht stark sei, aber gut ausweichen könne. Zum Untersuchungszeitpunkt gehört der 1-2-3-Kid noch nicht zu den besten und bekanntesten Wrestlern. Er beherrscht komplizierte Sprünge und Würfe in karateähnlicher Manier. Daher scheint es prinzipiell möglich, daß er sich gegen übermächtige Gegner wie Adam Bomb durchsetzt. Das alte Motiv von David und Goliath wird bei diesem Showkampf neu inszeniert.

Als Christian während des Interviews einen Koffer mit Merchandising-Artikeln herausholt, legt er beiläufig ein Foto auf den Tisch. Das drei Jahre alte Bild zeigt einen zierlichen Jungen, der auf einem Fußball sitzt. Gegen Ende der Unterhaltung spricht ihn die Interviewerin auf das Foto an.

Interv.: Wer ist das hier auf dem Bild?

Christian: Das bin ich.

Interv.: (überrascht) Das bist du?

Christian: Ja, da hab ich noch Fußball gespielt, da war ich noch Mini.

Interv.: Aber jetzt spielst du kein Fußball mehr.

Christian: Nein, ich war immer sehr langsam, weil ich hab ja einen kleinen Gefehler, ich geh' ja nicht gerade, ich geh' leicht so, und da bin ich halt nicht so schnell, bin nicht an den Ball gekommen.

Das Foto muß Christian sehr wichtig sein, sonst hätte er es nicht in seinen Spielkoffer gepackt und mit auf die Reise genommen. Indem er es auf den Tisch legt, schafft er mehr oder weniger bewußt einen Kommunikationsanlaß mit starker Selbstmitteilung.

Christian ist zum Untersuchungszeitpunkt übergewichtig und schon nach kurzem Gehen erschöpft. Die Unregelmäßigkeit in seinem Gang ist zwar nicht offensichtlich, doch fällt ihm die Bewegung schwer. Noch vor drei Jahren muß dies anders gewesen sein. Dem Foto zufolge war er damals deutlich schmaler und bewegungsfreudiger. Vor einem Jahr gab er das Hobby Fußball wegen mangelnden Erfolgs auf. Sein Kommentar, „weil, ich hab ja einen kleinen Gefehler“, weist darauf hin, daß er seine Erfolglosigkeit auf eine körperliche Schwäche zurückführt. Es ist dabei zweitrangig, ob diese Gehschwäche klinisch existiert oder nicht, denn in Christians Begründung ist sie existent.

Zu Christians derzeitigen Themen gehört, sich mit schlechten Voraussetzungen durchzusetzen. Er hat das Gefühl, körperlich benachteiligt zu sein. Christian sucht nach Wegen, sich ‚trotzdem‘ in seiner Lebenswelt durchzusetzen. Aus den medialen Angeboten sucht er sich Symbole heraus, z.B. den 1-2-3-Kid, die zum einen von den Eltern akzeptiert und mitgetragen werden, zum anderen Beispiele geben, wie es gelingen kann, sich mit schlechten körperlichen Voraussetzungen durchzusetzen. Dabei spielt Ausweichen eine wichtige Rolle. Auch bei der gewählten Entscheidung, das Fußballspielen aufzugeben, schiebt er die Verantwortung auf die Voraussetzungen. Er verdeckt damit in gewisser Weise das Problem und findet eine Möglichkeit, die er für sich und seine Umwelt als akzeptabel einordnet.

Christians Familie und die Klassenlehrerin: „Nun ist die doch so gebildet, Studium und alles, und versteht das nicht!“

Über Christians schulische Leistungen ist nur wenig zu erfahren. Auf die direkte Frage hin, berichtet die Mutter von einer Eins in Mathe und von der Klassenlehrerin, „die ihn nicht mag“. Die Mutter erzählt von einem Gespräch, zu dem Christians Klassenlehrerin sie bat. Auf einem Elternabend war auf die schädigende Wirkung des Fernsehkonsums hingewiesen worden.

Mutter: Ja, mei, das war so ein Elternabend, und die finden, daß der Christian vielleicht so'n bißchen aggressiv, na mhh, die finden halt nicht gut, daß der Christian dann halt so in 'ner Traumwelt lebt, wenn er das guckt, daß er sich dann auch so stark fühlt.

Christian: (bestimmt) Nein!

Mutter: Wie der 1-2-3-Kid, oder?

Christian: Der ist doch nicht stark!

Mutter: Na ja, doch schon, und das finden die halt nicht gut, die lehnt das total ab, dem seine Lehrerin.

Aus der Perspektive der Mutter schätzen die Lehrer das Medium Fernsehen als schädlich für Kinder ein. Es mache Christian aggressiv, realitätsfern und führe zur Überschätzung seiner Kräfte. Christian widerspricht der Interpretation seiner Lehrer. Seine Mutter versucht ihm den Konflikt auf einer konkreteren Ebene zu erklären: „Wie der 1-2-3-Kid.“ Christian bleibt in der Mediensymbolik: „Der ist doch nicht stark!“ und damit bei seiner Deutung der Figur, nach der sie sich mit Technik und nicht durch Kraft durchsetzt. Die Mutter geht wieder auf die allgemeinere Ebene zurück, auf der die Lehrer das Medium als Ganzes und wahrscheinlich insbesondere kampf- und actionbeteonte Sendungen ablehnen. Im Anschluß an den Elternabend bestellte die Lehrerin Christians Mutter zu einem Einzelgespräch über Wrestling.

Mutter: Also sie hat mich privat bestellt und dann hat sie gesagt. Also sie war milde gesagt entsetzt, daß ich also praktisch ein Fan bin, also sie fand das wär echt, das ist nicht echt. Jetzt ist die doch so gebildet, gelt, Studium und alles, und versteht das nicht. Die sagt, die schlagen sich da, die schlagen sich nicht! Halb nackt, ja was heißt halb nackt? Im Schwimmbad sind die doch viel weniger, könn' ja nicht im Bademantel kämpfen, 'ne.

In der Erzählung scheint die Mutter mit der Lehrerin zu diskutieren, was ihr im Gespräch mit der Lehrerin wahrscheinlich nicht gelungen ist. An dieser Auseinandersetzung werden die unterschiedlichen Interpretationsmuster der beiden Frauen sehr deutlich. „Sie fand, das wär echt, das ist nicht echt.“ Die Mutter verweist hier auf eine grundlegende Interpretation, auf die sich die Familie von Beginn an verständigt hat. Sie sind sich darin einig, daß die Kämpfer nicht wirklich zuschlagen. Die Eltern betonen im Gespräch, daß sie dies dem Jungen deutlich erklärt und gezeigt haben. Die Lehrerin hingegen, die sich mit dem Genre nicht auskennt, findet die Kämpfe äußerst brutal. Für die Mutter ist dies eine völlig unverständliche Fehlinterpretation, da sie davon ausgeht, daß jeder, insbesondere ‚gebildete Menschen‘, dies sofort erkennen müßten: „Jetzt ist die doch so gebildet, gelt, Studium und alles, und versteht das nicht“. Hinter dieser Aussage steht vermutlich auch eine gewisse Klage darüber, daß die Lehrerin nicht in der Lage ist, die Bedeutung von Wrestling als Familienhobby nachzuvollziehen.

Anderen von der Lehrerin vorgebrachten Argumenten, z.B. daß die Wrestler halb nackt kämpfen würden, kann die Mutter ebenfalls nicht zustimmen, da die Kleidung für sie in der sportlichen Aktivität begründet ist.

Christian erzählt, die Lehrerin habe ihm gesagt, er solle mit dem „Schwachsinn“ aufhören. Die Lehrerin verbietet, WWF-Magazine mitzubringen und besteht darauf, daß Christian die Fan-Zeichen von seiner Jacke entfernt. Der Kommentar des Vaters: „Dem seine Lehrerin is' uns egal, gelt Christian!“

Das Thema Klassenlehrerin und ihre massive Kritik an Wrestling bewegt die Familie, und sie fühlen sich von ihr unverstanden. Mit der Beurteilung des Familienhobbys als „Schwachsinn“, der dem Jungen schade, greift die Lehrerin den Lebens- und Erziehungsstil der Familie als Ganzes an. Inhaltlich stichhaltige Argumente für diese Beurteilung werden aus der Sicht der Familie dabei nicht vorgebracht. Für die Lehrerin ist WWF-Wrestling ein

grotesker, obszöner Kampf voll Brutalität. Sie meint, Wrestling wirke sich negativ auf den Jungen aus. Um sich gegenüber diesem Angriff zu rechtfertigen, unterstellen die Eltern der Lehrerin ein persönliches Motiv: „Sie mag ihn nicht.“ Die Reduzierung der Aussagen über Christians schulische Leistungen auf eine Eins in Mathe, einem Fach, das nicht von der Klassenlehrerin unterrichtet wird, und die Erklärung „Die Lehrerin mag ihn nicht“ sowie die Bemerkung des Vaters „Dem seine Lehrerin is’ uns egal!“ weisen auf einen tiefgreifenden Vertrauensverlust bezüglich des Beurteilungsvermögens der Lehrerin hin.

Für die Familie ist Wrestling ein wichtiges Instrument, mit dem sie sich innerhalb der Gruppe und ihres Bekanntenkreises Bezugspunkte verschafft. Für Christian bietet es Möglichkeiten, seine Themen zu bearbeiten, was die Eltern mittragen und unterstützen. Die Klassenlehrerin kann diesen Zusammenhang überhaupt nicht nachvollziehen und greift mit ihrer Kritik die Familie in ihrem Erziehungsstil, aber auch in ihrem alltagsästhetischen Stil an.

2. Ein Pferdemädchen ist Wrestling-Fan

Bei der Beschäftigung mit Wrestling-Fans fällt das große Interesse von Mädchen und Frauen an diesem Genre auf.

Die Sendungen der WWF bei RTL2 sahen von März 1994 bis Februar 1995 durchschnittlich ca. 927.000 Zuschauer, von denen 43 % weiblich waren (GfK-Daten 02/95). Auch bei der Auswertung der Fan-Post zeigte sich ein verstärktes Interesse von Zuschauerinnen.³⁹ Es stellt sich die Frage, was Frauen und insbesondere Mädchen an Wrestling fasziniert. Die Analyse des folgenden Fallbeispiels veranschaulicht geschlechtsspezifische Seiten der Faszination von Wrestling.

Jennifer ist 15 Jahre alt, sportlich und sieht auffallend gut aus. Sie geht in die 10. Klasse eines Gymnasiums. Seit ihrem fünften Lebensjahr reitet sie begeistert und mit großem Erfolg. Sie beschäftigt sich täglich zwei bis drei Stunden mit Pferden und kümmert sich auch noch um andere Tiere. Gewalt, Zwang und den strafenden Einsatz von Gerte und Sporen lehnt sie ab. Seit drei Jahren ist sie begeisterter Wrestling-Fan, sieht regelmäßig die Sendungen, war bei Live-Veranstaltungen und besitzt viele Magazine und Kaufartikel. Im Sommer spielen Jennifer und ihre Freundin in der Sandbahn Wrestling und probieren unter lautem Gelächter Griffe und Positionen aus. Jennifers Familie lehnte ihre Wrestling-Begeisterung zuerst ab, inzwischen jedoch sieht sich die ganze Familie gemeinsam Wrestling-Sendungen an.

39 Vgl. den Beitrag „Orientierung und Vorbilder – Zuschauerpost“.

Die Wrestling-Rezeption in der Familie: Zwischen Abgrenzung und Integration

Nach Jennifers Aussagen ist sie die treibende Kraft, wenn es darum geht, Wrestling zu sehen:

(...) wir saßen jetzt auch letztes immer draußen, aber ich komm dann immer an: ohh, es gibt Wrestling, es gibt Wrestling. Und dann komm die meistens auch später rein, dann gucken wir und essen irgendwie noch Chips oder so. Also immer so richtig gemütlich.

Als Jennifer angeregt wird, eine typische Rezeptionssituation für WWF-Wrestling zu zeichnen, stimmt sie zu und erzählt: „Ja, meist sitzen wir im Wohnzimmer, und wenn uns da was nicht paßt, dann grölen wir da alle rum.“ Sie lacht. Dann malt sie ein Bild von ihrer Familie beim Fernsehen. Als sie mit dem Zeichnen fertig ist, platzt sie förmlich mit der Beschreibung heraus:

Also, das bin ich, das ist meine Mama, das ist meine Schwester (von links), das ist mein Papa. Also, wenn es schon ziemlich zum Ende geht, dann schläft mein Papa grundsätzlich, (sie lacht), weil, er wird dann immer ganz müde und knackt mit der Fernbedienung. Und jetzt zum Beispiel gerade Adam Bomb, kämpft gerade, und meine Mutter: Ähhh, den findste toll? Mein' Schwester: Ihh, der ist so eklig! (Lachen) (...) Ja, dann freu' ich mich immer. Den find ich total geil, der hat so ein' geilen Körperbau, mag ich total gerne, so'n Bulle, und die anderen, die mögen den total nicht: der ist so eklig, mit dieser Zunge und diesen ekligen Kontaktlinsen. Ja, und ich find den toll.

Auf dem Bild sitzt der Vater deutlich abgetrennt vom Rest der Familie. Er schläft, hat jedoch die Fernbedienung, die Jennifer an einer anderen Stelle auch als ‚die Macht‘ bezeichnet, in der Hand. Mutter und Töchter sitzen nebeneinander auf dem Sofa, die Mädchen links und rechts von der Mutter. Jennifer bezieht sich in der Beschreibung der Zeichnung auf die Figur des Adam Bomb, der zum Untersuchungszeitpunkt eine negative Figur war, ein Riese von 2,15 Metern mit himbeerfarbener Zunge und gelbgefärbten Kontaktlinsen. Mutter und Schwester lehnen diese Figur eindeutig als eklig ab. Jennifer findet diese Männerfigur „total geil“, und zwar mit der Begründung: „der hat so ein' geilen Körperbau, mag ich total gern, so ein Bulle“. Die Meinungen und die Bewertungen gehen aufgrund der äußeren Aufmachung von Adam Bomb auseinander. Der äußeren Erscheinung kommt in der Familie ein hoher Stellenwert zu. Die Mutter ist selbst sehr gefällig gekleidet. Auch die beiden Mädchen legen auf Kleidung und Aussehen großen Wert. Jennifer möchte nicht wie ihre Schwester durch ihr Äußeres Aufmerksamkeit erregen. Zwar erzählt sie, daß auch sie selbst sich gerne schminkt und modisch kleidet, aber eben nicht in dem Ausmaß wie ihre Schwester. Die Figur des Adam Bomb gibt Jennifer die Möglichkeit, sich von Mutter und Schwester abzugrenzen und ihnen ihre eigene Einschätzung davon, welches Aussehen akzeptabel ist, entgegenzusetzen.

Der Distanzierung von der Schwester kommt hierbei eine besondere Bedeutung zu. Aus Jennifers Perspektive besteht ein grundlegender Unterschied zwischen ihr und ihrer Schwester:

Ja, sie hat ganz andere Interessen und ist irgendwie ganz anders, von wegen guckt mich alle an und möglichst viel um mich herum und so, so viel Aufmerksamkeit erregen, das mag ich nicht so gerne (...).

Jennifer beschreibt ihre Schwester als deutlich auf ihr Äußeres bedacht und lehnt dies für sich ab. Auf die Frage, wie ihre Eltern zu dieser Auseinandersetzung zwischen den Schwestern stehen, erläutert sie:

Also, meine Mutter hält sich da ziemlich raus, aber mein Vater, wenn's gegen meine Schwester geht, steht er meistens auf meiner Seite. Also, nicht so richtig von wegen ganz hart fertigmachen, aber immer so'n bißchen veräppeln (Lachen), so: Ich bin blond, bitte sprechen sie langsam und so was (lautes Lachen).

In dem Streit zwischen den Schwestern steht der Vater auf der Seite von Jennifer. Mit dem von Jennifer zitierten Ausspruch, „Ich bin blond, bitte sprechen sie langsam“, bezieht er sich auf die blondgefärbten Haare der Schwester. Die blonden Haare werden hierbei wahrscheinlich zum androzentrisch geprägten Symbol sexueller Attraktivität, die durch äußere Merkmale bei gleichzeitigem Mangel an intellektueller Kompetenz gekennzeichnet ist. Jennifer deutet diese ironische Bemerkung des Vaters als Unterstützung ihrer Auseinandersetzung, in der es u.a. um Selbstpräsentation geht. Der von ihr als gemeinsam empfundene Punkt ist die Kritik an der Betonung der erotischen Attraktivität. Unabhängig vom realen Verhältnis zwischen der älteren Schwester und dem Vater besteht für Jennifer vermutlich ein Zusammenhang zwischen sexueller Attraktivität und intellektueller Akzeptanz durch den Vater. Sie orientiert sich an der Perspektive des Vaters, was jedoch für die Auseinandersetzung mit der eigenen Weiblichkeit problematisch ist (vgl. Eckart 1987, S. 17).

Parallel zur Abgrenzung schafft die Rezeptionssituation jedoch auch große Gemeinsamkeit: „[U]nd wenn uns da was nicht paßt, dann grölen wir da alle rum.“ Sie ist trotz aller Unterschiede auch für die beiden Schwestern gemeinsames Erlebnis und Bezugspunkt. Dies wird in einer Gruppendiskussion zu WWF-Wrestling⁴⁰ besonders deutlich, bei der sich die Schwestern mit ihren Vorstellungen von Wrestling gegen die anderen Mädchen abgrenzen.

Diese Grundstruktur der erlebnisorientierten Einigkeit ist im medialen Produkt Wrestling bereits angelegt. Auf der Oberfläche ist WWF-Wrestling zwar eine Darstellung von Auseinandersetzungen und Kampf, auf tieferliegenden Ebenen zeigen sich jedoch andere Strukturmomente. Die Geschichten, in welche die Charaktere eingebunden werden, sind derart stark stereotypisiert, daß sie inhaltlich keinen Zweifel darüber lassen, ob sich eine Figur auf der guten oder bösen Seite befindet. Die Aufmachung, die Manager und auch der Kampfstil werden zu klaren Zeichen, deren Bedeutung von Moderatoren und den eingeblendeten Zuschauern in ihrer Eindeutigkeit zusätzlich unterstützt werden. Durch die Unterteilung in ‚Gut und Böse‘ können kaum Zweifel in der moralischen Beurteilung auftreten, was für Wrestling-Fans eine tendenzielle Einigkeit schafft. Wrestling bietet den Zuschauern eine Re-

40 Vgl. den Beitrag „Spiel mit Realität und Fiktion“.

zeptionssituation, bei der, ausgehend von einer Übereinstimmung der moralischen Beurteilung, ein emotionales Erlebnis entsteht, in dem sich die Rezipienten prinzipiell einig sind. Im grundsätzlichen Unterschied zur Oberflächenstruktur, die Kampf und Gewalt – also ein Gegeneinander – zeigt, bietet WWF-Wrestling eine Tiefenstruktur an, die durch ein Miteinander in der Rezeptionssituation gekennzeichnet ist. Dieses Miteinander ist es, das Jennifer sucht, wenn sie die gemeinsame Rezeption innerhalb der Familie herbeiführt.

Jennifer grenzt sich von Mutter und Schwester ab, indem sie sich für Figuren begeistert, die den ästhetischen Vorstellungen der beiden Frauen widersprechen. In der Distanzierung zur Schwester nähert sie sich dem ironisch, kritischen Umgang des Vaters mit der erotischer Attraktivität der älteren Tochter. Andererseits möchte Jennifer die *prinzipielle Einigkeit in der Familie* bewahren. Sie steht zwischen Abgrenzung und Integration und benutzt die Wrestling-Rezeption, um beides zu verbinden.

Wrestling als Thema in der Peer-group – von Pferden zu Wrestling

Jennifers Hobby und ihre sportlichen Leistungen finden innerhalb ihrer Freundesgruppe wenig Anerkennung. Wrestling hingegen bietet Jennifer Kommunikationsanlässe, um sich nahezu gleichberechtigt mit Jungen zu unterhalten. Ihre eigene sportliche Leistung und ihr Interesse für Tiere stellt Jennifer dabei zugunsten der in der Freundesgruppe akzeptierten, grotesken Kampfszenierung zurück. Für Mädchen ist die Adoleszenz häufig durch einen Bruch in der Identitätsfindung gekennzeichnet. Das Bild des Weiblichen ist noch immer stark an die Attraktivität für das andere Geschlecht gebunden. Für Jungen hingegen ist es im Rahmen männlicher Ideale auch weiterhin möglich, sich über eigene Leistungen und Stärken zu definieren (vgl. Flaake 1990, S. 6). Jennifer ist in einem Bereich Leistungssportlerin, was ihr ermöglicht, quasi in einem Freiraum Macht, Beherrschung, Aggressivität und Erfolg unabhängig von üblichen Rollenzuweisungen zu erleben (vgl. auch Wagenmann und Schönhammer 1994).

Außerhalb dieses Freiraums hängt der Beschäftigung mit Pferden jedoch das negative Image eines Mädchensports an, dem in der meist von männlichen Perspektiven dominierten Peer-group wenig Anerkennung zukommt. Reitbegeisterte Mädchen stehen in der Adoleszenz oftmals vor der Problematik, daß sie zwischen der Beziehung zu einer gemischtgeschlechtlichen Peer-group und der Beziehung zu Pferden stehen und diese unterschiedlichen Interessen und Perspektiven vereinbaren müssen. Speziell für Leistungsreiterinnen steigert sich die Problematik, da sie zeitaufwendig und leistungsorientiert in einem, zumindest im Jugendbereich, weiblich dominierten Sport trainieren. Es entsteht ein Balanceakt zwischen der Beziehung zu Pferden und den Interessen der Peer-group, dem Jennifer mit der strikten Trennung von Pferdesport und Freundesgruppe entgegnet. Sie nutzt dabei das Wrestling-Image von Wildheit, Kampf und Männlichkeit, um Kommunikationsanlässe mit den Jungen ihrer Bezugsgruppe zu schaffen.

Bei dieser Kontaktsuche wird sie selbst aktiv, indem sie in eine höhere Klasse geht, um sich dort mit den Jungen über Wrestling zu unterhalten. Damit schafft sie eine Gemeinsamkeit, die wahrscheinlich auch von erotischer Attraktivität geprägt wird. Die Jugendlichen reden über Ereignisse und Geschichten und worüber sie sich aufgeregt haben. Der Gesprächsanlaß wird dabei als geschlechtsneutrales Thema behandelt. Beim Wrestling dreht sich jedoch alles um die Inszenierung von Männlichkeit, die insofern keineswegs geschlechtsneutral ist. Die Unterhaltungen jedoch scheinen diesen Zusammenhang zu verdecken.

Jennifer hat einen Weg gefunden, ohne Anerkennungsverlust einem in der Peer-group nicht akzeptierten Hobby nachzugehen. Dabei stellt sie ihre Leidenschaft Reiten zugunsten eines in ihrer Peer-group akzeptierten Themas, bei dem die Inszenierung von Männlichkeit im Mittelpunkt steht, zurück.

Die Wrestling-Rezeption als Chance ‚sich auszuleben‘ – „Selten so gut aufgeregt“

Auf die Frage, was Wrestling für Jennifer und Carolin bedeutet, antworten sie:

Carolin: Selten so gut gelacht.

Jennifer: Selten so gut aufgeregt.

Dem emotionalen Erlebnischarakter scheint bei der Wrestling-Rezeption eine wichtige Bedeutung zuzukommen. In der medienanalytischen Betrachtung zeigen sich bestimmte Komponenten, welche die Möglichkeit zur emotionalen Aufladung begünstigen. Zum einen ist es die Inszenierung, die innerhalb des Medien-Arrangements angibt, real und live zu sein. Zum anderen wird durch die klare Einteilung in Gut und Böse eine Eindeutigkeit erreicht, die eine intensivere Reflexionsarbeit über die Einordnung unnötig macht. Hinzu kommt die Art der Rechtsprechung der Ringrichter, die grundsätzlich die negative Seite übervorteilen. Es entsteht eine klare Bedeutungszuweisung, die das Sich-Aufregen näherlegt, als eine intellektuelle Auseinandersetzung.

Jennifers Schwester beschreibt die Wrestling-Rezeption:

Ich hör' nur Rumgebrülle: Das kann doch nicht angehen, das ist doch wohl eine Frechheit. Also schlimmer, als wenn mein Vater Fußball guckt. So: Scheiß Schiedsrichter, das gibt es doch nicht. (...) Die war knallrot, die hat sich richtig aufgeregt, ich zum Teil auch.

Carolin vergleicht die Wrestling-Rezeption ihrer Schwester mit der Fußball-Rezeption des Vaters. Nach ihrer Beschreibung ist Jennifer in der Situation verbal engagiert und körperlich erregt. Das Bild von Weiblichkeit ist jedoch nach wie vor mit Attributen wie sanftmütig, still und nachsichtig verbunden (Bast 1991, S. 52ff.) und erlaubt Mädchen kaum lautes, aggressives Engagement, wie etwa dem Vater bei der Fußball-Rezeption. Die Wrestling-Rezeption bietet durch die tendenzielle Einigkeit unter den Zuschauern die

Einbindung in die große Gemeinschaft der Wrestling-Fans. Selbst wenn frau allein vor dem Fernseher sitzt, so sind es immer noch die Moderatoren und die eingblendeten Wrestling-Fans, die ihr das prinzipielle Gefühl von Integration anbieten können. Die Wrestling-Rezeption kann für Mädchen, die sich auf das Genre einlassen, zur Möglichkeit werden, sich auszuleben, ohne um den Verlust der Integration fürchten zu müssen.

Verdeckte Erotik als Projektionsfeld – Männlichkeit als Objekt der Betrachtung

Beim Wrestling sind die Akteure fast ausschließlich Männer.⁴¹ Die dargestellten Typen sind variationsreich und reichen von glorifizierten edlen Helden über groteske Schöne bis hin zu animalischen Figuren. Es handelt sich jedoch immer um eine Inszenierung von Männlichkeit. In der beschriebenen Rezeptionssituation zeigt sich die Auseinandersetzung der drei Frauen an Männerfiguren. Bei dieser Beurteilung spielt die Präsentation und damit auch die unterschiedlich inszenierte Männlichkeit der Wrestler eine wichtige Rolle. Die beiden Schwestern bevorzugen völlig unterschiedliche Männerfiguren. Carolin begeistert sich für den spanischen Macho Razor Ramon, den sie wegen seines coolen Auftretens als „sehr erotisch, sehr geil“ bezeichnet. Für Jennifer hingegen ist es, neben skurrilen Typen wie Adam Bomb, vor allem der kinderliebe Bret Hart, der sie begeistert. Wenn sie mit einem Wrestler einen Tag verbringen dürfte, wäre es Bret Hart:

Also ich würde auf jeden Fall Bret Hart nehmen, ein bißchen ins Gespräch kommen und, ja, halt durch die Straßen laufen, man sieht mich und ihn.

Der Wrestler wird vorwiegend zum Zeichen, mit dem sich Jennifer zeigen möchte, vermutlich zur eigenen Aufwertung.

Interv.: Mal eine ziemlich direkte Frage, wenn du abends im Hotel mit einem Wrestler wärst, würdest du dich mit ihm einlassen?

Jennifer: Na klar so, (Lachen) er muß nur Amerikaner sein, ein paar Jahre älter und da denn irgendwo wohnen, nach Kanada ziehn', Calgary, wär schon toll!

Sie hat durchaus Wünsche und Vorstellung bezüglich einer Beziehung zu einem Wrestler. Vermutlich bezieht sie sich auf Bret Hart, der in Calgary wohnt. Dennoch sind diese Phantasien verdeckt und bleiben auf einer unverfänglichen Ebene. Das eigentliche Thema, die erotische Beziehung mit einem Wrestler, umgeht sie. Sich mit Bret Hart zu zeigen und mit ihm nach Kanada

41 Beim WWF-Wrestling gibt es konstant nur eine Frau, Alundra Blaze. Entsprechende Gegnerinnen werden zu gegebener Zeit eingeführt, z.B. vor der WrestleMania oder vor Live-Tourneen. Zudem treten vereinzelt Frauen in der Rolle von Managerinnen auf. Ansonsten gibt es Frauen nur als Beiwerk zu großen Kämpfen, sozusagen als Siegesprämie, z.B. Pamela Anderson in WrestleMania XI.

zu ziehen, sind die Vorstellungen, die Jennifer offen beschreibt.⁴² Auch bei den von Jennifer gewählten Männerfiguren findet die Erotisierung eher verdeckt statt.

WWF-Wrestling bietet durch die verschiedenen eindimensionalen Männerdarstellungen insbesondere für Frauen Projektionsfelder, die sie mit eigenen Themen, Phantasien und Wünschen füllen können. Gerade durch das Groteske der Darstellung sind die Figuren prinzipiell für jegliche Interpretation offen. Die Männerfiguren lassen sich als Personifizierung der Schrecken des Patriarchats (Fiske 1987, S. 247) oder als die Verkörperung des Traumannes sehen. Es entsteht eine geschlechtsspezifische Faszination zwischen erotischer Anziehung und Abscheu. Es handelt sich dabei um positive und negative Versionen des männlichen Körpers, ohne daß jedoch konkret Genitalien gezeigt werden (trotz enger Stretchhosen). Diese Tendenz wurde bereits für die Sportberichterstattung herausgearbeitet (vgl. Mikos 1995). Zwar ist die Schaulust auch dort wahrscheinlich erotisch fundiert, doch wird die Erotisierung und Sexualisierung von Bildern tendenziell vermieden, es sei denn, es handelt sich um trivialisierte Sexualität, wie die am Gesäß zerrissene Hose des Fußballspielers. Die Anzüge der Wrestler betonen zwar zum Teil den Bereich der Genitalien, doch sind konkrete Abdrücke nur sehr selten zu entdecken. Die inszenierte Männlichkeit bleibt so unverletzlich. Die körperlichen Aktionen des Wrestling sind durch Umschlingen und ein Über- und Untereinander gekennzeichnet. Die Moderatoren vermeiden jedoch jede Erotisierung dieser Szenen.

Die Wrestling-Rezeption trägt u.a. voyeuristische Züge, ohne daß die Rezipientinnen oder Rezipienten sich selbst oder anderen eine erotisch fundierte Schaulust eingestehen müßten. Auf diese Weise wird ein gesellschaftlich tolerierter Rahmen angeboten, in dem auch Frauen männliche Körperlichkeit im Positiven wie im Negativen betrachten können. Insbesondere für Mädchen kann hier die Attraktivität von Wrestling liegen.

Jennifer, ein Mädchen in der Adoleszenz, und ihre Begeisterung für Wrestling

Die Aneignung von WWF-Wrestling zeigt sich auch im Fallbeispiel von Jennifer als durchaus subjektiv sinnhaft. Innerhalb der Familie wird die Wrestling-Rezeption zu einem Kristallisationspunkt der Auseinandersetzung, bei der sich Jennifer von ihrer Mutter und vor allem von ihrer älteren Schwester abgrenzt. Der Vater scheint sich in dieser Situation zwar herauszuhalten, doch unterstützt er prinzipiell Jennifers Kritik, die sich speziell an dem Themenkomplex Attraktivität für das andere Geschlecht und Erotik entfaltet. Sie findet einen Weg zwischen Autonomie und Integration, indem sie

42 Sie unterscheidet sich in diesem Punkt von einer Reihe anderen Falluntersuchungen adoleszenter Mädchen, in denen die Mädchen von sehr konkreten erotischen Phantasien berichten.

die Abgrenzung mit der Gemeinsamkeit der Wrestling-Rezeption verbindet. Das mediale Produkt eignet sich hierzu, da in ihm Gemeinsamkeit und Erlebnisorientierung bereits angelegt sind. Sie bewahrt auf diese Weise die Verbundenheit mit Familie und Peer-group, verdeckt damit jedoch gleichzeitig Unterschiede und Auseinandersetzungen.

Wurde früher die vornehmliche Aufgabe der Adoleszenz theoretisch darin gesehen, sich von den Eltern zu lösen, so haben in den letzten Jahren eine Reihe von Studien gezeigt, daß diese Vorstellung nicht zwangsläufig auch für Mädchen gilt. In der weiblichen Adoleszenz scheint vielmehr die Umgestaltung und Erhaltung von Beziehungen im Mittelpunkt zu stehen (vgl. Gilligan 1984, Brown & Gilligan 1994). Jennifer nutzt hierzu u.a. das mediale Produkt Wrestling, um die Beziehung in der Familie und in der Peer-group aufrechtzuerhalten. Hinzu kommt die Möglichkeit, sich in der Rezeption auszuleben, ohne die Integration zu riskieren. Doch sind es androzentrische Inszenierungen, mit denen Jennifer die Integration innerhalb der Familie aufrechterhält und sich die Kommunikation mit älteren Jungen ermöglicht. Sie muß damit ihre eigenen Erfahrungen und Perspektiven in diesen Rahmen einpassen. Sexualität und Erotik sind zu diesem Zeitpunkt für Jennifer Themen, die sie verdeckt bearbeitet. Sie grenzt sich von ihrer Schwester ab, die ihre erotische Attraktivität für das andere Geschlecht deutlicher zeigt, und nähert sich damit der Position des Vaters. Damit hält sich Jennifer in einer Art Moratorium, bei dem sie sich trotz oder gerade wegen ihres auffallend guten Aussehens kaum mit ihrer eigenen erotischen Attraktivität auseinandersetzt.

In der Adoleszenz können die sich entfaltenden sexuellen Wünsche die Aneignung des eigenen Körpers eröffnen. Mädchen können diese Möglichkeiten jedoch nur dann nutzen, wenn ihnen Freiräume zur Verfügung stehen, in denen sie ihr eigenes Begehren und ihre eigene weibliche Körperlichkeit wertschätzen lernen (Flaake & John 1993, S. 203). Die Begeisterung für das mediale Produkt Wrestling bietet Freiräume zum Ausleben bei der Betrachtung der Inszenierung von Männlichkeit. Es ist hierbei von Bedeutung, daß es sich nicht um konkret erotisierte Bilder handelt, sondern um verdeckte Andeutung, um groteske Darstellungen und die ständigen Parallelität von Realität und Fiktion. Es entstehen Projektionsrahmen, die genutzt werden können, ohne daß dies offensichtlich werden muß.

Die am Fallbeispiel von Jennifer herausgearbeiteten Elemente der Faszination von WWF-Wrestling treffen sich darin, daß durch die grotesken Darstellungen Projektionsfelder und Situationen angeboten werden, mit denen Mädchen ihre Themen verdeckt bearbeiten können, ohne dabei ihre Gruppenintegration zu riskieren. Für Mädchen in der Adoleszenz liegt hierin eine Chance zur Alltagsbewältigung. Ohne es sich selbst oder anderen eingestehen zu müssen, können sie sich ausleben und erfahren, können sie Männerbilder im Positiven wie im Negativen betrachten und Kommunikationsanlässe mit Jungen gestalten. Auf dem Umweg über das Medium Wrestling können sie über Erotik und erotische Attraktivität sprechen.

Bei Wrestling handelt es sich jedoch um eindimensionale Inszenierung von Männlichkeit. Adoleszente Mädchen können sich durch die Betrachtung derartiger Darstellungen zwar mit Komponenten ihres erotischen Begehrens auseinandersetzen, eine positive, selbstbestimmte Wertschätzung des eigenen weiblichen Körpers gestaltet sich jedoch als äußerst problematisch, da es sich um androzentrische Inszenierungen handelt. Durch die Inszenierung von Männlichkeit verweist WWF-Wrestling Frauen implizit auf einen Lebensbereich ohne Macht und Status.

