

Reihe: medien + bildung
Herausgeber: Prof. Dr. Jürgen Hüther
und Dr. Bernd Schorb

Gewalt im Fernsehen – Gewalt des Fernsehens?

Über die Wirkung und den Umgang
mit Gewalt in den alten und neuen Medien

B. Schorb
S. Schneider-Grube
H. Teunert u.a.

Ben Bachmair

Aggressive Symbolik im Kinderalltag – empirische Belege zum Vermittlungszusammenhang von Fernsehrezeption und Alltagshandeln

Der folgende Bericht geht von der grundlegenden These aus, daß Alltagshandeln und Fernsehrezeption ‚vermittelt‘ sind. Weder für Gewaltdarstellungen im Fernsehen und gewalttätigem Handeln im Alltag, noch für andere Darstellungen, auch für Darstellungen anderer Medien, und ihren thematischen entsprechenden (im Handeln, gibt es eine lineare Beziehung im Sinne von Ursache und Wirkung). Diese Überlegung stimmt mit der zweiten These des Herausgebers überein, daß mögliche Wirkungen... nur im Text der Alltagserfahrungen... zu eruieren sind“. Diese These wird jedoch in einen expliziten theoretischen Bezugsrahmen gestellt, der die Medienrezeption und das Alltagshandeln als ‚Vermittlung‘ beschreibt. Der folgende erste Teil skizziert diesen theoretischen Bezugsrahmen. Die Argumentation geht von Bettelheims psychoanalytisch orientierter Theorie der Funktion archetypischer ‚Bilder‘ und ‚Motive‘ für die Sozialisation von Kinder aus (Bettelheim 1977). Damit wird ein klarer Trennungsstrich zur Wirkungsforschung, auch zu ihren komplexeren Versionen (Langenbucher u. a. 1978, S. 14ff), gezogen.

Im Mittelpunkt steht dabei das kommunikationstheoretische Argument, daß auch die Rezeption im Rahmen der Massenkommunikation ein symbolischer Verarbeitungsprozeß ist, der nicht dem Modell des Transports von Informationen vom Sender zum Empfänger entspricht. Aus diesem Argument folgt die konkrete Frage, welche Funktion z. B. Gewaltdarstellungen, allgemeiner formuliert, welchen praktischen Sinn aggressive Symbolik in alltäglichen Situationen für Kinder hat. Der zweite Teil bringt dazu einen empirischen Beleg. Es wird die Beziehung zwischen der Fernsehserie ‚Captain Future‘ und dem Handeln von Grundschulkindern in Schulsituationen untersucht. Im dargestellten Beispiel geht es darum, welche gewalttätigen ‚Bilder‘ und ‚Motive‘ Grundschulkindern in einem darstellenden Spiel bringen, welche Funktion diese Symbolik für einen Konflikt zwischen den Kindern hat und inwieweit die Symbolik aus der Fernsehserie ‚Captain Future‘ stammt. Es geht also um den Vermittlungszusammenhang von Alltagssituation (Konflikt zwischen Kindern im Unterricht) und Gewaltdarstellungen (aggressive Symbolik von Captain Future). Ausgangspunkt dieser rezeptionsorientierten Untersuchung ist die Analyse von Kinderaussagen mit aggressiven Komponenten (Punkt 2.2). Es wird dann nach dem alltäglichen Handlungszusammenhang und der Funktion der aggressiven Aussagen bzw. der aggressiven Symbolik gefragt (Punkt 2.4 und 2.5). (Differenzierende Aussagen,

z. B. wie die nach der Abwehr von Gewaltsymbolik, warum Kinder eine Katastrophen-Symbolik der Gewalt-Symbolik vorziehen usw., müssen aus Platzgründen zurückgestellt werden (s. dazu Bachmair 1984). Im dritten Teil schließt sich die grundlegende These zur Medienpädagogik an. Aufgabe der Medienpädagogik ist es nicht herauszuarbeiten, wie man mit ‚Gewalt‘ und ‚Gewaltdarstellungen‘ didaktisch umgehen kann. Das zentrale Problem ist viel mehr, wie man Kindern und Jugendlichen einen Freiraum für ihre eigenen Assoziationen so aufschließt, daß sie assoziativ die eigenen handlungsleitenden Themen und ihre Fernseherlebnisse mit den Eindrücken der unmittelbaren Handlungssituation verknüpfen. Diese These steht in klarem Widerspruch zur vierten These des Herausgebers, die im Kern besagt, „Adressaten eine Reflektions- und Handlungsstruktur anzubieten“.

1. Das Argument von der medienvermittelten symbolischen Verarbeitung als der Grundlage zur Beurteilung ‚gewalttätiger‘ Aussagen von Kindern

1.1 Von der Notwendigkeit gewalttätig-aggressiver Symbolik

Wie beurteilt man, ob und welche Medien gut, nützlich, notwendig, schädlich für Kinder sind? Bettelheim (1977) hat seine Argumentation dazu an einem archaischen Medium, dem Märchen, festgemacht. Er meint, Kinder bräuchten Märchen; natürlich auch die sadistisch aggressiven. Bettelheim geht davon aus, daß Kinder aus ‚offenen‘ Bildern, Motiven und Figuren des Märchens das für sich herausholen, was ihnen hilft, ihre Gefühle und Erfahrungen zu ordnen und zu verarbeiten.

Dem liegt die Annahme eines symbolischen Verarbeitungsprozesses zugrunde, bei dem die in einer Kultur vorhandenen Objektivationen die grundlegende Funktion haben, den Kindern Muster anzubieten; um überfordernde, bedrohliche, ängstigende Emotionen und Erfahrungen darzustellen und in irgendeiner Form zu reflektieren. Das ist der Gedanke von der Sozialisation im Rahmen eines kulturell geprägten symbolischen Verarbeitungsprozesses – mit den Medien als Objektivationen von Eindrücken, Ausdrücken, Erlebnissen, Gefühlen, Erfahrungen.

