

Die Tücken eines Grenzphänomens

Das Komische in den (Medien-)Erfahrungen Heranwachsender

Anja Hartung

In der Betonung, mit einem attraktiven Unterhaltungsprogramm aufzuwarten, suchen sich viele Medien mit Humor und guter Laune zu profilieren. Allerdings, über Humor lässt sich bekanntermaßen trefflich streiten. Woran lässt sich letztlich festmachen, was wirklich komisch ist? Die folgenden Ausführungen setzen sich mit dieser Frage aus-

einander, indem nachgezeichnet wird, welche Bedeutung Heranwachsende Komik in ihrem alltäglichen wie medialen Alltag beimesen und wie sich Verständnis und Beurteilungsfähigkeit gegenüber medialer Komik im Verlauf ihrer geistigen und sozialen Entwicklung ausdifferenzieren.

Über die Konstitution des Komischen wird immer wieder debattiert. Warum erheitert hier, was dort beschämt? Wie weit darf es gehen und was ist tabu? Die attische Komödie attackierte einst prominente Zeitgenossen mit einer Lust und Boshaftigkeit, die der modernen Satire nicht zuletzt angesichts des Persönlichkeitsschutzes versagt sind. Zugleich haben ihre Inhalte angesichts des historisch gewandelten Normenbewusstseins deutlich an komischer Sprengkraft verloren. Nur wenige der vielen Komödien des Aristophanes finden sich auf den Bühnen der Gegenwart. Nichts ist komisch per se. Erst die Wahrnehmung des Publikums erzeugt die ästhetische Erfahrung, die das Angebot zum komischen Ereignis werden lässt. Komik lässt sich zwar evozieren, etwa dann, wenn eine kommunikative Intuition, Gewohnheit oder Norm nicht eingelöst, absichtlich irritiert oder gesprengt wird. Voraussetzung für die Konstitution von Komik ist aber ihre Zuschreibung durch das rezipierende Subjekt, das erstens in der Lage sein muss, Kontextwechsel und Intensionsverlagerung als solche zu durchschauen, und zweitens bereit sein muss, dieses Durchschauen auch zu genießen (Schmidt 1976; 2003). Das Verstehen medialer Komik erfordert assoziatives Denken, die Vernetzung von Wissensbeständen und beruht wesentlich auf der Fähigkeit, die Perspektiven unterschiedlicher Personen unabhängig von der eigenen nachzuvollziehen und koordinieren zu können. Und schließlich bedarf es des Wissens um mediale Genre- und Darstellungskonventionen, die Inhalte rahmen und die intendierte Lesart erkennen

lassen. Es ist inzwischen zum Gemeinplatz geworden, diese komplexen Verstehensleistungen des Subjekts unter dem Begriff des Humors zu subsumieren. Folgen wir jenen philosophischen Diskurslinien, die Humor untrennbar mit der Konstitution des Subjekts verbunden sehen, so ist dieser jedoch eher als eine spezifische Haltung zu verstehen, die nicht gelernt, sondern vielmehr durch eine reflexive Distanz zu Selbst- und Weltverhältnissen entsteht und die hierdurch Sicht- und Erlebensweisen evoziert, die gerade dadurch als positiv empfunden werden, da sie ein Sich-Lösen von tradierten Sichten und mithin Zwängen ermöglichen können.

Ausgehend von der großen Relevanz, die dieses Bedürfnis für das Medienhandeln (nicht nur) im Kindes- und Jugendalter hat, möchten die nachfolgenden Ausführungen nachzeichnen, wie sich Heranwachsende zu den medialen Spielarten und Darbietungsweisen von Komik verhalten und wie sich ihre Präferenzen und Umgangsweisen im Verlauf ihrer Entwicklungs- und Individualisierungsvollzüge verändern. Grundlage dieser Darstellung ist eine Synopse empirischer Studien der Kinder- und Jugendforschung und einer eigenen Arbeit, die sich dem Problemzusammenhang in einer explorativ-qualitativen Studie anzunähern gesucht hat.* Dabei wird zu zeigen sein, dass Komik nicht allein von unterhaltendem und mithin entlastendem Wert sein kann, sondern die Rezeption wie Produktion komischer Handlungsvollzüge gleichsam für das Hineinwachsen und Bestehen in neuen sozialen Räumen und Rollen von Bedeutung