Literatur

- Bast, Cristina: Weibliche Autonomie und Identität: Untersuchungen über die Probleme von Mädchenerziehung heute. Weinheim/München (Juventa) 2. Aufl. 1991.
- Brown, M. Lyn, und Carol Gilligan: Die verlorene Stimme – Wendepunkte in der Entwicklung von Mädchen und Frauen. Frankfurt/New York (Campus) 1994.
- Eckart, Christel: Töchter in einer ‚vaterlosen Gesellschaft‘ – Das Vorbild des Vaters als Sackgasse zur Autonomie. In: Facetten feministischer Theoriebildung, Vorträge aus der Frankfurter Frauenschule. Frankfurt 1987, S. 7-33.
- Fiske, John: Television Culture: Popular Pleasures and Politics. Cornwall (Padstow) 1987.
- Flaake, Karin: Pubertät und Selbstbewußtsein. In: Einblicke 25, 4, 1995, S. 16-18.
- Flaake, Karin, und Vera King (Hg.): Weibliche Adoleszenz – Zur Sozialisation junger Frauen. Frankfurt/New York (Campus) 1993.
- Flaake, Karin: Geschlechterverhältnisse, geschlechtsspezifische Identität und Adoleszenz. In: Zeitschrift für Sozialisationsforschung und Erziehungssoziologie, 1990 H. 1, S. 2-13.
- Flaake, Karin, und C. John: Räume zur Aneignung des Körpers – Zur Bedeutung von Mädchenfreundschaften in der Adoleszenz. In dieselb.: Weibliche Adoleszenz. Frankfurt/New York (Campus) 1993, S. 199-212.
- Flaake, Karin, und Vera King: Psychosexuelle Entwicklung, Lebenssituation und Lebensentwürfe junger Frauen. In: dieselb.: Weibliche Adoleszenz. Frankfurt/New York (Campus) 1993, S. 13-39.
- GfK-Daten zu Wrestling: RTL2 Medienforschung – Monatsbericht 02/95, Inmarkt, S. 100.
- Gilligan, Carol: Die andere Stimme – Lebenskonflikte und Moral der Frau. München/Zürich (Piper) 1984.
- Mikos, Lothar: Schaulust und Körperinszenierung – Überlegungen zur Erotik des Sports im Fernsehen. In: medien praktisch 1/1995, S. 23-24.
- Wagenmann, Sonja, und Rainer Schönhammer: Mädchen und Pferde – Psychologie einer Jugendliebe. Berlin/München (Quintessenz) 1994.

Spiel mit Realität und Fiktion

1. Die Realitätskonstruktion

Beim Wrestling verschränken sich Fiktion und Realität. So beruhen die Kämpfe z.B. auf einer dramaturgisch festgelegten Kooperation, obwohl Sendungen wie Magazine vorgeben, es handle sich um Wettkämpfe. So entsteht die spezifische innere Logik des Sports-Entertainments.⁴³

In den USA gab bereits 1989 der Sohn des Begründers der WWF, Vincent McMahon bekannt, daß es sich beim Wrestling um Showkämpfe handelt. Zusatzbesteuerung von Sportwettkämpfen definierte er im Februar 1989 Professional Wrestling als „an activity in which participants struggle hand-in-hand primarily for the purpose of providing entertainment to spectators rather than conducting a bona fide athletic contest“ (zitiert nach Johnson 1991, S. 53). Viele Fans waren zunächst über die Erklärung McMahons entsetzt und warfen ihm vor, Wrestling zu entzaubern. Johnson meinte zu dieser Empörung, jeder habe zwar im Prinzip gewußt, daß es sich um Showbusiness handle, niemand hätte es jedoch offen ausgesprochen und damit bloßgestellt (vgl. Johnson 1991, S. 53).

Nachdem McMahon Jr. sich zum Showcharakter bekannt hatte, wuchs die Toleranz gegenüber Wrestling in der Öffentlichkeit. Die Veranstaltungen hatten mehr Besucher denn je, und die Einschaltquoten schnellten hoch, da die Zuschauerzusammensetzung sich änderte. Waren es vorher vorwiegend Männer mittleren Alters, so wurde WWF-Wrestling nun für breitere Schichten jeden Alters und aller sozialen Milieus interessant, vor allem auch für Familien (vgl. u.a. Kuhn 1992, S. 37).

Im deutschsprachigen Raum formulierte bisher erstmalig nur das von RTL2 gesendete „Begleitprogramm“⁴⁴ den Inszenierungscharakter von Wrestling. Die Moderatoren der Sendung betonen zwar, daß die Wrestler eine lange Ausbildung hinter sich haben und deuten damit implizit an, daß Wrestling mehr ist als das, was sich auf den ersten Blick erkennen läßt; sie stellen jedoch den Kampfcharakter niemals in Frage. Nach ihrer Ausführung ist es

43 Z.B. die Darstellung in Bravo Sport, Nr. 24, Nov. 1994, S. 8-9; ZEIT-Magazin, 22.-26.5. 1995, S. 12-15; TV-Spielfilm, 8-21.7. 1995, S. 138. Gegensätzliche Stellungnahmen hierzu vgl. Internet und Spiegel Special 8/1995, S. 20.

44 Vgl. den Beitrag "Begleitprogramm für eine Höllen-Inszenierung".

das Ziel der Wrestling-Kämpfe, den Gegner zu schwächen und so als der Stärkere zu siegen. Die Sendungen, die sich magazinartig aus Kämpfen, Nachrichten, Berichten über Wohltätigkeitsveranstaltungen und kleinen Spielhandlungen zusammensetzen, konstruieren eine „Welt des Wrestlings“, in der die Stars im Ring und in ihrem Privatleben für Werte und Normen kämpfen. Die durchgängige Ernsthaftigkeit, z.B. des amerikanischen Moderators Todd Pettingal, das soziale Engagement der positiven Wrestler für die Behindertenolympiade oder auch die Ehrung der erfolgreichsten Wrestler in der „Hall of Fame“ erschweren, den Ernstcharakter von Wrestling zu bezweifeln. Im deutschsprachigen Raum treten die Moderatoren als Garanten der Glaubwürdigkeit auf, sie stellen sich selbst nicht als ein Teil der Welt des Wrestlings dar, sondern vielmehr als Vertreter des Senders. Sie moderieren mit Vergnügen und Begeisterung die Sendungen und verkörpern somit Wrestling-Fans aus vorderster Reihe.

Auch wenn die Sendungen die Wrestling-Realität nicht bloßstellen, treten durch den Inszenierungscharakter jedoch innere Widersprüche auf, die für die Rezipienten prinzipiell wahrnehmbar sind. Augenscheinliches Beispiel sind die fehlenden Verletzungen, die sich bei den Kämpfen ergeben müßten.⁴⁵

Zuschauer, die Wrestling über einen längeren Zeitraum hinweg regelmäßig verfolgen, sehen sich von einem höchst eigenartigen Zusammenspiel von Fiktion und Realität konfrontiert, das folgende Elemente beinhaltet:

- den Kampf als gelingende Kooperation,
- die Regelübertretung als Regel ,
- Wettkämpfe ohne Wettkampfcharakter,
- spontane Beziehungen als langangelegte Dramaturgie,
- dargestelltes Privatleben als professioneller Raum.

Um mit den auftretenden Widersprüchen umgehen zu können und sich dennoch die Begeisterung für das mediale Produkt zu erhalten, entwickeln die Rezipienten eine eigene Vorstellung vom Ablauf der Show. Das Verhältnis von Fiktion und Realität kann dabei explizit, wie in den Leserbriefen⁴⁶, oder implizit⁴⁷ für die Rezeption von Bedeutung sein.

In Anlehnung an Peter Berger und Thomas Luckmann (1969) läßt sich eine subjektive Realität der Rezipienten annehmen, die in einer Beziehung zur dargestellten und objektiven Realität von Wrestling steht. Diese subjektive Realität ist ein Teil der Medienaneignung und wird u.a. durch persönliche Rezeptionserfahrungen und -erlebnisse, durch die Dramaturgie des Mediums, aber auch durch die soziale Bezugsgruppe mitbestimmt. Der empirische Zu-

45 Ausnahmen entstehen durch Pannen oder Zufälle, die spontan in die Dramaturgie eingebaut werden. Dies war z.B. bei "Diesel" der Fall, der sich Mitte 1995 eine Verletzung am Ellenbogen zuzog.

46 Vgl. den Beitrag "Orientierung und Vorbilder - Zuschauerpost".

47 Vgl. den Beitrag "Individuelle Aneignung - zwei Fälle".

gang zu diesen subjektiven Realitätsvorstellungen gestaltet sich jedoch schwierig. Die Erkenntnisse aus Interviews zeigen, daß bei einer relativ direkten Nachfrage Rezipienten häufig mit Formulierungen wie „Alles Show“ antworten, eine Formulierung, mit der sie weiteren Nachfragen entgehen und sich mit den Aussagen des Moderators treffen. Der Moderator bezieht sich auf die jeweilige Show des Wrestlers und meint damit Aufmachung und Einmarsch. Eine Aussage über ihre eigenen Vorstellungen über den Ablauf der Show, haben die Rezipienten mit dem Hinweis jedoch noch nicht gegeben.

In der konkreten Rezeption ist die Realitätskonstruktion nicht unbedingt Thema. Häufig stehen andere Dinge, wie z.B. die Gemeinsamkeit der Fans oder das emotionale Erlebnis im Vordergrund. Die Rezipienten setzen bei der Medienaneignung das Wissen über die Zusammenhänge beim Wrestling vermutlich als gemeinsame Basis voraus, die sie nicht explizit thematisieren müssen. Um einen empirischen Zugang zu diesen Konstruktionen als Erklärungen, was Wrestling ist, zu erhalten, wurde die Methode der Gruppendiskussion gewählt (vgl. Bohnsack 1993). Die Auseinandersetzung mit anderen Gleichaltrigen schafft einen Kommunikationsrahmen, in dem sich die jeweiligen Vorstellungen über den Ablauf von Wrestling besser artikulieren lassen.

An der Gruppendiskussion nahmen junge Frauen teil, die mindestens seit einem Jahr regelmäßig, d.h. zweimal im Monat, Wrestling sehen. Da die Artikulation der Vorstellungen über die Strukturen der Sendung bestimmte kognitive Fähigkeiten voraussetzt, wurden nur Jugendlichen über 14 Jahre beteiligt. Um eine möglichst freie und offene Gesprächsatmosphäre zu schaffen, fand die Diskussion in einer gleichgeschlechtlichen Gruppe statt. Die sechs an der Diskussion teilnehmenden Rezipientinnen waren zwischen 15 und 18 Jahren alt, sie waren Schülerinnen am Gymnasium oder Auszubildende. Alle sahen regelmäßig Wrestling und waren schon einmal bei einer Live-Veranstaltung. Jeweils drei der Mädchen kannten sich bereits vor der Diskussion.

2. Wettkampf

Im folgenden wird exemplarisch an einem dramaturgischen Höhepunkt der Gruppendiskussion (vgl. Bohnsack 1993, z.B. 133ff.) das Spannungsverhältnis zwischen dargestellter, objektiver und subjektiver Realität gezeigt. Inhaltlich thematisieren die Mädchen in diesem Ausschnitt die unterschiedlichen Vorstellungen über den Wettkampfcharakter von WWF-Wrestling. Zu diesem Zeitpunkt diskutieren engagiert die beiden Schwestern Jennifer⁴⁷ (15 Jahre) und Carolin (17 Jahre) sowie Tanja (18 Jahre).

47 Vgl. den Beitrag „Individuelle Aneignung - zwei Fälle“.

Ausgehend von der Beteiligung der Ringrichter kommt die Diskussion auf die Frage, ob Wrestling-Kämpfe Wettkämpfe sind, deren Ausgang offen sei.

Gesprächs-

leiterin: Warum machen die Richter das? Warum, ist das Unfähigkeit, ist das gewollt?

Carolin: Mit Sicherheit, das ist mit Sicherheit beabsichtigt, ich denke auch mal, wenn, die kriegen ja mit Sicherheit auch Vorschriften, weil -

Tanja: Das stimmt nicht.

Carolin: – im Grunde genommen ist das ja sowieso abgesprochen. Ja, so paß auf, da, so und so läuft das ab, und das und das siehst du nicht und das und das weißt du ganz genau, da kannst du denn sagen, jetzt Ende, jetzt disqualifiziert und so weiter. Ich denke auch mal, wenn das nach rechten Dingen ginge, würden die sich auch zum Teil sagen, was soll das, warum soll ich da denn überhaupt noch rumstehen, wenn die sowieso im Endeffekt machen können was die wollen. (725-728a)⁴⁹

Nach Carolins Vorstellung agieren die Ringrichter prinzipiell als Schiedsrichter, ihre Aufgaben ähneln denen eines Kampfrichters beim normalen Wettkampfsport. Sie glaubt jedoch, daß es eine höhere Instanz gibt, die den Ringrichtern vorschreibt, an welcher Stelle des Kampfes sie ihrem Amt nachkommen sollen und an welcher nicht. Diesen Zusammenhang bezeichnet sie als „nicht nach rechten Dingen“ und verbindet damit vermutlich eine Art „Schiebung“ der Ergebnisse. Sie begründet diesen Zusammenhang mit dem Selbstverständnis der Ringrichter, die sich nach ihrer Vorstellung nicht mit einer bloßen Statistenrolle zufriedengeben würden.

Anschließend geht Carolin auf die Metaebene und beschreibt, welche Bedeutung diese Beeinflussung der Ringrichter für das Gesamtkonzept Wrestling nach ihrer Vorstellung hat:

Aber ich denke, das ist schon beabsichtigt, damit diese ganze Show, damit dieser ganze Kreislauf Show drumherum, damit das irgendwie wieder geschlossen ist, damit das überhaupt möglich ist, die Show da überhaupt einzuflechten. Denn, wenn das wirklich nicht abgesprochen wäre, denn, wenn das nicht abgesprochen wäre, dann würde das ja alles nicht so möglich sein, wie das verläuft, denk' ich mal. Das wäre schon ein wahnsinniger Zufall, wenn das alles so klappen würde, wie das sollte, wie es denn da so ist, nein (Pause). (728b)

Sie bringt das fremdbestimmte Verhalten der Ringrichter in einen Zusammenhang mit der gesamten Show, die sie als einen „Kreislauf“ bezeichnet, der „geschlossen“ sein muß. Durch die Wiederholung „denn, wenn das wirklich nicht abgesprochen wäre“ unterstreicht sie ihre Vorstellung, daß die Ergebnisse zur gesamten Dramaturgie gehören, zum „Kreislauf Show“, zu dem ganzen „Drumherum“. Sie begründet ihre Erklärung damit, daß es unwahrscheinlich wäre, wenn sich der gesamte Ablauf rein zufällig ergeben würde.

Während Carolin dies ausführt, sitzt Tanja kopfschüttelnd da, sie unterbricht sie jedoch nur einmal kurz (vgl. 727), um ihre Zweifel anzubringen.

49 Die Ziffern bezeichnen die Stellung der Beiträge innerhalb der Transkription des Interviews.

Carolyn dominiert an dieser Stelle deutlich die Diskussion; Tanja artikuliert ihre Vorstellungen erst, als sie direkt angesprochen wird.

Gesprächs-

leiterin: (zu Tanja und Simone) Wie ist das mit dem Abgesprochen-Werden, was glaubt ihr?

Tanja: Ja, die sprechen sich vorher ab, damit die wissen, was für eine Aktion die machen, irgendwie. So hab ich das zumindest gelesen, zumindest zum großen Teil, damit die wissen, was für eine Aktion der wann macht. (729-730)

Nach Tanjas Verständnis findet die Kooperation zwischen den jeweiligen Wrestlern statt und ist eine Art Vorankündigung bestimmter Aktionen. Sie unterstützt ihre Vorstellung, indem sie sich auf einen von ihr gelesenen Text beruft. Sie wird von Jennifer unterbrochen.

Jennifer: (betont lachend) Ach, mir reicht's jetzt, nimm du mal die Siegerprämie.

Carolyn: Damit einer immer das dicke Geld einsackt, ja. (Pause) (731-732a)

Für Jennifer und Carolyn ist eine derartige Vorstellung undenkbar. Der Sieger erhält nach ihrer Vorstellung eine Geldprämie. Es erscheint den beiden relativ unwahrscheinlich, daß die Wrestler diese freiwillig abgeben. Entsprechend ihres Verständnisses von Wrestling ist das Ziel des einzelnen Wrestlers, den Sieg über den Gegner zu erlangen, um mit einer Geldprämie belohnt zu werden.

Innerhalb der Diskussionsrunde kommt es zu einer deutlichen Frontenbildung, bei der die Schwestern Carolyn und Jennifer gegen Tanja und ihre Freundin Simone stehen.

Nach einer längeren Pause entwickelt Carolyn eine Beweisführung für ihre Argumentation:

Carolyn: Sagen wir das mal so, ich finde, man sieht das mit dem Abgesprochen. Ich denke, daß ist alles absolut abgesprochen und ich denke, daß sieht man vor allem in diesen Kämpfen in den Montags- und Mittwochssendungen, wenn die gegen diese Schwächlinge da kämpfen.

Jennifer: Würstchen!

Carolyn: Also, die für uns als Schwächlinge immer so aussehen. Ich denke mal, zum Teil haben die wirklich was drauf, dürfen das aber gar nicht zeigen, weil das unpopulär wäre, wenn sie da so ,nen großen, wie zum Beispiel Razor Ramon – das war jetzt beim 1-2-3 Kid – okay, das war jetzt ein Zufall – aber das war jetzt ,ne Ausnahme.⁵⁰

Jennifer: Vielleicht hat sein Papi viel Geld. (Lachen)

Carolyn: Ich denke mal, da sieht man das zum Teil, zwei, drei Aktionen, wo jeder andere wieder aufstehen würde und die liegen völlig flach auf dem Boden und wehren sich kein Stück mehr, obwohl sie es mit Sicherheit noch könnten. Ich denke mal, daß ist schon abgesprochen: so das und das läßt du den kurz zeigen, und danach machst du Ende, kriegst dein Geld und dann hat sich die Sache. Weiß nicht, so stell' ich mir das vor, kann sein, daß das völlig falsch ist,

50 Der 1-2-3-Kid ist ein junger, verhältnismäßig schmaler Mann mit Erfahrung in Kampfsportarten. Dieser wurde durch einen Sieg über einen Superstar in die WWF eingeführt und zählt seitdem ebenfalls zu den Superstars.

aber so könnt ich mir das vorstellen (Pause), so praktisch Kanonenfutter. Laß den mal zeigen, was der kann, wehrst dich nicht, nur ein paar Mal, damit das denn so aussieht, daß der nun wirklich die absolute Kontrolle hat. Und denn (Carolin pfeift) Ende – Kohle und Tschüß. So ungefähr. (732a-736)

Für Carolin gibt es einen grundsätzlichen Unterschied zwischen den unbekanntem Wrestlern und den Superstars.⁵¹ Die unbekanntem Wrestler sind Statisten, die für Geld kämpfen. Sie geht davon aus, daß diese weit unter ihrem möglichen Niveau kämpfen. Den Kampf, die körperliche Auseinandersetzung, hält sie für real und die Aktionen für schädigend. Ihrer Meinung nach kämpfen die unbekanntem Wrestler nicht in dem Maße, wie es prinzipiell in ihren Möglichkeiten stünde, dadurch erscheinen sie den Zuschauern als Schwächlinge. Carolin glaubt, daß sie dafür bezahlt werden, den Stars die Selbstdarstellung zu ermöglichen.

Sie nennt eine Ausnahme zu diesem Schema, den 1-2-3-Kid. Jennifer hat eine Erklärung für seinen Aufstieg: „Vielleicht hat sein Papi viel Geld.“ In diesem scherzhaften Ton zeigt sich eine tendenzielle Grundannahme über Wrestling: Die Wrestling-Kämpfe sind prinzipiell ernstzunehmen. Unbekannte Wrestler bekommen Geld für eine Statistenrolle, der Vater bezahlt Geld für den Sieg, und dem Sieger wiederum steht eine Geldprämie zu.

Als Tanja auf ihre Vorstellungen der Wettkampforientierung nochmals direkt angesprochen wird, führt sie diese unter Bezugnahme auf eine Darstellung in einem Magazin aus:

Ja, das hab' ich bei der Bret-Hart-Story⁵² gelesen, zwischen Bret und Owen beim Royal Rumble, daß da abgesprochen wird, was für eine Aktion die machen, damit das nicht allzu überraschend kommt, weil die sich dann tierisch doll verletzen könnten. Zum Beispiel, wenn du jetzt ein PeilDriver machst, und damit du deinen Kopf richtig einziehen kannst. Wer weiß, was für eine Aktion der vorhat, wenn er dich da aus dem Ring schickt, daß du dich da richtig auffangen kannst, wenn du da auf dem Boden aufkommst. (745a)

Tanja geht davon aus, daß bestimmte Aktionen abgesprochen sind. Diese Absprache dient aber ausschließlich dem lebensnotwendigen Schutz der Wrestler:

Ich glaub' aber nicht, daß das abgesprochen ist, wer da gewinnt. – Daß das denn eben ist, wer mehr von seinen Aktion ansetzen kann, wer den anderen schneller schwächt. (745b)

Sie betont noch einmal, daß nach ihrer Ansicht der Ausgang des Kampfes vorher noch *nicht* feststeht. Der Wettkampf besteht in diesem Sinne darin, die vorher angekündigten Aktionen des anderen abzuwehren. Es gewinnt der Wrestler den Kampf, der mehr von seinen Aktionen anbringen kann und

51 So werden die bekannten Wrestler vom Moderator genannt.

52 Die Auseinandersetzung zwischen den beiden Brüdern Owen und Bret Hart zog sich länger als ein Jahr als eine der zentralen Geschichten des Wrestling hin. Der jüngere Owen wurde, aus Neid gegenüber dem erfolgreichen älteren Bruder, zum Bösen und bekämpfte diesen.

damit den anderen schwächt.⁵³ Die Kämpfe sind also sowohl in Susannes als auch in Carolins Erklärung von Wrestling durchaus schädigend.⁵⁴

3. Inszenierung

Carolyn und Jennifer wollen sich auf Tanjas Vorstellung nicht einlassen. Carolyn versucht, ihre Erklärung an einem konkreten Beispiel, das für sie eine Art Schlüsselerlebnis darstellt, zu belegen:

Ich glaube allen Ernstes, daß ist alles vorher abgesprochen. Ich hab' wirklich vorher – hab' ich auch immer gedacht, daß ist nicht abgesprochen. So ein Quatsch, daß würde ja langweilig sein. Aber seit diesem Kampf, wo der Undertaker eigentlich gegen Yokozuna das Sarg-Match haben sollte, wo sie den Undertaker nachher in den Sarg reingetan haben, seitdem bin ich 100 Prozent sicher, daß das alles abgesprochen sein muß. (757)

Die beschriebene Szene bezieht sich auf einen Kampf zwischen Yokozuna und dem Undertaker, dem sog. Sarg-Match.⁵⁵ In diesem Match des Royal Rumble '94 kamen zehn Wrestler mit negativem Image in den Ring und stürzten sich auf den Undertaker, der ein positives Image hat. Nach langem erbitterten Ringen wurde der Undertaker schließlich in den Sarg gelegt. Kaum war dies geschehen, blitzte und donnerte es in der ganzen Halle, die Lichter gingen aus und auf einer riesigen Leinwand erschien das Bild des Undertakers. Als das Bild am oberen Bildrand zu verschwinden schien, stand dort ein Mann in der Kleidung des Undertakers und sprach mit unheilvoller Stimme die Worte: „I will not rest in peace“. Dazu Carolyn:

Die ganze Leinwand-Show hinterher, daß hätten sie doch alles gar nicht machen brauchen, wenn das nicht abgesprochen wäre. So nur für den Fall der Fälle, macht man doch nicht sowas. (759a)

Carolyn meint, daß der für dieses Ereignis notwendige Aufwand nur dann sinnvoll war, wenn das Ergebnis vorher festgelegt wurde.

Carolyn: Und auch, was da absolut auffällig war, daß da zehn Leute drin standen, die alle –.

Jennifer: So einer nach dem anderen kommt rein.

Carolyn: Die alle nicht Publikumsliebhaber sind, die unbeliebt waren, hier die Head-shrinkers damals noch, die wirklich nur ausgepiffen wurden, die ganzen, in Klammern, in Anführungsstrichen, die Bösen, in die Halle reinkamen und von

53 Eine Erklärung, wie sie auch von den Moderatoren gegeben wird.

54 Dies wurde bereits an dem Diskussionspunkt „Schmerzen und Verletzungen“ sehr deutlich.

55 Laut dargestellter Realität ist das Ziel des Kampfes, den Gegner in den am Ringrand stehenden Sarg zu legen und den Deckel zuzuschlagen. In diesem Match haben die Ringrichter nur die Aufgabe, den Sargdeckel zu gegebener Zeit zu öffnen und anschließend den Sieger auszurufen.

den in Anführungsstrichen Guten, Lex Luger und so weiter und so fort, die sich da auch immer als die Guten präsentieren, kein einziger reinkam. (759b-761a)

Für sie ergibt sich der Ablauf aus der Dramaturgie der Situation, in der nur negativ belegte Wrestler in den Ring stürmen und keine positiven auftauchen.

Carolin: Fand ich absolut auffällig, ich denke, wenn das nicht abgesprochen wäre, würden da sofort welche reinkommen, die da sagen: halt Moment, so geht das nicht, dem helf' ich, wenn da zehn von den reinkommen, dann Jungs, dann gehen wir jetzt rein und dann machen wir den Royal Rumble jetzt klar, ist doch auch okay (sie lacht). Genau und ich denke mal, von dem Moment an hab' ich mir gesagt, ne, das ist abgesprochen, absolut abgekartet. (761b)

Carolin hat eine Dramaturgie in der Szene entdeckt. Für sie liegt der Widerspruch der Situation jedoch darin, daß die guten Wrestler dem Angegriffenen *nicht* zur Hilfe kamen. Sie geht damit von einer Übereinstimmung von Sportler und dargestelltem Charakter aus und verbindet dies mit der Vorstellung von zwei Mannschaften, den Guten und den Bösen; sie spricht von „wir“ und „denen“: „Wenn da zehn von *den* reinkommen, dann Jungs, dann gehen *wir* jetzt rein (...) dann machen wir den Royal Rumble eben jetzt klar.“ (761b)

Sie geht von einer Selbstbestimmung der Wrestler aus, die mit einer gewissen Freude gegeneinander agieren und für die der Kampf im Ring trotz Regelwidrigkeiten (oder gerade deswegen) ein sportlicher Wettkampf ist.

Tanja und Simone stimmen dieser Vorstellung nach wie vor nicht zu: „Ach ne, ich weiß nicht, so irgendwie kann ich mir das nicht vorstellen.“ (763)

Die Mädchen sind sich darüber einig, daß es sich bei Wrestling nicht um eine normale Wettkampfsportart handelt, weil wichtige Bereiche abgesprochen sind. Ihrer Meinung nach ist dies entweder notwendig, um größere Verletzungen zu vermeiden, oder aber, um die Show in ihrem Ablauf aufrecht zu erhalten. Die Absprache liegt nach den Vorstellungen von Carolin und Jennifer auf der Ebene der Ringrichter, denen eine höhere Instanz vorschreibt, wie sie sich verhalten sollen. Dementsprechend sind die Ergebnisse im voraus bestimmt. Die Freundinnen Tanja und Simone vermuten eine grundsätzliche Absprache zwischen den jeweiligen Wrestlern, die für diese notwendig ist, um sich bei den geplanten Aktionen zu schützen. Der Ausgang des Kampfes bleibt jedoch prinzipiell offen. Für die Schwestern erscheint dies nicht einsichtig, da es der Grundmotivation der Wrestler, die ihrer Meinung nach selbstbestimmt handeln und ein persönliches Interesse daran haben, den Kampf zu gewinnen, widerspricht.

Es besteht bei den Mädchen Konsens darüber, daß die Kampffaktionen absichtlich schädigend sind. Es besteht jedoch bezüglich anderer Punkte eine gewisse Uneinigkeit, die sich auch mit der Gruppendynamik – sie grenzen sich voneinander ab – in der Situation trifft.

Dennoch lassen sich deutliche Übereinstimmungen finden. Die wichtigsten Ergebnisse der Gruppendiskussion werden im folgenden in einer Tabelle

unter dem Gesichtspunkt „subjektive Realität“ zusammengefaßt und der „objektiven Realität“ und der „dargestellten Realität“ gegenübergestellt.

		objektive Realität	dargestellte Realität	subjektive Realität der Mädchen
Wrestler	Figuren Aufmachung Kampfstil	Wrestler sind Schauspieler, die eine mehr oder weniger fremdbestimmte Rolle darstellen.	Die Identität der Wrestler und ihre Aufmachung decken sich und sind selbstbestimmt.	Die Charaktere sind zwar stereotyp, jedoch selbstbestimmt und in sich begründet.
	Alltag Privatleben	Wrestler sind Medien-Stars. Ihr Alltag ist entsprechend geprägt. Dennoch besteht eine Trennung von Alltag und der dargestellten Rolle.	Wrestler sind Medien-Stars, ähnlich anderen Profisportlern. Privatleben und Rolle im Ring entsprechen sich vollkommen.	Wrestler sind Medien-Stars, ähnlich anderen Profisportlern. Das Verhältnis von Privatleben und Rolle im Ring stimmt prinzipiell überein.
Geschichten Beziehungen	Inhalt	Die Geschichten und Beziehungen werden konstruiert.	Die Geschichten und Beziehungen ergeben sich aus den Charakteren und ihren Eigenschaften.	Die Geschichten und Beziehungen ergeben sich aus den Charakteren der einzelnen Wrestler.
	Entwicklung	Die Entwicklung der Wrestler folgt einer langfristig angelegten Dramaturgie.	Die Entwicklung folgt einer inneren Logik, ist spontan und nicht geplant.	Die Entwicklung ist zum Teil übertrieben dargestellt. Sie ergibt sich jedoch spontan.
Ringkampf	Verletzungen Schmerzen	Die Aktionen im Ring sind weitestgehend schmerzfrei und bauen auf einem Miteinander auf.	Die Aktionen im Ring sind aggressive Kampfhandlungen, deren Aktionen schmerzhaft sind. Sichtbare Verletzungen treten kaum auf.	Die Aktionen im Ring werden zum Teil nicht mit voller Aggressivität ausgeführt. Sie sind aber schmerzhaft, und dementsprechend sind leichte Verletzungen mit Blut möglich.
	Regeln und Ringrichter	Regeln und Ringrichter sind ein Teil der Dramaturgie.	Es existieren festgelegte Regeln, für deren Einhaltung die Ringrichter zuständig sind. Die Ringrichter erfüllen ihre Aufgabe nach bestem Wissen und Gewissen. Sie sind Unparteiische.	Es existieren feste Regeln, die jedoch als unfair beurteilt werden. Der Ringrichter hat kaum Möglichkeiten, sich durchzusetzen und bekommt eventuell Anweisungen bezüglich des Ergebnisses von einer höheren Stelle.
	Wettkampfcharakter	Der Ablauf und die Ergebnisse folgen einer langfristig angelegten Dramaturgie.	Wrestling ist ein Wettkampfsport mit festgelegten Regeln, bei denen der bessere Kämpfer gewinnt.	Wrestling ist ein Wettkampfsport mit festgelegten Regeln, den die Wrestler als Wettkampf betrachten, bei dem der Bessere siegt.

Die „subjektive Realität“ der an der Gruppendiskussion teilnehmenden Mädchen bezüglich des medialen Produktes WWF-Wrestling stimmt demnach weder mit der „objektiven“ noch mit der „dargestellten Realität“ vollkommen überein. Teildistanzierungen von der dargestellten Realität wurden entweder mit Veröffentlichungen in anderen Medien (z.B. in Bravo) oder mit alltags- oder körperbezogenen Erfahrungen begründet. Häufige Zusätze, wie „Ich weiß nicht, aber so stell‘ ich mir das vor“ und „Kann aber auch sein, daß ich völlig falsch liege“, weisen auf eine tendenzielle Unsicherheit bezüglich der eigenen Realitätskonstruktion hin. Dennoch haben die jungen Frauen bestimmte Vorstellungen über den Ablauf der Show entwickelt, in denen die Elemente von WWF-Wrestling subjektiv sinnhaft zusammengehören. Wie diese Vorstellungen jedoch im einzelnen aussehen, hängt von der Phantasie der jeweiligen Rezipienten ab. Carolin: „Das ist es ja, was diese Show ist, daß niemand genau weiß, was denn nun wirklich stimmt“ (212).

Literatur

- Berger, Peter, und Thomas Luckmann: Die gesellschaftliche Konstruktion der Wirklichkeit. Eine Theorie der Wissenssoziologie, Frankfurt/M. (Fischer) 1969.
- Bohnsack, Ralf: Rekonstruktive Sozialforschung. Einführung in Methodologie und Praxis qualitativer Forschung. Opladen (Leske und Budrich) 2. Aufl. 1993.
- Johnson, William Oskar: WWF-Wrestling, a concept with success, Vince McMahon has transformed pro Wrestling from a sleazy pseudosport to booming family fun. In: Sports Illustrated, 25.3. 1991, S. 42-54.
- Kuhn, Helmut: Gute und böse Götter im Titanenturm. Der Siegeszug des Wrestling-Promoters Vince McMahon. In: Neue Zürcher Zeitung, 12.07.1992, S. 3

Israelische Schulen als Wrestling-Kampffplatz⁵⁶

1. WWF-Wrestling-Sendungen in Israel

In Israel lief 1994 WWF-Wrestling im Zweiten Fernsehkanal und über Kabel auf einem Sportkanal. Die Sendungen wurden wöchentlich, jedoch zu unterschiedlichen Zeiten und an unterschiedlichen Tagen ausgestrahlt. Die Einschaltquoten lagen für Grundschul Kinder⁵⁷ im Schnitt bei 2 bis 3%; Grundschul Kinder bilden also nur eine kleine Zuschauergruppe. Trotzdem gab es im Winter 93/94 eine wichtige öffentliche Diskussion über Wrestling. So wandte sich z.B. der Vorsitzende des Erziehungsausschusses des israelischen Parlamentes mit dem Ziel an die Fernsehindustrie, Wrestling-Sendungen zu stoppen oder zumindest auf Termine am späten Abend zu verlegen. Am 1. Mai 1994 schrieb die größte israelische Zeitung, daß „Dutzende von Kindern im Norden des Landes, die voll auf Wrestling abfahren, verletzt wurden, als sie zusammen mit ihren Freunden die Aktivitäten ihrer Idole nachahmten“ (Eshel 1994). Der Zweite Fernsehkanal stellte daraufhin die Wrestling-Sendungen nach einer Saison für einen längeren Zeitraum ein. Der Kabelkanal blieb jedoch dabei, Wrestling mehrmals die Woche zu senden. WWF-Wrestling als soziales Phänomen verlor jedoch bald an Bedeutung, u.a. weil der Zweite Fernsehkanal Wrestling nicht mehr kontinuierlich ausstrahlte oder der Neugierigkeitseffekt verlorengegangen war. Auch Präventionsmaßnahmen der Schulen trugen dazu bei, ebenso direkte und indirekte Erfahrungen mit Verletzungen oder die zunehmende Einschätzung, das Programm sei eine Bühnenszenierung und kein Sportereignis.

56 Aus dem Englischen übersetzt von Ben Bachmair.

57 „Elementary school children“. Die israelische Grundschule umfaßt sechs Jahrgänge. Kinder werden mit sechs Jahren eingeschult.

2. Fragestellung und Methode der empirischen Untersuchung

Die öffentliche Auseinandersetzung um Wrestling im Fernsehen kreiste um aggressive Aktivitäten von Kindern als Folge von Fernsehserien. Zudem sollte der Einfluß von Wrestling empirisch erfaßt werden, weil es als neuer Typ von Sendung für die Forschung auch klar faßbar war. In einer Befragung an den 1470 israelischen Grundschulen⁵⁸ ging es darum, welche Folgen⁵⁹ Sendungen von WWF-Wrestling für das Handeln von Kindern haben und wie Schulen mit Wrestling umgehen. Mit Fragebogen und in Interviews wurden Schulleiter und Kinder um ihre Einschätzungen und Erfahrungen über bzw. mit Wrestling-Sendungen und Folgeaktivitäten gebeten.

