Faszination von Waffen auf Kinder

Ludwig-Maximilians-Universität
München
Institut für Schulpädagogik und Grundschuldidaktik
Bereich: Unterrichtsmitschau und Didaktische Forschung
Prof. Dr. H. Zöpfl

Schriftliche Hausarbeit zur Zulassung zum
1. Staatsexamen für das Lehramt an Grundschulen
nach LPO I
Prüfungstermin: Frühjahr 1995
Fach: Schulpädagogik

Dozent: Dr. J. Heigl

vorgelegt Sommer 1994 von:
cand. päd. Liane Greim
Kratzerstr. 10
München jetzt
Gewerbestr. 4
84428 Buchbach
greim@schleibinger.com

28. Juni 2004

Inhaltsverzeichnis

1 Einleitung **2**

2 Die Waffe **3**

2.1 Definition der Waffe 3

2.1.1 Die Waffe aus soziologischer Sicht 3

2.1.2 Etymologische Deutung der Waffe 3

2.1.3 Das Waffengesetz 4

2.1.4 Die Waffe aus ethologische Sicht 5

2.1.5 Die Waffe als Mittel des Krieges 5

2.1.6 Die Waffe unter *ästhetischem* Blickwinkel 6

2.2 Einteilung der Waffen 6

2.2.1 Schutzwaffen 6

2.2.2 Trutzwaffen 6

2.2.3 Die Fernwaffen 6

2.2.4 Bewegliche, motorisierte Waffen 7

2.2.5 Raketen und Lenkwaffen mit atomarer und konventioneller Bestückung 7

2.3 Die Waffe aus anthropologischer Sicht 8

2.4 Waffe und Kunst 9

2.5 Abgrenzung Waffe – Kriegsspielzeug 9

2.5.1 Kriegsspielzeug 10

2.5.2 Gewaltspielzeug 12

3 Die Waffe als Spielzeug und die Gesellschaft **13**

3.1 Historischer Abriß bis 1933 13

3.2 Kriegspielzeug 1933 - 1945 14

3.3 Entwicklung des Kriegsspielzeugs nach dem 2. Weltkrieg in der BRD 15

3.4 Entwicklung des Kriegsspielzeugs nach dem 2. Weltkrieg in der DDR 16

3.5 Die gegenwärtige Bewertung von Waffen und Kriegsspielzeug . 18

3.5.1 Fallbeschreibung: *Laserdrom* 19
3.5.2 Fallbeispiel *Gotcha* 19
3.5.3 Fallbeispiel: *Gebirgsschützen in der Kirche* 19
3.5.4 Fallbeispiel: Politik 20
3.5.5 Fallbeispiel: Schieß- und Fechtsport 20
3.5.6 Fallbeispiel: Schießbude 20
3.5.7 Auswertung 20

4 Kinder, Waffen und Spiel 22
4.1 Allgemeine Betrachtungen zum Spiel der Kinder 22
4.1.1 Spieltheorien 22
4.2 Formen des Spiels 24
4.3 Spiele der Kinder mit Waffen – Beispiele 26
4.3.1 "Räuber und Gendarm" 26
4.3.2 Variationen 28
4.3.3 Bandenkriege 28
4.3.4 Polizei spielen 28
4.3.5 Soldatenlied 29
4.3.6 Wasserspritzpistolen im Einsatz 29
4.4 Persönliche Spielbeobachtungen 30
4.4.1 Fiktives Abwehrspiel 30
4.4.2 Angriff 30
4.4.3 Totschießen mit Spielzeugpistolen 31
4.5 Zusammenfassung 32
4.6 Waffen auf dem Spielzeugmarkt 32
4.6.1 Spielzeugwaffen und Spielzeugbranche 33
4.6.2 Waffen auf dem Spielzeugmarkt 33
4.6.3 Waffentragende Actionfiguren 36
4.7 Zusammenfassung 38

5 Waffen und Aggression. Ursachen und Wirkung 40
5.1 Psychologie der Waffe 40
5.1.1 Magie 40
5.1.2 Technik 41
5.2 Psychologie des Waffengebrauchs 43

5.2.1 Waffe als Machtmittel über Personen 43
5.2.2 Waffe als Machtmittel über Leben und Tod 43
5.2.3 Waffengebrauch als Ausdruck innerer Gefühle 44
5.3 Waffe im Zusammenhang mit Aggression und Gewalt 44
5.3.1 Aggression und Gewalt 45
5.3.2 Mögliche Ursachen von Aggression und Gewalt 46
5.3.3 Waffen als Ursache oder Auslöser von Aggression und Gewalt? 48
5.4 Waffen und geschlechtsspezifische Unterschiede 52
5.4.1 Biologischer Erklärungsversuch 52
5.4.2 Geschlechtstypisches Verhalten- ein Erbe der Evolution? 54
5.4.3 Psychologischer Ansatz 54
5.4.4 Mythos Mann 54
5.4.5 Exogene Einflüsse auf das Rollenverhalten 55
5.4.6 Geschlechtstypisches Verhalten 56
5.4.7 Zusammenfassung 57

6 Umfrage an einer Grundschule 59
6.1 Methodische Grundlagen einer Umfrage 59
6.1.1 Frageformen 60
6.1.2 Fragetypen 60
6.1.3 Aufbau des Fragebogens 61
6.2 Pilotstudie, erste Erkundung 61
6.2.1 Der Fragebogen der Pilotstudie 62
6.2.2 Die Gesprächssituation 63
6.2.3 Ergebnis 63
6.2.4 Interpretation 64
6.3 Der Fragebogen 65
6.3.1 Struktur und Aufbau 65
6.3.2 Die Fragen 65
6.4 Organisatorische Vorbereitung der Hauptbefragung 69
6.5 Durchführung, Methode 69
6.5.1 Demografische Daten der Kinder 70
6.5.2 Verlauf der Befragung 70
6.6 Auswertung der einzelnen Fragen 71