sind. Im Einklang mit einschlägigen Untersuchungen wird veranschaulicht, dass die Komikvorlieben von Kindern und Jugendlichen entscheidend von entwicklungsbedingten Aufgaben und Interessen geprägt sind. Davon abweichend wird jedoch auch die Frage gestellt, inwiefern der Begriff „Humor“ den hier benannten Problem-bereich tatsächlich adäquat zu fassen vermag, oder ob es sich nicht vielmehr um spielerische Modi der Weltaneignung und -begegnung im Kindes- und Jugendalter handelt, die diese ebenso zu fördern vermögen, wie sie gleichermaßen mit Risiken und Einschränkungen verbunden sein können.



Komik als Modus explorativer Wirklichkeitsaneignung und -begegnung im Kindes- und Jugendalter

Eine noch kindliche Facette des Umgangs mit Komik zeigt sich in der Vorliebe für das Genre des Zeichentricks (Schorb/Petersen/Swoboda 1992; Theunert/Schorb 1996; Rathmann 2004), das Kinder insbesondere durch seine unerwarteten Juxtapositionen, die Ignoranz physikalischer Gesetze, die Situationskomik und seinen Witz erfreut. Dabei liegt für die Kinder der Spaß wesentlich in der Auslösung der schlichten Inkongruenz. Die Ge-



Rollenspiele zum Thema „Lachen im Schulalltag“

Anmerkung:

*

Angeregt durch jene viel diskutierte Frage nach den Grenzen von Spaß in Alltags- und Medienkultur versuchte die in den Jahren 2004 bis 2006 realisierte Studie, die Aneignungsweisen der Kinder und Jugendlichen von Komik im Radio im Kontext ihrer altersgemäßen Entwicklung, ihrer Lebensbedingungen sowie ihres Geschlechts herauszuarbeiten. Ein besonderer Stellenwert galt dabei der Frage nach der definitiven Grenze, die Heranwachsende zwischen Komik einerseits und Gewalt andererseits ziehen. Dabei nutzte die Untersuchung unterschiedliche methodische Zugänge auf verschiedenen Ebenen. Neben Gruppendiskussionen und Einzelinterviews wurde insbesondere auf handlungsorientierte Methoden zurückgegriffen, die es erlaubten, die Wahrnehmung und Sichtweisen der Heranwachsenden aus einer Binnenper-

spektive heraus nachzuvollziehen. Der über Radiowerkstatt, Tagebuchehebung und Rollenspiele realisierte subjektorientierte und lebensweltliche Fokus erlaubte einen bemerkenswerten Einblick in die Lebenswelten von Heranwachsenden im Alter von 8 bis 16 Jahren und legte zugleich Modi offen, über die Jugendliche in einer expliziten Befragung vermutlich kaum Auskunft gegeben hätten. Die Studie wird im Literaturteil dieser Ausgabe, S. 88 f., vorgestellt [Anm. d. Red.].

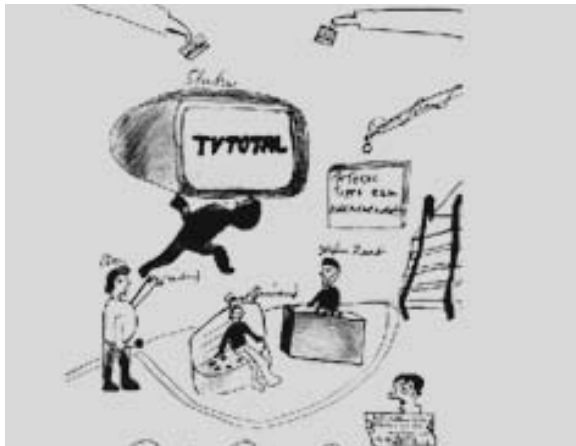
schichten entfalten sich in einer einfachen Zeitfolge und werden in der Regel mit konkret fassbaren Kippeffekten erlebt, die es ihnen erlauben, mit den erlernten konventionellen Denkschemata zu spielen (Kotthoff 2003). Im Alter von etwa 7 Jahren erreichen Heranwachsende die Fähigkeit zu konkret-operationalem Denken. Sie erkennen nun Doppel- und Mehrdeutigkeiten von Worten und sind in der Lage, mental von einer zur anderen Bedeutung zu wechseln, ohne die jeweils andere zu verlieren (Helmers 1965). Zugleich äußert sich in der Vorliebe der Kinder ein bedeutsam werdendes Entwicklungsthema: die Situierung des Kindes in der Welt der Erwachsenen. Häufig entspringt die von den Kindern goutierte Komik im bewussten Missverstehen erlernter Regeln oder Anweisungen von Autoritäten. Die Kinder finden Vergnügen an den Streichen kindlicher Figuren, die stets unangepasst und aufsässig sind und denen es dabei doch gelingt, ungestraft davonzukommen.