Für Bettelheim ist es ganz selbstverständlich, daß Medien wie Märchen Aggressionen, Sadismen usw. nicht ausgrenzen. Sadistische, gewalttätige, aggressive Bilder und Figuren des Märchens sind notwendig, um z. B. die im alltäglichen Erleben der Kinder vorkommenden Zerstörungsängste symbolisch verfügbar zu haben. Nur symbolisch objektiviert kann ein Kind mit solchen Ängsten und mit angstmachenden Ereignissen umgehen. Im Kinderalltag einer Industriegesellschaft sind bedrohliche Aggressionen, die Gefahr zerstört zu werden, allgegenwärtig, wie früher auch, nur in anderer Form; z. B. in der Aussage der Mutter zum Kind, das in die Schule geht: „Sei vorsichtig, daß dich kein Auto überfährt.“ Damit die Angst vor dieser ‚beschützenden Zerstörungsdrohung‘ ein Kind nicht

in überfordernde Ängste stürzt, braucht es z. B. Omnipotenzfiguren, die ihm helfen, sich aus dieser Art von Schutz zu befreien oder die Angst, die mit dieser Art von Schutz verbunden ist, wieder los zu werden. Entsprechende Omnipotenzfiguren gibt es in der Kinderwelt zuhauf, z. B. den Supermann als allmächtiges Helferlein oder den Captain Future als Weltraumpolizisten, der Bedrohung abwehrt, indem er den Aggressor zerstört. Neu dabei ist nur das Problem, daß diese Figuren nicht in Märchen, sondern im Fernsehen auftauchen.

1.2 *Technologische Kommunikationsstruktur und das Alltagshandeln der Kinder*

Das Motiv vom Däumling, der den menschenfressenden Riesen dazu bringt, seinen eigenen drei Töchtern die Kehle durchzuschneiden, ist viel blutrünstiger als das Bild vom Captain Future, der die Monster von Megara erschießen muß. Trotzdem, der Captain Future ist das eigentliche Problem! Die Motive, Bilder, Figuren des Märchens unterscheiden sich grundlegend von denen des Fernsehens. Der entscheidende Punkt dabei ist die Kommunikationsstruktur, in die die Medien jeweils integriert sind.

Das archaische Medium Märchen ermöglicht, so zumindest Bettelheims Erfahrung, die symbolische Auseinandersetzung mit der unmittelbaren Realität. Das ist auch deswegen möglich, weil das Märchen, in seiner ursprünglichen Form – die Oma erzählt –, in einer Interaktionssituation neu entsteht und vom Kind aus der Sprache in die eigene Vorstellungs- und Bilderwelt umgesetzt werden muß.

Dazu folgende These: *Das archaische Medium ist in einen praktischen Interaktions- und Lebenszusammenhang eingearbeitet, zu dessen symbolischer Verarbeitung es beiträgt.* Es kommt also darauf an, was die Oma aus der sadistischen Szene des Kinderschlachtens macht, ob und wann sie sie erzählt, welchem Kind, mit welcher Interpretation usw.

Für den schießenden Captain Future der Fernsehserie trifft das so nicht zu. Die Massenkommunikation ist zuerst einmal nicht in einen praktischen Lebens- und Interpretationszusammenhang eingebettet. Sie ist vielmehr arbeitsteilig von diesem Lebenszusammenhang abgetrennt und erscheint dort nur wieder in Form isolierter, zentralproduzierter Medien, die die Funktion haben, Informationen zu transportieren. Diese Abtrennung der Medien als symbolische Objektivationen aus dem alltäglichen Lebenszusammenhang, die daraus resultierende technologische Rückbindung im Sinne eines Informationstransportes läßt sich als kommunikative Entfremdung bezeichnen. Diese Entfremdung ist an der Frage festzumachen, ob das Fernsehen den Alltag oder der Alltag das Fernsehen interpretiert.

2. **Die aggressive Symbolik von Captain Future in einem Unterrichtskonflikt**

In einer dritten Grundschulklasse bastelten die Kinder im Rahmen eines Unter-

richtsprojekts Requisiten für ein Spiel „Weltraumreise“, entwickelten eine Spielhandlung und führten ihre verschiedenen Spiele auch den Kindern der Klasse vor. Dem Unterrichtsprojekt liegt der medienpädagogische Gedanke zugrunde, daß Kinder assoziativ zu den ihnen wichtigen Themen und Erlebnissen sowie zur dazugehörigen Symbolik kommen, wenn man ihnen nur den entsprechenden Freiraum einräumt (vgl. dazu Bachmair 1980, S. 201). Das Sujet „Weltraumreise“ wurde gewählt, um zum einen den Kindern zu signalisieren, ihr dürft die üblichen schulischen Phantasie-Grenzen überschreiten, zum anderen, um eine Brücke zur damals aktuellen Fernsehserie Captain Future offenzuhalten, um Bezüge zu Captain Future, falls für die Kinder wichtig, auch ‚schulisch‘ akzeptabel zu machen.