6.6.1 Mit welchem Spielzeug spielst du am liebsten ? 71
6.6.2 Welche Spiele spielst du am liebsten . . . ? 72
6.6.3 Spielst du auch zusammen mit Jungen (Mädchen) ? . . 72
6.6.4 Hast du zu Hause Spielzeug mit dem man kämpfen kann 73
6.6.5 Unterschied zwischen echter und Spielzeugwaffe ? . . . 75
6.6.6 Auf Volksfesten gibt es Schießbuden. Was machst du ? 77
6.6.7 Womit spielen Jungs (Mädchen) am liebsten ? 78
6.6.8 In welchen Verein würdest du eintreten ? 79
6.6.9 Hier habe ich einige Karten . . . Sag mir .. was du erkennst ? 79
6.6.10 Kennst du die Spielfiguren: Power Rangers 83
6.6.11 Mit welchem Spielzeug darfst du nicht spielen ? 84
6.6.12 Was ist eine Waffe ? 84
6.6.13 Warum spielen Kinder gern mit Pistolen . . . ? 86
6.6.14 Du sollst dich verkleiden. Wie verkleidest du dich ? . . 87
6.6.15 Dein Urteil zur Befragung 88
6.7 Allgemeine Eindrücke 88
6.7.1 1. Klasse 88
6.7.2 3. Klasse 89
6.7.3 4. Klasse 89
6.8 Gesamtergebnis der Befragung 90
6.8.1 Allgemeine geschlechtsspezifische Unterschiede 90
6.8.2 Waffe und Spielzeugwaffe 91
6.8.3 Einstellung der Kinder zu Waffen 91
6.9 Waffen in indirekter Form 91
6.9.1 Aussagekraft der Umfrage 91

7 Das Videospiel 92
7.1 Typen von Videospielen 92
7.1.1 Geschicklichkeitsspiele 92
7.1.2 Denkspiele 92
7.1.3 Abenteuerspiele 92
7.1.4 Kämpfe und Schlachten 93
7.2 Faszination von Videospielen 93
7.3 Videospiel – eine moderne Waffe? 94

7.3.1 Simulationsspiel: Tactical Fighter Experiment TFX . . 94

8 Konsequenzen für Lehrer und Eltern 96

8.1 Friedenserziehung 96

8.1.1 Friedenserziehung in der Grundschule 97

8.1.2 Friedenserziehung durch Eltern und Lehrer 98

9 Schlußwort 100

9.1 Zusammenfassung 100

10 Literaturverzeichnis 102

11 Anhang 109

11.1 Bildkarten der Pilotstudie 109

11.2 Bildkarten der Hauptbefragung 117

11.3 Elternbrief 126

11.4 Fragebogen 127

11.5 Erklärung 134

1. Einleitung

Auf dem Spielplatz, in Hofeinfahrten, bei Freunden und Bekannten und in der eigenen Familie kann man es beobachten und hören – das *Herumfuchteln* mit Spielzeugpistolen, untermalt mit lautem *peng – päng - trrr* Geräuschen. Typische Drohhaltungen eines Westernhelden, dargestellt von Kindern. Manchmal dienen auch Zeigefinger und Daumen als Ersatz für eine Pistole, manchmal ist es nur ein Stock. Auch Legosteine werden benutzt, um handwaffenähnliche Gegenstände zu bauen.

Woher kommt es also, daß Kinder, sich zu Pistolen, Schwertern und dergleichen hingezogen fühlen ? Welche scheinbar magischen Kräfte haben Waffen, so daß sich Kinder ihnen offensichtlich nicht entziehen können, quasi verhext, bezaubert, eben fasziniert sind ?

In der vorliegenden Arbeit werde ich dieses Verhaltens und dessen Ursachen näher beschreiben und untersuchen.

Einleitend werde ich den Begriff der Waffe näher definieren und diesen vom Kriegsspielzeug oder Gewaltspielzeug abgrenzen.

Die Waffe als Spielzeug wird im Anschluß daran diskutiert. Spielzeug einer Kultur hat auch immer Repräsentationsfunktion. Es wird zu untersuchen sein, welche Bedeutung die Waffe als Spielzeug eingenommen hat, und welcher Standpunkt dazu heute vertreten wird.

Der Hauptthemenbereich ist den Kindern gewidmet, im Spiel mit Waffen als Spielzeug. Ein Aspekt dieser Diskussion ist der Zusammenhang zwischen Spielzeugwaffe und Gewalt.

Eine von mir durchgeführte Umfrage an einer Münchner Grundschule soll aktuelle Trends zu meinem Thema aufzeigen, ohne Anspruch auf Verallgemeinerung zu erheben.

Im vorletzten Kapitel wird über das Videospiel referiert. Dieser Aspekt erscheint mir sehr wichtig, da die Kinder in Zukunft noch viel mehr von Technik und Computern umgeben sein werden und diese massiv in die Spielwelt diffundieren. Löst das Videokampfspiel die Spielzeugpistole ab ? Wird ein mediales Waffenspiel von der Gesellschaft toleriert, weil Technik den meisten Menschen Ehrfurchtsgefühle einflößt ?

Welche Arbeit kann die Schule in diesem Zusammenhang leisten ? Dies ist die Fragestellung des letzten Abschnitts. Friedenserziehung in der Schule als zentrales Unterrichtsprinzip, als logische Folge der Auseinandersetzung mit Gewalt- und Konfliktfragen.

2. Die Waffe

2.1 Definition der Waffe

Schon seit jeher ist der Begriff der Waffe kaum eindeutig zu fassen gewesen, da alle Deutungsversuche nicht unwidersprochen blieben.

2.1.1 Die Waffe aus soziologischer Sicht

Nach ([74], S.55) ist die Waffe zur Lösung von Konflikten bestimmt. Er schreibt: ... Stöcke; Steine usw. können als Waffen gelten, da sie die Körperkraft bei Gewaltanwendung zu steigern vermögen. Die Menschen bearbeiten vorgefundene Materialien und schaffen sich so Waffen, **die sie bei bestimmten Formen des Konflikts verwenden.** ...

2.1.2 Etymologische Deutung der Waffe

Das Lexikon ([19]) definiert den Begriff Waffe folgendermaßen:

- Gerät, Werkzeug; Vorrichtung zum Töten von Tieren und Menschen, (im Krieg) zum Angriff oder zur Verteidigung.
- Mittel mit dem jemand etwas zu erreichen sucht, z.B. in einer auf intellektueller Ebene geführten Auseinandersetzung, der Kampf mit Argumenten.
- mmz; kurz für Waffengattung
- jägersprachlich
  - die hervorstehenden Eckzähne im Ober- und Unterkiefer des Keilers
  - Klauen des Luchses und der Wildkatze
  - Krallen der Greifvögel

Die etymologische Herleitung:

mittelhochdeutsch:	Wafen
althochdeutsch:	Wafan (Neutrum)
gotisch:	Wepma (Neutrum pl, ursprünglich *Kampfgerät*. Näheres unbekannt ⇒ Wappen

Aus dem Duden [32] : Die gemeingermanische Bezeichnung für Kampfgerät ... im mittelhochdeutschen bedeutet das Wort auch Schildzeichen, Wappen ... Ableitungen: Waffnen, sich (mittelhochdeutsch wafenen, althochdeutsch waffanen) Waffen anlegen, dazu Präfixbildungen bewaffnen (18. Jh.), entwaffnen.