Etwa im Alter ab 9, 10 Jahren wendet sich die Mehrheit der Kinder vom Zeichentricksangebot ab (Theunert/Schorb 1996). Die Mädchen und Jungen stehen an der Schwelle in eine neue Lebensphase, in der die Situierung im sich ausdifferenzierenden sozialen Beziehungsgeflecht von großer Bedeutung ist. Die Selbstdarstellung auf der sozialen Bühne der Gleichaltrigengruppe wird zu einer zentralen Aufgabe und Komik zu einem wichtigen Expe-

rimentierfeld. So nimmt es nicht wunder, dass Medien nicht zuletzt selbst wichtige Ressourcen sind, aus denen Heranwachsende Anregungen schöpfen. Ihre Aufmerksamkeit gilt nunmehr verstärkt den verschiedenen Daily Soaps und Comedyangeboten (Theunert/Gebel 2000), die zwischenmenschliche Beziehungen auf unterhaltsame Weise zu inszenieren suchen. Mädchen wie Jungen erfreuen sich an den scherzhaften Reibereien in den Dialogen der Protagonisten, in welchen Regeln überschritten und Tabuisiertes überraschend zur Sprache gebracht wird. Im Zuge ihrer Entwicklung erwerben Heranwachsende eine Vorstellung für die perspektivierende Kraft

re Freude an medialen Formatbrüchen, wie sie etwa für die kontrovers diskutierte Fernsehshow *TV total* konstitutiv sind. Wie die Arbeiten des Entwicklungspsychologen Robert L. Selmans (1984) zeigen, setzen mit der Komplexitätssteigerung im sozialen Denken Strategien psychologischer Überredungskünste ein, deren Effekte im Modus des Hereinlegens oder Veralberns zu erproben, Heranwachsenden großes Vergnügen bereitet. Überdies erwächst der Spaß am Spiel mit der Perspektivität sozialer Standpunkte, der Zunahme heterogener Verhaltensanforderungen und Rollenerwartungen, an die sich die Mädchen und Jungen im Zuge ihrer Sozialisation

Zeichnungen, in denen sich Kinder mit *TV total* auseinandergesetzt haben



ihrer Denk- und Sprachformen, deren Erprobung mit großem Vergnügen verbunden ist. Die Kreation wie Entschlüsselung von Sprachwitz werden zur lustvollen Exegese und zugleich Strategie im Ringen um soziale Anerkennung.

In der Dialektik von Verbergen und Erscheinen eröffnet ihnen die Mehrdeutigkeit der Sprache neue Möglichkeiten des Diskurses über relevante und doch (sozial riskante) Themen (Helmers 1965). Vor allem Jungen nutzen den Bruch mit kommunikativen Standards als soziale Profilierungsstrategie, indem sie sich – einer Art Punktespiel vergleichbar – durch den gekonnten Wechsel von Aktion und Reaktion in scherzhaften Dialogen zu behaupten suchen (Neumann-Braun/Deppermann/Schmidt 2001).