Ein Großteil der Kinder nutzte diesen assoziativen Freiraum. Die Kinder brachten dabei u. a. eine Fülle aggressiver Symbolik, mit und ohne Bezug zum Fernsehen. Diese aggressive Symbolik wurde sowohl von den Spielgruppen angenommen als auch eindeutig abgewehrt. Aus Platzgründen läßt sich hier nur ein Beispiel schildern, wie die aggressive Symbolik angenommen wird. Es zeigt signifikant den Vermittlungszusammenhang von Alltag, Symbolik und Fernsehen: In einem Konflikt mit Mädchen entwickeln Jungen ein Spiel nach dem Muster „Bedrohung durch Zerstörung des Angreifers abwehren“. Die Jungen bauen sich im Klassenzimmer eine Spielszenarie, mit Matratzen, Stühlen, Tischen, die ihr Raumschiff u.ä.m. darstellen. Hier agieren sie wild. An die Funktion der aggressiven Symbolik kommt man durch den Vergleich von Spielinhalt (Punkt 2.1), Muster des Spiels und Spiel-Symbolik (Punkt 2.2) heran. Dabei schält sich eine Kampf- und Gewaltsymbolik heraus. Diese Symbolik hat eine Funktion in dem vorausgegangenen Konflikt zwischen Jungen und Mädchen.

2.1 Inhalt des Spiels

Das Spiel der Jungen beginnt damit, daß sie von ihrem Boß den Auftrag bekommen, die Bedrohung durch die Monster von Megara abzuwehren. Dazu fliegen sie mit ihrem Raumschiff auf den Planeten, wo sie einige Megara-Monster erschießen. Sie werden dann per Funkgerät wieder zur Zentrale gerufen, da dort ein Angriff der Monster von Megara droht. Bei ihrem Start werfen sie noch Bomben auf die Monster von Megara. Die Jungen fliegen dann mit ihrem Raumschiff zur Wasserinsel, wo die Megaras ein Raumschiff überfallen haben. Auf der Insel fällt einer der Jungen durch eine versteckte Falлтür. Er wird befreit.

Ständig auftauchende Bedrohungen (glühende Lava, ein fremdes Raumschiff, eine feindliche Höhle, ein Schießwurm und aggressive Megara-Monster) wehren die Raumschiffhelden siegreich ab, indem sie Bomben werfen, Sprengladungen zünden usw.

Die Jungen beenden ihr Spiel, als sie sich ausagiert haben, ohne jedoch die Spielhandlung zu einem Abschluß zu bringen.

2.2 Überblick über das Muster des Spiels und die Spiel-Symbolik

a. Episoden, in denen das Spielmuster „Bedrohung abwehren/Kämpfen/ Angreifen/Töten“ erscheint (Episoden und Auszüge aus Protokoll 4a)

Episode 4a:

Axel: Harte Landung! –krrchchch –
Christian: Aussteigen!
Jörg: Funkgeräte mitnehmen!
Christian: Nehmt eure Masken mit! – Los, in Dreierreihen!
(Sie springen aus dem Raumschiff, Jörg macht dabei die tollsten Sätze.)
Axel: Die Monster von Megara!
Christian: Ich such hier unten, ihr da drüben!
(Axel kriecht auf dem Boden herum.)
Axel: Hier an Zentrale, hier an Zentrale! Kommen Sie bitte, ich hab eine Spur entdeckt!
(Jörg kommt angerannt.)
Jörg: Bin schon da!
(Jörg und Christian laufen zum offenen Fenster und schießen hinaus auf die parkenden Lehrerausos.)
Jörg: – pch – pchpch!

Episode 4b:

(Inmitten des Spiels der Jungen heulen die Sirenen der Stadt Probealarm)
L.: (zu den Jungen) Das habt ihr gemacht!
ML.: Das habt ihr ausgelöst, das war die gleiche Wellenlänge!
(ML. spielt auf Jörgs Orgeln an.)
Christian: (ängstlich) – ooooo!
Jörg: Die Monster! Bleib du an Bord!
(Jörg rennt mit Axel zum Fenster, beide schießen hinaus.)

Episode 4c:

(Axel kehrt zum Raumschiff zurück und kommt dabei an Christinas Rakete vorbei.)
Axel: Fremdes Raumschiff in Sicht!
Christian: Fremdes Raumschiff in Sicht!
Jörg: Schieß es ab!
Axel: Nein – nehmt mit ihm Funk auf! – Hallo, an fremdes Raumschiff!
Wie heißen Sie?
(Lehrer hat inzwischen für Henning das Hallgerät eingeschaltet. Henning produziert ein unheimliches Glucksen und Lachen.)
Christian: Die machen uns eine Funkstörung! – Was ist das für ein Gerät? Schalt es sofort aus, bevor die irgendwas machen, was für uns gefährlich ist.
Jörg: Die Bäume wackeln ja.
Christian: Das ist ganz gefährlich, wir müssen sofort landen.

Episode 4d:

(Axel hat aus den Musikrequisiten einen Schellenstab geholt und bewegt ihn auf dem Tisch hin und her.)
Axel: Das ist ein Wurm, der kommt hier angerollt – ihr müßt verschwinden!
Jörg: Das ist ein Schießwurm, weißte das?
Christian: Paß auf, er tötet Dich!

(Jörg und Christian holen ihre Waffen. Jörg erschießt den Wurm.)

Jörg: Der ist weg vom Fenster — der ist tot.

.
.

(Das Raumschiff fliegt Kurven, steigt auf und fällt)

Christian: Weiche Landung!

Jörg: Nicht landen! — Sofort wieder hoch — feindliche Wesen! Würmer — die machen das Gas aus den Pistolen!

Axel: Starten, so schnell wie möglich!

Protokoll 4a/Verlaufsprotokoll

Axel: Alle Mann zur Zentrale. Die Monster von Megara greifen an, Anruf von der Erde! Ende!

Christian: Wir müssen sofort starten.

Jörg: Sofortstartung!

.
.
.

Christian: Genügt — schalt aus!