2.1.3 Das Waffengesetz

Das Deutsche Waffengesetz [34] definiert die Waffe in folgender Weise:

§1 Waffenbegriffe

1. Schußwaffen im Sinne diese Gesetzes sind Geräte, die zum Angriff, zur Verteidigung, zum Sport, Spiel oder zur Jagd bestimmt sind, und bei denen Geschosse durch einen Lauf getrieben werden.
2. Tragbare Geräte, die zum Abschießen von Munition bestimmt sind, stehen den Schußwaffen gleich.
3. Die Schußwaffeneigenschaft geht erst verloren, wenn die wesentlichen Teile so verändert sind, daß diese mit allgemein gebräuchlichen Werkzeugen nicht wieder gebrauchsfähig gemacht werden können.
4. Handfeuerwaffen im Sinne dieses Gesetzes sind:
   (a) Schußwaffen, bei denen zum Antrieb der Geschosse heiße Gase verwendet werden.
   (b) Geräte nach Absatz 2
   (c) Selbstladewaffen ...
   (d) Schußapparate ... tragbare Geräte ... die Munition verwenden.
   (e) Hieb- und Stoßwaffen ... die dazu bestimmt sind unter unmittelbarer Ausnutzung der Muskelkraft durch Hieb, Stoß oder Stich ... Verletzungen beizubringen.

Nach diesen allgemeinen Vorschriften geht das Gesetz noch auf folgende Punkte ein:

- Munition und Geschosse
- Erwerben, Überlassen und Führen von Waffen
- Zuverlässigkeit des Waffenbesitzers

In §6 werden die Ausnahmen erörtert, auf die das Waffengesetz *nicht* zutrifft. Dies sind z.B. historische Sammlerwaffen, die ... wegen ihrer Konstruktion, ihrer Handhabung oder ihrer Wirkungsweise keine Gefahr für die öffentliche Sicherheit darstellen ... Wie diese *Konstruktion* auszusehen hat ist nicht definiert.

Im Zentrum des Gesetzes steht die Sicherung der öffentlichen Ordnung, die durch den Besitz von Waffen gefährdet wird.

Gemäß Waffengesetz fallen Spielzeugpistolen nicht unter das Waffengesetz, da aus Ihnen keine Geschosse austreten, oder wenn Geschosse austreten, so dürfen diese eine gewisse Bewegungsenergie nicht überschreiten. In einem Kommentar zu §6 ist zu lesen [5]: ... daß das Gesetz Schußwaffen mit einer Schußleistung von mehr als 10 Joule als gefährlich ansieht.

In Versuchen hat sich gezeigt, daß Geschosse mit einer Bewegungsenergie von mehr als 10 Joule tödliche Kopfverletzungen hervorrufen können. Schußwaffen, deren Geschoßkraft weniger als 7,5 Joule beträgt sind nur bedingt gefährlich.

Ein Spielzeuggewehr, welches man zum Abschuss von Steinkügelchen, Erbsen oder dergleichen verwendet, ist keine Waffe im Sinne des Waffengesetzes. Dazu der Teil B I Allgemeine Durchführungsvorschriften [34]:

Das Waffengesetz ist nicht anzuwenden auf:

1. Schußwaffen nach §1 Absatz 1 des Gesetzes, die zum Spiel bestimmt sind, wenn aus ihnen nur:
   - Geschosse nach §2 Absatz 3 Nr. 1 (Geschosse, feste Körper) des Gesetzes verschossen werden können, deren Bewegungsenergie nicht mehr als 0,5 Joule beträgt. Darunter fallen Federdruckwaffen und Berloque Pistölchen.
   - ... wenn mit ihnen nur Zündblättchen, -bänder oder - ringe (Amorces) abgeschossen werden können und das Gerät so beschaffen ist, daß beim Abschießen keine Gefahr durch Splitter oder Umhüllungen entsteht.
   - ... Knallkorken abgeschossen werden können

Mit dieser geringen Bewegungsenergie also können im allgemeinen keine Verletzungen verursacht werden. Es ist jedoch zu beachten daß Verletzungen der Augen auftreten können. (vgl. [34])

Nach der Allgemeinen Verwaltungsvorschrift zum Waffengesetz (WaffVwV) muß die Schußwaffe ... einen Lauf besitzen, es müssen Geschosse aus ihr austreten können (Blasrohre sind ausgenommen) ...

Der Hersteller ist für die Zweckbestimmung maßgeblich.

Auf Hieb- und Stichwaffen bezogen: ... Wenn eine Hieb oder Stoßwaffe eine abgestumpfte Spitze oder stumpfe Schneide hat, so fällt sie nicht unter das Waffengesetz. ...

Im juristischen Sinn sind Spielzeugwaffen (hauptsächlich Spielzeugpistolen und Spielzeugschwerter) *keine* Waffen . Verletzungen, die von Spielzeugwaffen herrühren, werden vom Gesetz wie die Körperverletzung mit einem beliebigen anderen Gegenstand behandelt.

2.1.4 Die Waffe aus ethologische Sicht

Nach Eibl-Eibesfeld war die Waffe maßgeblich am Funktionswandel der Aggression beteiligt.

... Die Waffe war sicher ein entscheidender Faktor in der Entwicklung destruktiver Aggression. Die Waffentechnik hat unsere angeborenen Hemmungen bis zu einem gewissen Grad überlistet. Ein schneller Schlag mit der Waffe kann einen Mitmenschen ausschalten, bevor er Gelegenheit hat durch entsprechende Unterwerfungsgesten an unser Mitleid zu appellieren. Noch besser gelingt das, wenn das Töten auf Distanz, etwa durch einen Pfeil erfolgt. ... (Eibesfeld; zitiert bei [79]).

2.1.5 Die Waffe als Mittel des Krieges

Als *instrumentum belli* ist es ein ... Werkzeug oder Gerät welches *von vornherein* zum Angriff und zur Verteidigung bei einem Kampf erdacht und her-

gestellt wurde. Dabei ist der *primäre Zweck* einer Waffe, den Gegner außer Gefecht zu setzen, also kampfunfähig zu machen. Eine Tötung kann allerdings sekundär eine unvermeidliche Folge sein ... ([95]), S.15).