– Fragebogen-Aktion

Die Schulleiter aller 1470 israelischen Grundschulen bekamen einen Fragebogen mit der Bitte mitzuteilen, ob und in welchem Maße wrestling-typische Kämpfe in ihren Schulen ablaufen, welche Folgen solche Kämpfe haben (z.B. im Hinblick auf unterschiedlich schwere Verletzungen) und welche Maßnahmen Schulen dazu ergriffen hätten. 285⁶⁰ Schulleiter antworteten und schickten die Fragebogen zurück. Anhand der Schulleiter-Fragebogen läßt sich u.a. die Verbreitung des Phänomens Wrestling in israelischen Grundschulen feststellen.

– Interviews mit Schulleitern

Im Anschluß an die Fragebogen-Aktion gab es 75 Telefoninterviews mit Schulleitern, die von einem Interviewer durchgeführt wurden. Die Interviews liefen als offene Gespräche ab, wobei auch auf die Forschungsziele und die Ergebnisse der Fragebogen-Aktion eingegangen wurde. In den Interviews ging es u.a. um Umfeld und Form gewalttätiger Auseinandersetzungen in Schulen, die mit Wrestling zusammenhingen und darum, welche Kinder in wrestling-bezogene Kämpfe involviert waren bzw. welche Kinder WWF-Wrestling sahen. Darüber hinaus sollten die Schulleiter erläutern, ob bzw. welche vorbeugenden Maßnahmen die Schule ergriffen hat und ob eine kritische medienpädagogische Auseinandersetzung⁶¹ stattfand. Die Schulleiter sollten zudem die Bedeutung von Wrestling für Aggressionen an ihrer Schule einschätzen und ihre Einstellung zum Thema Medien und Gewalt bei Kindern formulieren.

Die meisten der interviewten Schulleiter argumentierten hochmotiviert, weil sie hofften, die Forschungsergebnisse könnten eine Verbesserung des Fernsehprogramms bewirken.

58 Diese Befragung wurde vom israelischen Council of Cable Broadcast finanziell unterstützt.

59 „Folgen“ meint „Nutzen“ im Sinne des „Uses and Gratifications“-Ansatzes.

60 Dieses Fünftel der versandten Fragebogen ist eine repräsentative Stichprobe.

61 „Critical viewing skills“

– Schulbesuche, Fragebogen und Interviews mit Schülern

In der dritten Phase des Forschungsprojektes wurden neun repräsentative⁶² Grundschulen von zwei Mitgliedern des Forschungsprojektes jeweils für einen Tag besucht. In israelischen Grundschulen gibt es 6 Jahrgangsstufen. Jeweils eine Klasse der 3. bis 6. Jahrgangsstufe⁶³ bekam einen dreiseitigen Fragebogen mit offenen und geschlossenen Fragen zu den allgemeinen Fernsehgewohnheiten (Fragen zu Programmvorlieben, zu Sendungen, die die Kinder am Tag zuvor gesehen hatten) und ob bzw. wie die Kinder Wrestling-Sendungen ansehen. Die Schüler sollten das Programm beschreiben, sich auch zum Programmtyp äußern und angeben, ob sie das Programm mögen bzw. ablehnen. Zudem sollten die Kinder angeben, wie oft und wie sie Wrestling selber nachspielten und ob sie solche Spiele anderer Kinder beobachtet hatten. Sie wurden auch gefragt, ob sie den amerikanischen Entstehungskontext von WWF-Wrestling kannten. Abschließend sollten die Kinder Mitschüler benennen, von denen sie annahmen, sie seien häufig in aggressive und gewalttätige Aktionen involviert.

901 Kinder füllten den Fragebogen aus. Es gab praktisch keine Ablehnung, einzelne Fragen zu beantworten. Insbesondere waren fast alle Kinder damit einverstanden, auf die doch sehr persönliche Frage nach den Namen von aggressiven Mitschülern einzugehen.

Im Anschluß an die Beantwortung der Fragebogen gab es in einem gesonderten Raum etwa 10 Minuten lange Interviews mit jeweils zwei, manchmal mit drei Kindern. Bei diesen Interviews ging es zum einen darum, die Themen und die Sichtweisen der Kinder in ihrer eigenen Sprache und an Hand der von ihnen vorgetragenen Beispiele zu besprechen, zum anderen ging es darum festzustellen, wie sie auf Ideen und Argumente Erwachsener reagierten. Die Kinder kamen ausgesprochen gern zu den Interviews, zum Teil auch nur, weil sie neugierig waren oder eine Unterrichtsstunde verpassen wollten. Andere Kinder machten mit, weil sie dachten, die Interviewer kämen vom Fernsehen. Viele Kinder wollten von der Rolle des Fernsehens in ihrem Leben erzählen und dabei ihre Wünsche zum Fernsehen darstellen. Anderen Kindern ging es darum, Sorgen und Kummer über Aggressionen an ihrer Schule loszuwerden; sie hofften, die Forscher könnten die Situation an der Schule ändern.

Insgesamt wurden 245 Interviews durchgeführt, mit Tonband aufgezeichnet und nach inhaltsanalytischen Kriterien sowie ergänzend mit qualita-

62 Diese Schulen waren repräsentativ in bezug auf den sozioökonomischen Status der Schüler. Sie entsprachen dem israelischen Anteil von städtischen und ländlichen Schulen ebenso wie dem Verhältnis von religiös bzw. nicht religiös ausgerichteten Schulen. Die neun Schulen hatten entsprechend den israelischen Verhältnissen einen Zugang zum Kabelfernsehen bzw. keinen. Die Schulen lagen zudem in den für Israel typischen Gegenden.

63 Kinder ab ca. acht Jahren.

tiven Methoden ausgewertet. Im folgenden nun die wesentlichen Ergebnisse des Forschungsprojektes.⁶⁴

3. Untersuchungsergebnisse

3.1 *Wie bedeutsam sind Wrestling-Aktivitäten in Schulen?*

Mehr als die Hälfte der Schulleiter haben an ihrer Schule die für Wrestling typischen Kämpfe häufig (d.h. wenigstens einmal pro Woche) oder gelegentlich (d.h. wenigstens einmal im Monat) wahrgenommen. 66 Schulleiter (ein Viertel der Stichprobe) berichteten von insgesamt 150 körperlichen Verletzungen (Knochenbrüche, Gehirnerschütterungen, Bewußtlosigkeit) als Folge von Kämpfen, die typisch für Wrestling-Aktivitäten sind und die medizinisch behandelt werden mußten.⁶⁵ 134 Schulen (47% der Antworten) sprachen von etwa 400 Verletzungen (Schnitte, Kratzer, Blutergüsse), zu denen in der Schule Erste Hilfe notwendig war. 218 Schulen (75%) wußten von Verletzungen, die keine medizinischen Maßnahmen erforderlich machten, bei denen die Kinder jedoch Schmerzen hatten und auch in Tränen ausbrachen. In den Interviews betonten die Schulleiter, wie sehr diese auf Wrestling bezogenen Kämpfe den Schulalltag tangierten. Die Schulleiter konnten sehr wohl zwischen verschiedenen Kampftypen, z.B. Karate, Judo usw., und Wrestling unterscheiden. Sie beschrieben breit und differenziert die Typen und Abläufe wrestling-bezogener Kämpfe, wie z.B. den Gegner auf den Boden zu werfen, ihm ein Bein zu verdrehen, ihn zu würgen, den Gegner in die (nicht vorhandenen) Seile des Rings zu stoßen, in die Luft zu springen und gleichzeitig mit dem Fuß zuzustoßen, den Gegner ins Gesicht zu schlagen, sich auf den Gegner fallen zu lassen, ihm mit den Fingern in die Augen zu stechen, ihm die Arme hinter dem Rücken zu verdrehen, ihn an den Genitalien und an den Haaren zu ziehen, die Köpfe der Gegner zusammenschlagen, von Möbeln auf Kinder herunterzuspringen u.ä.m. Ebenso wußten die Schulleiter von Spielen zu berichten, bei denen sich die Kinder Namen der Wrestling-Akteure gaben, ein enthusiastisches Publikum abgaben oder auch Schiedsrichter spielten.

64 D. Lemish untersucht in eigenen Veröffentlichungen (1995a und 1995b) die Auswirkungen von Gewaltaktivitäten bei WWF-Wrestling-Sendungen, deren geschlechtsspezifische Einbindung sowie die Wahrnehmung der amerikanischen Gesellschaft und Kultur auf der Basis von WWF-Wrestling-Sendungen.

65 Diese Zahlen sind als Schätzungen mit Vorsicht zu interpretieren.

3.2 *Aggressive Kinder*⁶⁶

Aus den Aussagen der Schulleiter über Kinder, die in Kämpfe involviert waren, lassen sich zwei wesentliche Ergebnisse herausarbeiten. So sind fast ausnahmslos Jungen die aktiven Kämpfer. Nur eine Minderheit der Mädchen nimmt an solchen Kämpfen als Zuschauer teil. 73 der 75 interviewten Schulleiter gingen davon aus, daß Wrestling-Kämpfe eine ausschließlich männliche Verhaltensweise sei. Weiterhin ordneten die Schulleiter die kämpfenden Kinder in die Gruppe der verhaltensauffälligen und in die Gruppe der guten und unproblematischen Schüler ein. Die verhaltensauffälligen Kinder⁶⁷ haben ihrer Meinung nach Lernstörungen, Disziplinprobleme und neigen zu Aggressivität. Einige hätten auch einen schwierigen sozialen Bezugsrahmen (z.B. Scheidungsfamilien, Aggressivität zu Hause, vor kurzem eingewandert). Die Schulleiter nahmen diese Kinder als durchsetzungsfähig, stark und als negative Führer wahr. Zudem gaben die Schulleiter an, diese Kinder hätten Schwierigkeiten, Recht und Unrecht voneinander zu trennen, sie hätten eine niedrige Frustrationstoleranz und ein niedriges Selbstwertgefühl; sie seien emotional leicht erregbar und hätten eine geringe Selbstkontrolle; sie würden gelegentlich in ihrem äußeren Erscheinungsbild vom Durchschnitt – als sehr groß oder als zu klein für ihr Alter – abweichen. Insgesamt beschrieben die Schulleiter diese Kinder als „walking bombs“. Für diese Kinder, so ihre Argumente, wären Wrestling-Kämpfe oder andere negative Handlungsweisen eine Möglichkeit, um Popularität zu gewinnen, Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen und Kraft und Führungseigenschaften zu demonstrieren.

Neben dieser den Lehrern bekannten, wenn auch heterogenen Gruppe gäbe es die „ruhigen“ Kinder, die in der Schule als ausgeglichene und gute Schüler bekannt seien, die bislang keine Schwierigkeiten gemacht hätten, sich insbesondere nicht unsozial verhalten würden. Die Schulleiter konnten nicht erklären, warum diese Kinder sich an den Wrestling-Kämpfen beteiligten, welche Bedürfnisse und Motive hierbei zum Ausdruck kämen. (Ziel der Schulbesuche war es deshalb, mehr von diesen Kindern zu erfahren und festzustellen, welche Rolle Wrestling im Leben der als aggressiv bzw. als unauffällig beschriebenen Kindern spielt.)

3.3 *Einstufung von Kindern durch Mitschüler und Schulleiter in bezug auf ihre Aggressivität*

In den Fragebogen wurden die Schüler gebeten, aggressive Mitschüler zu benennen. Es ergaben sich folgende fünf Kategorien: * nicht aggressive Kinder; * leicht aggressive Kinder: das sind Kinder, die von drei bis sechs ihrer

66 Im englischen Original wird das Wort „violent“ verwendet, das hier nicht mit „gewalttätig“, sondern mit „aggressiv“ übersetzt wird.

67 „behavioral disordered children“

Schulkameraden als aggressiv bezeichnet wurden; * mittelmäßig aggressive Kinder: das sind Kinder, die von sieben bis zehn ihrer Schulkameraden als aggressiv bezeichnet wurden; * stark aggressive Kinder: Kinder, die elf bis vierzehn Schulkameraden als aggressiv einstufte; * besonders stark aggressive Kinder: Kinder, von denen fünfzehn und mehr Schulkameraden meinten, sie seien aggressiv.

In allen neun untersuchten Schulen gab es Kinder, die in diese fünf Aggressivitäts-Kategorien eingeordnet wurden.⁶⁸ Die Einschätzung der Lehrer korrelierte hoch mit den Einschätzungen der Schüler. Insgesamt zeigte sich, daß 185 Kinder, das waren 21% der Stichprobe, in irgendeiner Form als aggressiv bezeichnet wurden. 8% der Kinder (insgesamt 73), bekamen das Merkmal „stark und besonders stark aggressiv“. Den in irgendeiner Form aggressiv bewerteten Kindern gehörten 20 Mädchen (11%) an. Die Mitschüler charakterisierten von diesen Mädchen 14 als leicht aggressiv, zwei als mittelmäßig aggressiv, drei als stark aggressiv und ein Mädchen als besonders stark aggressiv.

3.4 Wie oft sehen Kinder WWF-Wrestling?

Insgesamt stellte sich heraus, daß, je mehr die Kinder als aggressiv eingeordnet wurden, diese Kinder von sich berichteten, sie sähen öfters WWF-Wrestling. 3/4 der Kinder mit der Zuordnung zu den Gruppen der mittelmäßig Aggressiven bis zu besonders stark Aggressiven gaben an, WWF-Wrestling regelmäßig, z.B. jede Woche, zu sehen. Mädchen sahen die WWF-Wrestling-Serie wesentlich seltener als erwartet. Jedoch hatte 1/3 der befragten Mädchen im Jahr vorher und 1/4 von ihnen im laufenden Jahr nach ihren eigenen Angaben zumindestens gelegentlich Wrestling im Fernsehen gesehen. Nur 12 bis 13% erklärten, sie hätten das Programm noch nie gesehen und wüßten auch nicht, worum es dabei geht.⁶⁹

3.5 Kinder imitieren WWF-Wrestling

Von den als aggressiv eingestuften Kindern lagen signifikant mehr Berichte darüber vor, sie würden WWF-Wrestling nachmachen. Das unterscheidet diese Gruppe deutlich von den als weniger aggressiv eingeordneten Kindern.

Bei den Interviews erzählten die Kinder lebhaft von typischen Wrestling-Aktivitäten. Oft führten sie dabei die entsprechenden Bewegungsabläufe vor und bezogen andere interviewte Kinder in diese Aktivitäten ein. Was die

68 Es ließ sich keine Korrelation mit sozioökonomischen, geographischen oder religionsbezogenen Variablen feststellen.

69 Dieses Ergebnis bedarf weiterer Erklärungen, insbesondere weil die Schulleiter Wrestling als ein Männer-Phänomen bezeichnet hatten. Zudem müßte geklärt werden, warum Mädchen diese Art von Programm sehen.

Kinder beschrieben und ihre konkreten Aktivitäten entsprachen dem, was sie im Fernsehen gesehen und vermutlich dort auch direkt gelernt hatten. Dazu gehört, von Möbeln auf Gegner zu springen, zu schlagen, zu treten, zu boxen, an den Haaren zu ziehen, zu stoßen, ins Gesicht zu schlagen usw. Manche Kinder verwendeten sogar die „professionellen“ Bezeichnungen für ihre Aktionen, z.B. „Sumflex“ (den Gegner auf den Kopf stellen), „Closeline“ (mit Kopf und Nacken zustoßen) oder „Crash“ (den Kopf des Gegners auf die eigenen Knie zu schlagen und dann mit Gewalt zur Seite zu drücken). Nachdem Kämpfe im Wrestling-Stil aus der Schule verschwunden waren, machten viele Kinder zuhause mit dieser Art von Kämpfen weiter. Zuhause sprangen sie dann von Möbeln oder stießen sich gegen die Wände, wobei die Wände die Seile des Kampftringes darstellen sollten.

Zwar erwähnten Mädchen in den Interviews praktisch nie, daß sie in der Schule an Wrestling-Kämpfen beteiligt wären. Um so erstaunlicher war dann, mit welcher Begeisterung sie davon erzählten, Wrestling zu Hause selbst zu praktizieren. Sie vertrauten den Interviewern an, sie sähen Wrestling, was in der Schule für Mädchen jedoch nicht als akzeptabel gelten würde. Sie wollten aber unbedingt an diesem Spaß zu Hause teilhaben. Vielleicht finden Mädchen zu Hause eine sicherere soziale Umgebung vor, um Wrestling nachzumachen, ohne gleich als jungenhaft oder unweiblich bewertet und kategorisiert zu werden.

Obwohl es sicherlich für die als aggressiv eingestuften Kinder wichtiger war, Wrestling zu imitieren, taten dies auch Kinder, die als nicht aggressiv beurteilt wurden. Von diesen nicht aggressiven Kindern hatten 17% angegeben, im Jahr davor, und über 13% im laufenden Jahr Wrestling-Sendungen häufig oder gelegentlich nachzumachen. Dieses Ergebnis der Selbsteinschätzung der Kinder bestätigte, was die Schulleiter auch festgestellt hatten. Es bleibt jedoch die Frage offen, ob dieses Nachahmen für beide Typen von Kindern gleichartig ist oder nicht, ob beide Gruppen gleichermaßen selbstkontrolliert vorgehen, ob sie beide in der Lage sind, zwischen Spiel und Kampf zu unterscheiden und welche emotionalen Bedürfnisse Kinder befriedigen, wenn sie Wrestling im Fernsehen sehen bzw. wenn sie es imitieren.

3.6 *Warum Kinder Wrestling sehen*⁷⁰

Die Kinder nutzten die offenen Fragen des Fragebogens und die Interviews, um die Wrestling-Elemente, die sie besonders attraktiv fanden und besonders mochten bzw. die ihnen mißfielen, herauszustellen. Es gab zum Teil so allgemeine Antworten wie „das macht Spaß“, „ich mag das“, „es ist so aufregend“. Es gab jedoch auch sehr spezifische Antworten, bei denen sich als Motiv herauskristallisierte, daß die Kinder sich von den aktuellen Figuren der Wrestling-Kämpfer angezogen fühlten. So waren Kinder in der Lage, einzel-

70 „Viewing Gratifications“

ne Figuren beim Namen zu nennen und die Art ihres Auftretens, ihrer Kleider oder Hilfsmittel zu identifizieren. Es war ihnen auch klar, was die Figuren jeweils darstellen sollten oder wollten. Sie kannten deren Kampfstil und Taktik. 64% aller Antworten der Kinder bezogen sich auf diese Merkmale der Wrestling-Kämpfer. Insbesondere in den Interviews beschrieben die Kinder lebhaft und detailliert die Figuren, die sie besonders mochten. Sie erzählten auch die jeweiligen Geschichten, in die die Kämpfer bzw. die Kämpfe involviert waren. So sagte z.B. ein als nicht aggressiv eingestufter Junge der 4. Jahrgangsstufe:

Ich mag Lex Luger und ich hasse den Garbage Man. Der ist ekelhaft. Lex Luger mag ich, weil ich weiß, daß er verletzt war, und er hat sich seinen Arm gebrochen und ich habe gehört, daß der Arm nicht mehr zusammengewachsen ist. Und deshalb hat man ihm den Knochen herausgenommen und statt dessen Eisen eingesetzt. Und deshalb hat er eine so starke Hand und gewinnt jeden Kampf (...), und der Undertaker und der IRS Man, jeder hat was Eigenes. Er hat einen Koffer, den nie jemand öffnet, und er sagt, daß er den goldenen Gürtel drin hat (...).

Wie sich die Kinder mit Wrestling beschäftigen, decken die semiotischen und kulturtheoretischen Argumente von Barthes (1972), Fiske (1987), MaGuire und Wozniak (1987) oder von Webley (1986) ab. Deren Untersuchungen zeigen, daß die Zuschauer Wrestling mehr als Theater denn als Sportereignis entschlüsseln. Nur 4,3% aller Kinderantworten bezogen sich auf Wrestling als ein Sportereignis, bei dem es um Konkurrenz und Spannung geht. Kinder beschäftigen sich also⁷¹ mit Wrestling, weil es ihnen um die Figuren und deren Charaktere geht. Dieser Zugang ist für Jungen wichtiger, insbesondere für die als aggressiver eingestuften unter ihnen. Während die Jungen in den Interviews von den von ihnen bevorzugten Figuren und deren Handlungselementen⁷² erzählten, waren die Mädchen mehr von der physischen Erscheinung, d.h. vom Körper der Kämpfer angezogen. Statt auf die symbolische Identität richteten sie ihr Interesse auf die körperliche Erscheinung der Spieler. Darüber unterhielten sie sich während des Interviews auch untereinander und kicherten dabei.

Daneben gab es eine zweite Quelle, aus der sich die Attraktion des Programmes für die Kinder speiste. Hier ging es um Aggression.⁷³ Dies wurde an den offenen Antworten der Kinder deutlich, die spezifische Schläge, Kampf-taktiken und aggressives Verhalten im Programm beschrieben. 17,5% aller Antworten gehörten in diese Kategorie. Die als aggressiv eingestuften Kinder erwähnten Aggression als Quelle für die Attraktion des Programms signifikant öfter als die nicht aggressiven. Die aggressiven Kinder gaben auch signifikant weniger an, aggressive Aktivitäten sehen zu wollen, als dies die nicht aggressiven Kinder taten.

71 „Personal Gratification“

72 „Elements of the drama“

73 „Violence“

Neben der symbolischen Identität der Wrestling-Figuren und dem Gewalt-Aspekt von Wrestling zeigte sich ein dritter Aspekt des Programms als Motivations- und Attraktivitätsquelle für die Kinder. So erzählten Kinder, sie sähen gern, wie das Publikum reagiert und welche Kostüme oder Materialien die Wrestling-Figuren verwenden. Sie mochten die typischen Wrestling-Rituale, wie z.B. die Gegner zu reizen, die Siegerehrung usw. Interessiert waren die Kinder auch an Kämpfen, bei denen gleichstarke Gegner aufeinandertrafen. Die Wrestling-Figuren, die sie als die „Guten“ und als die „Gewinner“ kannten, bevorzugten und bewunderten sie besonders.

Daneben zeigte sich eine vierte Kategorie von Beweggründen, sich Wrestling anzuschauen. Es war der Wunsch, „in“ zu sein, nicht als Waschlappe oder als verweicht zu erscheinen. Diese Art sozialen Drucks beschrieb ein intelligenter, als nicht aggressiv eingestuft Junge der 5. Jahrgangsstufe folgendermaßen:

Wenn die ganze Schule darüber redet, und du findest es sauschlecht, dann wird man zum Klassendeppen, also hat man keine andere Wahl.

Darüber hinaus scheint es aggressiven Kindern darum zu gehen, als stark wahrgenommen zu werden. Dafür steht eine Aussage eines als mäßig aggressiv eingestuften Jungen der 4. Jahrgangsstufe:

Natürlich spielen wir und kämpfen wir (Wrestling). Wenn man es nur anschaut, dann ist das nichts. Das macht Spaß (zu kämpfen). Und wenn man kämpft, dann schlägt man sie und nicht umgekehrt (...), dann kann man sich selber zeigen, daß man ein Held ist. Dann fürchten sich die anderen vor einem. Warum? Dann schlägt mich niemand, ich will kein Schwächling sein.

Bemerkenswert ist, daß sich die aggressiven und starken Kinder Gedanken über ihre Kraft und über Selbstverteidigung machten. Die Schwächeren und verletzlicheren Kinder sagten darüber nichts. Das gilt besonders für Mädchen, die nicht von der Notwendigkeit oder dem Wunsch sprachen, sich selbst zu verteidigen.

3.7 Wird das Programm als realistisch wahrgenommen?

Obwohl die Kinder zu diesem Punkt nicht direkt befragt wurden, beschäftigten sie sich im Fragebogen und bei den Interviews stark mit dem Realitätsgehalt des Programms. Bei den offenen Fragen sollten die Kinder z.B. das Programm beschreiben. Hier antworteten 25% spontan, das Programm sei wie im Theater. Die Kinder sprachen von „wie im Theater“, „nicht wirklich“, „Fälschung“, „Show“ usw.⁷⁴ In den Interviews ging es den Kindern sehr oft darum, sich mit dem unrealistischen Charakter des Wrestling-Programms

74 Hier sind Forschungsergebnisse der kognitiven Psychologie relevant, daß Kinder mit zunehmendem Alter realistische Fernsehdarstellungen den typisch inszenierten („staged, fake character“) vorziehen, vgl. Fitch, Huston, Wright 1993.

auseinanderzusetzen. Die meisten Kinder wollten zum Ausdruck bringen, daß sie das Programm als eine Bühnenangelegenheit wahrnahmen. Sie versuchten zu erklären, warum „es wirklich aussieht, obwohl es das nicht ist“. Die Kinder lieferten acht voneinander unterscheidbare Typen von Erklärungen:

Technische Erklärungen: Hier brachten die Kinder Details technischer Abläufe an. So vermutete ein nicht aggressives Kind der 5. Jahrgangsstufe:

Unter der Bühne haben sie Lautsprecher, die Lärm machen. Das scheint dann so, als wenn sie kämpfen, aber in Wirklichkeit berühren sie sich gar nicht.

Andere Kinder erläuterten, daß die Wrestler spezielle Schutzmittel haben, z.B. Kissen unter ihren Trikots, auch so etwas wie Prothesen und daß z.B. Lautsprecher, die Sprünge mit Geräuschen unterstützen.

Erklärungen, wie die Wrestler ihren Körper und ihre Kraft vorführen: Diese Kinder waren der Meinung, daß die Kämpfe nicht allein auf den physischen Fähigkeiten der Wrestler basieren. So sagte ein Kind der 6. Jahrgangsstufe, das in die Kategorie der Nicht-Aggressiven eingeordnet wurde:

Die machen alles mögliche, damit sie wild ausschauen. (...) Das sieht so aus, als würden sie ihre Muskeln aufblasen.

Erklärung, was man alles nicht sehen kann: Diese Kinder argumentierten, daß die Kämpfe, wären sie real, zum Tod oder zumindest zu schweren Verletzungen der Wrestler führen müßten. Ein Mädchen der 5. Schulstufe (nicht aggressiv) erklärte:

Das ist nicht real. Man kann sehen, daß sie sich nicht gegenseitig verletzen. Boxen hat Regeln. Beim Boxen darf niemand in den Ring kommen oder auf jemanden drauf springen. Da gibt es auch einen Schiedsrichter. Hier, beim Wrestling, macht der Schiedsrichter überhaupt nichts. Es ist klar, daß das überhaupt nicht wirklich ist. Wenn das wirklich wäre, dann wären sie schon lange tot.

Erklärung der „special effects“: Einige Kinder gingen davon aus, daß beim Wrestling so etwas wie „special effects“ eingesetzt werden, um die ganze Sache real erscheinen zu lassen. So sagte ein Junge der dritten Jahrgangsstufe (nicht aggressiv):

Ich weiß, daß es nicht wahr ist, und ich weiß auch, wie sie das machen. Sie schlagen ohne Kraft zu, und dann verändern sie die Videoaufnahmen so, daß es ganz stark und wild aussieht.

Moralische Erklärungen: Moralische Erklärungen und Argumente brachten die Kinder sehr selten vor. Ein Junge der 3. Jahrgangsstufe (nicht aggressiv) sagte:

Das ist wirklich nichts, was im Alltag passiert. Da gibt es z.B. den Undertaker. Am Ende eines Kampfes steckt er einen toten Mann in einen Sack und sagt, ich bringe dich jetzt ins Grab. Das ist ganz unmöglich, weil niemand einen anderen Menschen lebend begräbt.

Erklärungen, die sich auf das Geschäft mit Wrestling beziehen: Einige Kinder wußten um das Geschäft, das hinter Wrestling steht. So sagte z.B. ein Junge der 6. Jahrgangsstufe (nicht aggressiv):

Im Ring sind sie ganz stark und in der Wirklichkeit sind sie sehr nett. Das ist ihre Rolle, stark zu sein. Deshalb werden sie auch gut bezahlt. Wer wild ist und die andern einschüchtert, bekommt auch mehr Geld, weil er gewinnen will und berühmt werden will.

Erklärungen, die die Kinder von anderen Leuten bekommen haben: Gelegentlich zitierten die Kinder, was sie insbesondere von männlichen Verwandten gehört hatten. Dabei ging es um das Programm als Inszenierung.

Persönliche Erfahrungen: Einige wenige Kinder waren bei Wrestling-Live-Veranstaltungen. Sie nahmen für sich in Anspruch, gesehen zu haben, daß Wrestling nicht wirklich ist. Diese Kinder sagten von sich, Wrestling mache ihnen weniger Spaß, seit sie wissen, es sei nur eine Art von Theater.⁷⁵ Seitdem würden sie es auch seltener nachmachen. Es gab jedoch auch andere Kinder, die Wrestling nachmachten, obwohl ihnen klar war, daß alles nur eine Art von Mache ist. Die als nicht aggressiv eingestuften Kinder tendierten dazu, Wrestling selbst nicht mehr nachzumachen, sobald sie verstanden hatten, es handle sich um ein inszeniertes Programm. Die als gewalttätig beschriebenen Kinder dagegen machten Wrestling weiter nach, ebenso eine Gruppe nicht aggressiver Kinder. Es gibt also eine komplizierte Beziehung zwischen einer Art von Prädisposition für Aggressivität und der Fähigkeit, zwischen Phantasie und Realität beim Fernsehen zu unterscheiden.

3.8 Wie Kinder Wrestling kritisch beurteilen

Es gab Bewertungsunterschiede zwischen Jungen und Mädchen sowie zwischen Kindern, die als aggressiv bzw. als nicht aggressiv eingeschätzt wurden. Kritik formulierten fast ausschließlich die Jungen und Mädchen, die klar gegen Wrestling im Fernsehen waren. Es gab folgende Argumente:

Folgen für das Verhalten: Die Kinder vermuteten, Wrestling wirke sich negativ auf das Verhalten ihrer Klassenkameraden aus. So sagte z.B. ein nicht aggressives Mädchen der 4. Jahrgangsstufe:

Kinder schlagen dann andere Kinder, obwohl sie ihnen überhaupt nichts getan haben. Sogar schwächere Kinder, die bisher nie zugeschlagen haben, tun das, nachdem sie Wrestling gesehen haben.

Auswirkungen auf Werte und Normvorstellungen: In manchen Interviews kritisierten Kinder so etwas wie die schlechte Botschaft von Wrestling-Sendungen. So sagte z.B. ein als nicht aggressiv eingestuftes Junger der 4. Jahrgangsstufe:

75 Dies entspricht Forschungsergebnissen wie dem von Van Evra 1990.

In den Sendungen geht es nur um Kampf, und das ist wirklich nichts für Kinder. Das sind aggressive Kämpfe. Wrestling ist zu aggressiv. (...) Das ist eine schlechte Botschaft für die Kinder⁷⁶.

Das Programm wird als dumm bewertet: Einige Kinder sagten, sie fänden das Programm dumm. So formulierte z.B. ein als nicht aggressiv eingestuftes Mädchen der 4. Jahrgangsstufe:

Da gibt es den Undertaker, der Leute begräbt. Das ist wirklich kindisch, daß ein Erwachsener so tut (...), daß er ein Grab aushebt und dann seine Gegner da begraben will. Also ich glaube, daß das wirklich blöd ist, von jemand, der über 30 Jahre ist.

Mehrere Kinder machten den Fernsehsendern und den Politikern konkrete Vorschläge. Sie sollten die Sendungen stoppen oder das Programm wenigstens zur späten Nachtzeit bringen. Manche waren wirklich erstaunt darüber, daß das nicht so gemacht wird. So sagte ein als nicht aggressiv eingestuftes Mädchen der 5. Jahrgangsstufe:

Es ist ein wirklich gewalttätiges Programm. (...) Ich glaube, es sollte nicht mehr im israelischen Fernsehen gezeigt werden. Und wenn sie es schon tun, dann sollten sie es wenigstens spätabends bringen, so daß es die Kinder nicht sehen.

In der Regel waren es die Mädchen, die das Programm explizit kritisierten, insbesondere als gewalttätig und unangemessen für Mädchen. So sagte ein Mädchen der 5. Jahrgangsstufe: „Jungen machen so was (das Programm nachmachen). Mädchen machen das überhaupt nicht. Mädchen reden und argumentieren und sie schlagen nicht zu. Jungen denken da cooler. (...) Sogar beim Fußball schlagen sie zu, um zu gewinnen. Immer wenn sie wütend werden, fangen sie zu schlagen an. Mädchen sind ruhiger“.

4. Zusammenfassung der Ergebnisse

Ziel des Forschungsprojektes war, anhand von Wrestling die Auswirkungen aggressiver Fernsehserien auf Emotionen, Kognition und Handlungsweisen von Grundschulkindern in Israel zu untersuchen. Eindeutig ergab sich, daß 1993/1994 WWF-Wrestling ein klar erkennbares und zugleich störendes Ereignis in vielen israelischen Grundschulen war. Die Aggressivität, die in Verbindung mit Wrestling-Kämpfen auftrat, war deutlich abgrenzbar von bisher bekannten Formen von Aggressivität in der Schule. In den Interviews kristallisierte sich die Meinung heraus, Wrestling verstärkte die Aggressivität in der Schule und führe sogar zu Verletzungen von bisher nicht bekanntem Ausmaß. Dabei spielte die Einschätzung eine wichtige Rolle, bei Wrestling handele es sich nicht nur um einen speziellen Typ, sondern um eine neue Qualität von Aggressivität.

76 „There is no educational message.“

Weiterhin zeigte die Untersuchung, daß je aggressiver ein Kind von seinen Mitschülern und den Lehrern beurteilt wurde, es um so mehr Wrestling sah und intensiver Wrestling nachmachte. Es gab jedoch auch als nicht aggressiv eingestufte Kinder, und dazu gehörten einige Mädchen, die ebenfalls Wrestling nachspielten. Deutlich ist, daß als aggressiv beurteilte Kinder Wrestling sahen und nachmachten, daß jedoch nicht alle Kinder, die Wrestling sahen und nachmachten, aggressiv waren (bzw. als aggressiv eingestuft wurden). Welche Rolle dabei die Einsicht von Kindern spielt, Wrestling sei inszeniert, ist weiter zu untersuchen. Viele Kinder gaben von sich an, sie fänden es uninteressant, Wrestling nachzumachen, seit sie wüßten, Wrestling sei kein Kampf⁷⁷. Viele Kinder behaupteten von sich, sie sähen das Programm als eine Art Theatervorführung; trotzdem riskierten sie Verletzungen und Schmerzen, wenn sie es nachmachten. Das heißt, es reicht noch nicht aus, den Inszenierungscharakter von Fernsehsendungen wie Wrestling wahrzunehmen, um aggressives Nachspielen zu vermeiden.

Die Studie zeigt weiterhin, daß viele Kinder sich Wrestling anschauten, weil es sich um einen Kampf zwischen Gut und Böse handelt. Sie interessierten sich zudem sehr für die Karrieren der einzelnen Wrestler, wobei ihnen gerade auch der Inszenierungscharakter der Kämpfe klar war. Dies gilt auch für die als aggressiver eingeschätzten Kinder, obwohl sie das Wrestling-Programm öfter sahen als die weniger aggressiv beurteilten Kinder. Die als aggressiv eingeschätzten Kinder waren zudem mehr daran interessiert, über Wrestling zu reden und ihre Wrestling-Fähigkeiten selbst zu demonstrieren. Sie waren auch dem Programm gegenüber weniger kritisch und spielten entsprechende Wrestling-Spiele häufiger nach⁷⁸.

Das Geschlecht zeigte sich als wichtige intervenierende Variable. So behaupteten Mädchen von sich, daß ihnen die Aggressivität von Wrestling weniger gefalle als Jungen. Mädchen stellten auch heraus, sie ahmten Wrestling weniger oft nach, gleichzeitig formulierten sie mehr Kritik an diesem Programm und unterstellten negative Einflüsse auf ihre Klassenkameraden. Mädchen unterschieden auch klar zwischen dem Nachahmen von Wrestling und dem bloßen Anschauen einer Wrestling-Sendung. Sie unterhalten sich auch darüber, welche Beziehung es zwischen diesem Programm und ihren Vorstellungen, wie Mädchen zu sein hätten, gibt. Insgesamt scheint jedoch der geschlechtsspezifische Unterschied in bezug auf Rezeption, Nachspielen und Bewertung von Wrestling nicht besonders groß zu sein⁷⁹.