Jörg: Megara-Wesen!

.
.

Christian: Mensch, Feuer! Düsenantrieb an!

Protokoll 4a/Verlaufsprotokoll

Axel Ich schmeiß ne Gasbombe auf die Megaras!

Jörg: Meine auch, hier!

Axel: Das ist doch keine Gasbombe! — Wir fliegen jetzt zur Wasserinsel.

Christian: Da soll heut ein Schiff von sechs Megaras überfallen worden sein — los, starten!

Axel Halt, dahinten — seht mal, unsere Gegner!

Protokoll 4a/Verlaufsprotokoll

(Axel und Jörg steigen aus. Jörg nimmt „Zeitbomben“ mit.)

Christian: Ich bleibe an Bord!

Jörg Da ist eine feindliche Höhle. Der Gang ist zugemauert!

(Die Jungen zünden eine „Zeitbombe“.)

Axel u. Jörg: Boooochch — pchchch!

Motive und Bilder des Musters „Bedrohung abwehren/Kämpfen/ Angreifen/Töten“

(Aus Platzgründen werden die Episoden nur verkürzt niedergegeben.)

Motiv: Militärisches Vorgehen

Aussteigen als militärische Formation (Protokoll 4a/Auszug aus Episode 4a)

Christian: Aussteigen!

Jörg. Funkgeräte mitnehmen!

Christian: Nehmt eure Masken mit! — Los, in Dreierreihe

Militärische Hierarchie bei der Aufstellung der Mannschaft zum Angriff (Protokoll 4a/Verlaufsprotokoll)

Axel: Wir haben die Monster von Megara getroffen, die Batterien entfernt — (Jörg: ja-a.) — damit rechnen wir wieder wie beim ersten Mal. Ich bin erster und ihr zwei rennt nebeneinander!

Motiv: Noteinsatz und Notlandung

(Protokoll 4a/Verlaufsprotokoll)

Jörg: Raumschiff Enterprise, Startung.
Axel: Wir haben einen Noteinsatz vom Chef gekriegt.
Jörg: Du bist doch der Chef, Du Trottel.
Axel: Auf zu den Monstern von Megara! 9-8-7-6-5-4-3-2-1-0
alle: (machen Startgeräusche) – Brouuuchchch –
(Jörg tutet mit dem Stylophon.)
.
.
.

Christian: Fertig zur Notlandung!

Axel: Wir setzen auf! Anschnallen!

Jörg: Wir haben die Anschnallgürtel vergessen, ich hol mir Draht!

Axel: Wir brauchen kein –

Christian: (unterbricht) – Draht ist weg! Los, auf! – brrrchch –
Harte Landung! – krrrrchchch –

Motiv: Angreifende Wesen

Fremdes Raumschiff (Protokoll 4a/Episode 4c)

(Axel kehrt zum Raumschiff zurück und kommt dabei an Christinas Rakete vorbei)

Axel: Fremdes Raumschiff in Sicht!

Christian: Fremdes Raumschiff in Sicht!

Jörg: Schießt es ab!

Der Schießwurm (Protokoll 4a/Episode 4d)

(Axel hat aus den Musikrequisiten einen Schellenstab geholt und bewegt ihn auf dem Tisch hin und her.)

Axel: Das ist ein Mann, der kommt hier angerollt – ihr müßt verschwinden!
(TB 532)

Jörg: Das ist ein Schießwurm, weißte das?

Die Monster von Megara (Protokoll 4a)

Jörg: Die Monster! Bleib Du an Bord!

Axel: Ich schmeiß ne Gasbombe auf die Megaras!

(Protokoll 4a)

Axel: Alle Mann zur Zentrale. Die Monster von Megara greifen an, Anruf von der Erde! Ende!

Bilder zu Kampfweisen

Schießen (Protokoll 4a/Episode 4d)

Jörg: Das ist ein Schießwurm, weißte das?

Christian: Paß auf, er tötet Dich!

(Jörg und Christian holen ihre Waffen. Jörg erschießt den Wurm.)

Jörg: Der ist weg vom Fenster – der ist tot.

Protokoll 4a (Auszug aus Episode 4c)

Axel: Fremdes Raumschiff in Sicht!

Christian: Fremdes Raumschiff in Sicht!

Jörg: Schieß es ab!

Bomben werfen (Protokoll 4a)

Christian: Soll ich eine Bombe werfen?

Axel: Nein, wir fliegen jetzt weiter auf Kurs 17!

Jörg: Okay!

(Protokoll 4a)

Jörg Da ist eine feindliche Höhle, der Gang ist zugemauert!

(Die Jungen zünden eine „Zeitbombe“.)

Axel u. Jörg: Boochch — pchchch!

Neutronenkanone (Protokoll 4a)

(Jörg und Axel steigen ins Raumschiff.)

Jörg Mal ne Runde starten!

Christian: Neutronen-Kanonen einschalten! Lcs, schalt den sechsten Gang ein!

Feuersystem (Protokoll 4a)

Christian: Starten — pchchchch.

Jörg: Feuersys - sy - sys -system einschalten!

Christian: Okay - tööt - tööt - tööt!

Motive und Bilder zu gefährlichen Situationen

Feindliche Höhle (Protokoll 4a)

Jörg: Da ist eine feindliche Höhle, der Gang ist zugemauert!

Funkstörung durch fremdes Raumschiff (Protokoll 4a/Auszug aus Episode 4c)

Christian: Die machen uns eine Funkstörung! — Was ist das für ein Gerät?

Schalt es sofort aus, bevor die irgendetwas machen, was für uns gefährlich ist.

Jörg: Die Bäume wackeln ja.

Christian: Das ist ganz gefährlich, wir müssen sofort landen.