2.1.6 Die Waffe unter *ästhetischem* Blickwinkel

Waffen üben offensichtlich auch einen ästhetischen Reiz aus. Als Beispiel für viele, ein Literaturzitat aus einer Erzählung von Wolfgang Koeppen ([66]): ... Helmut zog ein Futteral von seiner Flinte.Sie war schön, sie wirkte ästhetisch. Er streichelte den Lauf ... (siehe auch Kapitel 5.1.1).

2.2 Einteilung der Waffen

Vergleiche insbesondere [95] . Die Menschen entwickelten eine fast unübersehbare Anzahl und Vielfalt von Waffen. Seit etwa dem 18. Jahrhundert versuchte man den Formenreichtum in Gruppen zu unterteilen und folgende Unterscheidungen zu treffen. Gleichzeitig zeigt die Nomenklatur auch die technische Entwicklung der Waffe auf. Die hier aufgeführte Systematik lehnt sich an die von Wendelin Boeheim 1890 verfasste Waffenkunde an [16].

2.2.1 Schutzwaffen

Als Schutzwaffen bezeichnet man Waffen und Waffenteile, die am Körper getragen werden, und vor Stoß, Hieb und Schlag schützen sollen. Zu nennen sind hier Schild, Helm und Kleiderverstärkungen (Panzer). In ihrer Gesamtheit bezeichnet man sie als Harnisch.

2.2.2 Trutzwaffen

Die Trutzwaffen können unterteilt werden in Nahkampf- und Fernwaffen. Nahkampfwaffen sind für den Gebrauch im Handgemenge, für den Kampf Mann gegen Mann vorgesehen. Primär sind sie Angriffswaffen, sie können allerdings auch zur Abwehr eines gegnerischen Angriffs – also zur Verteidigung – benutzt werden. Trutzwaffen können z.B. Blankwaffen sein. Darunter fallen nach Seliger ([95]):

- Griffwaffen, wie Dolche, Messer, Schwerter
- Schlagwaffen, wie Keule, Schlagring, Streithammer und -axt, Morgenstern. Sie sollten die Harnischteile des Gegners zertrümmern oder durchschlagen.
- Stangenwaffen, Lanze, Langspieß und Hellerbarde. Sie sind *geschäftete Blankwaffen*, länger als die Körpergröße. Interessant ist, daß ursprünglich kurze Griffwaffen z.B. Dolche als Nebenwaffen galten, und zur Selbstverteidigung dienten, das Messer zum Schneiden bestimmt war. (vgl. [95], S.40).

2.2.3 Die Fernwaffen

Die Fernwaffen oder Fernkampfwaffen sind dazu bestimmt, einen Gegner schon aus weiter Entfernung außer Gefecht zu setzen. Sie kann man weiter unterteilen in:

Wurfkampfwaffen

Waffen unter Ausnutzung der Wurfkraft eines Menschen. Hier sind aufzuführen: Wurfspeer, Wurfholz, Bumerang, Wurfmesser, Wurfkeule, Tomahawk.

Schußwaffen (ohne Feuerwaffen)

Blasrohr, Schleuder, Pfeil und Bogen, Armbrust

Feuerwaffen

Waffen die als Antriebskraft Pulver benutzen, nennt man Feuerwaffen. Die Geschichte der Feuerwaffen setzt mit der Erfindung des Schwarz- oder Schießpulvers im 14. Jahrhundert in Europa ein. Dabei handelt es sich um eine Mischung aus Salpeter,Schwefel und Kohle (Kalisalpeter oder Natriumsalpeter). Die Entwicklung wurde durch die Erfindung der Schießbaumwolle und schließlich des Dynamits (Nitroglyzerin) durch Nobel fortgesetzt.

Die Feuerwaffen werden wiederum in 2 Gruppen unterteilt: ... Alle, die ein Mann allein tragen, bedienen und anwenden kann, nennt man Handfeuerwaffen ... Sind mehrere Männer zur Bedienung einer Waffe notwendig, rechnet man sie zu den Geschützen (Kartaunen, Kanonen, Raketen) ... (vgl. [95],S.52).

Zur Zeit des 16. Jahrhunderts waren alle Feuerwaffen Vorderlader, d.h. Ladung (Pulver und Geschoß) mußten von der Laufmündung her eingebracht werden. Die Zündung des Schußes geschah immer von außen mit einer Zündvorrichtung – d.h feuchte Witterung setzte die Zuverlässigkeit der Waffe herab, die Handhabung war umständlich, die Schußfolge langsam. Später wurden in der Patrone, Zünder, Ladung und Geschoss vereint. Es konnten mehrere Schuß abgegeben werden, ohne die Waffe abzusetzen. Beim Automatik- oder Maschinengewehr wird auch das Nachladen automatisiert, die Schußfolge nochmals erhöht. Die Einführung des Maschinengewehrs erfolgte vor dem ersten Weltkrieg.

Zu den Feuerwaffen gehören auch die sog. Faustfeuerwaffen. Diese sind kurzläufige Schußwaffen die zum Gebrauch mit nur einer Hand gedacht sind. Bekannter Typ ist hier der Revolver, der es durch ein trommelförmiges Magazin erlaubt mehrere Schüsse nacheinander abzugeben. Diese Waffe ist, neben Pferd und Cowboy, unverzichtbare Teil der Legende vom *Wilden Westen*. Der Name des bekanntesten Herstellers, die Firma Colt, ist auch in den deutschen Sprachschatz eingegangen.

2.2.4 Bewegliche, motorisierte Waffen

Zu den beweglichen, motorisierten Waffen gehören Kampfflugzeuge, Kampfschiffe und Panzer. Sie wurden während des ersten Weltkriegs auf breiter Front eingeführt.

2.2.5 Raketen und Lenkwaffen mit atomarer und konventioneller Bestückung

Mit dem Ende des zweiten Weltkriegs kamen die Atomwaffen, und als Trägersystem die Raketen, als völlig neue Waffenarten hinzu. Beide Waffentypen haben eine neue Dimension in der Waffentechnik eingeführt:

- Vor beiden Waffentypen ist kein echter Schutz mehr möglich
- Beide Waffentypen wirken prinzipiell global, ihre Wirkung und Anwendung ist nicht mehr lokal begrenzbar.

2.3 Die Waffe aus anthropologischer Sicht

Es scheint, daß die Waffe zum Menschen gehört wie das Feuer. Die Waffe als Werkzeug, die der Mensch sich selbs bewußt, und zu einem Zwecke fertigt, unterscheidet ihn vom Primaten. Prähistorische Funde z.B. aus Höhlen in Südafrika belegen, daß Menschen der primitivsten Kulturstufe schon immer Waffen benutzt haben.