Um die Gültigkeit dieser Ergebnisse zu bewerten, muß man sich klarmachen, daß es sich immer nur um Selbsteinschätzungen von Lehrern und

77 Das entspricht Untersuchungsergebnissen von Van Evra (1990), die zeigen, daß Kinder eher dann etwas vom Fernsehen nachmachen, wenn sie es als realistisch wahrgenommen haben, insbesondere wenn Fernsehen solch ein Handeln als legitim und als positiv herausstellt.

78 Dieses Ergebnis entspricht den Untersuchungen von Sprafkin u.a. (1992) über die Fernseh-Aktivitäten verhaltensgestörter Kinder.

79 Vgl. dazu auch Lemish 1985b.

Schülern handelt. Im Rahmen der Untersuchung fand keine teilnehmende Beobachtung entsprechender Spiele, aggressiven Verhaltens usw. statt. An der Untersuchung nahm jedoch eine große Zahl von Schulleitern (285 Fragebogen, 65 Interviews) und Schülern (901 Fragebogen und 254 Interviews) teil, die ihre Einschätzungen formulierten. Auf der Basis dieser Aussagen läßt sich vermuten, aggressives Fernsehen schließt die Möglichkeit ein, aggressives Handeln bei aggressiven wie bei nicht-aggressiven Kindern in unterschiedlichem Ausmaß anzustoßen. Das gilt zumindest teilweise auch für ein realistisch erscheinendes Programm. Aggressivität, die als gewünscht, belohnt und ohne reale Konsequenzen dargestellt wird, kann wegen ihrer Ambivalenz aggressive Folgen bewirken, weshalb Medienindustrie und Bildungssystem besonderes Augenmerk auf diese Art von Sendungen richten sollten.

Literatur

- Barthes, R.: The world of wrestling. In: ders.: *Mythologies*. NY (Hill and Wang) 1972, S. 15-25.
- Comstock, G.: *Television and the American child*. NY (Academic Press Inc.) 1992.
- Eshel, S.: Dozens of children were injured in a WWF type wrestling. *Yediot Acharonot* (Hebrew Daily) 1. Mai 1994.
- Fitch, M., A. C. Huston und J. C. Wright: From television forms to genre schemata. Children's perceptions of television reality. In: G. L. Gordon und J. K. Asamen (Hg.): *Children & televisions. Images in a changing sociocultural world*. Newsbury Park CA (Sage publications) 1993, S. 38-52.
- Fiske, J.: *Television culture*. London (Methuen) 1987, S. 243-264.
- Geen, R. G.: Television and aggression. Recent developments in research and theory. In: D. Zillman, J. Bryant und A. C. Huston (Hg.): *Media, children and the family*. Hillsdale, NJ (Lawrence Erlbaum Associates) 1994, S. 151-162.
- Gerbner, G., und L. Gross: Living with television: The violence profile. In: *Journal of Communication*, 26:2 1976, S. 172-199.
- Gerbner, G., und L. Gross: The violent face of television and its lessons. In: E. L. Palmer und A. Dorr (Hg.): *Children and the faces of television. Teaching, violence, selling*. NY (Academic Press) 1981.
- Gunter, B.: The question of media violence. In: J. Bryant und D. Zillman (Hg.): *Media effects. Advances in theory and research*. Hillsdale, NJ (Lawrence Erlbaum Associates) 1994, S. 163-211.
- Henricks, T.: Professional wrestling as moral order. In: *Sociological Inquiry* 44:3 1974, S. 177-188.
- Lemish, D. (in Arbeit): „America, The Beautiful“. Israeli children's perception of the US through a wrestling television series. In: Y. R. Kamalipour (Hg.): *U. S. image and world media. A multicultural perspective*.
- Lemish, D.: Israeli schools as wrestling arenas. Reconsidering the violent effects of television. Paper submitted to the Instructional and Developmental Division of the International Communication Association, for the Annual Meeting in Chicago 1996, 1995a.
- Lemish, D.: Girls can be wrestlers too. Gender differences in the consumption of a wrestling television series. Paper submitted to the Feminist Division of the International Communication Association, for the Annual Meeting in Chicago 1996, 1995b.

- Liebert, R. M., and J. Sprafkin: The early window. NY (Pergamon Press) 1988, S. 59-172.
- MaGuire, B., und J. F. Wozniak: Racial and ethnic stereotypes in professional wrestling. In: *The Social Science Journal*, 24:3 1987, S. 261-273.
- Paik, H., und G. Comstock: The effects of television violence on antisocial behavior. A meta-analysis. In: *Communication Research*, 21:4 1994, S. 516-546.
- Palmer, E. L., und A. Dorr (Hg.): The violent face of television. In: *Children and the Faces of Television. Teaching, violence, selling*. NY (Academic Press) 1980, S. 109-231.
- Signorielli, N.: A Sourcebook on children and television. NY (Greenwood Press) 1991, S. 81-98.
- Signorielli, N., und G. Gerbner: Violence and terror in the mass media. An annotated bibliography. Westport, CT (Greenwood Press) 1988.
- Sprafkin, J., K. D. Gadow und R. Abelman: Television and the exceptional child. A forgotten audience. Hillsdale, NJ (Lawrence Erlbaum Associates) 1992.
- Van Evra, J.: Television and child development. Hillsdale, NJ (Lawrence Erlbaum Associates) 1990.
- Webley, I. A.: Professional wrestling. The world of Roland Barthes revisited. In: *Semiotica*, 58:1/2 1986, S. 59-81.

Wie Jungen mit Wrestling umgehen⁸⁰

Anfang der neunziger Jahre war WWF-Wrestling in Großbritannien, insbesondere unter den Jungen, sehr populär. Wenn man damals z.B. in Großstadt-schulen mit 15jährigen Jungen Kontakt hatte, dann stolperte man sozusagen über ihre Wrestling-Gespräche oder sah, wie sie Magazine tauschten. Zum damaligen Zeitpunkt hatten Wissenschaftler jedoch keine Ahnung, woher diese Materialien kamen und worum es dabei ging. 1992 war Wrestling allgemein bekannt und erreichte seinen Popularitätshöhepunkt, insbesondere bei Jungen. So konnte man im Sommer 1992 zufällig in der eigenen Nachbarschaft oder bei befreundeten Familien Jungen im Alter von sechs bis zehn Jahren sehen, wie sie Wrestling in der Wohnung, im Garten oder auf der Straße nachspielten. Schon ein Jahr später jedoch war das Phänomen Wrestling nahezu verschwunden. So tauchte es weder als gängiges Element in Spielen von Kindern auf, noch schien es für die Jüngeren irgendeine Bedeutung zu haben. Zwar behielt Wrestling ein differenziertes Publikum, Kindern war es jedoch nicht mehr wichtig, Wrestling nachzuspielen oder in andere soziale Aktivitäten einzubinden.⁸¹ Aus der Zeit des Popularitätshöhepunktes

80 Aus dem Englischen übersetzt von Ben Bachmair.

81 Solche Popularitätsveränderungen haben nicht unmittelbar damit zu tun, in welchem Umfang Wrestling-Texte (TV-Sendungen, Videos, Magazine u.ä.) auch verfügbar sind. 1994 war es leichter, an WWF-Texte heranzukommen, als im Frühjahr 1992, obwohl es damals besonders attraktiv war. Im Frühjahr 1992, also zum Zeitpunkt des Gesprächs mit den Jungen, gab es Wrestling nur über Satellit im Fernsehen, und zwar sonntags am frühen Morgen. Um einen Kampf sehen zu können, brauchte man also Zugang zum Satellitenfernsehen, was damals ziemlich selten war, oder einen Videorecorder, um das Programm aufzuzeichnen, was insbesondere Kinder der hier vorgestellten Altersgruppe tun. Alternativ konnte man Bänder im Videoladen ausleihen oder kaufen. Mittlerweile werden Wrestling-Programme auch am frühen Abend gezeigt. Erstaunlich ist, daß Wrestling, nachdem es nicht mehr so extrem nachgefragt ist, in den Medien besser vertreten ist. Mittlerweile gibt es für Interessierte auch noch andere Texte. WWF-Computerspiele und WWF-Figuren, wie z.B. Hulk Hogan, sind beispielsweise in viele Medientexte integriert. So trat z.B. Hulk Hogan, lange nachdem der die WWF verlassen hatte, live zur Fernseh-Prime-Time im britischen Fernsehen (Noel's House Party/ Weihnachten 1993) auf.

und danach stammen nun die folgenden Untersuchungsergebnisse, bei denen es um die Verwendung von Materialien und Angeboten als Texte im sozialen Alltagshandeln⁸² geht.⁸³ 1992 war WWF-Wrestling für die 9- und 10jährigen Grundschul-Jungen dieser Stichprobe⁸⁴ besonders wichtig. 1993 war ihr Interesse jedoch schon wieder erloschen. 1992 wurden die vier zehn Jahre alten Jungen Alim, Richard, George und Neils das erste Mal interviewt.

Wrestling – eine Angelegenheit der Jungen?

Wrestling wurde untersucht, weil es insbesondere bei Jungen sehr populär war. Das belegte ein Fragebogen über Freizeitinteressen, den die Schülerinnen und Schüler einer Grundschulklasse 1992 ausfüllten. Von den 16 Jungen erwähnten 9 Wrestling insgesamt 67mal in ihren Antworten auf die Frage nach den von ihnen bevorzugten Fernsehprogrammen, Videos und Magazinen. Wrestling war damals wesentlich populärer unter diesen Jungen als irgendein anderes Medium oder Angebot.⁸⁵ Die Klassenlehrerin registrierte und tolerierte Interesse und Engagement der Jungen für Wrestling. Sie ging sogar soweit, die Wrestling-Materialien der Jungen in den Unterricht einzubringen. So durften die Jungen während Stillarbeits- und Lesephasen oder wenn sie mit ihrer Arbeit fertig waren, ihre Wrestling-Magazine lesen. Die Klassenlehrerin wollte auch wissen, wer denn sozusagen der Klassenbibliothekar dieses Materials war. (Es war der, der die größte Magazinsammlung für Verleihzwecke unter seiner Schulbank hatte.)

Im Fragebogen von 1992 erwähnte kein Mädchen dieser Klasse auch nur ein einziges Mal Wrestling. Später erzählten die Mädchen dann, die Jungen hätten ihnen nicht erlaubt, einen Blick in deren Magazine zu werfen, sie schlossen sie aktiv als Leserinnen der Magazine aus. Vermutlich funktionierte in dieser Klasse die geschlechtsspezifische Abgrenzung mit Hilfe von Texten, insbesondere von Wrestling-Materialien und -Angeboten.

Zu dieser geschlechtsspezifischen Abgrenzung im textbezogenen sozialen Handelns gibt es nun zwei wesentliche Fragen. Wie verwenden die Jungen WWF-Wrestling-Material bzw. -Angebote als Teil ihres textuell aufgebauten sozialen Handelns? Wie funktioniert diese Art textuellen sozialen Handelns geschlechtsspezifisch? Dazu werden im folgenden Auszüge aus ei-

82 Der englische Fachbegriff „Literacy Practices“ wird im folgenden zumeist mit „textbezogenes soziales Handeln“ oder „textbezogene soziale Situationen“ übersetzt. Gemma Moss spricht an dieser Stelle im Original statt von „Texten im sozialen Alltagshandeln“ von „Literacy Practices“.

83 Die Untersuchung zu Wrestling war Teil des Forschungsprojektes „Literacy Practices“ an vier Londoner Schulen, bei dem es um die Entwicklung von Medieninteressen von Kindern über einen Zeitraum von 4 Jahren ging. Es handelte sich um ein Projekt des Institute of Education der Universität London und wurde vom ESRC, der britischen Forschungsförderung, finanziert.

84 Vierte Grundschulklasse im sozialen Umfeld der Mittelschicht.

85 In einer Grundschule eines Arbeiterviertels erwähnten dagegen nur 2 Jungen insgesamt dreimal Wrestling.

nem Interview vorgestellt, das 1992 mit vier Jungen der Grundschulklasse geführt wurde. Diese vier – Richard, George, Alim und Neils – wurden für das Interview ausgewählt, weil sie in ihren Fragebogen viel zu WWF-Wrestling angegeben hatten. Neils machte den Eindruck, er sei am meisten in Wrestling involviert. Alle vier Jungen waren mit mindestens zwei Typen von Wrestling-Materialien, also Videos, Magazinen oder Fernsehprogrammen, vertraut. Das Interview verlief in Form eines informell angelegten Gruppengesprächs, bei dem die Jungen so oft wie möglich zueinander bzw. miteinander reden konnten. Daß die Jungen miteinander redeten, war für den Verlauf des Interviews entscheidend und wichtiger, als auf Fragen der Interviewerin zu antworten. Soweit möglich, versuchte die Interviewerin es den Jungen zu überlassen, welche Gesprächsthemen sie zu den Wrestling-Materialien brachten.

Die Forschungsfrage richtete sich auf die Art des Wissens dieser Jungen, welches Wissen sie miteinander teilten und wie sie die Wrestling-Texte einander präsentierten. Die Interviewerin versuchte, das Gruppengespräch immer wieder auf die sozialen Praktiken hinzuführen, in die die Jungen die Wrestling-Texte eingebettet hatten. So fragte sie beispielsweise, wer außer ihnen noch in der Familie Wrestling sieht, wieviele Magazine sie in ihrer Sammlung haben, wer sie mit ihnen zusammen anschaut usw. Als Gesprächseinstieg hatte die Interviewerin ein Exemplar des WWF-Wrestling-Magazins in die Schule mitgebracht und fragte in der Klasse nach weiteren Exemplaren. Insbesondere lud sie die vier Jungen dazu ein, ihre eigenen Magazine mitzubringen. Für den Gesprächsbeginn lagen insgesamt sechs oder sieben Magazine auf einem Tisch, um den man sich grupperte.

1. Magazinelesen als gemeinsames und textbezogenes soziales Ereignis

Das Interview als textbezogenes soziales Ereignis

Die Sprachforschung („literacy research“) verwendet den Terminus „textbezogenes soziales Ereignis“ („literacy event“) üblicherweise als Analyseinheit, um den Gebrauch von Druckerzeugnissen oder das eigene Schreiben in unterschiedlichen Kontexten zu untersuchen. Shirley Brice Heath definiert „literacy event“ als „diejenigen Gelegenheiten, in denen Gespräche sich um etwas Geschriebenes drehen“ (1983, S. 386). Obwohl diese Definition hilfreich ist, macht es bei einer Reihe von Texten letztlich wenig Sinn, gedruckte Texte kategorial von den sie begleitenden visuellen Bildern abzutrennen. Für die Forschung zu Wrestling empfiehlt sich keine strikte Unterscheidung zwischen Sprechen und Schreiben, gerade weil viele Wrestling-Texte große Mengen geschriebener Sprache beinhalten. So liegen z.B. Gespräche im Fernsehen, die informell und aus dem Stehgreif entstanden zu sein scheinen,

letztlich schriftlich vor.⁸⁶ Für die hier zu untersuchende Fragestellung empfiehlt sich deshalb, „literacy events“ als solche Situationen zu definieren, bei denen sich Gespräche auf alle möglichen Texte beziehen, also auf jede Kombination von Sprache, Schrift oder visuellen Bildern. Die hier verwendete Definition von Text schließt deshalb Familienfotos ebenso ein wie Zeitungen, Poster und Episoden aus Soap-Operas oder Fernsehdokumentationen, Bücher genauso wie Comics, Zeichentrickfilme, Radioprogramme oder sogar Computerspiele. Deshalb macht es terminologisch auch Sinn, die Interviews zu WWF-Wrestling als „textbezogene soziale Ereignisse“ („literacy events“) zu definieren und entsprechend auszuwerten.

Das Interview von 1992

Im folgenden geht es nun darum, welche Rolle die Magazine im Interview als einem textbezogenen sozialen Ereignis spielen. Hierzu war es wichtig festzustellen, wie die Jungen die Magazine verwenden und wie sie das Interview damit strukturieren. Wie gesagt, lagen verschiedene Exemplare des WWF-Wrestling-Magazins, die aus verschiedenen Quellen stammten, auf dem Tisch, um den herum die Interviewerin und die vier Jungen saßen. Sobald die Magazine auf dem Tisch lagen, hingen sie miteinander darüber und blätterten sie durch. Alim gab sich offensichtlich selbst die Aufgabe, die gesamte Gruppe gemeinsam durch die Magazine zu führen, indem er in angemessenen Intervallen die Seiten umblätterte. Die Zeitabfolge, in der er die Blätter umdrehte, schien mit dem Gesprächsfluß zusammenzuhängen. So blätterten Alim bzw. die Gruppe, wenn es keine Kommentare gab, eine Reihe von Seiten schnell um. Dann wieder hielten sie inne, kommentierten erfreut einzelne Details und hatten überhaupt keine Eile, weiterzublätern. Die Jungen richteten ihre Aufmerksamkeit nicht gleichartig auf alle Teile eines Magazins bzw. auf alle Magazine. So ging die Gruppe einmal ein Exemplar von Anfang bis zum Ende durch, dann wieder unterbrach einer der Jungen diesen Prozeß, um sich eine Einzelheit eines speziellen Themas anzuschauen. Das führte dann dazu, daß sich die Gruppe als Ganzes damit beschäftigte. Blieben sie länger bei solchen Einzelheiten, blätterten sie danach den Rest des Magazins gestrafft durch. Diese Art des sozialen Umgangs mit dem Text strukturierte auch Teile des Gesprächs der Jungen. Die folgende Transkription des Interviews zeigt beispielsweise, wie die Jungen das Wrestling-Magazin der Interviewerin durchgehen und an welchen Stellen sie innehalten.

86 Hier ist Margret Meeks Argumentation wichtig, die sie am Institute of Education der Universität London vorgetragen und in „New Readings“ veröffentlicht hat. Sie stellte fest, daß es im Französischen dafür zur Zeit einen eigenen Terminus gibt – écrit sonore (englisch: „sounded writing“). Geschriebene Texte, die im Fernsehen z.B. Nachrichtensprecher verwenden, erzeugen eine „Illusion des Sprechens“ (Kimberley, Meek und Miller 1992, S. 230).

Ein Magazin durchblättern

Obwohl während des Interviews einer der Jungen die Seiten des Magazins, das vor der Gruppe liegt, umblättert, „lesen“ sie vergleichsweise wenig vom Text, wenn man Lesen im traditionellen Sinne versteht. Es gibt wenige Situationen im Gespräch, in denen die Gruppe speziell die Aufmerksamkeit auf Wörter im Text richtet. An einer Stelle eines Artikels liest einer der Jungen einen Satz zu einem der Fotos vor, die die Gruppe sich anschaut. Dabei entsteht ein Gespräch darüber, ob zwei der gezeigten Wrestler tatsächlich Brüder sind:

George: Auf dieser Seite schreiben sie, daß sie sich so ‚nahe wären wie Brüder‘.

Die anderen Sprecher ignorieren diesen Kommentar von George. Relevante Informationen auf dieser Seite zu finden und zu lesen, bestätigt ein Argument also nicht wesentlich. An einer Reihe anderer Stellen des Magazins liest die Interviewerin Bildunterschriften zu Fotos oder Überschriften zu Artikeln vor, um das Gruppengespräch an einem bestimmten Punkt festzumachen. Sie sagt z. B: „Randy kann wieder Meister werden.“ Wiederum geht die Gruppe mit diesem Beitrag als etwas Randständigem um. Nur einmal, als sich die Gruppe ein Bild genauer anschaut, das sie nicht sofort identifizieren kann, macht sie als Ganzes eine Pause und beschäftigt sich mit dem, was zu einem speziellen Bild gedruckt steht. Die Jungen sind sich nicht sicher, wer auf dem Bild zu sehen ist und was die Wrestler tun:

Richard: Ich weiß nicht, was es ist, weißt du's? Wer sagt's mir?

George: Was ist es?

Neils: Ich verstehe es nicht. Wer ist das?

Interv.: Mighty Mike Quinn.

Alim: W, WBF Super Star Mighty Mike Quinn.//

Interv.: Ja, er ‚kämpft zusammen mit dem WWF Super Star Brutus The Barber Beefcake‘ (liest vor)//

Alim: Um Toys for Tots zu unterstützen.

Das Bild, das sie nicht richtig einordnen können, zeigt zwei Männer mit Helmen, die mit Motorrädern auf einer Straße entlangfahren. Sie haben eine Ausstattung wie die Hell's Angels. Die Männer und die Frau auf dem Sozius-sitz eines der Motorräder schauen in die Kamera. Alle drei tragen Jeans, schwarze Jacken und Sonnenbrillen. Schaut man sich nun den begleitenden Text an, könnte man meinen, die drei wären Teil einer für eine Wohltätigkeitsveranstaltung gesponserten Motorrad-Rallye. Weder die Interviewerin noch Alim lesen den relevanten Text, wobei sich beide nur auf die Unterschrift zum Bild beziehen.

Sich auf den Text zu beziehen, ist eine Ausnahme von der üblichen Weise, durch ein Magazin zu gehen. Anlaß ist die aktuelle Ausgabe des WWF-Magazins, das die Interviewerin mitgebracht hat, also kein Exemplar, das die Gruppe selbst besorgt hat. Diese Abweichung von der typischen Art, mit dem Text umzugehen, kennzeichnet jedoch die allgemeine Praxis. Die üblichen

Texte behandeln sie eben nicht als neue Informationen, die man genauer studieren müßte. Der Text funktioniert also eher als Zeichen- und Hinweisgeber, um verbal herauszustellen, was die Leser schon wissen. Die Mitglieder der Gruppe reagieren auf die Textelemente einer Seite, manchmal sind es Bilder, manchmal ein Name im Text oder die Überschrift zu einem Artikel. Solche Elemente behandeln sie als Hinweiszeichen, die ihnen die Möglichkeit geben, etwas zu identifizieren, zu kommentieren oder den anderen mitzuteilen, was sie gesehen haben.

Den Text erzählen

Der größte Teil des aufgezeichneten Gesprächs besteht – wie im folgenden Beispiel – daraus, was sich die Gruppe, während sie die Seiten durchblättert, gegenseitig und der Interviewerin über den Text und dessen Bestandteile erzählt. Solcherart den Text zu erzählen, hat verschiedene Formen. Die einfachste Form ist nicht mehr, als Figuren, Ereignisse oder das Wrestling-Magazin als Teil eines Genre zu identifizieren. Die Gruppe kennzeichnet in ihrem Gespräch spezielle Texteinheiten einer Seite. Hierzu folgende Beispiele⁸⁷:

George: Das ist WB, [W
 Alim: [Ja, wie World Boxing, [World Body Building Federation
 Richard: [WBF, es geht darum, wer die stärksten Muskeln hat.

Interv.: [Hm
 George: [Ja
 Interv.: Hm
 Neils: Ha, ha, er hat wirklich die stärksten/
 Alim: Einer von denen da ist Texas Tornado, der Wrestler von WWF//
 Neils: Hm, ja, das ist hm, Bret, hm.[Bret Hart Hitman, er ist ein Wrestler
 (...)
 Richard: (...) Was ist das?
 George: [Legion of Doom.
 Neils: Das ist Legion of Doom, der [Wrestler (den ich am meisten mag), und das ist
 Junge: [(... sport)
 Interv.: Legion of Doom?
 Neils: [Ja, wieder das Tag-Team, und das ist Big Boss Man.

Die Jungen kommentieren hier vier Seiten der Ausgabe des WWF-Wrestling-Magazins vom März 1992 mit dem Titel „Schnappschüsse – WWF und WBF kämpfen zusammen für eine gute Sache“. Darauf folgen zwei weitere Seiten mit Nachrichten unter der Überschrift „Informationen der World Wrestling Federation“. Diese Seiten enthalten etwa 20 Bilder, drei davon mit Textunterschriften und acht Textblöcken mit einem Umfang von 38 bis etwa 160 Wörtern Länge.

Die umfangreichste Art, „einen Text zu erzählen“, kann aus der Wiederholung ganzer Kampfsequenzen bestehen. Manchmal unterscheiden sich die

87 Das Zeichen [bedeutet, daß zwei Jungen gleichzeitig zu sprechen beginnen.

erzählten Kämpfe stark von den in den Magazinen dargestellten, die das Gespräch ausgelöst haben. So kommentiert die Gruppe ein Bild auf der Innenseite des letzten Blattes des Magazins. Es ist betitelt mit „Im Ring aufgenommen“ („Caught in the Act“) und ist ein üblicher Teil des Magazins, mit einem Foto eines Live-Kampfes im Ring. In diesem Fall ist das Foto des Wrestler Jake the Snake zu sehen, und zwar wie er zu einer Schlange hinüberbrüllt, die er immer zu seinen Kämpfen mitbringt. Die Gruppe identifiziert diesen Kämpfer, weil er kurz vorher, und auch nur zeitweise, in einem Kampf mit dem Wrestler Ricky Martell erblindet war. Daraufhin suchen die Jungen nach einem Bild von Ricky Martell und der Parfümflasche, die er benutzt hat, um Jake the Snake zu verletzen. An einer früheren Stelle in der gleichen Ausgabe finden sie auch Bilder von Ricky Martell, die zeigen, wie er das Spray in einem anderen Kampf verwendet.

Zwischen diesen beiden extremen Möglichkeiten geben sich die Jungen anhand von Bildern gegenseitig kurze Überblicke zur Berufsentwicklung von Wrestlern oder lesen auch nur deren Namen vor:

Richard: Er, er war Wrestler, Brut, Sir Barber Beefcake, aber er hatte den Unfall mit dem Motorrad.

Sie ziehen auch Parallelen zwischen dem, was sie speziell über die im Magazin abgebildeten Wrestler wissen und anderen Wrestlern, mit denen sie vertraut sind. So kommentieren sie z.B. bei einer anderen Gelegenheit, daß Jake the Snake ohne seine Schlange aufgetreten ist und der Wrestler British Bulldog seinen Hund nicht mehr mit zum Ring bringt.

Magazinelesen – der Kontext für Gespräche

In den bisherigen Beispielen ging es darum, wie die Jungen den Inhalt der Magazine benutzen, um eine bestimmte Art von Gesprächen in der gesamten Gruppe anzuregen. Es gab jedoch auch Situationen, bei denen das Magazin Anregungen für Gespräche lieferte, z.B. als Alim von Seite zu Seite weiter blätterte und die Gruppe dabei nach Gesprächsanlässen schaute. Hier bietet sich den Jungen ein Raum auch für andere Gespräche über Wrestling. Häufig nutzt Richard solche offenen Situationen, um die Interviewerin über die Regeln von Wrestling zu informieren, z.B. wie Tag-Wrestling oder Cage-Matches funktionieren. Dann spricht er die Interviewerin direkt an und nicht den Rest der Gruppe. Neils versucht dagegen, z.B. Meinungen über spezielle Wrestler zu sammeln, obwohl die anderen Jungen seiner Einladung, ihre persönlichen Vorlieben mitzuteilen, selten folgen. Indem sie die ihnen bekannten Wrestler auflisten, versuchen sie, sich als Kenner und Liebhaber von Wrestling herauszustellen. Die Interviewerin bietet ihnen dazu ebenfalls die Gelegenheit an, wenn sie nach den sozialen Situationen und Aktivitäten der Jungen fragt, in die Nutzung von Wrestling-Materialien einbetten ist.

Die Gelegenheit, neue Magazine gemeinsam zu nutzen, liefert also Möglichkeiten für diverse Gespräche über Wrestling. Vor allem scheint sich

die Gruppe darauf zu konzentrieren, ihr Wissen herauszustellen und vorzuführen.

Wissen herausstellen

Bisher ging es darum, wie die Verwendung der Magazine in dieser speziellen sozialen Situation den Gesprächsinhalt strukturiert. Im folgenden steht im Vordergrund, welches Wissen die Jungen als Teil dieses textbezogenen sozialen Prozesses austauschen und wie dieser Austausch abläuft. Dazu zwei Auszüge aus einem längeren Interview.

1. Gesprächsepisode:

- Richard: Der Undertaker hat [Hulk Hogan [geschlagen, hat ihn geschlag(&)⁸⁸
Alim: [Er ist ziemlich stark
Neils: [Der Undertaker ist jetzt prima
Richard: (&) Aber er hat den anderen nur geärgert [also hat keiner den Gürtel, (&)
George: [Ja
Richard: (&) Gürtel und es gab ein Royal [Rumble darum (&)
Alim: [Ja
Richard: (&) und er hat gewonnen
Alim: und dann, und, (*tschuldigung) gab es einen Wiederholungs[kampf, und (&)
George: [Ja, aber Flair hat
gewonnen
Alim: (&) Hulk Hogan gegen den Undertaker und er hat dem Undertaker Salz in die Augen geworfen und ihn dann gepinnt (mit den Schultern am Boden festgehalten)
Interv.: Hm, Hm
Richard: Wen?
Alim: Hulk Ho[gan
George: [Hogan
Richard: Ohja/ (er atmet scharf ein)
Alim: Er [hat den Gürtel bekommen
Richard: [Er hat so alle verscheucht.

Diese Episode ist typisch für die Gespräche während des ganzen Interviews. Auf welchen Inhalt bezieht es sich? Als erstes geht es um allgemeine Informationen über eine spezielle Figur, und zwar den Undertaker. Es folgen Aussagen zu drei Kämpfen, in die der Undertaker verwickelt war. Erster Kampf: der Undertaker schlägt Hulk Hogan; zweiter Kampf: Royal Rumble; dritter Kampf: der Revanchekampf, in dem Hulk Hogan den Undertaker schlägt. Diese Wrestling-Ereignisse werden durch die Hauptfiguren und ihre Beteiligung an diesen Kämpfen zusammengehalten, obwohl bei einem Royal Rumble bis zu dreißig Wrestler im Ring sind und kein Zweikampf stattfindet.

88 Das Transkriptionszeichen & bedeutet, daß z.B. Richard ohne abzusetzen seine Aussage spricht. Die mit & gekennzeichneten Stellen sind, obwohl die Aussage eines anderen Jungen in der Transkription eingeschoben ist, als Einheit zu lesen.

Einen weiteren Zusammenhalt für die Wrestling-Ereignisse liefert der Sie-
gergürtel, den alle erobern wollen.

Der obige Terminus „Information“ wird hier gezielt benutzt, um den Ge-
genstand dieses Austausches zu charakterisieren. Die Jungen stellen die im
Gespräch verwendeten Details als Fakt und Sachverhalt vor, jedoch kaum als
Meinung. Sie bringen ein Minimum an Details, gerade genug, um ganz
knapp zusammenzufassen, wer was mit wem macht. Sie konzentrieren sich
dabei auf das Ergebnis des Kampfes oder auf spektakuläre Ereignisse, wie
beispielsweise die Situation, in der Hulk Hogan dem Undertaker Salz in die
Augen warf.

Wie teilen die Mitglieder der Gruppe Informationen mit, wie tauschen sie
sie aus? Zum einen ist hier relevant, wie sie das Gespräch insgesamt organi-
sieren. Zum anderen ist interessant, wie die Jungen das Gespräch aneinander
weitergeben. Insgesamt zeigt sich eine starke Konkurrenz, wer sich im Ge-
spräch behaupten kann. So bleibt Richard nur mit seiner Aussage im Ge-
spräch, weil er Alims Intervention nicht aufnimmt und trotz der anderen
Kommentare weiterredet. Alim macht dann einen neuen und erfolgreichen
Versuch, sich in das Gespräch einzubringen, als Richard zum Ende seines er-
sten Redebeitrags kommt. Beide konkurrieren dann erneut gegen Ende der
Gesprächsepisode um einen eigenen Raum für ihre Mitteilungen. Nur Alim
kann einen Gesprächsbeitrag ohne gleichzeitige Aussagen der anderen voll-
enden. Richard und Alim zeigen sich als die zentralen Sprecher, indem sie
die längsten Beiträge formulieren. Es gelingt ihnen eine Sequenz von Haupt-
mit Nebensätzen, wobei sich beide auf denselben Gegenstand, die Wettbe-
werbsserie von Hulk Hogan gegen den Undertaker, beziehen. Wenigstens
einmal sind beide allein im Gruppengespräch. Die Beiträge von George und
Neils sind kürzer, ihre Beiträge bleiben am Rand des Gespräches der beiden
anderen Jungen. Sie bekommen keine Antwort, weder auf ihre Kommentare
über den Undertaker als einen der „Guten“ oder den erfolgreichen Kampf
Flairs, noch bekommen sie einen eigenen Gesprächsraum, um allein zu spre-
chen. Nur, als Richard Alim um die Klärung eines Details bittet (wer hat wen
„gepinnt“) und er seinen eigenen Kommentar dazu gibt, entwickelt sich die
Gesprächsrichtung aus der Kommunikation zwischen den Gruppenmitgliedern.

Diese Art der Beziehung ist charakteristisch für den Aufbau des gesamt-
en Gespräches. Selten verstärken die Sprecher die Kommentare der früheren
Gesprächsbeiträge. Statt dessen liegt das Schwergewicht des Gesprächs dar-
auf, die nächste und wiederum isolierte Informationseinheit mitzuteilen. Das
gibt dem Gespräch einen ziemlich fragmentarischen Charakter. Es verläuft
linear und ist nicht rekursiv aufgebaut. Jeweils aufeinanderfolgende Ge-
sprächsbeiträge gehen einen Schritt weiter, statt sich gegenseitig zu modifi-
zieren, zu unterstützen oder den vorhergehenden Beitrag weiter zu entwic-
keln. Unstimmigkeiten über den Status einer Information bereinigen die
Jungen kaum. So hat z.B. George in dieser Gesprächsepisode eine abwei-
chende Meinung dazu, wer den Royal Rumble gewonnen hat: „Ja, aber Flair
hat gewonnen.“

Allerdings ergibt sich daraus kein gemeinsames Gespräch. Dieser Beitrag geht unter, weil Alim sofort die nächste Gesprächsinformation bringt. An anderen Stellen des Interviews wiederholt sich dieses Muster. Die Gesprächsbeiträge bilden eine Abfolge aneinandergereihter Behauptungen und Gegenbehauptungen. Es gibt wenige Versuche, konfligierende Sichtweisen zu integrieren. Statt sich zu integrieren, fällt ein Sprecher, z.B. George, aus dem Gespräch heraus. Oder das Gespräch bekommt mit einer neuen Behauptung einen anderen Gegenstand. Aus Konflikten über Details ergeben sich keine Schlußfolgerungen oder Lösungen. Es gibt keinen Rückbezug, wenn sie ihr Wissen über einen Text zusammentragen. Dies scheint typisch für eine Beziehung zu sein, in der sich die Aufmerksamkeit nicht primär auf absichtlich hergestellte individuelle Ereignisse richtet (welcher Wrestler macht was mit wem), sondern darüber zu befinden, wer die beste Sammlung von Informationen hat (welcher Gesprächsteilnehmer weiß am meisten). Erfolg bei diesem textorientierten sozialen Ereignis („literacy event“) heißt, genug Zeit für die Darstellung des eigenen Wissens zu ergattern und dafür zu sorgen, das eigene Wissen vor der Gruppe zu produzieren (welcher Gesprächsteilnehmer weiß am meisten). Deshalb ist es wichtig, die größtmögliche Zahl von Redeanlässen zu bekommen, zu nutzen und solche Situationen so festzuhalten, daß das eigene Wissen erkennbar wird. Dazu gehört auch, bereit zu sein, den nächsten sich abzeichnenden Gesprächsanlaß aufzunehmen. So gesehen, bringt sich Richard besser ins Gespräch als die anderen Jungen. Während des gesamten Interviews setzt er mehr Gesprächsinhalte als die anderen. Er reißt mehr Themen an und taucht doppelt so oft als Sprecher in der Konversation auf. Zu Beginn des Interviews erhebt er den Anspruch, zusammen mit einem Freund das Interesse an WWF-Wrestling in der Klasse in Gang gebracht zu haben. Während des gesamten Interviews weist er mehr als die anderen seine Glaubwürdigkeit als Kenner und Liebhaber von Wrestling nach; er hat seinen Aussagen nach mehr gesehen und mehr gesammelt. Er geht aus dem Gespräch als derjenige heraus, der am besten über WWF-Wrestling Bescheid weiß.