Glühende Lava (Protokoll 4a)

Christian: Ich werde landen auf dem Planeten!

Jörg: Nicht! Glühende Lava ist da drinne!

Falltür (Protokoll 4a)

Jörg: Christian, hier, ich muß erstmal den Boden prüfen, wo man da hingehen kann, ach Axel, wo Du hineingefallen bist, ne, da könnt ich gleich hingehen und gleich denken, daß Du da reingefallen bist.

(Axel tritt auf die Falltür — pchchc, ich verschwinde jetzt mal! — läßt sich hinfallen und kriecht unter den zugebauten Tisch.)

Christian: Er ist weg!

(Jörg steigt aus und prüft mit seinem Gerät den Boden.)

Jörg: Da ist eine ganz weiche Stelle, da kann man nicht drauftreten!

c. Zusammenstellung der Figuren, die die Jungen in ihrem Spiel verwenden

Militärische Figur:
Kapitän

bedrohliche, angreifende Wesen:
Monster von Megara
Schießwurm

**aggressiv männliche Figur:
Rocker**

Megara-Wesen

**sonstige Figuren:
Pilot 2
Steuermann**

d. Zusammenstellung der Gegenstände, die im Spiel der Jungen auftauchen

**Zeitbombe
Funkgerät
Nebenbei-Stromgerät
Alarmknopf
Gasbombe, Bombe
Düsenantrieb
Anschallgürtel
Raumschiff Enterprise
Masken
Sprengstoff
Megara-Insel
Atomkraftwerk
Düsentriebwerk**

**Falltür
Vielzweckprüfgerät
Feuersystem**

glühende Lava

**Flugkörper
Waffe
Neutronen-Kanone
Sprengladung**

2.3 Verbindung zwischen Fernszenen und dem Spiel der Jungen

Sprachliche Versatzstücke

Bei der Entwicklung von Assoziationsketten des Spiels haben verbale Aussagen starke Vermittlungsfunktion, und zwar Aussagen wie „Raumschiff Enterprise“, „Noteinsatz“, „Monster von Megara“, „Düsenantrieb“, „Zeitbombe“, „Nebenbei Stromgeräte“ usw. Diese sprachlichen Vermittlungselemente sind schematisch. Sie erinnern an Versatzstücke aus Filmen und Heften der Massenkommunikation, ohne jedoch spezifische Bedeutung zu haben. Vermutlich sind die einzelnen sprachlichen Vermittlungselemente zufällig; in ihrer Zusammenstellung jedoch entsprechen sie der Anlage des Spiels, sowohl vom Inhalt als auch von der äußeren Form, der unsystematischen Entwicklung von Assoziationsketten. Zwar dürfte es unwesentlich sein, ob es sich nun um „Zeit-“ oder „Gasbomben“ handelt; wichtig ist, daß sie damit Kampfmittel bezeichnen. Das gleiche gilt für die technischen Details wie „Nebenbei Stromgerät“, „Düsenantrieb“; technisch muß es auch sein. Mit diesen zwar austauschbaren einzelnen Termini, die aber immer etwas mit Kampf und Technik zu tun haben, liegen die Jungen auf der Linie aggressiv-technischer Science-fiction-Medien, wie u. a. ‚Raumschiff Enterprise‘, ‚Kampfstern Galactica‘, ‚Captain Future‘.

Handlungsmuster und Zitate aus Captain Future

Die sprachlichen Versatzstücke mit ihrer allgemeinen aggressiv kriegesischen und technischen Bedeutung sind also in einen ebenfalls aggressiven Kontext eingebettet. Das ist eine Kriegs- und Abenteuerhandlung, in der die Bedrohung durch die Zerstörung des Angreifers abgewehrt wird. Dieses Handlungsmuster,

vermischt mit aggressiv technischen Details erscheint in Filmen wie *Captain Future*; in diesem Fall im Gewand des technisch omnipotenten Fortschritts, mit dessen Hilfe der strahlende Held gegen die Bedrohung ankämpft und dem Zerstörtwerden dadurch entkommt, daß er selber zerstört. Dem Wildwestfilm liegt das gleiche Handlungsmuster zugrunde, jedoch in einem antiquiert verklärenden Rahmen. Die Einkleidung in den technischen Fortschritt führt zu *Captain Future*.

Die Verbindung des Spiels der Jungen mit *Captain Future* ist direkter als nur die Gleichartigkeit des Musters ‚Bedrohung aggressiv abwehren‘. Die für das Spiel wichtigen „Monster von Megara“ stammen, im Sinne eines Zitats, aus dem *Captain-Future-Dreiteiler* „Herrscher von Megara“. Es tauchen auch wörtliche Parallelen in folgenden Kommandos auf wie „Protonenkanone fertig machen!“ „...gut schießen!“, „Angriff“, „Gegenangriff“. Diese Aussagen sind jedoch im wesentlichen Ausfluß des gemeinsamen Musters ‚Bedrohung aggressiv abwehren‘.

Die Gemeinsamkeit von Spiel und Filmserie bedarf dabei nicht als einfache Übertragung, als Anwendung oder als Abbildung verstanden werden. Zum Interpretationsmuster tritt ein Konflikt zwischen Jungen und Mädchen hinzu; ein Konflikt, der von den Jungen mit Hilfe eines Interpretationsmuster geführt wird, in das die ertsprechende Filmserie, auch *Captain Future*, eingegangen ist.