Der Kampf um Nahrung, oder zur Abwehr von Tieren bzw. menschlichen Angreifern, zwangen den Menschen sich diese Waffen herzustellen. Die Waffe vergrößerte die Wirksamkeit von Armen und Beinen.

Der Faustkeil, aus der Feuersteinknolle durch Abschlagen hergestellt, konnte als Waffe und als Werkzeug zum Schlagen, Schneiden, Schaben, Kratzen usw. benutzt werden. Er ist somit die älteste historische Waffe (bis 100000 v. Christus). Menschen der Steinzeit (Jäger und Sammler 30000 bis 10000 v. Chr.) benutzten schließlich Pfeil und Bogen als Fernwaffe um sich zu verteidigen, anzugreifen oder auch zu jagen.

...Wie jedes andere Werkzeug erweiterte diese Waffe (der Bogen) die Macht des Menschen. Aber sie vergrößerte auch die Gefahr des Mißbrauchs ...(vgl. [9]

Außer den erwähnten Waffen wurden noch eindeutig als Waffen zu bezeichnende Gegenstände wie Speer, Pfeilspitzen, Knochendolche, Steinäxte etc. gefunden. So glaubt man nun, daß der Waffengebrauch schon vor der Existenz des homo sapiens (vor 35000 v. Chr.) einsetzte und bei der Menschwerdung eine nicht unerhebliche Rolle spielte (vgl. [95]). Interessant ist nicht nur die Tatsache der Existenz von Waffen, sondern auch die Entwicklung ihres Erscheinens, und dem damit einghergehenden Funktionswandel. Die Waffe entwickelte sich vom unmittelbaren Produktionsinstrument und Mittel zum Schutz vor Tieren, zur Grabbeigabe, zum Hoheitszeichen und Prunksymbol, zum Mittel der Gewaltanwendungen gegen Menschen. Noch immer ist unklar, ab welchem Zeitpunkt der Mensch begann Waffen nicht nur gegen Tiere, sondern auch gegen seine eigene Art einzusetzen. Die Waffe an sich wäre als Werkzeug völlig neutral. Wird die Waffe zum Zweck der kriegerischen Auseinandersetzung eingesetzt, so erhebt sie der Mensch über ihre Neutralität hinaus, und er interpretiert moralische Werte in sie hinein. Die Waffe wird plötzlich *böse* – ein Mittel der Gewalt. Also nicht die Waffe an sich ist schlecht, sondern die Absichten, die der Mensch mit ihr verbindet. Mit ihr erweitert der Mensch seine Macht, mit der Waffe kann der Mensch Machtansprüche durchsetzen. Die Waffe selbst ist immer nur Mittel zum Zweck, den der Mensch bestimmt. Deshalb ist es unabdingbar, immer die Waffe zusammen Menschen der sie benutzt zu sehen.

2.4 Waffe und Kunst

Waffen sind auch heute noch begehrte Sammlerobjekte. An ihnen läßt sich nicht nur die Entwicklung der Technik verfolgen; ihre Beliebtheit als Zierrat für Wände und Vitrinen verdanken die Waffen offensichtlich bestimmten ästhetischen Werten. Betrachtet man z.B. Waffen aus China, Indien oder Persien des 16. Jahrhunderts, aber auch Waffen aus dem Europa des 17. und 18. Jahrhunderts, so ist man erstaunt, wieviel Aufwand und Kunstfertigkeit die Waffenschmiede in die Ausgestaltung ihrer Produkte gelegt haben. So sieht man z.B. Ornamente aus Emaille auf Schwertscheiden, prachtvoll verzierte Schwertgriffe aus Elfenbein geschmückt mit Edelsteinen, oder auch stählerne Streitäxte mit Einlegearbeiten aus Gold und Silber. Auch wenn zu dieser Zeit alle Gegenstände entsprechend ihres Anschaffungswertes verziert wurden, so ist doch zu sehen, daß die Waffe keine outcast Rolle hatte, sie war integriert in die allgemeine Kultur. Dabei ist zu bedenken daß gerade in dieser Zeit der Krieg eher die Regel, denn die Ausnahme war. Ein weiter Grund für den ästhetische Ausgestaltung der Waffe lag sicher darin, ihr einen Amulett- oder Glücksbringercharakter zu geben. Christliche Symbole waren bei der Ausgestaltung der Waffen selbstverständlich. Dies sollte im Kampf das eigene Selbstvertrauen stärken, aber auch den Gegner durch das Vorzeigen beeindrucken.

Heute sind Waffen im herkömmlichen Sinn, wie Pistolen, aber auch Kriegswaffen in ihrer Form und Ausstattung nüchtern und zweckgebunden. Die Waffe wurde zum reinen *Zweckmittel*. Dies entspricht allerdings auch unserer allgemeinen Design- oder Ästhetikvorstellung. Allerdings wurden zum Beispiel im 2. Weltkrieg und auch danach, Kampfflugzeuge mit Raubtiermäulern, Haifischflossen und ähnlichem bemalt. Auch dies hatte wieder den Amulett- und Einschüchterungszweck. Bekannteste Beispiel aus dem 1. Weltkrieg ist hierbei das rot bemalten Flugzeug des Deutschen Kampffliegers v. Richthofen, der damit als *Roter Baron* in die Geschichte einging. (vgl. [26])

2.5 Abgrenzung Waffe – Kriegsspielzeug

In der einschlägigen Literatur werden Waffen im Zusammenhang mit Kindern meist unter dem Begriff Kriegsspielzeug (KSP) geführt. Das gibt Hinweise darauf, daß Erwachsene bestimmte Vorstellungen von Spielinhalten in das Spielzeug hineininterpretieren, was nicht immer gerechtfertigt ist.

Im Normalfall haben Kinder keinen Zugang zu Waffen im bisher definierten Sinn. Aber Miniaturausgaben von Waffen, sowie waffentragende Figuren (Zinn- oder Bleisoldaten) gab es schon immer, und diese nahmen einen Platz in der Lebenswelt der Kinder ein. Im Rahmen dieser Arbeit soll unter anderem das Verhältnis von Waffen und Kinder untersucht werden. Aus diesem Grund ist es notwendig, die Waffen aus der Welt der Erwachsenen von denen der Kinder, auch begrifflich, zu unterscheiden und zu bestimmen. Gerade an diesem Punkt gehen die Meinungen auseinander:

- Ist eine Waffe, mit der ein Kind spielt eine *Spielzeugwaffe ?* Kann eine Waffe, ja darf eine Waffe überhaupt Spielzeug sein, verdirbt sie nicht den Charakter? Respektive, welche Auswirkungen haben Waffen auf Kinder ?