2. WWF-Wrestling als textbezogenes soziales Ereignis

Bisher ging es darum, das Gespräch als textbezogenes soziales Ereignis zu analysieren, das die Beziehung zwischen den Gesprächsteilnehmern strukturiert, und zwar als Beziehung zum Text, der integraler Teil dieses Ereignisses selber ist. Im vorliegenden Fall zeigt sich, daß sich der Schwerpunkt vom Text zu den Nutzern („reader“) verschoben hat. So bemüht sich die Gruppe wenig darum, Konsens zum Text und eine eigene Gruppenversion darüber herzustellen, was wirklich passiert oder was als wichtig anzusehen ist. Statt dessen gibt es eine Abfolge von schauartigen Darstellungen dessen, was der einzelne Nutzer weiß. Dieses Wissen stellen die Jungen als ihre eigene priva-

te Wissenssammlung vor. Die Fähigkeit, einen wirklichen Gesprächsbeitrag zu bringen, statt nur Gesprächselemente beizutragen, hängt stark davon ab, wie gut die Gesprächsteilnehmer in das Gespräch als Ganzes eingebunden sind. Für die Gesprächsteilhabe ist es weniger wichtig, über Einzelheiten von Wrestling-Ereignissen zu verfügen. Deshalb funktioniert das textbezogene soziale Ereignis als eine Art Schiedsrichtersituation zwischen dem, was die einzelnen Gesprächsteilnehmer zusammengesammelt haben. Es geht also nicht primär darum, was denn jeder einzelne von Wrestling weiß, sondern wie es ihm gelingt, sich damit in die Gruppe einzubringen. Im Vergleich zu anderen Fällen im Forschungsprojekt „Literacy Practices“ ist dies ein bemerkenswertes und singuläres Ergebnis. Zu fragen ist deshalb, was in dieser Gruppe im Zusammenhang mit den Wrestling-Texten abläuft. Wie passen die soziale Situation und das Textangebot von Wrestling zusammen? Vermutlich gibt es eine innere Beziehung zwischen der Verteilung des Wrestling-Materials, dem Inhalt dieses Materials und der geschlechtsspezifischen Ausrichtung der Gesprächsteilnehmer. Diese Annahme resultiert auch daraus, daß im Rahmen des gesamten Forschungsprojektes zu „Literacy Practices“ kein Mädchen in ähnlicher Weise textorientierte soziale Situationen organisierte. Es gibt jedoch auch andere Beispiele von Jungen, insbesondere aus der Mittelschicht, die vergleichbar dem skizzierten Fall soziale Situationen organisieren.

Mit WWF-Texten umgehen

In der Gesprächssituation richtet sich die Aufmerksamkeit der Gruppe auf die Jungen als Sammler von Wrestling-Materialien und auf deren Sammlung, weniger auf den Inhalt des einzelnen Textes oder auf den sozialen Kontext, in dem einschlägiges Material angeschaut wird. Möglicherweise ist dies der einzige Weg für die Gruppe, gemeinschaftlich das Material zu handhaben. Das könnte auch eine Folge davon sein, wie das Wrestling-Material in dieser Zeit (März 1992) verteilt wurde. Damals wurde Wrestling über Satellit und nur während weniger Stunden am Sonntag morgen ausgestrahlt. Von der Gruppe hatte nur Richard Zugang zum entsprechenden Satellitenkanal Sky-TV, und zwar über einen Freund:

Richard: Ja, und es kommt auf Sky

Alim: Zwei Wochen

Richard: Und mein Freund hat es für mich auf Video aufgenommen, es kommt von 7 Uhr 10 bis halb 2 auf, (...)

Junge: Es kommt auch spät, es kommt auch spät

Richard: Ja

Weil diese Sendezeit für sie schwer erreichbar ist, zeichnen die Jungen die Wrestling-Programme auf. Alternativ dazu können sie sich nur Videokassetten beim örtlichen Videoshop ausleihen oder kaufen. Zum Teil lassen sich die Bänder auch nach einer inneren Ordnung zusammenstellen, z.B. alle Bänder zu jährlichen Schwerepunktkämpfen wie *Wrestlemania*. Diese Bänder kann

man auch nach der angegebenen Nummernfolge sortieren. So teilen George und Richard mit, daß sie die Nummern 1 bis 8 haben. Weiterhin erwähnen die Jungen, daß sie Zusammenfassungen wie die „Größten Kämpfe“ oder Bänder mit Highlights, wie z.B. die „Geschichte der Hulkomania“, besitzen oder sehen. Es gibt auch Bänder mit Zusammenfassungen von Veranstaltungen, z.B. des Jahres 1991.

Es gibt also verschiedene Auswahl- und Beschaffungsmöglichkeiten, wobei eine klar erkennbare hierarchische Ordnung zwischen den Bändern fehlt. So kann das letzte verfügbare Band auch nur das Band sein, das der Videoshop eben hat. Welches Band man also gesehen hat, scheint mehr oder weniger zufällig zu sein. Das heißt aber auch, daß es wenig gemeinsame Schlüsseltexthe zu Wrestling gibt. Nur George und Richard besitzen in ihrer Videosammlung einige gemeinsame Bänder, was die Auswertung des Fragebogens zeigte. Wobei nicht auszuschließen ist, daß für beide Jungen das Ausfüllen des Fragebogens eine an Wrestling orientierte soziale Situation war, bei der sie ihre jeweiligen Listen nur voneinander abgeschrieben oder aufeinander abgestimmt haben. Insgesamt war jedoch klar, daß Video weder für die Gruppe als Ganzes noch für die anderen Jungen der Klasse, die sich für Wrestling interessierten, das wesentliche Material ihrer jeweiligen Sammlung von Wrestling-Texten war. Die zentrale Funktion nahm vielmehr das monatliche Magazin ein.

Die monatlichen Magazine sind jedoch ihrerseits nur Sekundärtexte. Nach Fiske (1987) produziert eine das Fernsehen begleitende Medienindustrie eine große Zahl von Sekundärtexten recht unterschiedlicher Form, z.B. Rezensionen in Zeitungen, Geschichten zu Stars, spezialisierte Magazine für Fans, Bücher zu Fernsehsendungen, Werbung, Poster und Fernsehwerbespots (Fiske 1987, S. 85), die sich alle auf den primären Text beziehen. Fiske geht davon aus, daß Sekundärtexte insbesondere die Vieldeutigkeit der primären Texte für sich nutzen, aber sie auch festlegen. In diesem Fall fungiert der sekundäre Text mit all seinen unterschiedlichen Anbindungen an den primären Text als der eigentliche Primärtext. Bemerkenswert ist auch, daß die Magazine für den US-Markt und nicht für Großbritannien produziert wurden, sie deshalb die primären Wrestling-Texte anders als in Großbritannien einbeziehen. Die Magazine als Sekundärtexte werden nun zur Hauptquelle der Information und zugleich die einzige Möglichkeit, einen gemeinsamen Text als Bezugsrahmen für die Gruppe zu gewinnen. Es gibt also kein vorfindliches, stabiles und hierarchisch geordnetes Beziehungssystem innerhalb der für die Kinder relevanten Wrestling-Texte, obwohl, so Fiske, die Primärtexte wichtig für eine stabilisierende und hierarchisierende Ordnung sind. Die Jungen haben also nur zu mehr oder weniger instabilen und in ihrem Aufbau unklaren Wrestling-Texten Zugang. Wenn sie jetzt sowohl auf das Sammeln als auch auf die Sammler von Wrestling-Texten besonderen Wert legen und nicht so sehr auf den Text selber, dann bereinigen sie sozusagen einen Mangel an Sicherheit und Zuverlässigkeit ihrer Textquellen, der das textbezogene Wissen in seinem Status im unklaren hält. Wie soll jedoch aus einer unstrukturierten

Beziehung von Wrestling-Texten eine strukturierte textbezogene soziale Beziehung entstehen? Die Vorstellung von einem Original- oder Primärtext macht wenig Sinn, wenn die Textelemente, zu denen die Jungen Zugang haben, immer nur eine Version darstellen bzw. eine beliebige Auswahl einzelner Ereignisse, die noch dazu mit leichten Unterschieden in den verschiedenen Textquellen erscheinen. Wenn es nun keinen allgemeinen Konsens darüber gibt, was denn einen Primärtext bei Wrestling ausmacht, worauf können sich dann Gesprächsteilnehmer beziehen? Was ist originär bei Wrestling-Texten? In dieser ambivalenten Situation ist es schwierig festzulegen, welches Gewicht man einer speziellen Version geben soll, zu der irgendeiner der Gesprächsteilnehmer individuell Zugang hat. Es bleibt im Gespräch zudem unklar, wie in verschiedenen Situationen verschiedene Texte und Aussagen einzuordnen und zu bewerten sind. Es ist aber auch kein Anliegen der Gruppe, sich mit ihren verfügbaren Wrestling-Texten so auseinanderzusetzen, daß herauskäme, was ihnen als Text-Gegenstand wichtig ist oder nicht (vgl. Moss 1993).

WWF-Text: Unklarheit und Ungewißheit

Die unstrukturierte Beziehung der Texte, zu denen die Jungen Zugang haben, macht es ihnen nicht leicht, zu einer Ordnung nach den Kriterien ‚wichtig‘ oder ‚unwichtig‘ zu kommen. Zudem kommt erschwerend hinzu, daß die Wrestling-Texte mit Ungewißheit und Unklarheit spielen. Im Vergleich mit typischen Sportarten, die Wert auf klare und zuverlässige Organisation und Planung legen, werden Wrestling-Kämpfe mehr oder weniger als Ad-hoc-Ereignisse präsentiert, die die jeweiligen Kämpfer individuell austragen und realisieren. So hat sich z.B. die März-Ausgabe des Magazins intensiv mit dem Royal Rumble '92 beschäftigt und die Aufmerksamkeit ihrer Leser auf dies Ereignis gerichtet. Als kurz nach dem Interview mit den Jungen das entsprechende Video erschien, gab es dort einen Kampf zwischen Rowdy Roddy Piper und The Mountie. Auf dem Video erklärt einer der Kommentatoren, Lord Alfred Hayes, diesen Kampf und zeigt dazu Filmmaterial früherer Kämpfe. Der Kommentator trägt folgende Geschichte vor: The Mountie hat sich gegenüber einem anderen Wrestler, Bret „Hitman“ Hart, schlecht benommen, er hat ihn bei einem Kampf im Ring brutal behandelt. Roddy Piper sah das und war so empört über den Verlauf des Kampfes, insbesondere, daß The Mountie Bret Hart nach dem Kampf mit dem Siegeregürtel schlug, daß er mit einem Satz in den Ring sprang, um seinen Freund zu verteidigen. Das laufende Match sollte nun über den persönlichen Punktestand der Kämpfer entscheiden. Diese Art von Kämpfen, bei denen es angeblich um die persönliche Auseinandersetzung von Wrestlern geht, sind in breit angelegte Geschichten integriert. Sie erklären beispielsweise, warum Shawn Michaels mit seinem früheren Tag-Team-Partner Marty Jannetty gebrochen hat. Die Ausgabe des WWF-Wrestling-Magazins vom April 1993 teilt noch mehr über das schlechte Verhalten von Michaels mit und erklärt, warum er Freunde und

Kampfgefährten, insbesondere seinen prominenten früheren Manager Sherre, schlecht behandelt. Diese Art von Kurzgeschichten liefern also ein Rollen- und Persönlichkeitsprofil für Shawn Michaels. Das Publikum kann ihn nun im Sinne dieser Geschichte ablehnen oder sogar verdammen oder seinem Verhalten zustimmen. Auf diese Weise ergreift er schon für den nächsten Kampf Partei. Diese Geschichten liefern zudem eine moralische Orientierung für die Wrestling-Ereignisse.

Gut ausgearbeitete Geschichten sind jedoch vergleichsweise selten. Oft bekommen Kämpfe ihren Kontext durch Ansprüche, Behauptungen und Gegenbehauptungen von Wrestlern oder deren Managern. Sie verkünden ihre eigene Sicht und werten in kurzen Erklärungen vor der Kamera den Gegner ab. Geschichten bringen wenig innere Geschlossenheit in solche Ereignisse und Zusammenhänge, weil sie sich auf Beleidigungen der Gegner reduzieren und die Wrestler sich selbst als besonders tapfer herausstellen. Warum dieser Kampf und kein anderer im Moment stattfindet, wie dieser Kampf im Vergleich mit anderen zu sehen ist, wird letztlich nicht erklärt. Dieser Mangel an klarer Ordnung ist kennzeichnend für eines der Schlüsselereignisse der Wrestling-Veranstaltungen, das Royal Rumble. Bei dieser Veranstaltung können bis zu dreißig Wrestler in jeweils Zwei-Minuten-Intervallen in den Ring kommen. Die schon im Ring befindlichen Kämpfer versuchen nun, sich gegenseitig über die Seile aus dem Ring zu stoßen, da dies eine Disqualifikation bedeutet. Der letzte, der im Ring bleibt, hat gewonnen. Die Zwei-Minuten-Intervalle, die vergehen müssen, bevor der nächste Wrestler in den Ring darf, stellen sicher, daß ein Kampf nicht endet, bevor sich nicht ein neuer Wrestler an dieser Schlägerei beteiligt. So sind zehn und mehr Wrestler im Ring, die sich irgendeinen suchen, um ihn hinauszuerwerfen. Sie können aber auch abwarten und einen anderen diese Arbeit tun lassen. Sogar die Kamera scheint Schwierigkeiten zu haben, dieser Art von Situation oder Ereignis zu folgen, indem sie irgendeinen der Teilnehmer dieser diffusen Gruppe ins Bild bringt. Einzelne Wrestler kommen nur dann ins Bild, wenn gerade wenig im Ring los ist. Genauso zufällig kann sich die Kamera von irgendeinem anderen Ausschnitt der Aktion einfangen lassen. Es gibt also keine geschlossene, kohärente Erzählweise, wie sie bei der Sportberichterstattung sonst üblich ist.

Diese Art von Unsicherheit und Unklarheit sperrt sich dem Gebrauch von WWF-Texten durch die Jungen. So gibt es zum einen die Unsicherheit darüber, wer zu genau welcher Art von Material Zugang hat und welchen Status das Material jeweils in bezug auf die Schlüsselereignisse zu Wrestling hat. Zum anderen bleibt unklar, wie diese Ereignisse dann von den Texten erzählt, sozusagen entfaltet werden.

Insider/Outsider: zwei unterschiedliche Sichtweisen von Wrestling

Bisher ging es darum, wie die Jungen mit WWF-Material in Gesprächen und anderen Situationen umgehen. Forschungsmethodisch war es deshalb sinnvoll, Videobänder und Magazine erst nach der Gesprächsanalyse genauer zu

untersuchen, weil das Gespräch der Jungen über Wrestling ja deshalb unstrukturiert verläuft, da die Wrestling-Texte, auf die sich das Gespräch bezieht, den eigenen Status im unklaren lassen. Auch wenn die Jungen ihre Informationen sozusagen in einen gemeinsamen Wissenstopf werfen, bleibt letztlich unklar, was bei Wrestling-Ereignissen passiert und welchen Status die Ereignisse, auf die sich die Jungen beziehen, haben. Das ändert sich für die Gruppe auch nicht, indem einzelne Jungen mit größter Gewißheit und Sicherheit behaupten, X oder Y sei so und nicht anders.

Daß offenbleibt, was eigentlich passiert, ist also ein typisches Muster des Wrestling-Textes selbst. Diese Unklarheit ist ein Konstruktionsmoment der Texte. Wie Videodokumentationen oder Magazine komponiert sind, wie Einzelheiten berichtet werden, wann oder wie die Kämpfer mit ihren Beleidigungen gegenüber ihren Gegner übertreiben, wie die Moderatoren den nächsten Kampf ankündigen oder die Kämpfe kommentieren, macht es schwer, zwischen wichtig und unwichtig zu unterscheiden, z.B. festzulegen, wer exakt wen geschädigt hat bzw. haben könnte. Wrestling gibt vor, zu schrecklichen Schäden bei den Beteiligten zu führen, ihnen Schmerzen zuzufügen und sie leiden zu lassen. Die Verrenkungen und Verzerrungen der Körper, das Schreien und Stöhnen während der Kämpfe soll dies nachweisen und belegen. Gleichzeitig sind die Texte so konstruiert, daß man sich nicht sicher sein kann, ob es sich nur um eine Farce, eine Scharade oder um ein vereinbartes Arrangement handelt. Die nächste Gesprächsepisode zeigt, wie die Jungen diese Mehrdeutigkeit verwenden, um mit der Möglichkeit der Gefährlichkeit von Kampf und Gewalt zu spielen. Obwohl niemand tatsächlich verletzt wird, gehört die potentielle oder wirkliche Gefährlichkeit zum Insiderwissen, das nur mit denen, die mit dem Text vertraut sind, geteilt wird. Dieses Moment des Dazugehörens bzw. Nichtdazugehörens ist ein wichtiger Mechanismus dafür, den Wrestling-Text auch geschlechtsspezifisch zu verwenden.

3. WWF-Texte und die geschlechtsspezifische Ausrichtung einer Situation

Die im folgenden analysierte zweite Episode des Interviews schließt sich nahezu an die erste an. Zwischen der ersten und der zweiten Episode unterhielten sich die Jungen über den Undertaker, dann nahm Alim ein anderes Wrestling-Magazin vom Stoß und machte einen Vorschlag, worüber man reden könnte:

2. Episode

Alim: Hier läuft gerade der Kampf zwischen Sergent Slaughter und Hulk Hogan./
[Gerade hier, da verbrennt er Hulk Hogans Gesicht.

George: [Ja

Richard: [O ja, ich seh's

Interv.: Was!/
Richard: Nein, nein, [das, das war damals, da
(mehrere Jungen reden gleichzeitig) war damals
George: [Ja, (...) Ja, hier.
Neils: [Ja, ich weiß, ich habe gesehen, als sein Gesicht verbrannt wurde.
Interv.: Oh meine Güte!
(Sie blättern die Seite im Magazin um und schauen nach für sie relevanten Bildern.)
George: Hier.
Interv.: Das ist ja abscheulich!
Richard: Nein, schau, auf dem da ist es, er hat ihn wirklich erwischt, sie sind in den Umkleideraum gekommen, aber (ja), es ist nur eine Fälschung. Es zeigt nicht Hulk
[Hogans Gesicht, weil er ihn gar nicht erwischt.
George: [Da ist (ein Bild...)
Alim: Es schaut nur so aus, hier ist es, hier ist sein Gesicht, da ist es
George: Da, er berührt ihn.

Alle Jungen der Gruppe beanspruchen für sich, mit dem Ereignis, bei dem Sergeant Slaughter Hulk Hogan das Gesicht verbrennt, vertraut zu sein. Es bleibt jedoch unklar, was sie denn exakt gesehen haben: das Bild im Magazin, das Alim sich anschaut, die Originalsendung, in der es passierte, oder eine der typischen Begründungsgeschichten für einen Wiederholungskampf? (Aus der Sicht der Interviewerin ist es noch nicht einmal klar, ob alle diese Versionen als Vorlagen existieren. Sie kennt jedoch ein Videoband mit der fraglichen Szene.) Bei dieser Unklarheit der Textangebote ist auch verständlich, daß die Quelle des Wissens nicht zum Thema der Gruppe werden kann. Die Frage nach den Quellen eignet sich zudem kaum, um Meinungen oder Gegenmeinungen zu bestätigen und zu belegen.

Die Jungen strukturieren das Gespräch als Abfolge von Behauptung und Gegenbehauptung. Alim eröffnet die Gesprächsepisode, indem er über ein spezielles Ereignis als von einem Match spricht, bei dem Sergeant Slaughter tatsächlich Hulk Hogans Gesicht verbrannt hat. Zu dieser kurzen Zusammenfassung bekommt er die Zustimmung der Gruppe. Diesen Gesprächsvorschlag bzw. diese Sichtweise formuliert dann Neils noch einmal: „Ja, ich weiß, ich habe gesehen, als sein Gesicht verbrannt wurde.“ Richard bringt dann eine Gegenbehauptung über den Status dieses Ereignisses, indem er es anders erzählt: „Er hat ihn wirklich erwischt, aber (ja), es ist nur eine Fälschung. Es zeigt nicht Hulk Hogans Gesicht, weil er ihn gar nicht erwischt.“ Alim bestätigt dann erneut seine ursprüngliche Aussage und bekommt die Bestätigung von George. Kurz danach geht das Gespräch zu anderen Dingen über.

Dieses Gesprächs- bzw. Austauschmuster zwischen den Jungen, bei dem eine Behauptung der anderen folgt, und zwar so lange, bis die Gruppe genug hat, ist typisch für das gesamte Interview. Am Beispiel der zweiten Gesprächsepisode gibt es unterschiedliche Auffassungen über den Status eines geschilderten Ereignisses, was ganz und gar unüblich ist. Auch an anderen Stellen des Interviews erwähnt die Gruppe explizit die Möglichkeit, daß etwas, das sie gesehen hat, gefälscht sein kann und nur Mache sei; so wie es

Richard oben auch formuliert hat. Diese Art expliziter Kommentare bleibt jedoch marginal für das Gespräch. Sie entwickeln weder Schlußfolgerungen, noch unterbrechen sie den Gesprächsverlauf. Es geht ihnen immer um einen Punkt unter vielen, zu dem sie nicht die gleiche Meinung haben. Wie an anderen Gesprächsstellen auch, bringt es den Jungen nichts, sich um der Sache willen genauer mit dem Text zu beschäftigen. In diesen Ablauf passen jedoch Reaktionen und Kommentare der Interviewerin nicht hinein, z.B. ihre Ausrufe: „Was“, „Oh, meine Güte!“, „Abscheulich!“ Keiner der Jungen sagt etwas Vergleichbares. Mit dieser Art von Kommentaren reagiert die Interviewerin auf Alims einleitende Behauptung, die sie für wahr nimmt. Auf diese Weise bezieht sie Alims Aussagen auf ein moralisches System, in dem solche Vorkommnisse abstoßend, wenn nicht sogar illegal sind. Die Jungen dagegen reden über einen konstruierten Text und erläutern, was der Text zeigt bzw. nicht zeigt. Trotz der selbstsicheren Art, wie sie mit ihren Textzusammenfassungen umgehen, bleiben offene Fragen zum Text weitgehend ungeklärt. So etwas bleibt jedoch immer nur eine Episode der Debatte, die weiterläuft. Im Gegensatz dazu geht es der Interviewerin nicht um die Frage, ob etwas passiert oder auch nicht. Sie interessiert sich vielmehr dafür, was wäre, wenn es denn passiert wäre. Sobald die Interviewerin nun das Foto sieht, ist für sie der Bezugspunkt des Argumentes klar und somit das Thema geklärt. Kein Gesicht wurde verbrannt! Das Bild ist mit einem Maximum an Unklarheit und Doppeldeutigkeit aufgenommen worden. Im Vordergrund ist eine sehr lange Flamme zu sehen, die wahrscheinlich aus einer Art von Lötlampe kommt. Weder diese Lampe noch ein Mensch, der sie hält, ist zu sehen. Die Flamme läßt das Gesicht von Hulk im Hintergrund nur dunkel und unklar erscheinen. Die Kamera verzerrt den Abstand zwischen den beiden Wrestlern; der auf dem Boden kauende Hulk ist jedoch außerhalb der Reichweite des Brenners.

An dieser zweiten Gesprächsepisode läßt sich auch die Grenze aufzeigen, mit der die Jungen die Mädchen aus ihrer sozialen Situation heraushalten. Die Situation bietet zwei Standpunkte, einen internen und einen externen. Die Jungen belegen den internen Standpunkt und nutzen Ungewißheit und Unklarheit der Ereignisse sowie die Schwierigkeiten, zwischen verschiedenen Textversionen zu unterscheiden, um ihre soziale Situation zu strukturieren. Den „externen“ Mädchen bleibt dies alles verborgen; sie wissen nicht, wie Wrestling-Texte „zu lesen“ sind. Die Kommentare der Interviewerin beispielsweise passen exakt zu der Vorstellung der Jungen, wie Mädchen mit Wrestling umgehen. Gegen Ende des Interviews, als zwei Mädchen der Klasse in den Raum kommen, fragt die Interviewerin Alim und Neils, warum sie meinen, die Mädchen ihrer Klasse wären nicht an Wrestling interessiert. Sie geben die unmißverständliche Antwort: weil es ums Kämpfen geht.

- Alim: Vielleicht sind einige der Mädchen zarter besaitet und, wissen Sie, sie mögen Kämpfen nicht, sie denken (...)
- Intv: Aber, ich meine, eine Menge von dem ist nicht wirklich mieser Kampf, gut, es ist miese, aber es ist aber genauso nur etwas Vorgetäushtes

Neils: Ja, es gibt eine Menge Blut in Cage Fights (Kampf in Eisenkäfigen), da gibt es Blut auf den Gesichtern der Leute
Interv.: Also, du denkst, es ist so, weil es so blutrünstig ist
Alim: Ja, wahrscheinlich
Neils: Ich glaube nicht, daß Mädchen anschauen wollen, wie Leute ihr Gesicht zer-schlagen bekommen, wie das z.B. Virgil passiert ist, er hat einen Schlag auf seine Nase bekommen, die dann gebrochen war

Das

Mädchen

Chloe: Igitt!

Wenn nun die Interviewerin feststellt, die Kämpfe seien nur gefälscht, wiederholt sie nur, was sich die Jungen während des Interviews immer wieder selbst sagen. Sie folgt jedoch nicht der Schlußfolgerung der Jungen, Wrestling sei deshalb auch nicht wirklich mies. Darüber diskutieren die Jungen nicht, sie denken auch nicht explizit darüber nach. In diesem Beispiel behandeln sie es eher als eine Art illegitimes Wissen. Als Antwort wiederholt Neils eine Reihe von Behauptungen über Wrestling. Sein Ton wird dazu anspruchsvoller, rigider als vorher oder danach. Er widerspricht damit direkt der Behauptung der Interviewerin, unter den Jungen gäbe es einen Disput über Neils Behauptung, was denn das Wesen der Wrestling-Ereignisse ausmache, die sie selber als Texte in Augenschein genommen haben. Aber jetzt gibt es niemanden, der seine Aussage bezweifelt oder hinterfragt. Um die Mädchen der Klasse davon abzuhalten, mit ihnen die Magazine zu teilen, haben die Jungen sichergestellt, daß die Mädchen nicht genügend Wissen über das Material erwerben, um sich daraus eine eigene Meinung zu bilden. Folglich entspricht ein Mädchen wie Cloe auch nicht den Insider-Erwartungen der Jungen, die wie die Interviewerin zu Neils Horrorkatalog mit Abwehr oder Abscheu reagiert. Wie schon die Interviewerin kann auch sie die Frage nicht offenlassen, ob Wrestling wirklich oder gefälscht ist. Sie drängt wie die Interviewerin auf Klarheit, weil sie mit den ambivalenten Texten nicht vertraut ist. Die Jungen versuchen, die Mädchen weiter in der Rolle der Neulinge und Unwissenden zu lassen. Wenn die Mädchen dann mit Abwehr reagieren oder Wrestling unappetitlich finden, dann steht das im klaren Gegensatz zur Fähigkeit der Jungen, von Wrestling eben nicht geschockt zu sein und sich nicht emotional aufregen zu lassen. Daraus können dann die Jungen für sich die positive Fähigkeit ableiten, mit diesem Material umzugehen.⁸⁹

89 Das heißt nicht, die Mädchen in dieser Klasse wären sich dieser Art von Strategien nicht bewußt. Bei einer, leider nicht per Tonband aufgezeichneten Gelegenheit, nahm ein Mädchen der Klasse während eines Interviews ein Wrestling-Magazin und sagte, für sie sei es das erste Mal, so etwas in die Hand zu bekommen. Sie machte sich dann über jedes Bild der Wrestler, das sie sehen konnte, lustig, sehr zum Mißvergnügen des Jungen, dem das Magazin gehörte.

Eine soziale Situation wird geschlechtsspezifisch – erste Annäherung

Wie die Gesprächsanalyse zeigt, geht es den Jungen darum, mit ihrem Wissen auch den Anspruch, kompetent zu sein, zu formulieren. Die versteckte Doppeldeutigkeit und Unklarheit des Wrestling-Textes ermöglicht es kontinuierlich, Anspruch bzw. Gegenanspruch in Sachen Wrestling zu formulieren. So geht es im Gespräch darum zu zeigen, daß man als Nutzer bzw. Leser eines Textes die Dinge richtig sieht, und nicht darum, welchen Status der Text gegenüber Ereignissen oder Sachverhalten einnimmt. Die soziale Situation des Gesprächs bekommt ihre Dynamik, indem Ansichten über den Wahrheitscharakter der Texte immer wieder verschoben werden. Nur diejenigen, die sich schon mit den Texten auskennen, haben deshalb die Chance, diesen Wahrheitscharakter zu beurteilen. Und das sind in diesem Falle eben die Jungen. Mädchen müßten erst Zeit und Energie einsetzen, um sich das notwendige Expertenwissen anzueignen. Die Jungen helfen ihnen dabei nicht; ganz im Gegenteil, sie verlassen sich darauf, daß die Mädchen das Wrestling-Material falsch „lesen“, um sie aus ihrer Gruppe herauszuhalten. Sie bestätigen sie deshalb sogar in deren falscher Lesart. Damit bekommt die soziale Situation zwei unterschiedliche Zugänge, sozusagen einen internen und einen externen Betrachtungsort. Man kann dazugehören oder eben nicht. Eine mit Wrestling konstruierte soziale Situation läßt intern keine Lehrlinge zu, nur Eingeweihte, die dann untereinander um das meiste Wissen konkurrieren. Auf diese Weise gestalten die Jungen die soziale Situation geschlechtsspezifisch.

Weiterführende Überlegungen

Bisher ging es darum, wie eine spezielle soziale Situation entsteht, wie Wrestling-Texte intervenieren und wie Nutzer sie handhaben. In den Medienwissenschaften und in der Leseforschung gibt es schon prägnante Ergebnisse über geschlechtsspezifische Unterschiede, wie Männer bzw. Frauen Texte auswählen und sich ihnen zuwenden. In neuen Arbeiten werden ethnographische Methoden verwandt, um textbezogene Differenzen als Teil der Alltagsroutinen von Männern und Frauen einzuordnen. So haben Radway, Brunson, Gray, Hobson, Morley und andere herausgearbeitet, wie Männer und Frauen ihre Freizeit zu Hause unterschiedlich strukturieren, insbesondere wenn für Frauen zu Hause der Hauptarbeitsplatz – und somit kein Ort der Entspannung – ist. Brunson spricht von einer gewissen Besorgnis, mit der Frauen Hausarbeit und Medienkonsum verbinden. Radway berichtet, daß das Lesen von Romanen die Möglichkeit schafft, sich zeitweise aus den Pflichten als Mutter und Hausfrau herauszunehmen. Im Gegensatz dazu stellt Morley fest, daß Männer ohne Schuldgefühle und selbstbestimmt ihre Fernsehprogramme wählen. Männer beanspruchen zudem für ihre Interessen einen gewichtigeren Status. Möglicherweise machen die Jungen in ihrem textbezogenen Gespräch nichts anderes, als das zu reproduzieren, was überall geschieht. Dem entspricht gerade die Ernsthaftigkeit, mit der sie ihre eigenen Ziele ver-

folgen und im Gegensatz dazu ziemlich verächtlich die Textmaterialien der Mädchen abweisen, obwohl z.B. Bücher wie „Sweet Valley Twins“⁹⁰ ebenso populär und den Mädchen ebenso wichtig sind wie den Jungen ihre Texte.

Interv.: Reena und Chloe haben mir von „Sweet Valley Twins“, ihrem Favoriten, erzählt.

Neils: Oh, mir wird schlecht!

Die Jungen drehen dagegen ihre Art, mit WWF-Wrestling-Materialien umzugehen, in eine Jagd nach Fakten um, die es ihnen ermöglicht, Einzelheiten aus dem Zusammenhang zu reißen, also zu dekontextualisieren. Wenn sie dann diese „Fakten“ an ihre geschlossene Expertengruppe weitergeben, verhilft ihnen das zu einem ganz anderen Status, als bloß zum Vergnügen zu lesen. Sie verwandeln ein bißchen Vergnügen in ein ernsthaftes Hobby. Zusätzlich bekommen die Jungen die Möglichkeit, zu bluffen und sich als Experten darzustellen.⁹¹

An dieser Stelle läßt sich eine Hypothese über den Zusammenhang von Jungen und Texten formulieren. Anders als in gemischten oder reinen Mädchengruppen, werfen die vier Jungen ihr Wissen über einen speziellen Text nicht zu einem gemeinsamen Wissens-Pool zusammen, dessen Konturen sie gemeinsam in den für sie relevanten Teilen abstecken oder bestimmen können. Statt dessen stellen sie ihre Informationseinheiten unverbunden nebeneinander aus, und zwar, um von den anderen zur Kenntnis genommen zu werden. Jeder stellt das vor, was er weiß. Die Jungen präsentieren ihre Wissensteilchen jedoch ohne Verweis, wo sie sie gefunden und gelesen haben. Sie schneiden ihr Wissen also vom ursprünglichen textuellen Bezugsrahmen ab. Das Fehlen eines textuellen Bezugsrahmens unterscheidet dieses Gespräch als textbezogene soziale Handlung von vielen anderen (vgl. Moss 1993a, Moss 1993b). Vergleicht man dieses Ergebnis mit den vorliegenden Arbeiten über die geschlechtsspezifische Konsumption von Texten oder die Beziehung von Geschlecht und Redeweisen, dann scheint es sich hier auch um eine Ausprägung geschlechtsspezifischer Handlungsweisen bei der Freizeit zu handeln. Vermutlich entwickeln die Jungen ihr soziales Handeln, das sie im Gespräch anwenden, in und über Freizeitaktivitäten.

Wie repräsentativ ist diese Gesprächssituation der Jungen als textbezogenes soziales Handeln? „Lesen“ sie in anderen Situationen auf die gleiche Weise? Zur Strategie der Jungen in diesem Gespräch gibt es auch Vergleichsfälle, z.B. das Computerspiel „Warhammer“, eine Mischung aus Fantasy und Kriegsspiel, zu dem sich Jungen Computermagazine und sonstiges Material besorgen und darüber reden. Im Rahmen des Forschungsprojektes „Literacy Practices“ gab es jedoch keine Beispiele dafür, daß Mädchen in ähnlicher Weise mit Texten kommunikativ umgehen. Es scheint sich also um eine spezifisch männliche Diskursform in bezug auf Texte zu handeln, vorausgesetzt,

90 Die Bücher sind vergleichbar mit „Hanni und Nanni“.

91 Elkjaer (1992) hält dies für einen Beleg, daß geschlechtsspezifisches Handeln auch bei der Informationstechnologie gleichbleibt.

es handelt sich um nichtfunktionale Texte und Leseweisen aus dem Freizeitbereich. Die Jungen prägen sich abstrakte „Informationen“ ein, um sie dann in künftigen und dafür geeigneten Situationen herzuzeigen, sozusagen auszustellen. Die Informationsquelle und ihre Einbindung in einen konkreten Kontext sind dabei kein Thema.

Dieses Ergebnis gilt vermutlich auch für andere Texte als die von WWF-Wrestling, ebenfalls für andere Gesprächssituationen. Wie die Jungen ihr Wissen über WWF-Wrestling austauschen, ist vergleichsweise leicht auf andere textorientierte soziale Situationen zu übertragen. Doch spielt der typische Aufbau von Wrestling-Texten eine wichtige Rolle für diesen Typ textorientierten sozialen Handelns. Sicherlich läßt sich das Ergebnis nicht in dem Sinne generalisieren, das Geschlecht sei prägend für textbezogene soziale Situationen.