Die Freude der Mädchen und Jungen an diesen – im Kontext der anthropologisch-soziolinguistischen Forschung als *Scherzkommunikation* (z. B. Kotthoff 1998) bezeichneten – Formen komischer Handlungsvollzüge ist nicht zuletzt auf eine Komplexitätssteigerung im sozialen Denken zurückzuführen. Heranwachsende entwickeln verstärkt die Fähigkeit, sich im Kommunikationsverhalten auf die Denkperspektiven anderer einzustellen und deren Sichtweise wie die Möglichkeit wechselseitiger Antizipation bei der Objektivierung von Sachverhalten zu berücksichtigen. Dieser Umstand erklärt mithin auch ih-

mehr und mehr gebunden sehen. Um die soziale Ordnung und die Regeln, auf denen diese beruht, zu untersuchen, führte Harold Garfinkel (1984) sogenannte Krisenexperimente durch, die implizite soziale Normen sichtbar machten, indem diese nicht oder in übertriebener Weise eingehalten wurden. Viele Komik-Formate in den Medien verfahren nach einem ähnlichen Prinzip, indem sie mit Störungen des Normalitätsrahmens in ausgewählten Standardsituationen spielen – etwa Passanten auf der Straße mit ungewöhnlichen Fragen konfrontieren – und die spezifischen Reaktionen und „Reparaturleistungen“ der Akteure dem Gelächter preisgeben. In einer Zeit, in der es für Heranwachsende zunehmend gilt, in Lebensräumen mitunter antagonistischer Möglichkeiten, Werteorientierungen und Erwartungen zu bestehen, hat das Spiel mit kommunikativen und sozialen Standards eine wichtige entlastende Funktion.

„Nur Spaß?“ – Spaßverstehen als soziale Norm

Gleichsam aber machen gerade Formate wie *TV total* deutlich, dass Komik als Kipp-Phänomen immer auch eine Sinnüberschneidung zugrunde liegt, die sowohl Erheiterung als auch Betroffenheit nach sich ziehen kann. Der immer wiederkehrende Rekurs auf stereotype Muster der Komikgenerierung stößt insbesondere bei älteren Mäd-

chen und Jungen nicht zuletzt deshalb auf wenig Zuspruch, da sie in ihrem Alltag allzu oft die Kehrseite des Spaßes erleben. Komik fungiert in den mikrosozialen Beziehungen jugendlicher Lebenswelten wesentlich als Richtschnur, mit der implizit die Normen der Gemeinschaft kommuniziert und Abweichungen sanktioniert werden. Vor dem Hintergrund eines für sie verbindlichen Normenkanons ordnen Heranwachsende Gleichaltrige schnell in ein System von Prototypen ein, das häufig mit einer starken Stilisierung menschlicher Individualität verbunden ist. Vermeintliche Unstimmigkeiten, die von den Jugendlichen als Unzulänglichkeiten wahrgenommen werden, sind Material komischer Deutungen, die Jugendliche zu Außenseitern stigmatisieren und über die zu lachen, der soziale Druck bewegt. Das sozial akzeptierte Reagieren auf Komik – im Sinne des „Spaßverstehen(s)“ – wird zu einer wichtigen sozialen Bewährungsprobe und verstärkt die Anpassungsbereitschaft des Einzelnen und die Orientierung an den Normen der sozialen Bezugsgruppe. Der Ausspruch: „War doch nur Spaß!“ hat dabei die Funktion einer moralischen „Neutralisierung“ inne, die – der Entlastung und Verteidigung dienend – zugleich jene in Frage stellen, die das „Humor“-Verständnis der anderen nicht zu teilen bereit oder in der Lage sind.

Nicht zuletzt lassen diese Zusammenhänge eine oft gestellte Frage berechtigt erscheinen: Handelt es sich hierbei tatsächlich (schon) um Humor oder vielmehr um eine Form des kommunikativen Spiels (Bönsch-Kauke 1999; 2003), in der jene für den Humor konstitutive Subversion lediglich der Aufrechterhaltung und damit letztlich Tradierung (sozio-)kultureller Regeln dient? Wenn Heranwachsende dergestalt mit sozialen Konventionen konfrontiert werden, so entwickeln sie keine Distanz zu ihnen, sondern diese bilden vielmehr das Selbstverständliche, die Grundfesten einer sich bildenden Weltaufordnung. Eine humorvolle Sicht aber kann erst dort entstehen, wo diese Grundfeste sich als brüchig erweisen, die Bedingungen der Selbst- und Weltreferenzen des Subjekts disponibel werden und diese Orientierungskrise das Lösen von tradierten Sehgewohnheiten möglich macht. Auf eine solche Unterscheidung zu bestehen, macht auch deshalb Sinn, da „Spaß“ in unserer zeitgenössischen Mediengesellschaft mehr und mehr zu einem Label verkommen ist, in dem mit dem menschlichen Bedürfnis nach Wirklichkeit transzendierender Distanz allzu oft der bequeme Verzicht auf jene humorkonstitutive Reflexivität erkaufte wird.