- Wenn Kinder mit Waffen spielen, spielen sie dann Krieg ? Sind Waffen automatisch Kriegsspielzeug ? (Spielinhalt)
- Der Mensch stellt Waffen zum Zweck der Gewaltanwendung her. Ist die Waffe in Kinderhand also ein Gewaltspielzeug ?

2.5.1 Kriegsspielzeug

Definition nach Gugel

> ...Als Kriegsspielzeug können alle Gegenstände bezeichnet werden, die Waffen und militärische Ausrüstung darstellen, waffenähnliche Gegenstände, Nachbildungen von Tötungsgeräten aller Art, elektronische Kriegs- und Jagdspiele und Strategiespiele, die die Zerstörung oder Vernichtung des Gegners zum Ziel haben, und dazu geeignet sind beim Kind oder Jugendlichen Phantasien über gewalttätige Auseinandersetzungen bzw. Kampfhandlungen auszulösen, oder zum Nachspielen solcher Szenen anregen. ... ([46], S.82).
>
> Diese Definition ist sehr umfassend. Eindeutig sind Waffen erwähnt und auch ein weites Umfeld aufgeführt, so daß auch Video- und Computerspiele, sowie das Fernsehen, mit eingeschlossen sind.

Definition nach Kroner

> Kroner ([70]) verbindet subjektive und objektive Aspekte des Kriegsspielzeugs: ...Eindeutiges Kriegsspielzeug ...ist jedes Spielzeug, an dem der Sachverhalt *Krieg* abgebildet wird, und mit dem die Kinder sehr stark zum Nachspielen kriegerischer Realität angeregt werden ...Kroner kategorisiert das Kriegsspielzeug nach unterschiedlichen Aktualitäts- und Direktheitsgraden.
>
> Unter die Komponente **Direktheit** fallen z.B. Personen und Waffen, wie sie für aktuelle Kriegssituationen typisch sind, also Soldaten, Panzer, Kanonen. Ebenso Strategiespiele wie z.B. das Spiel *Risiko*. Hier werden zwar nicht direkt Kriegssituationen abgebildet, aber das Thema Krieg. Eine problematische Stellung ergeben sich für Gewehre, Pistolen und andere Handwaffen. Zwar werden sie in akuten Kriegssituationen verwendet, sie kommen aber auch in Friedenszeiten von gesellschaftlich anerkannten Gruppen wie Polizei oder Jägern zum Einsatz. Sie stellen nur eine indirekte Beziehung zum Krieg her.
>
> Die Komponente **Aktualität**
> Figuren, Waffen, Uniformen und anderes kriegerisches Gerät aus längst vergangenen Epochen, aber auch solche in zukünftigen Zeiten (Ritter, Cowboys, Weltraumfighter ...) rechnet Kroner zum Kriegsspielzeug, wenn auch nur in einer weniger gewichtigeren Klasse.
>
> Die **subjektive** Komponente geht vom Spielverhalten des Kindes aus. Jeder Spielgegenstand, sei es ein Stock, ein Baustein, ein Lastauto, kann vom Kind einen militärischen Spielsinn erhalten und wird somit zum Kriegsspielzeug. Der Unterschied zu den Waffen oder Spielzeugwaffen ist der Zeitpunkt, ab dem sie zu Kriegsmitteln werden. Spielzeugwaffen sind vom Hersteller von vornherein zum Kriegsspiel bestimmt, normales Spielzeug kann jederzeit

zweckentfremdet werden, und bekommt so einen neuen Spielsinn. Ein weiteres Problem sieht Kroner in der unklaren Definition von Kriegsspiel. Nach seiner Meinung gehören zum Kriegsspiel 2 Parteien. Ein Junge, der allein mit seiner Pistole knallt, spielt *nicht* Krieg !

Definition nach Birkenbach

Hanne Birkenbach (zit.bei[61], S.286) schlägt vor, den Begriff Kriegsspielzeug einzuschränken auf: ... Materialien, die deutlich als *Minaturausgaben* von Instrumenten für den Kriegsfall bzw. als unverwechselbare Elemente eines entsprechenden Szenarios erkennbar sind; auf Kriegsspielmaterialien, die als Waren verkauft werden, also *nicht alle* Gegenstände, die Kinder mit Hilfe ihrer Phantasie als Waffen benutzen, und was ihnen als Instrument im aggressiven Spiel dient ...

Somit schließt Birkenbach zweckentfremdete Spielgegenstände wie Stöcke, Bauklötze, die vom Kind als Waffen eingesetzt werden, aus.

Kriegsspielzeug aus der Sicht der Kinder

Nach einer Umfrage der Zeitschrift "YPS"(zit.bei [107], S.80) aus dem Jahre 1977 werden von Kindern im Alter von 9-14 Jahren folgende Dinge als eindeutiges Kriegsspielzeug bezeichnet:

- Gewehre und Pistolen
- Maschinengewehre
- Panzer und Militärfahrzeuge

Kein Kriegsspielzeug sind für Kinder:

- Pfeil und Bogen
- Beile, sowie alle Art von Indianerzubehör
- Messer und Dolche

Definition von Kriegsspielzeug durch die Spielzeugindustrie

In der Spielzeugindustrie wird das Wort Kriegsspielzeug heutzutage streng vermieden. Diese Artikel, die es natürlich sehr wohl zu kaufen gibt, findet man unter den Sortimentsbezeichnungen: Modellbau, Actionfiguren, Faschingsartikel oder sonstiges Spielzeug. Die Spielzeugindustrie unterscheidet auch genau zwischen Spielzeug der Jetztzeit und der Vorzeit. ... bei Kriegsspielzeug handelt es sich um Spielzeugartikel, deren große Vorbilder ausschließlich in den Kriegen der Jetztzeit verwendet werden, also nicht Indianderbogen ... ([62], S.344)

Resümee

Aus all den genannten Definitionen läßt sich leicht erkennen, wie schwer eine objektive Definition von Kriesgspielzeug zu erstellen ist. Insbesondere deshalb, da sich hinter jeder Definition meist verschiedene Standpunkte und

Interessen verbergen. Das insbesondere deshalb, weil der Begriff Kriegsspielzeug in sich einen Widerspruch darstellt (Krieg – Spiel), und der deshalb stets emotional stark besetzt ist.