4. WWF ist spurlos verschwunden - das Interview im Jahre 1993

Ein Jahr nach dem ersten Fragebogen gab die Interviewerin den gleichen Kindern in der gleichen Schule nochmals einen Fragebogen zu ihren Freizeitinteressen. Wesentliches Ergebnis war, daß keine Gruppe Wrestling erwähnte bzw. aktuell daran interessiert war. Nur noch Alim und George erwähnten auf die Frage, was sie denn sammelten, auch WWF-Magazine. Für Richard und Neils schien Wrestling ohne jede Spur verschwunden zu sein.

Um die Gründe für diese Unterschiede zwischen den beiden Befragungen bzw. zum ersten Gespräch herauszuarbeiten, gab es ein zweites offenes Interview in Form eines Gesprächs mit den vier Jungen. Die Interviewerin kaufte für dieses Interview die gleichen Ausgaben des Wrestling-Magazins wie für das Gespräch von 1992. Zudem brachte sie ein aktuelles Heft mit und einige andere Magazine, die in etwa den aktuellen Geschmack der gesamten Schulklasse widerspiegeln. Das Interview begann damit, die Ausgaben des Wrestling-Magazins vom März 1992 anzuschauen und ging dann dazu über, kurz das damals aktuelle Heft vom April 1993 anzuschauen. Erst dann brachte die Interviewerin die anderen Magazine ins Gespräch. Von der Stunde, die das Interview dauerte, drehten sich nur etwa fünfzehn Minuten um Wrestling.

Wiederum schaute die Gruppe die Seiten des Magazins zusammen durch und kommentierte sie dabei. Diesmal gab es jedoch im Gegensatz zum Jahr zuvor keine Konkurrenz, wenn die Jungen Hinweise vom Text aufgriffen und sie etikettierend ins Gespräch einbrachten. Statt dessen entstand ein Gespräch darüber, warum sie von Wrestling abgekommen seien. Sie sagten, dies sei geschehen, als sie entdeckt hätten, alles sei Mache und Fälschung. Jetzt wüßten sie, daß nichts an Wrestling wirklich sei, daß die Wrestler betrügen, denn sie

nähmen Drogen, um ihre Muskeln aufzubauen. Die Gruppe bestätigte dann diese Einschätzung, als sie über das Magazin redete.

George: Schaut hierher, das alles ist nur getäuscht, er trifft ihn gar nicht, hier schaut es nur so aus, als würde er ihn schlagen, weil die Kamera falsch aufnimmt, der ist

Jetzt ist es viel wahrscheinlicher, daß die Gruppe Einzelheiten dazu kommentiert, wie der Text Wrestling konstruiert ist. George macht nicht nur eine Aussage über die Natur des dargestellten Kampfes, er schaut sich auch genau an, wie die Bilder aufgebaut sind, um als Illusion zu funktionieren: Ein Schlag wäre zu sehen, obwohl gar nichts passiert.

Es gibt einige wenige Stellen, wo sie Fakten neutral feststellen. So wiederholen sie beispielsweise einige Namen einzelner Wrestler. Sie bewerten jedoch die einzelnen Wrestler meistens negativer.

Richard: Und sie denken, sie wären wirklich toll, mit all diesen Tätowierungen und Sachen (Jemand lacht leise.)

Diese Kommentare konzentrieren sich auf die Körper und die äußere Erscheinungsform der Wrestler, insbesondere, daß die Texte die Wrestler als fett und abstoßend darstellen.

Richard: [und, Hulk Hogan, er ist jetzt 40 Jahre alt, und er macht das immer noch, und all diese Verletzungen sind nur vorgespielt

George: Ja, weil, wenn er 40 Jahre alt ist, da müßte er doch Millionen von Narben haben, und er

Verschiedene Jungen: Ja

Richard: Er, er hat, sie sterben wenn (...)

Alim: Das müßte Speck sein, das sind seine Muskeln, die da herunterhängen

George: Ja, sie sterben früh wegen all dem Zeug

Neils: Er hat die Muskeln

Alim: Ja, die schlabbern herunter

Miteinander das Magazin zu lesen wird so zur Gelegenheit, um ihre Distanz zu Wrestling zu erproben. Es scheint, daß einzelne Jungen der Gruppe diese neue Position leichter finden als andere. Richard bemüht sich immer wieder, nicht in die alten Gewohnheiten zurückzufallen:

Richard: Ich mag den Undertaker, er ist wirklich komisch, er ist mein//wenn, wenn ich wieder für Wrestling bin, dann würde ich ihn mögen

Neils: Ich glaub' ein bißchen davon

George: Ja, er trägt, seine Augen sind ganz weiß

Alim: Schaut, diese beiden haben sich entzweit

George: Ich glaube nicht, ich glaube nicht, daß ich mich wieder für Wrestling interessiere

Richard: Ja, ich nicht, aber/(&)

Neils: Ich nicht

Richard: (&) wenn ich es würde, dann tät ich ihn mögen

Das notwendige Maß an Abstand zu Wrestling zu bekommen, fällt ihnen nicht leicht. Auch als ihr Gespräch weitergeht und sie sich nicht mehr an das erinnern, was sie früher alles gemacht haben, führt das nicht zur gleichen so-

zialen Gesprächssituation wie 1992. Sie machen ihre alte Verbindung zu Wrestling an zwei Punkten fest, einmal an ihren Wrestling-Favoriten, zum anderen, wie sie Wrestling mit der richtigen Ausstattung nachspielen:

Neils: Ich bin vom Sofa gesprungen und hab' versucht, mit dem Fuß zu schlagen und hab' mich dabei selber verletzt (Lachen)

Richard: Ja

George: Meine Schwester hatte, als sie klein war, einen Teddybär, der ist ungefähr so groß, es ist ein Stoffhase, und ich habe auf ihn eingeschlagen, Haken oder so was (Lachen)

Alim: Ja, so was habe ich auch gemacht, das habe ich so gemacht

Neils: Ich bin auf den Panda wie ein Bulldozer los, nun ist er kaputt (Lachen)

Natürlich geht es hier zum Teil darum, sich im Gegensatz zur früheren Beteiligung und dem eigenen Engagement für Wrestling jetzt davon abzusetzen. Die Jungen haben eine spezielle Entschuldigung dafür entwickelt, warum sie früher so für Wrestling waren. Ihre neue und zynische Herangehensweise an Wrestling paßt mit ihrer Begründung zusammen, damals seien sie zu jung gewesen, um es besser zu wissen:

George: Ich denk', ich bin jetzt etwas zu alt dafür, üblicherweise ist man (...)

Richard: Ja, das ist wirklich babyhaft, für Babys

George: Ja, wir waren damals zu jung und wir haben es damals mögen und jetzt haben wir herausgefunden, daß alles nur Mache ist

Möglicherweise sind sie nun offen und frei, um ihre textuellen Vorlieben von vor einem Jahr zur Kenntnis zu nehmen und sich dabei zu erinnern, was sie damals ausgegrenzt hatten.

Jetzt zeichnet sich eine komplexere Beziehung zwischen Identität, Mitgliedschaft in der Gruppe und der textbezogenen sozialen Situation ab als noch vor einem Jahr. Die textbezogene soziale Situation von 1992 war mehr oder weniger in sich geschlossen. Es gab einen genau definierten Satz von Regeln darüber, was und wer beitragen kann. So war es nur den Eingeweihten möglich, Gruppenmitglied zu sein, dabei funktionierte eine geschlechtsspezifische Abgrenzung. Denkbar ist aber auch, daß diese Situation offener war, insbesondere nicht nur auf Wrestling-Texte bezogen. Möglicherweise handelte es sich auch nur um eine typische Schulsituation, wie sie Jungen um das für sie wichtige Wissen herstellen. Indem sie darauf bestanden, daß Wrestling eine wirklich ernsthafte Sache ist, konnten sie ihren Platz in der Klasse finden.

Literatur

Brunsdn, Charlotte: Women Watching Television. In: *MedieKultur* 4, 1986.

Elkjaer, B.: Girls and Information Technology in Denmark. In: *Gender and Education* Vol. 4, 2-2, 1992, S. 25-40.

Fiske, John: *Television Culture*. London (Methuen) 1987.

Goelman, H., Oberg, A. und Smith, F. (eds): *Awakening to Literacy*. London (Heinemann) 1984.

- Gray, A.: Behind closed doors. Video recorders in the home. In: H. Baehr und G. Dyer (eds): *Women and Television*. London (Pandora) 1987, S. 38-53.
- Heath, S. B.: *Ways with Words*. Cambridge (CUP) 1983.
- Hobson, Dorothy: *Crossroads. The Drama of a Soap Opera*. London (Methuen) 1982.
- Kimberly, K., M. Meek und J. Miller (eds): *New Readings. Contributions to an understanding of literacy*. London (A & C Black) 1992.
- Morley, David: *Family Television*. London (Comedia) 1986.
- Moss, G.: Children talk horror videos. Reading as a social performance. In: *Australian Journal of Education*, 37:2, 1993a.
- Moss, G.: Girls tell the teen romance: four reading histories. In: D. Buckingham (ed): *Reading Audiences: Young people and the media*. Manchester (Manchester University Press) 1993b.
- Radway, Janice: *Reading the Romance*. Chapel Hill (University of North Carolina) 1984.

Einschätzungen durch bildungsorientierte Eltern, Lehrer und Pfarrer

Wrestling ist eines der neuen Genres, die von Fans mit einem eigenen Deutungs- und Bewertungsrahmen gesehen bzw. versehen werden. Die Meinungsbildung läuft in Peer-Gruppen, die sich um favorisierte Genres herum bilden. In den vierziger Jahren mutierte Wrestling vom Kampfsport zum Fernsehereignis (Ball 1990, S. 51ff.), das die Fans in den USA auch als eine Art von Unterhaltung wahrnehmen. Das setzt aber auch die Meinungsbildung in der Peer-Gruppe und Seherfahrungen voraus. Michael R. Ball (1990, S. 121) berichtet von einer eigenen kleinen Umfrage unter Studenten, die selber Wrestling nicht sahen. In der Mehrzahl war für sie Wrestling „Choreographie“ oder Unterhaltung („entertainment“), ein kleiner Teil bewertete es als Fälschung („fake“), unecht („phony“), blöd („stupid“), unrealistisch oder Quatsch („Bull“). Um sich mit Kindern, die Wrestling sehen, auseinanderzusetzen, reicht diese Einordnung des Genres nicht aus. Wie können sich Eltern, Lehrer, Pfarrer an das Phänomen Wrestling herantasten, um Kinder bei der Verarbeitung entsprechender Seherfahrungen zu unterstützen? Dazu ist es erst einmal notwendig, den eigenen Bezugsrahmen abzuklären.

Im April 1994 formulierten Eltern und Lehrer im Rahmen einer Gruppendiskussion mit 20 Teilnehmern ihre Vorstellungen zu WWF-Wrestling und schätzten die Folgen für Kinder und Jugendliche ein. Teilnehmer an der Diskussion waren Eltern und Lehrer, die sich abends zu einem öffentlich angekündigten Vortrag über Kinder und Fernsehen eingefunden hatten. Es ist eine Auswahl von eher bildungs- und erziehungsorientierten Erwachsenen, die der Mittelschicht angehören und die Genres wie Wrestling kritisch bis eindeutig ablehnend gegenüberstehen. Der Diskussion ging ein medienpädagogischer Bezugsrahmen voraus, der anhand von Fallbeispielen Kinder und Jugendliche als aktive Mediennutzer herausstellte. Im Oktober 1994 folgte eine Diskussion mit 16 Pfarrern, zwei Pfarrerinnen, einer Erzieherin und zwei Sozialarbeitern über Wrestling. Vor dieser Diskussion gab es ebenfalls eine Einführung in den Themenbereich „Medien als Teil der Lebenswelt der Kinder“. Anhand von Fallbeispielen war über die Art, wie Kinder Medien-erlebnisse verarbeiten, gesprochen worden. Es ist ein Bezugsrahmen für Meinungsäußerungen, der keine monokausale Beziehung zwischen Fernse-

hen, Gewaltdarstellungen und Gewalthandlungen bzw. Verwahrlosung von Kindern und Jugendlichen nahelegt. Die Diskussionen wurden jeweils mit einem Ausschnitt aus einer Sendung von WWF-Wrestling vom Dezember 1993 eröffnet. Insgesamt wurde jeweils etwa eine halbe Stunde mit allgemeiner Beteiligung und sehr aktiv diskutiert. Dabei ging es um etwa acht Themenbereiche, zu denen im folgenden die wesentlichen Argumente zusammengefaßt und typische Formulierungen zitiert werden.

1. Bekanntheitsgrad

Wrestling, Sender und ergänzendes Material sind bekannt, zum Teil recht detailliert. Einige Teilnehmer hören zum ersten Mal etwas von diesem neuen Genre.

Nach der Vorführung eines Ausschnittes aus einer Sendung von RTL2 benennen einige Diskussionsteilnehmer auch andere Sender, die Wrestling zeigen: „Eurosports“, „auch im deutschen Sport-Fernsehen“. Für einige Teilnehmer ist das Genre völlig neu: (Frau) „Das ist für mich ganz neu.“

Der ergänzende Markt ist ebenfalls bekannt:

(...) daß es nicht nur im Fernsehen läuft, sondern daß das auch so drumherum unheimlich (...), daß es also so Sammelkärtchen und Sammelheftchen gibt, Figuren im Spielladen oder so. (Frau)

Der Aufbau der Serie, das Verhältnis von Erzählelementen und Kampfdarstellungen, die Funktion des Kommentars erwähnen zwei Frauen:

Nee, nee, das ist auch 'ne ganz lange Geschichte, wo es ganz bestimmte Charaktere gibt, Böse und Gute, und die sind auch (unv.) festgelegt, und das zieht sich über Monate hinweg. Das sind nicht einzelne Szenen (Kampf), deswegen wird das ja auch so toll kommentiert und wahrscheinlich (unv.) niedergeschlagen. Ich finde, das ist total auffällig, die Kommentare dabei. Da kann man nicht sagen, daß das einzelne Szenen sind, das ist eine ganz lange Fortsetzungsgeschichte. (Frau)

Es gab durchaus also schwere Verletzungen und ich glaub' sogar Todesfälle, und vor ein paar Monaten war das auch hier in der Presse, daß der Undertaker da also wohl einen etwas zu zärtlich behandelt hat. Und dann hab' ich eben diese eine Ausgabe von der ‚Go and Wrestling Federation‘, gibt's also dieses Monatsmagazin, gelesen, um eben zu wissen, worum es da geht. Und da werden verschiedene Armgriffe erklärt, die eben auch als schmerzhaft in diesem Heft ausgewiesen werden. Also mit ganz ‚nur Show und schmerzlos‘, das kann ich eigentlich so nicht nachvollziehen. (Frau)

Mit der Frage nach der Jugendschutz-Altersgrenze zeigt sich, daß die Teilnehmer auch von Videokassetten gehört haben, diese eventuell auch kennen.

2. Wege, wie Kinder an Wrestling herankommen

Eine Mutter weiß, daß ihr Sohn seit drei Jahren Wrestling kennt und er schon zu Beginn der Grundschule Wrestling über seine Schulkameraden kennengelernt hat:

Also mein Sohn (jetzt in der 4. Klasse) kannte schon längst alle Wrestler, bevor jemals sowas im Fernsehen gesendet wurde. Weil sie in der ersten Klasse schon die Heftchen, die Bilder. Also ich glaub', das ist auch ein ganz entscheidender Punkt. Die kennen das, also das bezieht sich nicht immer unbedingt auf die Darbietung im Fernsehen, sondern, das kommt auch über diese Zweit- und Drittvermarktung.

3. Einordnung als Inszenierung

In der Gruppe der Pfarrer herrscht die Meinung vor, Wrestling sei eine Show. Es kann sich nicht um Sport handeln, da Wrestling als Sport tödlich für die Kämpfer wäre.

Ich hatte sicher schon das starke Empfinden, je genauer ich das anschau, desto verständlicher ist das, daß es eine ganz gewaltige, letztlich auch durchschaubare Inszenierung ist. Die mimen ja, sicher, das sind keine richtigen Kämpfe, sondern sie tun so, als ob sie kämpfen. Und es sind wechselnde Sieger, einer ist nicht immer Sieger, sondern der findet auch immer wieder seinen Meister. Es ist aber alles, gehört alles zur Inszenierung dazu. (...) (Pfarrer)

Es läuft doch nach bestimmten Spielregeln, die Inszenierung mag dramatisch aussehen, aber daß jemand zu Tode kommt oder auch nur zu ernsthaftem Schaden, das scheint mir auch die Spielregel zu sein, das soll nicht geschehen. Also das ist so mein Eindruck. Trotzdem macht's unheimlich was her. Vor allen Dingen sehr phantasievoll, ausgesprochen kreativ, (...). Eindrucksvoll ist es, wie die Kämpfer, wenn sie's denn überhaupt sind, wenn sie es nicht darstellen wie die Schauspieler, letztlich schon, wie sie sich rausputzen, ist beeindruckend. (Pfarrer)

Wenn das real wäre. Aber siehe, der kann ihn nochmal auskugeln und alles mögliche und nochmals kaputt machen, nicht, und übergibt ihn dann. Und das ist von vornherein für uns, die wir ein bißchen distanzierter sind, klar, wer siegt. Ich kann aber auch verstehen, daß die anderen, auch durch die Kommentare, die kommen, die ja verführerisch sind, die machen ja so, die Kommentare sagen ja das ist nun das, also sportlich sind die und durchtrainiert, und was weiß ich alles. Die Kommentare suggerieren: Das ist live. Und dabei denke ich, also seh' ich das Playback. (Pfarrer)

4. Einordnung von Wrestling durch den Vergleich mit bekannten Medien-Genres und Kindheitserfahrungen

Ein Vater vergleicht Wrestling mit Kampfspielen aus der eigenen Kindheit, stellt Beziehungen zu aktuellen Kampfmitteln bzw. Medienelementen (z.B. Ninja-Sternen) her. Auf diese Weise relativiert sich für ihn die aktuelle Relevanz von Wrestling

Daß das eigentlich so das ganze alte Thema ist, nicht. Ich bin früher auch mit 'ner Knarre rumgelaufen, als Kind. Das ist jetzt das Angebot, vielleicht auch 'n bißchen auch 'ne Modeerscheinung, diese Form, ein Ninjastern.

Der Vergleich mit bekannten und vertrauten Genres relativiert die dominanten Gewaltdarstellungen von Wrestling. Die eigenen Medienerfahrungen, insbesondere die aus der Kindheit, werden zum Bezugspunkt.

Das hat mich so an die Gladiatorenkämpfe, an die Römerzeit erinnert. Als ob das wieder auflebt. (Mann)

In den fünfziger Jahren als Catch as catch can, genau das Gleiche. (Pfarrer)

Also, das ist ja wie im klassischen Western. Da muß ich sagen, die haben mich auch immer begeistert. (Pfarrer)

(...) aber ich frage mich auch grad, ob das wirklich total neu ist, oder ob es eine andere Form ist, ich sag' jetzt mal, was ich für Sendungen gern geguckt hab'. Raumschiff Enterprise, Daktari. Da wurde das Problem auch irgendwann durch 'ne Prügelei gelöst oder durch Erschießen oder weggebeamt. Und das funktioniert immer, wenn es kritisch wird. Das Beamen, das glitzerte so auf, und dann klappt das nicht. Und dann, wir haben das auch nachgespielt. Ich meine, Erschießen ist ja nun auch nicht so 'ne tolle Sache. Aber das war ganz wichtig mit dem Umfallen und Sterben. Verprügelt haben wir uns natürlich auch. (Pfarer)

5. Einordnung und Bewertung der Funktion für Kinder

Wichtig ist der Vergleich mit Erfahrungen aus der eigenen Kindheit. Einige Männer beziehen Wrestling auf Western-Serien oder Ritter-Filme. So hätten sie als Kinder Ritter-Filme nachgespielt, wobei Verletzungen passiert seien. Dabei hatte dann der Vater die Funktion, die Spielausstattung bereitzustellen. Nachspielen wird als Folgekommunikation und als Spiel unter Gleichaltrigen eingeschätzt. Eine Einordnungshilfe durch den Vater war sinnvoll.

Ich denke so, als wir so in dem Alter waren, da haben wir Western gesehen, Bonanza und solche Sachen. Das fanden wir ganz toll. (Mann)

Ich weiß auch früher, Ivanhoe, ja, wir hatten als Kinder auch 'n Ivanhoe-Film, da war das ein ungeschriebenes Gesetz, da hatte jeder sein Schwert, das der Vater gemacht hat, und seine Schilder rausgeholt, und dann haben wir uns fürchterlich im Wald da, oder so, die Birne gehau'n, das war teilweise nicht ungefährlich. Also, es ist heute manchmal vorsichtiger, als wir früher da so Schwerter hatten vom Vater,

und mancher ist zum Zahnarzt danach gegangen, ne. Das war ganz schön, wenn ich das so, war ganz schön brutal damals. (Mann)

Da war'n wir so zwanzig Kinder, die waren nach dem Ivanhoe waren alle draußen. (Mann)

Wrestling hat Kompensationsfunktion für das Gefühl von Kindern, unterlegen und ohnmächtig zu sein.

(...) was da wohl hinterstecken kann. Daß das eigentlich so das ganze alte Thema ist, nicht. Ich bin früher auch mit 'ner Knarre rumgelaufen, als Kind. Das ist jetzt das Angebot, vielleicht auch 'n bißchen auch 'ne Modeerscheinung, diese Form, ein Ninjastern. Die sind ja wahnsinnig stark oder sehen wahnsinnig stark aus und kämpfen. Und einer gewinnt auch in der Regel. Und ich kann mir das gut vorstellen, daß das das Thema für die kleinen Menschen ist, die von so vielen Großen umgeben sind. (Mann)

Stark sein? Kämpfen? Ja, gegenüber einer Welt, oder Menschen, die sie auch bedrohen. (Mann)

Und es ist ja auch ganz klar, die Eltern bedrohen ja auch, zumindest aus Sicht der Kinder und deren Interessen. (Mann)

Ja. Es stimmt schon mit der Bedrohung. Kämpfen, das fängt ja schon im Sandkasten an, das mit der Bedrohung. (Frau)

Ich kann mir vorstellen, daß, wenn man das sieht am Fernsehen, dann geht der Adrenalinpiegel auch hoch, man meint, das ist live, und das ist so 'ne Art Ersatzerlebnis. Daß das immer gut ausgeht, frage ich mich, nicht das im Fernsehen interessiert mich, sondern ich erleb' doch, daß dann bei uns, bei den Konfirmanden, nicht, die nehmen 'ne Spraydose und gehen an die Autos. Werden sie nicht geschnappt, ist es gut, ne. Halleluja, quak-quak, oder mit dem Nagel, kraach, und werden sie geschnappt, dann sagen sie nur noch Scheiße. Die gehen bei uns in die Kirche, machen Vandalismus. Was steckt dahinter, wenn die also ein Buch nehmen, 'ne Bibel oder 'ne Altar-Bibel und versuchen, sie zu zerreißen. Sie schafften es gar nicht. Und mußten dann, das ist ganz schlimm, jede Seite einzeln zerreißen. Das ist zeitaufwendig und bringt nichts. So, nicht, wenn ich doch die Kraft hätte, wie die das haben, ah, Tom und Jerry, hätten die Kraft. Ich denke, dies ist auch eine Art und Weise, Mensch, so kräftig sein, dann hätte ich die Probleme gelöst. Aber das ist natürlich sehr hintergründig. Diese Ellenbogenfreiheit. Also Traum, das ist der Superman, der das schafft. Aber. (Pfarrer)

In einem kurzen Dialog betonen ein Pfarrer, eine Pfarrerin und eine Erzieherin den Aspekt der Körperlichkeit bei Wrestling als eine Möglichkeit für Kinder, die ihnen im Alltag fehlende körperliche Zärtlichkeit zu kompensieren:

(...) es geht schon auch zum großen Teil um Körpererfahrung, die in vielen Bereichen einfach zu kurz kommt, so im täglichen Leben, und dann auch so ganzheitlich Kinder anzusprechen. Vieles läuft einfach in unserer Gesellschaft über'n Kopf. In der Schule, teilweise auch im Kindergarten schon und so alle Sinne. Daß Kinder was mit allen Sinnen machen können, daß da viel Gefühl dabei ist, das, ja, denk' ich, kommt zu kurz, und das kann man da wahrscheinlich zumindest auch nur teilweise, wieder das Gefühl, gucken und sich damit identifizieren, dem kann man da gerecht werden. (Frau)

Ja, ich glaub' auch, es geht ganz, ganz stark um Körperkontakt. Denn wenn da so hundert Kilo die anderen hundert Kilo auf die Matte knallen und da wird geschwitzt und gestöhnt und gebrüllt und wildes Imponiergehabe, das ist vielleicht auch was, was es in der Natur zu gucken gibt und es wird transportiert über so 'n kaltes Medium wie 'n Fernseher. Das ist so der Punkt, das geht verloren im normalen Leben und dann muß man es halt besonders drastisch sich über Video reinholen, übers Fernsehen. (Mann)

In diese gleiche Kerbe wollt' ich auch nochmal hauen. Daß es wirklich um körperliche Berührungen ja auch geht, ganz klar, und wenn die Kinder sowas nachspielen, dann heißt das ja vielleicht auch, daß sie damit auch etwas aufarbeiten, was ihnen im Alltag fehlt, nämlich Zärtlichkeiten zu Hause. (Frau)

Ein Pfarrer erklärt sich die Bedeutung von Wrestling für Kinder aus dem einfachen Schema heraus, Probleme zu lösen:

(...) was ich sehr spannend finde, diese ganze Art von Kämpfen suggeriert uns natürlich (...), also mit einem Schlage kann man die Probleme los sein, und am Ende ist es ja gar nicht so schlimm. Weil, wir lernen beim Wrestling, es stehen ja immer wieder alle auf. Keiner bleibt am Ende liegen und wird als toter Held vom Platz getragen, sondern wie hart es auch geht, die gehen wieder raus. Und es kommt ein neues Spiel, mit 'nem neuen Glück. Und dann ist derjenige, also der verlorene hat, in der zweiten Runde möglicherweise Sieger. Nach welchen Regeln das wirklich abläuft, weiß ich nicht. Durchschaue ich als Zuschauer nicht. Ich lerne nur, ich muß jedes Mal sozusagen am Medium sitzen bleiben, damit ich mitbekomme, wer jetzt dran ist. Wer als derjenige, der an Intensität oder an Technik oder an Pffiffigkeit weiter ist, das Rennen davonträgt. Aber keiner geht sozusagen als wirklich Geschlagener vom Platz und kann nicht wieder auftauchen. Alle kommen beim nächsten Spiel im Zweifelsfall wieder zusammen. (Pfarrer)

Wrestling scheint auch ein Kampf- und Klamauk-Genre zu sein, das Kinder möglicherweise in seinem Charakter nicht durchschauen.

Und das war auch so 'ne Welle, dieses Kung-Fu im Fernsehen und sowas alles. Das haben die Kids auch gesehen, die haben sich das, das platscht und die Leute springen rauf und runter, und der Gute gewinnt nachher. Vielleicht ist das auch eine Weiterentwicklung, dieser ganze Kung-Fu-Klamauk, der also vor Jahren ja man mit Bruce Lee und so da anlief. Also das war auch viel aus Hongkong, diese ganzen Bruce-Lee-Geschichten, also das erinnert mich hier so an Showkämpfe von Bruce Lee.

Gut, ich weiß nicht, ob die Kids das dann so differenzieren können, aber ich weiß, wenn ich früher da Little Joe bei Bonanza die Leute da erschossen hat, ob ich das auch so genau differenzieren konnte. (Mann)

Wrestling läßt sich auch als Genre mit harmlosen Gewaltdarstellungen, ähnlich denen auf einer Kirmes oder im Zirkus, wahrnehmen. Es ist jedoch unklar, ob Kinder dies durchschauen.

Das Wort Klamauk, das find' ich verkehrt an der Stelle, also, wenn ich mich erinnere, ich hab' sowas als Kind gesehen im Zirkuszelt, doch, auf der Kirmes. Da nannte man das Kirmes und jetzt heißt das anspruchsvoller Wrestling. Aber im Grunde ist das doch derselbe Klamauk. Und ich bin nicht sicher, ob Kinder diesen Klamauk nicht durchschauen. (Mann)

6. Für die Folgen von Wrestling für Kinder gibt es kein Erziehungskonzept

Es werden unterschiedliche Einschätzungen vorgetragen, die von ‚harmlos‘ über ‚gefährdend‘ bis ‚Unklarheit über den Show-Charakter‘ reichen. Kompensation für Defizite der Lebenswelt der Kinder und Jugendlichen (Körper, Kraft, Gewalt) ist ebenfalls ein Argument, das Pfarrer vortragen.

Wrestling ist harmlos für Grundschul Kinder, die Bilderkärtchen sammeln:

Der ist inzwischen in der vierten Klasse, aber der kennt das, seit er in die Schule geht. Aber eben am Anfang nur über so Kärtchen. Das wird parallel zu den Bundesligaspielen gesammelt, ne, diese Wrestler. (Frau)

Wrestling ist harmlos wie traditionelle kampforientierte Genres:

Ich denke so, als wir so in dem Alter waren, da haben wir Western gesehen, Bonanza und solche Sachen. Das fanden wir ganz toll. (Mann)

Die Gefährdung durch Wrestling wird vorsichtig mit Verweis auf Jugendschutz angesprochen:

Haben die 'ne Altersbegrenzung, weil, Video-Kassetten sind ja ab 16 freigegeben. (Frau)

Wrestling ist auf bloßen Kampf reduziert:

Aber ich mein, es fällt ja auf, da waren halt Szenen (in traditionellen Filmen wie Western und Ritterfilmen). Solche Szenen enthalten Schießereien oder Faustkämpfe, und hier ist es lediglich oder reduziert auf diese Kämpfe. (Frau)

Ein Mann verweist auf die Fähigkeit der Kinder als Rezipienten, das umzugestalten, was sie auf dem Bildschirm gesehen haben:

Ja oder, sie nehmen sich was raus, was sie brauchen. Vielleicht ist es auch nicht, also Sie sagen Gewalt. Würd' ich auch sagen, wenn ich das sehe: Schrecklich und Gewalt und so. Vielleicht sehen die Kinder aber Stärke da drin oder Kraft. Was nicht so negativ eigentlich sein kann. (Mann)

Die Frage bleibt offen, ob Kinder das Verhältnis von realer Gewalt mit gefährlichen Auswirkungen und Show einordnen können. Dabei spielt eine wesentliche Rolle, daß Kinder zuviel fernsehen:

Was mir jetzt auch nicht ganz klar war. Ich hab das zum ersten Mal gesehen, daß sie sich ja nicht verletzen. Ich dachte immer, bei manchen Griffen, also das Kind könnte das nicht einordnen, weil die Griffe, die angewendet werden, der muß jetzt das Genick gebrochen haben oder Crush ist Brainbreak. Stand ja auch ganz groß auf dem Schild, daß die Kinder, ich kann's ja selber nicht einordnen, das Kind könnte, das glaub' ich, auch nicht umsetzen, daß das ja nur Showeffekt ist, und daß die Realität, das ist. (Frau)

Mich hat das jetzt total betroffen, es passiert ja nichts mit dem. (Frau)

Es gab durchaus also schwere Verletzungen und ich glaub' sogar Todesfälle, und vor ein paar Monaten war das auch hier in der Presse, daß der Undertaker da also wohl einen etwas zu zärtlich behandelt hat. Und dann hab' ich eben diese eine Ausgabe von der Go and Wrestling Federation, gibt's also dieses Monatsmagazin, gelesen, um eben zu wissen, worum es da geht. Und da werden verschiedene Armgriffe erklärt, die eben auch als schmerzhaft in diesem Heft ausgewiesen werden. Also mit ganz ,nur Show und schmerzlos', das kann ich eigentlich so nicht nachvollziehen. (Frau)

Vielleicht gehört das auch zum Merchandising, daß man durch diese Hefte so 'ne gewisse Ernsthaftigkeit da wieder reinbringt, daß man das wieder mit neuer Spannung anguckt. (Mann)

Ja, ist ganz klar, da werden diese Kämpfe angekündigt für den übernächsten Monat und wahrscheinlich in jedem Monat einer besprochen. Und dann wird abgewogen, so und so. Und wer dann eventuell gewinnen könnte. Und dann wieder der nicht. (Mann)

Es ist ja eine wahnsinnige Fülle von Reizen, die da ausgeht, (...) da passiert ja ständig etwas. Und das ist eben die Frage, inwieweit es auch das Denken, den Anspruch an Präsentation eben der Kinder prägt. (Frau)

7. Die Kampfdarstellungen von Wrestling vermitteln den Kindern und Jugendlichen ein inhumanes Menschenbild

Eine Frau betont die menschenverachtende Darstellungsweise. Es besteht zudem die Gefahr, daß die irrationale Darstellungsweise die Auswirkung auf Kinder verstärkt:

Ja, aber das, was man sieht, das was die Kinder sehen, ist Gewalt in purer Form. Und ist kein in ganz ausgeprägter Ausgestaltung und das ganze Drumrum, was also in einer sehr menschenverachtenden Sprache geschieht, was man also auch nachlesen kann in diesem Magazin, was es monatlich gibt, ne. In dem diese (...) charakterisieren, was ja deutlich wurde, in diesem Filmausschnitt, wie die sich gegenseitig titulieren und für immer und ewig und ,dich stampf ich in den Boden', und das ist, also für mich ist es schon 'ne Potenzierung von, ja, Gewalt eigentlich, ne. Daß man das erklären kann und die Aktivität erklären kann, das ist mir auch klar. Bloß, es ist halt erschreckend, das ganze Drumrum, das geht in den Bereich Esoterik. Also dieser Undertaker, der da schwarz und was, weiß ich nicht, woher der seine Weisheit gewinnt. Er weiß es auch nicht, er hat immer Eingebung aus dem Dunkel. Das ist doch für Kinder in dem Alter überhaupt nicht faßbar. Und das find' ich so erschreckend. Die wissen gar nicht, die wissen da wirklich gar nicht mehr, worum's eigentlich geht. (Frau)

Einem Pfarrer geht es um den Kampfcharakter der Show:

Man hat wirklich den Eindruck, da gehen jetzt zwei Todfeinde aufeinander. (Mann)

Ein Pfarrer sieht in der Anlage der Show erhebliche Probleme für Alltags-handeln:

(...) wenn das nur nachgespielt wird als live, dann wundert mich ja gar nichts mehr. Dann kann ich mir vorstellen, daß das im Endeffekt eben modern wird, Leute aus der Straßenbahn zu schmeißen oder aus dem fahrenden Zug. Mal zu sehen, was da geschieht. (Mann)

Frauen verweisen darauf, daß Mitleid für andere Menschen fehlt:

Ja, ich würd auch nochmal gerne wissen. Ich hab keine Kinder mehr in dem Alter, aber kommt dieses Thema Mitleid eigentlich überhaupt nochmal vor? (Frau)

Das ist ja das, wo ich so denke, na, hab' ich noch oder ist es auch noch möglich, Mitleid mit dem Unterlegenen zu haben? (Frau)

Man sieht das gar nicht mehr. (Frau)

Weil, es ist ja so die Menschlichkeit, wo bleibt die? Aber das ist jetzt so gesprochen, ich kann die Bildersprache der Kleinen nicht mehr so verstehen, weil ich keine Kleinen habe. (Frau)

Ähnlich argumentiert eine Pfarrerin:

Ich hatte das Gefühl, daß Tom und Jerry auf dem Bildschirm getrieben haben, daß das jetzt erlaubt ist mit richtigen Menschen. Und das halt nur zum Ausreizen dessen, welche Gewalt ist denn möglich auch und was können Leute aushalten. Das ist das eine und das andere, ich habe mich erinnert an diesen Voyeurismus von Leuten, wenn ein Unfall auf der Autobahn ist oder so, dann bleiben alle stehen und gucken. Warum bleiben die denn stehen? Hat das was damit zu tun, sich des eigenen Lebens selbst zu vergewissern? Da liegt nämlich der andere, und der blutet und nicht ich. Ja, und da liegt der andere unten drunter beim Catchen, und ich kann mir das angucken und kann womöglich noch applaudieren, und Gott sei Dank bin ich's nicht. (Frau)

8. Aufgaben für Erziehung

Die Diskussion richtet sich jeweils im wesentlichen auf Kinder und macht kaum Aussagen über Jugendliche. Bei der Diskussion werden primär allgemeine Erziehungsprobleme mit Bedeutung für Kampfdarstellungen im Fernsehen angesprochen. Aus den Argumenten lassen sich folgende Erziehungsaufgaben herauskristallisieren:

- Gefühl und Erfahrung für Menschlichkeit und Mitleid bei Kindern und in Medien fördern.
- Sensibilisieren für die moderne Bildersprache der Kinder, die auch mit Kampfdarstellungen etwas von sich mitteilen.
- Kinder bei ihrer Folgekommunikation väterlich wohlwollend unterstützen und ihnen dabei helfen, ihre Erfahrungen mit Wrestling in ihr Alltagsleben zu integrieren.
- Sensibel die Ursachen bei Kindern dafür wahrnehmen, daß sie mit Kampfdarstellungen Unterlegenheit kompensieren.