Literatur:

Bönsch-Kauke, M.:

Witzige Kinder. Zur spielerischen Entwicklung von humorvollen Interaktionen zwischen sieben- bis zwölfjährigen Kindern durch kreative Techniken. In: Zeitschrift für Entwicklungspsychologie und Pädagogische Psychologie, 31/1999/3, S. 101–115

Bönsch-Kauke, M.:

Psychologie des Kinderhumors. Schulkinder unter sich. Opladen 2003

Garfinkel, H.:

Studies in Ethnomethodology. Cambridge 1984

Helmers, H.:

Sprache und Humor des Kindes. Stuttgart 1965

Kotthoff, H.:

Spaß Verstehen. Zur Pragmatik von konversationellem Humor. Tübingen 1998

Kotthoff, H.:

Witz kommt raus! Komik und Humor bei Kindern – ein Überblick. In: *Television*, 16/2003/1, S. 4–11

McGhee, P. E.:

Development of the Humor Response: A Review of the Literature. In: *Psychological Bulletin*, 76/1971/5, S. 328–348

McGhee, P. E.:

Humour. Its Origin and Development. San Francisco 1979

McGhee P. E./Chapman,

A. J. (Hrsg.):
Children's Humour.
Chichester 1980

Neumann-Braun, K./Dep-

permann, A./Schmidt, A.:
Identitätswettbewerbe und ernerste Konflikte: Interaktionspraktiken in Peer-Groups. Paper des Forschungsschwerpunkts „Familien-, Jugend- und Kommunikationssoziologie“ 36. Frankfurt am Main 2001

Rathmann, C.:

Was gibt's denn da zu lachen? Lustige Zeichentrickserien und ihre Rezeption durch Kinder unter besonderer Berücksichtigung der präsentierten Gewalt. München 2004

Schorb, B./Petersen, D./

Swoboda, W. H.:
Wenig Lust auf starke Kämpfer. Zeichentrickserien und Kinder. München 1992

Schmidt, S. J.:

Komik im Beschreibungsmodell kommunikativer Handlungsspiele.
In: W. Preisendanz/
R. Warning (Hrsg.): *Das Komische.* München 1976,
S. 165–191

Schmidt, S. J.:

Unterhaltung gibt es nicht. Unterhalten Sie sich gut! Einige philosophische Anmerkungen zum Thema.
In: W. Früh/ H.-J. Stiehler (Hrsg.): *Theorie der Unterhaltung. Ein interdisziplinärer Diskurs.* Köln 2003,
S. 324–336

Selman, R. L.:

Die Entwicklung des sozialen Verstehens. Entwicklungspsychologische und klinische Untersuchungen.
Frankfurt am Main 1984

Theunert, H./Gebel, C.

(Hrsg.):
Lehrstücke fürs Leben in Fortsetzung: Serienrezeption zwischen Kindheit und Jugend. München 2000

Theunert, H./Schorb, B.

(Hrsg.):
Begleiter der Kindheit. Zeichentrick und die Rezeption durch Kinder.
München 1996

Dr. Anja Hartung ist seit 2007 wissenschaftliche Mitarbeiterin am Lehrstuhl Allgemeine Pädagogik der Otto-von-Guericke-Universität Magdeburg/Studiengang „Medienbildung – Visuelle Kultur und Kommunikation“. Im Rahmen ihrer Habilitation arbeitet sie zum Thema „Medien in Prozessen biografischer Selbstreflexion“, das sie gegenwärtig als Visiting Scholar an der University of Leeds empirisch exploriert.