2.4 Der Konflikt im Schulalltag

Zu Beginn der Unterrichtseinheit sind die Jungen zusammen mit Mädchen in einer Gruppe. die Mädchen arbeiten diszipliniert, materialbezogen und produktorientiert an einem „Weltraum-Ungeheuer“. Die Mädchen wollen systematisch ein Spiel entwickeln. Jörg, einer der Jungen, bastelt dagegen mit geringstem Aufwand Requisiten, mit denen er sofort ein offenes, unregelmäßiges Rollenspiel beginnt. Er benimmt sich, so hat man den Eindruck, wie am Nachmittag in einer Nachbarschaftskindergruppe außerhalb der Schule. Er ist da ebenso laut und so ‚undiszipliniert‘ wie sonst auch. Daraus entwickelt und verschärft sich ein Konflikt zwischen Jungen einerseits und Mädchen andererseits. Die Mädchen schaffen es nun, die Lehrerin in diesem Konflikt auf ihre Seite zu ziehen, die dann für die Mädchen und gegen die Arbeitsweise der Jungen, insbesondere gegen Jörgs Arbeitsweise entscheidet. Die Jungen lösen für sich diesen Konflikt so, daß sie sich Omnipotenz- und Kampfmittel basteln. Damit holen sie sich auf der Phantasieebene ihres Spiels Weltraumpolizisten zu Hilfe, nachdem die Mädchen die Lehrerin, quasi als Unterrichtspolizei, zur Rückenstärkung hinter sich gebracht hatten.

Christian: Ich bin ein Engel, ich bin ein Engel!

Isabel: (zu Jörg, abwertend) Ach, dann Jörg, daß Du (betont) ein Engel bist!
(Kinder lachen)

Christian: Ich bin ein Engel, ich bin ein Engel, ich bin ein Engel
Jörg: Ich bin ein Engel!
 (Kinder lachen)
Christian: Ich bin ein Engel, ich bin ein Engel...
Jörg: ...Engel
 (Christian und Jörg schlagen die Arme wie Flügel auf und nieder und laufen durch den Klassenraum, Jörg hört als erster damit auf.)
Jörg: Meine Flügel sind ausgeschleppert.
 (Christian „fliegt“ weiter)
Christian: Ich bin ein Engel, ich bin ein Engel!
Isabel: (gereizt) Nun macht mal lieber was!
Christian: He, Jörg, ich bin grad am Überlegen
Jörg: Was denn?
Christian: Ach, ja
Jörg: Was dann?
 (Christian entfernt sich etwas vom Tisch und grübelt)
Christian: Ai, Jörgie, komm mal her! Jörgie, komm mal her!
 (Christian und Jörg stecken die Köpfe zusammen)
Christian: Jörgie wir können... wir können doch Polizei sein, wir selber Polizei. Raumwelt-Polizei! Hast gehört?
Jörg: Na klar bin ich Raumwelt-Polizei!
 (Christian und Jörg unterhalten sich flüsternd und aufgereggt über „Sheriffsterne“, die sie aus ihrem Engel-Kopfschmuck basteln wollen.)
Jörg will Christian weiter vom Tisch wegziehen)
Jörg: Los, komm her!

Im weiteren Verlauf des Spiels werden dann aus den Polizisten soldatenähnliche Weltraumkämpfer, die die „Megaras“ abwehren.

Die Jungen brauchen also eine symbolische Figur, die in ihrem Charakter und in ihrem Handlungsmuster dem Captain Future entspricht. Die Jungen bearbeiten ihr aktuelles Thema, die Bedrohung durch die Unterrichtsansprüche der Mädchen abzuwehren, mit Hilfe von Figuren bzw. eines Schemas, das auch in der Massenkommunikation typisch ist. Die Jungen knüpfen also entsprechend der Intention der Unterrichtseinheit die Beziehung zwischen Massenkommunikation und Schulproblemen auf ihre Weise (sicher nicht so wie man sich das als planender Erwachsener vorstellt). Im weiteren Verlauf des Spiels der Jungen – nachdem die unmittelbare Auseinandersetzung mit den Mädchen abgeschlossen ist, weil sie nun in getrennten Gruppen arbeiten -- entspricht die Weltraumpolizei voll dem Serien-Schema des Captain Future; nur ist jetzt der konkrete Anlaß zurückgetreten. Inhalt des Spiels ist, wie bei Captain Future, die ständige Bedrohung durch die Zerstörung aller nur denkbaren Angreifer abzuwehren. Die angreifenden „Monster von Megara“ werden mit Waffen (Pistolen, Bomben u.ä.m.) zerstört. Inhalt und Funktion des Spiels entsprechen also dem allgemeinen Serienmuster von Captain Future. Darüber hinaus verwenden die Jungen auch konkrete inhaltliche Details wie „Monster von Megara“, „Protonenkar:one“ u.ä.m. aus der Serie Captain Future.

2.5 Die Funktion des Fernsehens für den immer bedrohten Jörg

Daß die Jungen ihren ‚Frust‘, ihre Unterlegenheit in einem Kampfspiel loswer-

den bzw. kompensieren, sich dabei auch der gängigen Fernsehvorlagen bedienen, erscheint sinnvoll, nützlich, akzeptabel. Sieht man sich Jörg, die treibende Kraft dieses Spiels, jedoch genauer an, zeigt sich die Doppelbödigkeit und Gefahr der Anwendung eines Fernseh-Interpretationsmusters. Alle Details zu ‚Kampf‘ und ‚harter Technik‘, Details aus denen sich das Interpretationsmuster zusammensetzt, ob sprachlich oder gegenständlich dargestellt, bilden eine Brücke zwischen Jörgs Fernseherlebnissen und seinem Alltag, aber – das ist die entscheidende These – nicht kreativ verarbeitend, sondern seine Probleme verstärkend. Jörg ist das ‚schwierige‘ Kind in der Klasse; er ist schwierig, weil er ständig Bedrohung abwehrt, nämlich die Bedrohung, abgelehnt und ausgestoßen zu werden.