2.5.2 Gewaltspielzeug

Alfred Konitzer (zit.bei [61], S.286), zählt zu den Gewaltspielmitteln:

...Jede Spielmaterial das vom Hersteller bewußt in Beschaffenheit und Aussehen so ausgelegt ist, daß beim spielenden Spielhandlungen ausgelöst werden, deren Mittelpunkt gewaltsame, kämpferische Auseinandersetzungen, mit einem, für das Spiel erdachten, Feind darstellen ...

Den Definitionen von Gugel, Birkenbach und Konitzer ist gemeinsam, daß sie Hinweise darauf geben, wie gezielt die Kinder vom Hersteller aufgefordert werden, aggressiv und gewalttätig mit dem Spielzeug umzugehen. Allein die Definition von Kroner stellt den Aspekt dar, daß das Kind letztlich selbst entscheidet, welchen Spielinhalt es mit dem Spielzeug darstellen will.

Die unterschiedlichen Definitionen spiegeln die unterschiedliche Meinung der Bevölkerung dem Kriegsspielzeug gegenüber wieder. Es wären noch mehr Definitionen anzuführen, die weniger den Spielgegenstand selbst deklarieren als vielmehr die vermeintliche Wirkung des Spielzeugs auf Kinder. (Gewaltspielzeug, aggressives Spielzeug, Actionspielzeug etc.)

Die vorherrschende Meinung ist jedoch, daß Figuren und Waffen die mehr der aktuellen Wirklichkeit entsprechen eine stärkere Gefährdung für Kinder darstellen, als solche, aus historischen oder kulturell von uns weiter entfernten Epochen bzw. Phantasiewelten; letztere werden als weitaus harmloser und ungefährlicher eingestuft. Aus diesem Grunde werden ein Holzschwert, Pfeil und Bogen, welche die kriegerische Auseinandersetzung des Mittelalters verkörpern (z.B. Robin Hood), eher toleriert als das Spiel mit einem Leopard-Panzer oder einer Pershing-Rakete.

Im weiteren Verlauf der Arbeit werde ich von Waffen im Sinne von Kriegsspielzeug nach der Definition von Gugel sprechen. Sie erscheint mir am umfassendsten und schließt auch historisches, vergangenes und zukünftiges Kriegsgerät mit ein, da Kinder besonders gerne oben genannte sagenumwobene historische Figuren imitieren.

3. Die Waffe als Spielzeug und die Gesellschaft

Zitat : ... Die Ideen und Interessen der in einer Gesellschaftsordnung jeweils herrschenden Klasse, die auch die herrschenden Erziehungsziele bei der Jugend sind, lassen sich ... im Spielzeug nachweisen ... [97], S.48).

3.1 Historischer Abriß bis 1933

Spielmittel im herkömmlichen Sinne sind Nachbildungen aus dem Leben und den Tätigkeiten der erwachsenen Gesellschaft. Kinder spielen gerne mit den Dingen, die ihnen vom Leben der Erwachsenen bekannt sind, weil sie das Leben der Erwachsenen imitieren wollen.

Es ist bekannt, daß Kinder schon in den Epochen der ägyptischen und griechisch-römischen Hochkulturen mit Spielsoldaten spielten. Bilddokumente zeigen , daß sich Kinder zur Zeit des Rittertums (12. Jahrhundert) zuweilen mit gepanzerten Rittern zu Pferde beschäftigen, die sie an Schnüren hinter sich herzogen ([97], S.60). Eine Lieblingsbeschäftigung der Jungen (!) aller Altersstufen, über Jahrhunderte hinweg, waren Spiele mit Holzpferden und Rittern. Nach Roer ([99]) ist ... Ludwig der XIII, die erste geschichtliche Persönlichkeit, die den Wert des Spieles mit einem Metallsoldatenheer für die Erziehung seines Sohnes erkannte und konsequent anwandte ...

Während die anfänglich silbernen Spielzeugsoldaten den oberen Schichten vorbehalten blieben, ist anzunehmen daß in den einfacheren Schichten mit Holzfiguren, Steckenpferden etc. gespielt wurde. Im 18. Jahrhundert wurden Zinnsoldaten zum weitverbreiteten Spielzeug. Mit Friedrich II. wurde das Militär bürgerlicher, und der Staat militärischer geprägt. Die militärischen Erfolge Preußens führten dazu, daß der Zinnsoldat bald zum Standardspielzeug eines jeden Jungen wurde. Später (1883) setzte Hans Christian Andersen dem Zinnsoldaten ein poetisches Denkmal ([4]). Mit der industriellen Produktion nahm der Verkauf und die Verbreitung, von nun billigem und vereinfachtem Kriegsspielzeug, im 19. Jahrhundert nochmals zu.

Das Soldatenspiel war wohl zu dieser Zeit sehr beliebt bei Kindern, wie Kupferstiche und Radierungen von Nußbiegel zeigen. Zum Soldatenspiel gehörten nicht nur Schwert, Gewehr und Trommel sondern auch stramme Haltung als Zeichen preußischer Disziplin.

Die pädagogische Aufgabe der Zinnfiguren und Waffen lag darin, aktuelles und historisches Weltgeschehen darzustellen (kein Fernseher !), und über neue Waffentechnik zu informieren. Den Kindern sollte eine vaterländische Gesinnung anerzogen werden. Sie sollten im Spiel früh mit Drill und Exerzierreglement konfrontiert werden. Das Militär unterhielt eigene Schulen und Internate, die sog. Kadettenanstalten. Deren Strenge ist heute noch sprichwörtlich.

Dies steigerte sich noch nach dem Deutsch / Französischem Krieg von 1871 bis zur wilhelminischen Ära und dem Beginn des 1. Weltkriegs. Die Grund-

muster von Soldatentum und zackiger Disziplin, die damals dem Kinderspiel zugrunde lagen, prägen noch heute das Bild des Deutschen in der übrigen Welt.

Dennoch wurde das Kriegsspiel in dieser Zeit nicht so bewußt geplant und gezielt eingesetzt um politische Interessen durchzusetzen wie es dann 1933 bis 1945 der Fall war.

Nach dem ersten Weltkrieg .