- Kinder brauchen Alternativangebote zum Fernsehkonsum und Unterstützung, um ihren Medienkonsum zu reduzieren.⁹²
- Kinder brauchen Kenntnisse der Funktionsweise aktuellen Genres.

Literatur

Ball, Michael R.: Professional Wrestling as Ritual Drama in American Popular Culture. Mellen Studies in Sociology, Volume 8. Lampeter, Wales UK (The Edwin Mellen Press, Ltd) 1990.

92 Pfarrer: „Dieses Leben aus zweiter Hand. Also, daß die Kinder sich, wie's eben früher eigentlich üblich war, nach der Schule nicht verabreden, um miteinander den ganzen Nachmittag zu spielen oder 'ne begrenzte Zeit, sondern sehr stark eben hinter der Glotze hängen, bei den eigenen Kindern einbegriffen. Wenn man sie nicht mal zwingt: jetzt ist die Kiste aus. Man muß da einfach Verhandlungen mit den Kindern führen. Ich erlebe das, wenn die Kinder das selber nicht mehr organisieren können, daß sie spielen, erlebnispädagogisch und so, daß wir dann eben auch so Angebote hatten. Ich hatte am Montag mit den Kindern aus dem Dorf so'n Kartoffelfeuer mit anschließendem Essen, 25 Kinder. Die waren also bezuckert und ganz begeistert. Weil sie das selber hätten sie das ja gar nicht in dem Sinne gemacht oder so. Ich denke immer wieder, man sollte solche Angebote auch machen, Sommerfreizeit mit Indianerlager, Zeltlager, da haben die Lagerfeuer selber da noch installiert und so weiter, und die waren echt begeistert. Und brauchten 14 Tage kein Fernsehen. Zu Hause sind sie süchtig danach.“

5. Teil: Kontextualisieren

Begleitprogramm für eine Höllen-Inszenierung

Ein Proteststurm fegte Wrestling vom neuen Sendeplatz am Sonntag nachmittag bei RTL2. RTL2, ein Sender mit Vollprogramm, hatte WWF-Wrestling seit etwa zwei Jahren zwei mal wöchentlich nach 21 Uhr gesendet. Im August 1995 wurde WWF-Wrestling auf Sonntag nachmittag von 16 bis 18 Uhr und damit auf eine von Kindern favorisierte Zeit vorverlegt. Daraufhin untersagten die zuständige Landesanstalt für Privaten Rundfunk in Hessen und zwei Gerichtsinstanzen aus Gründen des Jugendschutzes, WWF-Wrestling vor 21 Uhr zu senden. Das Verwaltungsgericht bewertete die Sendung als „jugendgefährdend“. Kinder könnten nicht erkennen, daß es sich „um reine Show-Veranstaltungen“ handle. Dies zu erkennen, würde ein „genaues und aufmerksames Hinsehen, Verständnis der größeren Zusammenhänge sowie ein abstrahierendes Wertungsvermögen“ erfordern, über das die „Zielgruppe der Kinder“, die am Sonntag nachmittag üblicherweise fernsieht, nicht verfüge. Das Gericht betonte, daß „Mimik und Gestik der Akteure“ und die „nicht kindgerechte Moderation“ zum Eindruck beitragen, es handle sich um „einen echten Kampf“. Das von RTL2 gesendete Begleitprogramm könne der „Beinträchtigung“ der Kinder nicht entgegenwirken, da es nicht sicher sei, daß die Kinder das Begleitprogramm während oder vor der Sendung in „Bravo TV“ auch gesehen hätten. Zudem könne man davon ausgehen, daß vielen Kinder der Inhalt des Begleitprogramms zum „Zeitpunkt des Anschauens der Kampfhandlungen“ nicht mehr „präsent“ sei.

1. Neues Genre ohne Kontext

Sich wegen der Gewalt von Menschen gegen Menschen als Plot eines Programms zu empören, ist zweifellos notwendig. Offen bleibt jedoch, ob mit den bekannten Jugendschutzargumenten auch der Kern des Problems erfaßt wird. So läuft in England Wrestling über Satellit auf Sky1 samstags um 12 und 18 Uhr, sonntags um 16 Uhr, eingerahmt von einer Schlagerhitparade, Raumschiff Enterprise, einer Sendung über Urlaub, gefolgt von den Power

Rangers. Wie Roland Barthes, der französische Semiotiker des Alltagslebens der fünfziger Jahre feststellte, ist Wrestling ein „Spektakel des Exzesses“. Da liegt es doch auf der Hand, den Jugendschutz nicht nur einzuklagen, sondern auch konsequent durchzusetzen! Warum in England nicht? Dort zieht ein weiteres Argument von Barthes: Wrestling ist Nachfolger archaischer Theaterinszenierungen mit Hölle, Tod und Teufel, der Angst vor dem Fremden und anderen Abgründen der menschlichen Seele.

Für diese Bewertungsunterschiede ist der jeweilige kulturelle Kontext maßgeblich. Wrestling ist im angloamerikanischen Kontext eben etwas anderes als im deutschen. Dieses simple Argument verweist auf die besondere Relevanz tradierter Kultur als Bezugsrahmen der postmodernen Medienwelt, und zwar, weil der vertraute kulturelle Rahmen zu verschwinden beginnt. Ohne vorfindlichen und auch ohne tradierten Bezugsrahmen sind es die Zuschauer, die den Medien individuell ihre jeweilige Bedeutung verleihen. Beim Märchen war klar, daß der Plot von Schneewittchen – Stiefmutter vergiftet Tochter – nicht zur Nachahmung gedacht ist. Welche Bedeutung verleihen Zuschauer Wrestling? Wer sieht die Hölleninszenierung, wer die Körperinszenierung? Gewaltdarstellungen ein und derselben TV-Serie machen für Zuschauer innerhalb ihres jeweiligen Bezugsrahmens individuell Sinn. Der internationale Fernseh- und Medienmarkt überspringt behend kulturelle Grenzen und dekontextualisiert dabei die international angebotenen Fernsehprogramme. Da Wrestling einen Teil seiner Attraktivität aus seiner Ambivalenz (z.B. als „Sports Entertainment“) gewinnt, die das unstrukturierte Arrangement von primären und sekundären Medien⁹³ noch verstärkt, kommen die Nutzer der Wrestling-Angebote um die eigene Deutung nicht umhin. Deswegen sprach das Gutachten „Soziale Funktion und Bedeutung von WWF-Wrestling für Kinder und Jugendliche“ (Bachmair, Aufenanger, Kress 1994) an den Sender RTL2 die Empfehlung aus, Wrestling nicht früher zu senden, um das Interpretationsproblem für Kinder nicht zu verschärfen. Zugleich legte das Gutachten dem Sender nahe, Interpretationshilfen in sein Programm aufzunehmen.⁹⁴

93 Vgl. den Beitrag „Wie Jungen mit Wrestling umgehen“.

94 Das Gutachten für den Programmausschuß von RTL2 (das Programmberatungs- und Jugendschutzgremium des Senders) vom Sommer 1994 ist als qualitative Erkundungsstudie angelegt. Es versucht, die Erziehungs- und Jugendschutzprobleme von WWF-Wrestling zu identifizieren. Es gab folgende Untersuchungsschritte (die ausgearbeitet auch in die Beiträge des vorliegenden Buches eingegangen sind): Semiotische Analyse von Sendungen (Aufbau der Sendung, Struktur der Sendungselemente, Charakteranalyse der Wrestler); Rezeptionsanalyse (Befragung von Kindern, insbesondere von Fans); teilnehmende Beobachtungen bei Live-Veranstaltungen; Fallstudien zur Funktion von Wrestling im Lebensalltag ausgewählter Kinder; Analyse von Zuschauerpost, die RTL2 zu WWF-Wrestling erhielt; Einschätzungen von Wrestling durch bildungsorientierte Eltern und Lehrer, Einschätzung durch Pfarrer.

2. Ergebnisse und Empfehlungen der qualitativen Studie „Soziale Funktion und Bedeutung von WWF-Wrestling für Kinder und Jugendliche“

WWF-Wrestling ist ein körperbezogenes Kampfritual gelingender sozialer Beziehungen

WWF-Wrestling zeigt Zuschauern eine hochgefährliche Interaktion in der Form eines Kampfes, dessen Inszenierung jedoch auf der gelingenden Kooperation der Beteiligten aufbaut. Sie gelingt, weil die Protagonisten innerhalb eines körperbezogenen Rituals agieren. Während des Kampfes sind weder sprachliche Kooperation noch Aushandeln notwendig oder sinnvoll. Obwohl die Beziehung im Kampf tödlich gefährlich ist, passiert den Kämpfern nichts, weil sie auf ein Ritual sprachloser, körperbezogener und gerade deshalb gelingender Kommunikation zurückgreifen. Entscheidendes Inszenierungsmoment ist, Kooperation und gelingende Kommunikation durch den Kampf weitgehend zu verschleiern.

Kampfdarstellungen als Mittel von Kooperation

WWF-Wrestling ist eine hochgradig ritualisierte und dadurch gelingende Kooperationsweise, die jedoch eine prinzipielle Gegnerschaft der Menschen im Wettbewerb um das soziale Überleben darstellt. Kampf in Form der Kampfsinszenierung ist tragender Teil der sozialen Orientierung. Diese soziale Orientierung ist – auf der Ebene der Darsteller – als gelingende Kooperation aufgebaut, die eine Schädigung des Gegners ausschließt. Dies wird jedoch nicht unmittelbar gezeigt, statt dessen dominieren auf den ersten Blick groteske und gefährliche Gewalthandlungen. Ein sprachlicher sozialer Ausgleich oder sprachliches Aushandeln von sozialen Beziehungen und Themen werden durch die Art der Inszenierung ausgeschlossen.

Groteske Figuren und Situationen als Projektionsfeld

Figuren und Situationen von WWF-Wrestling sind Projektionsmaterial für vielfältige und individuelle Themen, Phantasien, Wünsche, Ängste. Rezipienten können Tiefenschichten von Phantasien, Emotionen, Themen usw. projizieren und artikulieren, weil die Figuren und Situationen von Wrestling unreal und grotesk dargestellt werden. Das Groteske der Darstellung ermöglicht, daß nahezu alles in bezug auf Wünsche und Themen ausgedrückt werden kann.

Folgen für Kinder und Jugendliche

- Interpersonale Konflikte zwischen Rezipienten (auch in der Folgekommunikation wie Nachspielen usw.) werden vermieden, weil WWF-Wrest-

- ling ein einfaches Beziehungsmuster (= Ritual) anbietet, das die Rezipienten als Basis ihrer Beziehung verwenden können.
- Kinder nehmen das Kampfritual ernst. Deshalb ist es auch in seinen Geweltaspekten potentiell wirksam.
 - Erfahrungen der Zuschauer mit verschiedenen Typen des Aushandelns gehen in die Interpretation von Wrestling ein. Jugendliche, die soziale Konflikte und Dominanzstreben mit körperlicher Gewalt zu lösen bereit sind oder in diesen Kategorien denken, sind nicht an WWF-Wrestling interessiert.
 - Die Vermischung von Fiktion und Realität als Darstellungsprinzip erhebt die Darstellungsweise als Kampf in den Rang eines kommunikativen Bezugspunktes, der die Gewaltdarstellung verharmlost. Der semiotische Kontext sorgt für eine Verharmlosung von Gewaltdarstellungen. Kampfdarstellungen werden selbstverständlich und gängig. Sie entziehen sich damit der sozialen Wahrnehmung.

Rezeption der Fernsehserie WWF-Wrestling

WWF-Wrestling wird von den befragten Kindern und Jugendlichen sehr unterschiedlich rezipiert. Es scheint eine Tendenz zu geben, Wrestling lieber gemeinsam als allein anzusehen. So sagte keiner der Befragten, er bzw. sie möge es nicht, sich die Wrestling-Sendungen gemeinsam mit anderen anzusehen. Die Wrestling-Rezeption dürfte demnach ein Gruppenphänomen im Sinne von Fan-Gruppen sein. Wrestling stellt ebenfalls einen Kommunikationsanlaß für Familien dar. Wrestling ist für alle Altersgruppen und nicht nur für die jüngeren Kinder ein sozialer Anlaß. Daß Geschwister sich gemeinsam Wrestling im Fernsehen anschauen, ist nicht selten. Oft bilden ältere Geschwister überhaupt erst den Anlaß, in eine Sendung zu schauen und dann bei Wrestling zu bleiben.

Identifikation mit WWF-Wrestling

Fast alle befragten Kinder und Jugendlichen nennen einen Lieblings-Wrestler oder einen, den sie nicht mögen. Dabei schälen sich bestimmte Vorlieben heraus, die mit den aktuellen Show-Kämpfen im Zusammenhang stehen.

Einige der Kinder und Jugendlichen geben auch Gründe für ihre Identifikation mit bestimmten Wrestlern an. Diese beziehen sich meist auf jene Alltagsprobleme, in denen man sich von anderen bedroht fühlt und gerne die Kampfmöglichkeiten und die Stärke der Wrestler hätte. Diese durch die Wrestling-Sendungen ausgelösten Phantasien der Stärke und der Kraft werden jedoch nicht absichtlich als Gewalt gegen andere im Alltag umgesetzt.

Wrestling ist für Fans eine Art aktueller Mode und dabei gemeinsamer Kommunikationsanlaß und Kommunikationsrahmen.

Einordnung von WWF-Wrestling als Show oder Sport

Ob Wrestling eine Sportart ist oder als Show verstanden werden kann, beschäftigt viele der befragten Rezipienten. Als entscheidend für diese Differenz, Show oder Sport, wurde die Rolle der Regeln genannt. Wenn Wrestling eine Sportart ist, dann muß es klare Regeln geben, deren Einhaltung ein wichtiges Kriterium für die Fairneß des Kampfes ist. Die meisten der Befragten schreiben Wrestling die Eigenschaft einer Show zu und betonen gleichzeitig die Wichtigkeit von Regeln.

Beurteilung durch Eltern und Pädagogen

Kennen Eltern bzw. Pädagogen das Konstruktionsprinzip der Serie nicht, beurteilen sie WWF-Wrestling primär unter dem Aspekt von Kampf- und Gewaltdarstellungen. Dann steht das Erziehungskonzept im Vordergrund, das besagt, Gewaltdarstellungen im Fernsehen haben schädigende und verwerfende Wirkungen auf Kinder und Jugendliche, die vor diesen Gewaltdarstellungen zu schützen seien. Durchschauen jedoch Eltern bzw. Pädagogen das Konstruktionsprinzip der Serie, dann können sie Wrestling in die Tradition von wilden Rauf- und Tobespielen ihrer eigenen Kindheit einordnen. Steht in Familien Fernsehen als soziales Ereignis und Gemeinschaftserlebnis im Vordergrund, dann wird WWF-Wrestling als unschädliche, gelungene Show bewertet. WWF-Wrestling wird auch als Möglichkeit interpretiert, sich mit den Grundprinzipien des Lebens (Kampf, sich durchsetzen) auseinanderzusetzen.

Empfehlungen an den Sender RTL2

- WWF-Wrestling setzt soziale Maßstäbe und gibt Interpretationsmuster, die für jüngere Kinder schwer einzuordnen sind und die ihr soziales Weltbild einseitig beeinflussen können. Deshalb soll der Sendezeitpunkt möglichst spät am Abend liegen, also zu einer Zeit, in der jüngere Kinder üblicherweise weniger oder nicht fernsehen.
- Die Funktion der Moderatoren für die Interpretation und Rezeption von WWF-Wrestling durch Kinder und Jugendliche ist wichtig. Der Trend der Moderatoren, den Kampfcharakter nicht anzuheizen, ist nachdrücklich zu unterstützen. Die Sensibilität der Kommentatoren für die Rezeptionsprozesse und die Entwicklung sozialer Weltbilder von Kindern und Jugendlichen sollte gefördert werden.
- Es empfiehlt sich, WWF-Wrestling in Kinder- und Jugendsendungen wie „Bravo TV“ reflexiv zu besprechen und Einordnungshilfen zu geben. Wichtig ist hierbei, den Mangel an humanen Umgangsweisen bei Wrestling zu thematisieren. Dazu läßt sich gerade auch die eigenartige Weise skizzieren, wie Wrestler kooperieren und wie sich fiktionale und berichtorientierte Darstellungsweisen mischen.
- Es sollten unterstützende Texte für die Berichterstattung über WWF-Wrestling entwickelt und Journalisten angeboten werden, die u.a. die

Funktion von WWF-Wrestling für die Herausbildung sozialer Weltbilder deutlich machen.

- Es ist ein gewichtiger Mangel, daß WWF-Wrestling Gefühle und Erfahrungen für und mit Menschlichkeit und Mitleid nicht nur nicht fördert, sondern sogar behindert. Deshalb sollte das Kinder- und Jugendprogramm von RTL2 Filme und Serien kompensatorisch zeigen, die soziale Einfühlsamkeit von Menschen, insbesondere auch von Kindern und Jugendlichen, in den Mittelpunkt stellen.
- Die Serie „Reportage“ ist der angemessene Ort für einen Filmbericht über die Hintergründe und den Produktions- bzw. Darstellungsstil von WWF-Wrestling.
- Sachliche Berichte über die möglichen Folgeaktivitäten zu Wrestling (Nachspielen usw.) sollten medienpädagogisch erarbeitet und veröffentlicht werden.

3. Das Begleitprogramm von RTL2 als Interpretationshilfe für Kinder und Eltern

RTL2 verlegte die Wrestling-Sendungen u.a. mit der Begründung auf Sonntag nachmittag, Kinder bekämen um diese Zeit im Familienkontext von den Eltern Interpretationshilfen. In der Zuschauerpost war gerade auch von Familien immer wieder eine familien- und kinderfreundliche Sendezeit gefordert worden. RTL2 produzierte nun ein „Begleitprogramm“, das helfen sollte, Wrestling als Genre zu verstehen und einzuordnen. Das „Begleitprogramm“ lief in der Kindersendung „Vampy“, in der Kinder- und Jugendsendung „Bravo TV“ und zu Beginn, in der Mitte und am Ende der sonntäglichen Wrestling-Sendung. Da nach einer Sendung die Ausstrahlung von WWF-Wrestling am Sonntag nachmittag verboten wurde, lief das „Begleitprogramm“ auch jeweils nur einmal.

3.1 Das Planungskonzept

Das Begleitprogramm war nach der Logik aufgebaut, sechs „Botschaften“ an Kinder und Eltern zu geben, die auf die „Problemlagen“ des Texts, also von WWF-Wrestling, und auf die „Problemlagen“ der Rezipienten (Kinder bis 10 Jahre und deren Eltern) eingehen.

1. Botschaft:

Beim Wrestling treten Menschen auf, die sich verkleidet haben. Sie bekämpfen sich nicht, sie kooperieren.

Mögliche Problemlagen von Kindern:

Kinder interpretieren Wrestling als ernsthaften Sport und Kampf. Viele Kämpfer scheinen als Person aggressiv und böse zu sein. Kinder nehmen statt Kooperation Antagonismus wahr.

Mögliche Problemlage von Eltern:

Eltern denken nicht darüber nach, daß die Kooperation und der menschliche Umgang Voraussetzungen für Wrestling sind.

Problemlagen des Wrestling-Angebots:

Wrestling täuscht den Ernstcharakter eines realen Kampfes vor. Wrestling zeigt weder Einfühlsamkeit noch Mitleid.

2. Botschaft:

Wrestling ist Show. Die Wrestler haben akrobatische Fähigkeiten und sind Schauspieler. Ihre Show ist eingeübt.

Mögliche Problemlagen von Kindern:

Kinder glauben nicht, daß die Wrestler nur spielen. Für sie sind Wrestler reale Personen, die kämpfen. Alle Wrestler sind stark. Manche sind immer auf die Gegner wütend, die dann auch bereit sind, mit unsportlichen Mitteln zu siegen. Für viele der Wrestler sind nach Einschätzung der Kinder Unfairneß und Regelverletzungen üblich. Die Wrestler, die sich an die Regeln halten und fair sind, gewinnen selten.

Mögliche Problemlagen von Eltern:

Eltern denken nicht darüber nach, daß die Kooperation und der menschliche Umgang Voraussetzungen für Wrestling sind.

Problemlagen des Wrestling-Angebots:

Wrestling erscheint in der Form eines realen Kampfes. Der Kampf verläuft ritualisiert. Wrestling zeigt gewalttätige Auseinandersetzungen mit der klaren Dichotomie von Gut und Böse, von Überlegenheit und Unterlegenheit.

Die Kämpfe, das Ritual und die zumeist grotesken Figuren verweisen darauf, daß es sich um eine Inszenierung handelt. Diese Inszenierung ist jedoch nicht auf den ersten Blick zu erkennen.

3. Botschaft:

Wrestling ist kein Sport und auch kein Kampfsport (wie z.B. Boxen).

Mögliche Problemlagen von Kindern:

Kinder sehen eine sportliche Auseinandersetzung, bei der es Überlegene und Unterlegene, Gewinner und Verlierer gibt. Regelverletzungen haben fast nie negative Folgen für den Täter. Regelverletzungen sind Teil des Charaktermusters vieler Figuren.

Mögliche Problemlagen von Eltern:

Der Sport dient zur Legitimation der Gewaltdarstellungen.

Problemlagen des Wrestling-Angebots:

Auf der Oberfläche der Darstellung finden zwei Arten von Auseinandersetzungen statt: ein Kampf, als Sport dargestellt, und ein Schauspiel vom Kampf zwischen Gut und Böse oder Normal und Irre. Die Wrestler treten in grotesken Masken und als groteske Charaktere auf. Der Kampf ist stark ritualisiert.

Als Tiefenstruktur der Darstellung ist die verschleierte Inszenierung und Akrobatik zu erkennen.

4. Botschaft:

Die wrestlingspezifische Darstellung des Fremden oder des Andersartigen sowie von Nationalzeichen (z.B. Fahnen) darf nicht mit dem eigenen Alltag vermischt werden.

Mögliche Problemlagen von Kindern:

Es ist unklar, was deutsche Kinder mit den für ein amerikanisches Publikum angelegten Stereotypen machen. Es ist unklar, was Kinder von der Darstellung des Fremden, des Andersartigen oder von Nationalzeichen wahrnehmen und was dies für sie bedeutet. Vermutlich nehmen sie den Antagonismus der Wrestler und die Zentrierung auf Weiße und „weiß“ als positiv wahr.

Mögliche Problemlagen von Eltern:

Eltern machen sich zu wrestlingspezifischer Darstellung des Fremden wenig Gedanken und sehen keine Probleme.

Problemlagen des Wrestling-Angebots:

Es findet ein Kampf zwischen Protagonisten statt, die oft unterschiedlichen Ethnien oder Nationen angehören. Der Charakter einer Wrestling-Figur basiert stark auf ethnischen Zuordnungen und auf Zuordnungen zu Kulturkreisen. So tauchen Stereotype auf, wie z.B. Asiaten, Südamerikaner und Mittelamerikaner. Lateinamerikanische Figuren (Puerto-ricaner, Immigranten usw.) haben für Zuschauer in den USA eine spezifische Bedeutung. Welche Bedeutung sie für deutsche Zuschauer haben, ist unklar.

Auch starke sexuelle und soziale Werte, die mit der ethnischen Zuordnung verbunden sind, sind möglicherweise für deutsche Zuschauer irrelevant, vielleicht aber auch wichtig oder einfach nur unverständlich.

5. Botschaft:

Männer im normalen Leben sind nicht so wie die Wrestler.

Mögliche Problemlagen von Kindern:

Männer müssen stark sein. Männer sind Siegertypen und anderen überlegen. Lautes Schreien und anderen Angst einzujagen, scheint gut zu sein, weil wirkungsvoll. Wrestling ist eine Männer-Inszenierung.

Mögliche Problemlagen von Eltern:

Wenn Eltern in bezug auf Wrestling Probleme sehen, dann wegen der brutalen Kämpfe. Daß damit Männerbilder festgelegt werden, bleibt ihnen unklar. Das Männerbild wird nicht reflektiert.

Problemlagen des Wrestling-Angebots:

Männer werden ausschließlich vermittels Stärke, Kraft und Durchsetzungsvermögen dargestellt. Andere männliche Eigenschaften wie Einfühlungsvermögen, Sensibilität oder Kompromißbereitschaft werden unterschlagen.

Männern fehlt die Fähigkeit, andersartige Menschen so zu akzeptieren, wie sie sind.

Die männliche Lebensform ist der Kampf.

6. Botschaft:

Show und Akrobatik erfordern viel Training. Deshalb darf Wrestling von Kindern auch nur nach Aufklärung und mit Anleitung der Eltern mit größter Vorsicht und Rücksicht nachgespielt werden. Wrestling, ob auf dem Bildschirm oder beim Nachspielen, ist immer eine Angelegenheit der *ganzen* Familie.

Mögliche Problemlagen von Kindern:

Zum Wrestling gehören Fan-Gruppen, die eher auf der Seite der Starken und Erfolgreichen stehen.

Kinder befinden sich im Widerspruch, daß Erwachsene Gewalt beklatschen und bejubeln, obwohl dies im Alltag unzulässig ist.

Mögliche Problemlagen von Eltern:

Eltern sollten sich Gedanken darüber machen, daß Nachspielen helfen kann, die Erlebnisse von Kindern mit Wrestling zu verarbeiten. Dazu müssen die Kinder aber besonders vorsichtig und einfühlsam miteinander umgehen.

Problemlagen des Wrestling-Angebots:

Die Kamera zeigt ein fanatisiertes Publikum und viele einzelne Fans oder Fan-Gruppen, die extrem begeistert bis fanatisch sind.

Jüngere Kinder, zum Teil mit ihren Eltern, und Jugendliche sind zu sehen, die emotional sehr stark in das Geschehen eingebunden sind.

Wie lief die Umsetzung dieser „Botschaften“ in die Fernseh-Episoden? Ziel war die Dekonstruktion des Wrestling-Textes in drei Episoden, und zwar vor Beginn der ersten Wrestling-Einheit („Wrestling Superstars“), während der Pause und am Ende der zweiten Wrestling-Einheit („Wrestling Challenge“). Zentrales Präsentationselement war der Moderator. Er bot konsequent eine Interpretation an, die Wrestling von Kampf (es ist ein „Match“) und Sport (es ist „Sports Entertainment“) unterscheidet. Der Moderator sollte mit seiner Person zudem den Alltagsbezug herstellen. Deshalb saß er betont normal wie ein Redakteur oder Journalist in seinem Büro und versuchte, Kindern das „Sports Entertainment“ durchschaubar zu machen und Eltern zu motivieren, sich mit ihren Kindern in Sachen Wrestling zu beschäftigen. Dazu holte er sich per „Einspieler“ kurze Spots auf den Bildschirm. Diese Spots zeigten mit Hilfe von Schnitt (z.B. eine Wrestling-Aktion) und Gegenschnitt (z.B. Akrobaten im Zirkus) oder mit Zeitlupe den typischen Aufbau der Wrestling-Aktionen. So konnten die Zuschauer z.B. sehen, wie die Wrestler aneinander vorbeilaufen und nicht aufeinanderprallen, daß sie Sprünge abfedern und in der Bewegungsabfolge aufeinander beziehen. Neben dieser Dekonstruktion des Wrestling-Textes brachten die „Einspieler“ Einschätzungen von Fans zu Wrestling und den Wrestlern.

Den drei Moderatoren-Episoden des Begleitprogramms ging ein neuer Vorspann voraus, der WWF-Wrestling näher an das Konzept von „Sports Entertainment“ heran brachte. Vorrangig kündigte der Vorspann die Protagonisten einer Glamour-Show an, die auch als mitfühlende Menschen (ein Wrestler ist mit einem Behinderten zu sehen) erkennbar sind.

Bei „Vampy“ oder „Bravo TV“ übernahmen die jeweils üblichen Serien-Protagonisten die Funktion des Moderators. Gleich blieb, die Botschaften mit Einpielern zu präsentieren.

3.2 Die Einschaltquoten zur WWF-Wrestling-Sendung am Sonntag, 6.8.95, 16.05 bis ca. 17.53 Uhr

Die folgenden Tabellen zeigen die Sehbeteiligung der Kinder bei der Sendung vom 6. August, bei der das Begleitprogramm zu sehen war.⁹⁵

95 Quelle: Gesellschaft für Konsumforschung (GfK) Fernsehforschung, RTL2 Medienforschung. Die Stichprobe umfaßte bundesweit 4400 Haushalte.

Tabelle 1

Einschaltquote (in Prozent)	Kinder 6-9 Jahre	Kinder 10-13 Jahre
Begleitprogramm Teil 1	0.9	0.8
Wrestling Superstars	0.9	1.4
Begleitprogramm Teil 2	0.8	1.5
Wrestling Challenge	0.7	1.8
Begleitprogramm Teil 3	0.3	1.4
Einschaltquote gesamt	0.8	1.6

Tabelle 2

zuschauende Kinder (Alter in Jahren)	zuschauende Kinder in Millionen	Marktanteil in Prozent
3 – 5	0.00	0.3
6 – 9	0.03	13.4
10 – 13	0.05	15.6

Die Einschaltquote für die gesamte Sendung

Die WWF-Wrestling-Sendung am 6.8.95 konnte bei Kindern eine eher schwache Einschaltquote erzielen. Von allen, die RTL 2 empfangen konnten, hatten 1,6% der 10- bis 13jährigen den Fernseher eingeschaltet und RTL2 gewählt. Bei den 6- bis 9jährigen betrug der Anteil mit 0,8 % sogar nur die Hälfte, die 3- bis 5jährigen haben nicht zugehört (0%).

Die Einschaltquote des Begleitprogramms

Die 6- bis 9jährigen und die 10- bis 13jährigen haben das Begleitprogramm unterschiedlich beachtet. Die Älteren blieben nach einem zögerlichen Einstieg mit einer in etwa stabilen Quote bis zur dritten Episode des Begleitprogramms am Ende der Sendung dabei. Die Jüngeren hingegen waren zwar pünktlich von Anfang an dabei, doch ließ ihr Interesse langsam, aber stetig nach. Das Ende des zweiten Wrestling-Blocks war für viele scheinbar gleichbedeutend mit dem Ende der Sendung. Nur noch ein Drittel der anfänglichen Zuschauer im Alterssegment der 6- bis 9jährigen interessierte sich auch für den dritten Teil des Begleitprogramms.

Die mittlere Episode des Begleitprogramms zwischen den beiden Wrestling-Blöcken erreichte im Vergleich zur ersten und dritten Episode bei beiden Altersgruppen eine stabile Quote. Es kam zu keinem Abfall des Zuschauerinteresses der Kinder.

Der Marktanteil

Die Anzahl der Kinder, die WWF-Wrestling am Sonntag nachmittag sahen, war – in Marktanteilen (das ist der Anteil der RTL2-Seher an allen Fernsehzuschauern) – vergleichsweise hoch. Bei den 3- bis 5jährigen waren es zwar nur 0,3%, aber 13,4% der 6- bis 9jährigen und 15,6% der 10- bis 13jährigen, jeweils bezogen auf alle zur Sendezeit fernsehenden Kinder, die

sich für RTL2 und WWF-Wrestling entschieden hatten. Rechnet man die Prozentwerte auf die absoluten Zuschauerzahlen zurück, zeigt sich, daß von den etwa 670.000 der 3- bis 13jährigen, die an diesem Sonntag nachmittag zwischen 16.05 und 17.53 Uhr ferngesehen haben, etwa 80.000 bei RTL2 und WWF-Wrestling dabei waren.

Sonntag nachmittag – wesentlich mehr Kinder

Die Anzahl der jungen Zuschauer stieg am Sonntag nachmittag auf mehr als das 2,5fache im Vergleich zum alten Sendeplatz am späten Abend werktags. An beiden Sendeterminen, Werktag abends und Sonntag nachmittag, stieg die Zuschauerzahl kontinuierlich mit dem Alter der Kinder.

Der Marktanteil vergrößerte sich in der Gruppe der 3- bis 5jährigen am Sonntag gegenüber dem Abendtermin um über die Hälfte auf 13,4%. Bei den 10- bis 13jährigen erhöhte sich der Marktanteil um etwa ein Drittel auf 15,6%. Lediglich bei den 3- bis 5jährigen ging der Marktanteil auf Null zurück. Ingesamt waren jedoch bei Wrestling zur bis dahin üblichen Spätabendzeit lediglich 3% der WWF-Zuschauer unter 14 Jahren alt, ihr Anteil betrug am Sonntag nachmittag immerhin 14%. Der Sonntagnachmittag brachte also erheblich mehr Kinder vor den Fernsehapparat, die sowohl WWF-Wrestling als auch das Begleitprogramm sahen.

Schlußfolgerung für vergleichbare erläuternde Sendungen

Der in der Mitte der Gesamtsendezeit eingebundene Teil erzielte altersunabhängig die beste Einschaltquote des Begleitprogramms und empfiehlt sich daher als Träger wesentlicher Informationen. Eine Zergliederung in unterschiedliche Programmteile sollte die unterschiedliche Nutzung der Altersgruppen entsprechend des Sendeplatzes berücksichtigen. Anfangs- und Endpunkt einer Sendung werden von Kindern offensichtlich sehr unterschiedlich wahrgenommen. Die erste Episode des Begleitprogramms am Sendungsbeginn erreichte wesentlich weniger der älteren Kinder, die dritte Episode am Ende wesentlich weniger der jüngeren Kinder. Interessant ist, daß es zwischen den beiden Wrestling-Blöcken kein plötzliches Abfallen der Zuschauerquote gab, wie dies etwa bei Werbeunterbrechungen üblich ist; die Kinder schalteten nicht weg. Vermutlich haben Kinder prinzipiell Interesse an Erläuterungen vom Typ des Begleitprogramms.

4. Realisierung in der Kindersendung „Vampy“

„Vampy“ bestand im August 1995 aus kurzen Programmangeboten von 3 bis 6 Minuten Länge, die täglich nachmittags zwischen anderen Sendungen standen und die u.a. Alltagsthemen von Kindern besprachen oder Alltagsereignisse erklärten. „Vampy“ hatte drei Protagonisten, die Puppe „Vampy“, die

für Kinder steht, die Puppe „DJ“ mit Eigenschaften Jugendlicher und Thea, eine junge erwachsene Frau ohne auffällige Maske. Gängig war, in ein Gespräch der Protagonisten Informationen per Video einzuspielen. Dazu fragt Vampy den Computer namens Edgar.

Einige Tage vor der ersten Wrestling-Sendung am Sonntag nachmittag brachte „Vampy“ einen Beitrag zu Wrestling, dessen Ziel war, Wrestling als Show und Akrobatik einzuordnen: Die Wrestler sind Schauspieler und im Alltag normale Menschen, die sich nicht bekämpfen oder gar hassen. Es gibt keine Verletzungen, es tut nicht weh. Weitere Botschaft: Vorsicht beim Nachspielen.