Jörg ist tendenziell immer bedroht, da er immer zu wenig Aufmerksamkeit und Zuwendung bekommt. Dieses Zuwenig an Aufmerksamkeit und Zuwendung hängt nach Aussage der Lehrerin mit der Ablehnung des Kindes in der Familie zusammen. So versucht Jörg durch ständige Aktivität Zuwendung und Aufmerksamkeit von der Lehrerin zu bekommen und im Mittelpunkt der Aufmerksamkeit der anderen Schüler zu stehen. Da Jörgs Aktivitäten sowohl den schulischen Rahmen sprengen als auch die Lehrerin emotional überfordert, weist die Lehrerin durch Ordnungsmaßnahmen Jörgs Aktivitäten zurück oder ignoriert seine ständigen verbalen Bemühungen, was die anderen Kinder ebenfalls tun. Jörg wehrt diese Bedrohung ab, indem er sich mit Macht- und Dominanzsymbolen ausstattet. Er will ein starker Mann sein. Dazu setzt er auch andere Kinder herab. Die nachfolgenden Aussagen belegen seine Art, sich als stark darzustellen.

(Protokoll 3a/Aussage 3)

(Jörg hat sich mit seiner gesamten Ausrüstung behängt und schneidet Grimassen.)

Jörg: Ich bin der ganz gefährliche Typ.

(Protokoll 4a/Aussage 1a)

(Die Lehrerin schickt die Kinder in die Pause. Jörg schlägt Christian und Alex vor, die Weltraumpolizei-Ausrüstung mit in den Hof zu nehmen.)

Jörg: Wir sind die einzigen – hier bei uns – drei Männer, die drei Rocker...

(Protokoll 4a/Episode 2a)

(Die Kinder Isabel, Kirsten, Henning gebrauchen während ihrer eigenen Spielvorbereitung das Wort „Sprengladung“, worauf Jörg sofort reagiert.)

Jörg: (abfällig) Sprengladung, Junge, das ist für kleine Babies, nix!

Jörg bekommt mit dieser Art von Aussagen keine Zuwendung oder Aufmerksamkeit, sondern neue bedrohliche Ablehnung – ein Zirkel, der nicht mehr aufzulösen ist, weil er sich selber verstärkt. So wird Jörg am Ende als einziger beim Gespräch über die Spiele von den anderen Kindern ‚fertiggemacht‘. Bei dieser massiven Ablehnung verschließt er sich kurz, um dann doch wieder viel vom Fernsehen, z. B. eine Episode aus „Captain Future“ zu erzählen:

(Protokoll 5/Episode 5c)

Jörg: Und eins fand ich gut, wo der, wo dann die Hunde sich ver-

steckt haben bei Captain Future, ne. Da hab'n sie die eingeeist, ich weiß nicht wie das jetzt war, da hat er son Loch reingebissen bei Captain Future, der hat irgendwie son Zeichen gemacht, irgendwie. Und da hat kaputtgebissen –

Jörg: – und da hat er irgendwie was gemacht. Und da hat der Hund gefressen, etwas, ne. Und da hat er noch was so gemacht. Ich weiß auch nicht wie er's gemacht hat. Und dann kam der Hund mit und hat alles noch mitgefressen. Da hat er da seinen Fuß bewegen können. Da hat er voll drangetreten, da war alles kaputt. Und da hat er denn –

Matthias: Mit der Faust hat er das gemacht!

Jörg: Mit dem Fuß!

Matthias: Mit der Faust!

Jörg weiß sehr viel von ‚Captain Future‘; und er ergreift das Handlungsmuster dieser und ähnlicher Serien ‚Bedrohung durch Zerstörung des Angreifers abwehren‘ auf, als ihm die Schule die Möglichkeit dazu anbietet. Er spielt den schießenden, starken, omnipotenten Weltraumpolizisten; wahrscheinlich ‚ist‘ er auch der omnipotente, kämpfende Abwehr-Held.

Es spricht viel dafür, daß er sein Thema nur noch fiktiv mit Hilfe von Fernsehmustern und anderen Vorlagen der Massenkommunikation bearbeitet. Zuwendung holt er sich über Konsum jeder Art.

3. Thesen zur Medienpädagogik

Das Beispiel, wie Jungen mit der Kampf- und Gewaltsymbolik umgehen, zeigt deutlich die Grenzen didaktischen Handelns. Mit dieser Kampf- und Gewaltsymbolik können die Jungen eine Auseinandersetzung bestehen, die auch im Rahmen eines offenen Unterrichtsprojektes vom Lehrer kaum zu durchschauen ist; ganz schweigen, daß er wenig Chancen hat, angemessen einzugreifen. Aus der Sicht des Lehrers geht es um ein Disziplinproblem, ob die Jungen sich nun in eine Gruppe integrieren oder nicht. Für die Jungen hingegen ist es eine wichtige Auseinandersetzung, bei der sie nur mit Hilfe der Kampf- und Gewaltsymbolik zu einer Lösung kommen. Die Lösung heißt für sie, sich nicht unterkriegen zu lassen. Das ist für 9jährige Jungen ein zentrales Thema, an das sie mit Hilfe einer Symbolik herangehen, die sie von Fernsehserien wie Captain Future her kennen. Ob es nun Zitieren ist, Nachspielen, Anlehnung, Anregung, Verstärkung, was sie aus Captain Future oder ähnlichen Serien herausziehen, läßt sich aus den Aussagen der Jungen nicht herauskristallisieren. Die Funktion der Symbolik ist entscheidend: die Jungen bearbeiten ihr aktuelles und subjektiv wichtiges Thema. Und, sie bearbeiten es assoziativ, indem sie über Aussagen, Handlungen, meta-

phorische Bilder, Requisiten usw. ihre eigene Lösung in ihrer Geschichte finden. Das ist ein Unterfangen, das didaktisch zu organisieren, nahezu jeden Lehrer, aber auch Sozialpädagogen, zum Scheitern brachte.