BEGINN (Opener)

Der Opener zeigt einen fröhlichen VAMPY vor einer bunten Kulisse. Luftballons fliegen, bunte Buchstaben wirbeln über das Bild und formen schließlich das Wort VAMPY. Am Ende des Openers wird das „m“ immer größer und füllt schließlich das ganze Bild aus.

BLOCK 1

Rahmenhandlung: THEA klärt VAMPY über Wrestling auf. Ort der Rahmenhandlung: THEA und VAMPY befinden sich in einem Haus, im Bildhintergrund eine Tür, ein Fenster. Auf Stahlregalen liegt Kinderspielzeug. Ein Telefon steht auf einem blauen Küchentisch, Pflanzen sieht man an der Tür, am Fenster, am Regal. VAMPY links und THEA rechts in der Halbtotalen an einem Schreibtisch, der sich unmittelbar im Bildvordergrund befindet. Rechts von THEA ein blauer Computerbildschirm, vor ihr die Tastatur. Der Computer heißt EDGAR. Während der Szene wendet sie sich immer wieder von VAMPY ab und dem Computerbildschirm zu.

VAMPY: Thea!

THEA: Was ist denn, Vampy?

VAMPY: Was ist eigentlich *Frestling*?

THEA: Keine Ahnung. Wie kommst du denn darauf?

VAMPY: Na, weil ich neulich ein Plakat gesehen habe, da stand drauf: *Frestling* startet eine neue Deutschlandtournee. Fressen die da?

THEA: Jetzt hab' ich gerafft, was du meinst: Wrestling (spricht es korrekt aus) spricht man das aus, Vampy, und ich weiß, was das ist.

VAMPY: Na, dann verrät's mir doch endlich. Also ich fand die Typen auf den Plakaten ziemlich fies.

THEA: Ja, da hast du recht, daß die ziemlich wild aussehen, aber in Wirklichkeit sind die ganz harmlos. Das ist eine einzige, große Show.

VAMPY: Und was passiert in dieser Show?

THEA: Da kommen zwei maskierte Menschen auf die Bühne und ziehen da eine Riesenshow ab, aber die kämpfen nicht in Wirklichkeit, die tun nur so.

VAMPY: Ja, ja. Und morgen kommt der Weihnachtsmann. Wenn du mir erzählen willst, daß die kämpfen, ohne sich dabei wehzutun, dann frag' ich mich, warum ich immer noch diesen doofen Gipsarm habe, obwohl mein Sturz schon eine Woche her ist.

THEA: Glaub's mir, Vampy, die tun sich gegenseitig wirklich nicht weh, das soll nur so aussehen als ob, das ist ja der Trick daran. Das ist wie im Kasperle-Theater, da gibt es ja auch Gute und Böse, das darf man einfach nicht so ernst nehmen.

VAMPY: Ist das denn dann so wie im Zirkus bei den Akrobaten?

THEA: Genauso ist es, bloß daß natürlich die Akrobaten nicht so eine wilde Geschichte spielen.

VAMPY: Am liebsten würde ich mir das ja mal genauer ansehen und mehr darüber erfahren. Laß uns doch mal EDGAR fragen, was er darüber weiß.

THEA: Ja, also Eddie ...

(EDGAR fängt an, Geräusche eines Nadeldruckers von sich zu geben. Die Kamera fährt auf den Bildschirm zu. Es erscheinen zunächst zusammenhanglose Zeichen – der Zuspielder kommt ins Bild.)

ZUSPIELER 1

Der kurze Film zeigt mit Hilfe von Zeitlupe und Gegenschnitten, wie die Aktionen als Akrobatik aufgebaut sind. Die Show-Elemente werden verdeutlicht.

Große Veranstaltungshalle wie bei Boxkämpfen. Wrestler werden mit Zirkusartisten, ihre Sprünge und Flüge mit Kunststücken auf dem Schleuderbrett, Wrestling-Kämpfe mit Bodenakrobatik verglichen. Musikunterlegung: Genesis „I can't dance“.

1. Sequenz

Zusammenschnitt von vier verschiedenen Wrestlern; Kwang und Adam Bomb gehen durch die wartende Menge vom Halleneingang zur Arena. (Stimme aus dem Off:) „Jedes Kind weiß es: Wrestling ist eine Riesenshow, die aus Amerika kommt.“

2. Sequenz

Händeschütteln mit den Fans. Schwenk von oben auf die erleuchtete Arena inmitten der tobenden Zuschauer. Die Wrestler gehen kraftstrotzend in die Arena. (Stimme aus dem Off:) „Die Wrestler verkleiden sich und ziehen dann ein gespieltes Match ab. Sie kennen sich gegenseitig alle sehr gut und hinter der Bühne sind sie alle Freunde.“ Musikwechsel: Ethno-Pop (bis zum Ende des Zuspielders)

3. Sequenz

Eine Gruppe asiatischer Schleuderbrettartisten läuft in eine Zirkusmanege ein. Eines der Mädchen wird in die Luft katapultiert und wieder aufgefangen. (Stimme aus dem Off:) „Ähnlich wie im Zirkus müssen die Akteure jede Bewegung bis ins kleinste trainieren und einstudieren.“

4. Sequenz

In den Flug der Artistin (in Zeitlupe) wird sanft ein Wrestler (Kwang) gegengeschnitten (ebenfalls in Zeitlupe), der einen anderen (Adam Bomb) im Sprung zu Boden reißt, Kampfszene; beide wirbeln einander durch die Luft. Gegenschnitt: Akrobaten wirbeln durch die Luft (Zeitlupe). (Stimme aus dem Off:) „Jeder Handgriff muß sitzen. Nur durch tägliches Üben können die Tricks so profihaft dargestellt werden, daß sich niemand verletzt oder weh tut.“

5. Sequenz

Wrestler vollführen Kämpfe mit Bodenkontakt, einer wird in Zeitlupe auf den Boden geschleudert. Nahtloser Gegenschnitt: Ein Artist wirbelt durch die Luft (alles in Zeitlupe). In diese Aktion kommt der Schwenk zu zwei Asiatinnen, die Bodenakrobatik vollführen. (Stimme aus dem Off:) „Niemand verliert in Wirklichkeit, denn es steht von Anfang an fest, wie das Match ausgeht. Egal, ob in der Manege oder im Ring: Körperbeherrschung ist das A und O. Die Geschicklichkeit und die Bewegungstricks der Künstler und Schauspieler sind wirklich verblüffend. Doch eins steht fest: „Es ist und bleibt eine Riesenshow.“

6. Sequenz

Wieder ein sanfter Gegenschnitt zurück zur Bodenrangelei der beiden Wrestler in Zeitlupe. Gegenschnitt: Eine Artistin dreht sich elegant in den Seilen eines Trapezes. Schnitt: Kwang hat den am Boden liegenden Adam Bomb in einem Klammergriff.

7. Sequenz

Adam Bomb wird vom Ringrichter zum Sieger erklärt und reckt die Arme triumphierend in die Höhe (Zeitlupe). Artistinnen mit gleicher Armhaltung werden gegengeschnitten, verlassen winkend die Zirkusmanege. Schnitt zurück: Adam Bomb inmitten der erleuchteten Arena kostet seinen Sieg mit wildem Gestikulieren aus. Wieder Schnitt: Noch mehr buntgekleidete Akrobatinnen, winkend die Manege verlassend. (Stimme aus dem Off:) „Also: Zuschauen kann Spaß machen, Nachmachen tut weh.“

BLOCK 2

Rahmenhandlung: VAMPY weiß nun Bescheid über den Show-Charakter von Wrestling, sorgt sich aber um den Wissensstand der Kinder. THEA hört geduldig zu und erklärt ihm, daß Kinder Wrestling durchschauen. Setting wie im 1. Block, VAMPY und THEA am Schreibtisch.

VAMPY: Danke, EDGAR, danke. Also, Thea, da bin ich aber froh, bin ich da aber ja.

THEA: Froh bist du? Was macht dich denn dabei froh?

VAMPY: Na ja, weil ich jetzt genau weiß, daß die sich nicht wirklich wehtun und rumkloppen, verstehst du, daß das alles nur eine einzige große Show ist, ja, ja. Sag mal, meinst du, die Kids verstehn das auch, ich mein zum Beispiel, daß die eigentlich gar keine Wut aufeinander haben und daß die überhaupt gar keine Feinde sind?

THEA: Also ich denke schon, daß sie das verstehen. Wenn sie genau beobachten, die Kinder, dann sehen sie das ja auch, daß es nicht ernstgemeint ist, obwohl es so aussieht. Und damit du auch ganz sicher sein kannst, daß andere auch diese Meinung haben, da fragen wir nochmal den Edgar um ein paar Zuschauermeinungen.

VAMPY: Einverstanden, tun wir das.

(EDGAR gibt wieder Geräusche von sich. Der Zuspielder kommt ins Bild wie oben.)

ZUSPIELER 2

Situation: Statements von Wrestling-Fans verschiedenen Alters zu Wrestling im Umfeld einer WWF-Wrestling-Veranstaltung. Sie stehen jeweils umringt von anderen Besuchern, die interessiert, teilweise amüsiert zuhören. Ort: eine Veranstaltungshalle, dem Dialekt der Fans nach im Rhein-Neckar-Gebiet. Musikunterlegung: VAMPY-Hintergrundthema, in der Lautstärke zur Mitte hin abnehmend, erst mit dem letzten Statement wieder zunehmend.

1. Sequenz

Ein ca. 14jähriger im karierten Hemd, eher belehrend, seine Worte unterstützt er mit einem in Richtung Kamera gestreckten Zeigefinger: „Ey, ihr Kinder, hört ihr mich, das ist kein Ernst, die hauen sich ned wirklich die Zähne ein, und die hassen sich auch ned bis zum Tod.“

2. Sequenz

Ein ca. 11jähriger mit Mittelscheitel und Adidas-Shirt: „Ganz normal, ganz normale Menschen.“

3. Sequenz

Ein ca. 11jähriger in einer Gruppe anderer Kinder: „Show-Akrobatik.“

4. Sequenz

Ein ca. 10jähriger mit Blouson und Schal: „Und das sieht man, daß sie ziemlich nebenhin springen, so ganz leicht.“

5. Sequenz

Eine Frau, Ende Dreißig: „Das ist nur so 'ne (überlegt) Schauspielerei, so Kasperletheater.“

6. Sequenz

Ein ca. 10jähriger: „Daß sie danebenspringen.“

7. Sequenz

Ein ca. 11jähriger: „Daß man sich ned weh tut, also daß man das vorher übt.“

8. Sequenz

Der ca. 14jährige von vorhin: „Ich denk', daß das ganz normale Kollegen sind, vielleicht mögen sich die einen oder anderen ned so arg, aber ich denk', daß da wirklich kein Haß besteht.“

9. Sequenz

Ein ca. 12jähriger mit pausbäckigem Gesicht und Baseballmütze mit Schild nach hinten verkündet stolz: „Ich hab's einmal gesehn, wie sie vorher abgestoppt haben, wie sie gar nicht draufgehaut haben.“

10. Sequenz

Ein ca. 14jähriger: „Das ist alles abgesprochen, glaub' ich, aber es sieht echt aus.“

11. Sequenz

Der Junge mit der Mütze sprudelt heraus: „Ich glaub', die üben das vorher miteinander. Ich glaub' auch, daß die das vorher ausmachen, wer gewinnt.“

12. Sequenz

Der Junge mit dem mahnenden Zeigefinger: „Also, ich würd' sagen, die sollten das lieber nicht nachspielen, weil die Wrestler, die sind alle total durchtrainiert. Guck mal, die halten auch was aus, das sind ja alle keine Kinder mehr.“

ENDE: Vampy-Closer mit RTL2-Trailer

5. Realisierung des Begleitsprogramms in einer WWF-Wrestling-Sendung

In der Sendung am Sonntag, 6. August 1995, gibt es zwei 50minütige Blöcke mit WWF-Show-Kämpfen. Am Anfang, zwischen diesen Blöcken und am Ende des zweiten Blockes erklärt der den Zuschauern vertraute Moderator, WWF-Wrestling sei ein Match und kein Kampf. Dazu bringen Zuspätkommernde erläuternde Belege. Wrestling-Szenen und Zuschauermeinungen sind mit bekannter Musik unterlegt. Es kommen auch Szenen, in denen Wrestler als „normale Menschen“ gezeigt werden, die sich z.B. für Behinderte engagieren. Zuschauer formulieren ihre Eindrücke und ihre Sichtweise: kein Kampf, sondern Show.

Den Kommentar zu den drei Episoden des Begleitprogramms und zu den beiden Wrestling-Blöcken bringt der Moderator, der in seinem Büro auftritt. Er ist etwa Mitte Dreißig mit lichter Stirn und gescheiteltem Haar, etwas pausbäckig und mit rundlicher Brille. Er trägt ein dunkles Hemd mit heller

Weste. Hinter ihm ein Fenster mit Blick ins Grüne. Links hinter ihm eine Grünpflanze. Schräg rechts an der Wand ein Fernseher mit Video, eine Baseballkappe hängt an der Wand. Insgesamt ein gemütliches, helles Szenario mit einem netten, vertrauenswürdigen Moderator.

Überblick über den Verlauf der Sendung

OPENER (wurde auf den neuen Sendetyp abgestimmt und zeigt die menschlich zirkushafte Seite von Wrestling)

Erster Teil des BEGLEITPROGRAMMS (3 Min.) am Anfang der Sendung

- Kommentar
- Zusprieler (Fans)
- Kommentar

Erster Wrestling-Block: 50 Min

Zweiter Teil des BEGLEITPROGRAMMS (2 Min.)

- Kommentar
- Zusprieler (Interviews)
- Kommentar

Zweiter Wrestling-Block: 50 Min

Dritter Teil des BEGLEITPROGRAMMS (3 Min.)

- Kommentar
- Zusprieler (Fans)

CLOSER

Schilderung der Programmelemente

OPENER

Der Opener zeigt in schneller Schnittfolge Wrestler beim Kampf, in Siegerpose, gefeiert vom Publikum. Kinder mit selbstgeschriebenen Plakaten sind zu sehen. Der Wrestler Diesel kümmert sich um einen geistig behinderten Jungen.

Erster Teil des BEGLEITPROGRAMMS

Kommentar

Nach den ersten Sätzen fährt die Kamera langsam auf den Moderator zu, bleibt dann in seiner Nähe. Im Bild sind nur noch der Kopf des Moderators und ein grüner Hintergrund zu sehen.

Moderator: „Hallo, liebe Fans der World Wrestling Federation, ich heiß‘ Carsten Schäfer, und wir kennen uns ja schon aus den Sendungen – Superstars und Challenge, die wir hier bei RTL2 ausstrahlen; jetzt stehen wir uns auch mal Auge in Auge gegenüber, und das ist auch mal ‚ne schöne Sache. Ich bin hier in meinem Büro. Ja, wir haben viele Briefe bekommen, ich hab‘ hier zum Beispiel einen, der ist auch sehr kreativ gestaltet, ja. Gerade von jungen Fans, die uns immer wieder fragen: Könnt ihr denn die Sendung nicht ein bißchen früher zeigen, wir wollen sie eigentlich auch gerne mal sehen. Und dazu haben wir uns dann entschlossen, sie auf einen anderen Sendeplatz, einen früheren Sendeplatz zu legen. Und ich glaub‘, das dürfte im Interesse aller Wrestling-Fans sein.“

Ja, was ist eigentlich Wrestling? Wrestling, das ist Sports-Entertainment, das ist ganz klar, aber es ist jede Menge Show und Unterhaltung dabei, schauspielerische Leistung fast der Superstars. Das sieht man ja alles. Und wenn sie in die Halle kommen, die Fans begrüßen, die Klamotten, ‚ne ganz tolle Sache. Ja, dazu kommen wir natürlich später noch. Aber jetzt wollen wir uns doch mal ein paar Meinungen zum Thema Show ansehen. Wir haben uns bei Wrestling-Fans umgehört, und das zeigen wir euch jetzt mal.“

Zuspieler: Fans geben ihre Meinung ab zum Thema Wrestling

1. Sequenz

Eine Frau, Mitte Dreißig, mit rundem Gesicht und runder Brille. Sie steht auf dem oberen Rang. Unten in der Arena wird gekämpft. Sie spricht mit pfälzischem Akzent: „Ich bin auch ein großer Wrestling-Fan. Hab‘ mit meinem Sohn viel über Wrestling gesprochen. Und hab‘ ihm auch erklärt, daß er das ned für so voll nehmen soll, daß das einstudiert und eintrainiert ist, daß das also nicht harte Kämpfe sind und harte Schläge. Und er versteht das auch, ich hoff‘s zumindestens. Und es macht uns eigentlich sehr viel Spaß, da zuzusehen.“ Schnitt: Ein Wrestler in grüner, futuristischer Uniform verbeugt sich im Ring, winkt dem tosenden Publikum. Über ihm Sternenwerfer-Feuerwerk.

2. Sequenz

Ein zehnjähriger blonder Junge, hinter ihm Klatschen, Geschrei: „Die machen bloß Schau.“ (Schnitt) Wenn sie schlagen, dann treten sie dabei auf den Boden, daß es richtig kracht.“ Schnitt: Kurze Wrestling-Einlage mit artistischen Sprüngen (in Zeitlupe).

3. Sequenz

Ein 14-jähriger im karierten Hemd, inmitten von Besuchern, hebt beschwörend seinen Zeigefinger: „Ey, ihr Kinder, hört ihr mich. Das ist kein Ernst. Die hauen sich ned wirklich die Zähne ein und die hassen sich auch ned bis zum Tod. Das machen die, damit ihr Spaß dran habt.“

Kommentar

Der Moderator, wieder in Großaufnahme, schaut freundlich in die Kamera: „Wir haben uns jetzt ein paar Meinungen zum Thema Show in der World Wrestling Federation angesehen und ich würd‘ einfach sagen, das beste, um sich davon überzeugen zu können, was eigentlich die Show so richtig bedeutet, ist, uns die erste Sendung anzuschauen. Und das tun wir jetzt. Bis gleich. Viel Spaß.“

Zweiter Teil des BEGLEITPROGRAMMS

Kommentar

Moderator im Büro. Er spricht mit Begeisterung: „Boah, mir ist noch ganz heiß von dieser Sendung. Die war wirklich Spitze, finde ich, richtig spitzenmäßig. Wir haben ‚ne ganze Menge Show gesehen in der Sendung und da glaub ich, hat man gesehen, was wir da vorhin ‚mit gemeint haben. Ja, wir haben uns ja bei den Fans umgehört, was sie zum Thema Show zu sagen haben. Und hier vor mir liegt g‘rad ein Artikel über Bret Hart, das ist ja der Rekord-Champion in der World Wrestling Federation und der Liebling der meisten Fans, und wir haben ihn und den Damen-Champion, Alundra Blaze, gefragt, was sie denn zum Thema Wrestling und Show zu sagen haben. Und das schauen wir uns jetzt mal an.“

Zuspieler: Interviews mit Wrestlern

1. Sequenz

Alundra Blaze im roten Cape, das sie mit ihren Armen ausbreitet. Sie kommt durch ein achteckiges Tor, hinter dem gelber Nebel aufsteigt. Sie präsentiert sich der jubelnden Menge. Schnitt: Alundra im Kampf mit einer Rivalin, Bull Nakano, pummelig mit hochtupierten Haaren (in Zeitlupe).

2. Sequenz

Alundra Blaze, nah, vor der US-Flagge. Interview. Über ihrer Originalstimme eine weibliche Übersetzerstimme. Übersetzung aus dem Off: „Mein Name ist Alundra Blaze. Ich bin der Frauen-Champion der World Wrestling Federation. Ich habe vor ca. zehneinhalb Jahren mit Wrestling angefangen. Dafür muß ich mich bei einem sehr guten Freund aus Min-

nesota bedanken, der mich zum Wrestling gebracht hat, er ist ein Stuntkoordinator in Hollywood.“

3. Sequenz

Alundra wirbelt Bull Nakano zu Boden. Geschrei. Der Ringrichter zählt aus. Alundra jubelt. (Diese Sequenz läuft in Zeitlupe und soll die Akrobatik zeigen.)

4. Sequenz

Fortsetzung des Interviews mit Alundra. Übersetzung aus dem Off: „Wrestler sind sehr vielseitige Menschen. Wrestler sind Schauspieler, Stuntmänner, Akrobaten und Unterhaltungskünstler – alles in einem.“

5. Sequenz

Bret Hart tritt auf und läuft durchs Publikum, Handshake, ein kleiner Junge hebt seinen Teddybären mit Bret-Hart-Sonnenbrille stolz vor sich hoch. Schnitt: Bret Hart als kleiner Junge auf einem Foto. Schnitt: Bret Hart im Ring, weibliche Fans, seine Eltern (vermutlich) umarmen ihn.

6. Sequenz

Bret Hart wird interviewt vor einer US-Flagge, die geschmückt ist mit dem World-Wrestling-Federation-Schriftzug und einem Bret-Hart-Poster. Bret steht rechts, der Reporter hinten links und hält ein RTL2-Mikrofon in der Hand. Kamera nähert sich langsam. Brets Stimme erklingt im Hintergrund, eine männliche Übersetzerstimme kommt aus dem Off: „Mein Vater war Wrestler, ich bin in einer Wrestling-Familie großgeworden. Ich habe mit Wrestling zu tun, seit ich denken kann. Mit vier oder fünf Jahren begann ich, Programmhefte bei den Wrestling-Veranstaltungen zu verkaufen. Das war mein erster Job.“

7. Sequenz

Bret und ein Gegner umklammern sich, während sie auf den Ringseilen stehen. Der eine wirbelt den anderen in hohem Bogen auf die Matte, der Boden vibriert. (Die Sequenz erinnert an Akrobatik-Aufführungen.) Bret zeigt in Großaufnahme den erhobenen Daumen in die Kamera.

Kommentar

Moderator, Nahaufnahme, wieder in seinem Büro: „So, das waren Bret und Alundra, die uns was zu sagen hatten. Ich glaub‘, das war ganz schön interessant. Doch bevor wir uns jetzt die nächste Sendung anschauen, auf die Sie alle sicher schon ganz gespannt warten, noch ein paar andere Leute, die natürlich auch diesen Showcharakter, über den wir heute gesprochen haben, sehr stark verkörpern, unter anderem die Superstars der Kinder, die Clowns.“

Zuspieler mit Clowns

Clowns laufen ein, vollführen eine Tortenschlacht usw, Zirkusmusik (30 Sekunden).

Dritter Teil des BEGLEITPROGRAMMS

Kommentar

Moderator im Büro. Kamera nah. Abmoderation, der Moderator lacht in die Kamera: „So, und das war’s auch schon fast für heute. Ich glaube, wir haben alle gesehen, was die Show im Wrestling ausmacht. Das ist wohl ziemlich klar geworden. Ja, nächste Woche sehen wir uns am gleichen Tag und zur gleichen Uhrzeit wieder. Und ich verabschiede mich mit meinem üblichen Spruch: Tschüs, bis dann.“

Zuspieler: Meinungen von Fans

1. Sequenz

Kurze Kampfszene. Schnitt: Ein selbstgemaltes Plakat: „You are the Greatest“. Ein Mädchen taucht dahinter hervor: ca. 15 Jahre, Mittelscheitel, Zahnsperre. Sie meint ganz hin- und hergerissen: „Ich find‘ die Sportart einfach toll, weil sich die Leute nicht wirklich so die Köpfe einhauen und weil’s halt total gute Unterhaltung ist und total süße Jungs dabei sind und – ist einfach ganz toll.“

2. Sequenz

Der Wrestler Diesel mit Kampfgeesten auf dem Weg zum Ring. Schnitt: Diesel mit geistig behinderten Jungen. Er umarmt sie. Die wilde Mähne hat er manierlich zum Zopf gebunden.

3. Sequenz

Der ca. 14jährige Junge in kariertem Hemd: „Also, ich mein‘, für mich ist es perfekt, also, ich find’s gut einfach, also ich war jedenfalls dabei: die Show, John Michaels hab ich heute das erste Mal gesehen, heute mittag die Autogrammstunde mit Bret Hart. Es war einfach super.“

CLOSER: Schriftzug der „World Wrestling Federation“

6. Realisierung des Begleitprogramms in „Bravo TV“

Das Jugendmagazin „Bravo TV“ brachte vor der WWF-Wrestling-Sendung am Sonntag, 6. August 1995, einen etwa 4-minütigen Beitrag, der über die Machart von Wrestling aufklären sollte. Ziel des Beitrags ist, Wrestling als Show einzuordnen. Die übliche Moderatorin, Christiane Backer, kündigt diesen Beitrag an und moderiert ab. Der Beitrag ist aus dem Off mit weiblicher Stimme kommentiert, unterlegt mit der üblichen, dem Heavy Metal entlehnten Gitarrenuntermalung. Er wird ergänzt durch Fan-Meinungen und ein Interview mit den Wrestlern Bret Hart und Jeff Jarrett.

Überblick über den Beitrag in „Bravo TV“

- „NEWS“-Trailer
- Anmoderation des Zuspielders
- Zuspielder
- Abmoderation des Zuspielders

Schilderung der Programmelemente

ANMODERATION des Zuspielders

Die Moderatorin Christiane Backer in der Halbtotale. Sie macht keine großen Gesten, bewegt den Oberkörper elegant. Als entfernter Hintergrund eine dunkle Steinmauer. Im Raum dazwischen kreist von links oben ein Lichtkegel. Laser-animierte, orange Quadrate wirbeln durch die Luft.

Christiane Backer: „Was jetzt kommt, ist nichts für schwache Nerven. In Berlin trafen sich nämlich die Top-Stars der internationalen Wrestling-Szene, um auszufighten, wer der Beste ist. Spannung und Action waren garantiert. Und auch wenn jeder weiß, daß Wrestling zum größten Teil aus Show besteht, ist uns doch hinter der Kamera mehr als einmal der Atem gestockt.“

ZUSPIELER

1. Sequenz

Drei Wrestler stellen sich kurz vor, irgendwo backstage.

Jeff Jarrett mit verspiegelter Sonnenbrille und Cowboyhut: „Hello, I’m Double J Jeff Jarret.“ British Bulldog mit rauher Stimme, Kamera von unten: „This is the British Bulldog of the World Wrestling Federation.“ Bret Hart, nah, mit sanfter Stimme: „I’m Bret The Hitman Hart and you’re watching Bravo TV.“

2. Sequenz

Bret Hart, Jeff Jarrett und British Bulldog auf dem Weg in den Ring. Im Publikum Transparente. Schnitt: Mabel im goldenen Gewand in Siegerpose, blickt grimmig in die Kamera. Stimme aus dem Off: „Wrestling – eine Mischung aus spektakulären Stunts und Akrobatik.“ Schnitt: Der Ring aus der Perspektive der oberen Ränge. Schnitt: Adam Bomb auf dem Weg zum Ring. Er boxt die entgegengestreckten Hände der Fans mit seinen Fäusten zur Begrüßung an. Schnitt: begeistertere Publikum. Stimme aus dem Off: „Eine Show, die Millionen Fans aus der ganzen Welt anlockt. Besonders die Kids zwischen 8 und 12 Jahren gehören zur eingeschworenen Wrestling-Gemeinde.“

3. Sequenz

Menge vor einer Veranstaltungshalle in Berlin, Jugendliche und ältere Erwachsene. Ein 14-jähriger mit Bret-Hart-Shirt meint: „Ja, is’n toller Sport, macht Spaß, ist spannend, alles.“ Ein ca. 15-jähriger mit Baseballkappe und rot-weiß-gestreifter Fahne: „Wrestling is’ Show, also, macht Spaß“ – (ein kleinerer Junge mit Bret-Hart-Sonnenbrille unterbricht ihn: – „und Durchhaltevermögen“). – „Unterhaltung, wie’n Film, und macht Spaß halt.“

4. Sequenz

Jeff Jarrett mit verspiegelter Sonnenbrille und Cowboyhut backstage an einem Tresen sitzend, sein Name wird eingeblendet: „Die deutschen Fans sind sehr begeistert. Ich glaube, sie schätzen die akrobatischen Fähigkeiten mehr, als die Amerikaner das tun.“

5. Sequenz

Bret Hart wirft einen Gegner in den Ring. Schnitt: Der Gegner steht in den Seilen und (Schnitt) springt auf Bret Hart (Zeitlupe). Es ist deutlich zu sehen, daß er danebenspringt. Schnitt: Die tobende Zuschauermenge in der großen Veranstaltungshalle. Stimme aus dem Off: In Amerika gibt es viele Wrestler, doch keiner ist so populär wie der ehemalige Champion der World Wrestling Federation Bret Hitman Hart. Der Kanadier verkörpert den starken, ehrlichen Helden. Eine Rolle, die ihm liegt.“

6. Sequenz

Bret Hart als Sieger im Ring. Aus dem Off seine Stimme und die Übersetzung durch einen Sprecher: „Ich kann viel Geld verdienen, berühmt werden, um die Welt reisen und den Superhelden spielen.“ Schnitt: Bret Hart wird wieder im Interview gezeigt und sagt noch den letzten Halbsatz im Original.

7. Sequenz

Zwei kurze Ringszenen, dazwischen Zuschauer, die den Daumen johlend nach unten strecken. Stimme aus dem Off: „Beim Wrestling gibt es die verschiedensten Charaktere, z.B. der Schwache, der Starke oder der Böse. Die Rollen sind klar festgelegt und auch das Happy End ist vorprogrammiert, denn zum Schluß siegt immer das Gute.“

8. Sequenz

Interview mit Bret Hart (Name eingeblendet). Der Wrestler ganz nah, mit freundlichen Augen. Seine Stimme im Hintergrund, darüber der Übersetzer aus dem Off: „Ich glaube, es ist sehr wichtig, daß die Jugendlichen den Unterschied zwischen Gut und Böse verste-

hen. Denn das gibt es sicher überall, in den Schulen und beim Sport. Es gibt immer Gut und Böse. Wie Batman und Joker.“

9. Sequenz

Kurze Kampfszenen im Ring, vor allem an den Seilen. Stimme aus dem Off: „Die Wrestling-Stars beherrschen ihre Show perfekt. Was hier brutal und gefährlich erscheint, ist das Ergebnis jahrelangen Trainings.“ Schnitt: Der Undertaker präsentiert sich mit Paul Bearer im Ring. Schnitt: Mabel hat einen Gegner im Würgegriff. Stimme aus dem Off: „Gerade für die jüngeren Wrestling-Fans ist es deshalb nicht immer leicht, zwischen echtem Kampf und einstudierter Bühnenakrobatik zu unterscheiden.“

10. Sequenz

Eine ca. 15jährige mit langen, braunen Haaren in Nahaufnahme: „Ja, also für mich persönlich ist es schon ziemlich schwer, da einen Unterschied zu finden, ob es nun gut oder böse ist.“

Jugendliche vor der Berliner Sporthalle, einer mit dem Bret-Hart-Shirt. Eine ca. 13jährige mit Schirmmütze, gewelltem Haar und Jeansjacke: „Einige sind Freunde und einige halt nicht. Es ist wie im normalen Leben auch. Man kann ja auch in einer Klasse sein und nicht unbedingt Freunde sein.“

11. Sequenz

Bret Hart vollführt in Zeitlupe einen Flying-Body-Press mit einem Gegner. Stimme aus dem Off: „Die Profis beherrschen die verschiedenen Armgriffe wie Armlogs und Armdregs. Die Spezialität, die Flying-Body-Press, bei der man sich mit dem ganzen Körper auf den Gegner stürzt und ihn zu Boden reißt. Denn selbst der Sturz ist so einstudiert, daß es zu keinen Verletzungen kommen kann.“

12. Sequenz

Fan-Meinungen im Umfeld einer Wrestling-Veranstaltung, vor einer Berliner Sporthalle. Eine Gruppe von Jungen im Alter von 14-15 Jahren. Ein Junge mit Mittelscheitel, Kapuzenshirt und Goldohrring unterstreicht seine Ausführungen durch lässige Armbewegungen. Sein Freund hört ihm grinsend zu. Der Junge erzählt stolz: „Wenn wir schon gegeneinander kämpfen, dann tun wir immer so, als ob’s voll echt aussieht, aber zum Beispiel diese ganzen Haltegriffe, wa, das macht der bei mir (zeigt auf seinen Freund), das sieht so aus, als ob bei mir beinahe der Rücken bricht und dann. Ich steh’ auf und es ist ganz normal.“ Das Mädchen mit den langen, braunen Haaren von vorhin, wieder ganz nah: „Wenn man darüber nachdenkt, daß die wirklich ernst sind, dann würden die Wrestler nicht lange leben.“ Ein ca. 15jähriger, schwarz gekleidet, mit rasiertem Kopf: „Ich wollt’ eigentlich bloß sagen, daß, ähm, hier heute abend keine Frage ist, daß es Show ist, ähm, sondern daß man auch sagen kann, desto kleiner die Promotion ist, desto extremer der Sport wird. Denn desto weniger Geld verdienen auch die Wrestler, und da geht’s dann um Siegesprämien.“

13. Sequenz

Wieder Interview mit Bret Hart. Über seiner Stimme der Übersetzer aus dem Off: „Du wirst niemals Blut sehen. Wenn doch, dann kann das nur von einem Unfall sein.“

14. Sequenz

Bret Hart in Kontakt mit dem Publikum. Er setzt einem kleinen Jungen seine Sonnenbrille auf. Der Kleine sitzt bei seinem Vater auf dem Arm. Dieser zeigt sich begeistert. Der Junge wird von den Umstehenden gefeiert. Stimme aus dem Off: „Bret Hitman Hart gehört schon seit neun Jahren zur Spitze der weltbesten Wrestler, denn er hält sich genau an die Spielregeln. Er unterscheidet zwischen Realität und Phantasie.“

15. Sequenz

Bret Hart im Interview („Bravo TV“ – Logo eingeblendet): „Ich unterscheide klar zwischen mir als Person und dem Wrestler, der in den Ring steigt. Das ist nur ein Teil von mir. Sobald ich den Ring verlasse, steh' ich mit beiden Beinen auf der Erde und bin nicht länger Superman oder Batman.“

16. Sequenz

Die Kamera entfernt sich vom Ring nach oben, gibt den Blick frei auf die ganze Hallenszenerie mit den Scheinwerfern und dem Publikum. Schnitt: Mabel wird auf einem prächtigen, goldenen Thron eine silberne Krone aufgesetzt. Er lächelt und erhebt sich, hält ein Schwert in die Höhe. Eine E-Gitarre spielt ein gefühlsgeladenes Solo. Stimme aus dem Off: „Beim Wrestling kann jeder King of the Ring, Superstar oder Held werden – die Show ist perfekt.“

ABMODERATION des Zuspielders:

Christiane Backer, nah, freundlich lächelnd. Im Hintergrund die Zahl Dreißig. Christiane Backer: „Nach diesem spannenden Kräfteressen kommen wir jetzt zu einem ganz anderen Wettbewerb, denn jetzt seht ihr, wer in der letzten Woche Plätze in den Bravo-Charts gutmachen konnte. Hier sind die Plätze 30 bis 11.“ Trailer für die Bravo-Charts

Literatur

Bachmair, Ben, Stefan Aufenanger, Gunther Kress; Mitarbeit: Maya Götz, Doris Kellermann, Paul Mercer: Soziale Funktion und Bedeutung von WWF-Wrestling für Kinder und Jugendliche. Forschungsbericht für den Programmausschuß von RTL2. Kasel/München, November 1994.

Autoren

Dr. Stefan Aufenanger: Professor für Erziehungswissenschaft und Medienpädagogik an der Universität Hamburg

Dr. Ben Bachmair: Professor für Erziehungswissenschaft und Medienpädagogik an der Universität Kassel

Maya Götz, M.A.: promoviert über Medienaneignung in der weiblichen Adoleszenz an der Universität Kassel

Doris Kellermann, M.A.: Mitarbeiterin der Abteilung „Medien und Kultur“ des Deutschen Jugendinstituts, München

Dr. Gunther Kress: Professor für Englische Sprache und Erziehungswissenschaft am Institute of Education der University of London

Dafna Lemish, Ph.D.: Dozentin an der New School of Media Studies des College of Management, Tel Aviv

Gemma Moss: Dozentin für Erziehung und Sprache an der University of Southampton