Die Kampf- und Gewaltsymbolik hat für die Jungen subjektive Bedeutung gewonnen, indem sie sie in ihrem schulischen Alltag verwenden; d. h. indem die Fernseh-Symbolik eine subjektiv wichtige Funktion bekommt. Diese subjektive Bedeutung ist nun didaktisch gesehen der springende Punkt. Sie läßt sich nicht im Sinn eines Lernziels herstellen. ‚Subjektive Bedeutung‘ heißt dabei, die Kampf- und Gewaltsymbolik zur Realisierung der eigenen handlungsleitenden Thematik zu verwenden. Diese Aussage ist auch für Jörg richtig; auch wenn man bedenkt, daß Jörg ‚mit‘ Captain Future aus der Realität seines frustrierenden Alltags aussteigt.

Zusammenfassend läßt sich folgendes sagen: *Die Verknüpfung von Fernseheindrücken mit dem eigenen Alltag und den eigenen handlungsleitenden Themen ist ein assoziativer Prozeß, den Kinder, aber auch Erwachsene, jeweils selbst gehen müssen. Die aggressive Symbolik in ihrer subjektiven Bedeutung und die Verarbeitung dieser Bedeutung in einem Interpretationsmuster und im eigenen Handeln kann nicht didaktisch hergestellt werden, weil sonst der assoziative Prozeß verloren ginge.* (Wie wichtig das Moment des Assoziativen ist, belegt ein anderes Beispiel aus der gleichen Grundschulklasse: ein Mädchen kommt auch auf Captain Future, jedoch nicht auf die Gewalt- und Kampfsymbolik, sondern auf Captain Future im Rahmen einer Katastrophen- und Flucht-Geschichte.) Die entscheidende Aufgabe des Pädagogen ist es, didaktische Situationen zu arrangieren (Bachmair 1981), in denen Kinder ihre Fernseherlebnisse mit ihren handlungsleitenden Themen und ihrem alltäglichen Handeln assoziativ verknüpfen können.

Es gibt nun denkbar viele didaktische Situationen, die einen assoziativen Freiraum erschließen. Im skizzierten Beispiel hatte das Basteln von Requisiten diese didaktische Funktion. Allgemein läßt sich formulieren, daß alle Ausdrucks- und Gestaltungsmittel unserer Kultur sich unter adressatenspezifischen Gesichtspunkten zu medienpädagogisch relevanten Situationen arrangieren lassen.

Dazu zwei Anmerkungen: Jeder ‚Lehrgang‘ schafft auf Anhieb zwar mehr fernsehrelevante Wissensbestände, nur fehlt dabei der Raum für das Entstehen subjektiver Bedeutungen. Die zweite Anmerkung soll medienpädagogischen Aktivismus aufs notwendige Maß zurückschneiden: Zumindest die Kinder nutzen ihre Freiräume, und die sind überall da, wo sie ohne Pädagogen, Eltern, Aufpasser usw. sind, für ihre assoziativen Wege, Fernseherlebnisse in ihren Alltag zu integrieren, Fernseherlebnisse für ihre handlungsleitenden Themen dienstbar zu machen. Medienpädagogische Aktivitäten sind dagegen nur ein Tropfen auf den heißen Stein. Bringt man dies Argument auf den Punkt, heißt das: *Medienpädagogik hat die gleichen Aufgaben wie jede andere pädagogische Disziplin bzw. Praxis auch, nämlich den Kindern einer Industriegesellschaft Freiräume zu schaffen; wobei hier der Schwerpunkt auf den Freiräumen für die eigene Ausdrucks- und Gestaltungsfähigkeit liegt.*

Literatur:

- Betteheim, B.: Kinder brauchen Märchen; Stuttgart 1977
- Bachmair, B.: Mit eigenen Augen sehen; der Versuch, Fernsehen didaktisch zu zähmen; medien + erziehung 1980, 4, 194 - 204
- Bachmair, B.: Technologische Veränderung von Kommunikation als Herausforderung für die Pädagogik; in: Schäfer, G., Loch, W. (Hrsg.): Kommunikative Grundlagen des naturwissenschaftlichen Unterrichts; Weinheim 1980, 147 - 189
- Bachmair, B.: Alltagsthemen und Fernseherlebnisse, Wie Grundschul Kinder Fernseherlebnisse bearbeiten; Praxis Schulfernsehen 1, 1982, 4 - 11
- Bachmair, B.: Vom Lehrerhandwerkszeug zur Theorie symbolischer Verarbeitung – Entwicklungslinien der Mediendidaktik; in: Garlich, A. u. a. (Hrsg.): Unterrichtet wird auch morgen noch; Königstein/Ts. 1982, S. 101 - 122
- Bachmair, B.: Symbolische Verarbeitung von Fernseherlebnissen in assoziativen Freiräumen – eine Bestandsaufnahme in einer Grundschule, Forschungsbericht; 2 Bände, Kassel (GhK) 1984
- Langenbucher, W. R., Räder, G., Weiß, H.-J.: Zur Notwendigkeit einer Neukonzeption der Massenkommunikationsforschung in der Bundesrepublik; in: Berg, K., Kiefer, M. (Hrsg.) Massenkommunikation; Mainz 1978, S. 9 - 39