Es ist anzumerken, daß das Kriegsspiel und der Militarismus zu dieser Zeit kein typisch deutsches, sondern ein internationales Phänomen war. Dem ersten Weltkrieg folgte die große Ernüchterung. Der Gebrauch von Kriegswaffen und verbrecherischem Kriegsspielzeug wurde durch den Versailler Vertrag untersagt. Aber auch englische Produzenten wie *Britains Soldiers* stellten auf ziviles Spielzeug (Tiere, Zirkusfiguren etc.) um.

3.2 Kriegspielzeug 1933 - 1945

Die Jahre 1933 bis 1945 waren für die Kriegspielzeugproduzenten sehr erfolgreich, nicht nur in Deutschland, sondern auch in Frankreich, Goßbritanien und den USA.

Die NS-Ideologen erkannten, daß man mit sog. Wehrspielzeug ... der heranwachsende Jugend die Bedeutung und das Verständnis für Kampfesweise aus alter und neuer Zeit lebendig vor Augen führen kann ... Weiterhin konnte ... mit Wehrspiel die kompliziertesteste und neuste Technik perfekt dargestellt werden ...

Das Propagandaministerium rief auf : ... die militärischen Spielfiguren, wie Bleisoldaten, Massesoldaten usw. noch mehr in den Dienst der Erziehung zum wehrhaften und vaterländischen Geist zu stellen ... (zitiert bei [97], S.195)

Sofort wurde dieses neuerwachte Interesse an Kriegspielzeug von der Spielzeugbranche aufgegriffen und in verstärktem Maße Werbung betrieben. Z.B.

: ... Jeder Deutsche Junge muß zu Weihnachten wieder Bleisoldaten erhalten zur Pflege des deutschen Wehrgedankens ... oder ... Spielzeuge, die in die Zeit passen: Spiel- Maschinengewehr, D.R.G.M. mit Transportwagen und Mechanik zur täuschend ähnlichen Nachahmung des MG-Feuers ... Spielkanone mit Protze und Deichsel ... eine Kanonen, die wirklich knallt und raucht ... ([97],S.195). Die Spielzeugbranche lieferte ein lückenloses Abbild der Wehrmacht, ein Sortiment von Panzern, Kriegsschiffen etc. Selbst die Figur *Adolf Hitler* gab es in allen Ausführungen. Wehrspieleug (als Kriegsspielzeug) sollte zum Volkserziehungsmittel werden. Der pädagogische Mentor der deutschen Spielzeugindustrie Julius Menzel erläutert die Funktion und die Rolle des Wehrspielzeugs:

... Beim Spiel mit Soldatenfiguren ist (der Knabe) nicht immer Feldherr oder Soldat, sondern mehr eine gewissermaßen über all diesen Figuren waltende Macht. ... Militärausrüstungen ... Seitengewehr, Säbel, Gewehr ... unterstützen dieses Rollenspiel ([70], S.50).

Von klein auf wurden Kinder und Jugendliche der Kontrolle des faschistischen Systems ausgesetzt. Das Eindringen der Ideologie in alle Lebensbereiche der

Kinder, auch in die Spielwelt, hatte unter anderem die Militarisierung der Kinder zum Ziel. Das Kinderspiel wurde reglementiert, die Phantasie der Kinder mißbraucht und manipuliert. Dennoch belegen Kroner und Retter, daß dem Wehrspielzeug nur eine zweitrangige *unterstützende Rolle* bei der Verfolgung von NS- Zielen zugestanden werden kann ([97], S.204). ... Von einer totalen Ausnutzung der Mittlerfunktion des Spielzeugs zur Propaganda für politische Zwecke kann nicht gesprochen werden ...

Und auch Kroner äußert, daß die Initiative von der Spielzeugbranche und weniger vom Staat ausging, Spielzeug für wehrpolitische Zwecke einzusetzen. ... Die wehrpolitische Erziehung im 3. Reich erfolgte viel mehr durch Schule, durch Literatur, ... und in der HJ ... [70], S.50).

Dennoch ist deutlich, daß Kriegsspielzeug wie Modellsoldaten, Waffen aus Plastik, Uniformen, Brett und Strategiespiele Indiz waren dafür, daß die Gesellschaft mit der Idee eines zukünftigen Kriegs vertraut gemacht werden sollte bzw. sich im Kriegszustand befand (vgl. [69], S.14).

Kriegsspielzeug konnte als Katalysator und Transportmedium für politische Vorstellungen, Normen Ideologien und Stereotypen bezüglich Rüstung, Militär Krieg, Konfliktlösungen und Herrschaft eingesetzt werden und wirksam sein (vgl. Birckenbach, zitiert bei [61],S.268).

3.3 Entwicklung des Kriegsspielzeugs nach dem 2. Weltkrieg in der BRD

Nach dem 2. Weltkrieg verschwand das Kriegsspielzeug zunächst völlig vom Markt. Es wurde verpönt und geächtet, man distanzierte sich bedingungslos davon, und befürwortete stattdessen eine Friedenspädagogik.

Im Jahr 1950 wurde zum ersten mal von CDU-Frauen ein Antrag gestellt, den Vertrieb und die Herstellung von Kriegsspielzeug jeglicher Art in der Bundesrepublik gegenwärtig und zukünftig zu verhindern. So argumentiert Frau Hutte, FDP, in der Debatte (zitiert bei [61]):

... daß der Gedanke an alles mit dem Krieg verbundene, wie Schießgewehre, Pistolen, Kanonen, Panzer und Soldatentum selbst Atombomben en miniature ... aus der Umgebung des Kindes ausgeschaltet werden ...

Der Bayern-Partei abgeordnete Decker (bei [61]):

... Zweifellos erzieht das Kriegsspielzeug zur Glorifizierung des Krieges und vor allem dazu den Mord, die Tötung eines Menschen, wenn er als Gegner auftritt leicht hinzunehmen ...

Der Abgeordnete Dopf ([97], S.249):

... Hätten wir schon damals Bleisoldaten, Säbel, Schießgewehr aus der Spielzeugkiste unserer Kinder verbannt, dann wären unsere Kinder nicht so begeistert in den Krieg gezogen ...

Tenor der Redebeiträge war, daß jegliches Waffengerät im Zusammenhang mit Krieg steht und eine Versuchung für das Kind darstellt; Kriegsspielzeug hat eine eindeutig kriegsfördernde Wirkung; der Schutz der Kinder ist höher zu werten als die Interessen der Spielzeugindustrie. Der Antrag der CDU zur

Ächtung von Kriegsspielzeug wurde angenommen. Während Adenauer 1949 erklärte [109] : ... die Aufstellung einer Deutschen Wehrmacht kommt nicht in Frage ... tritt die Bundesrepublik 1955 in die NATO ein, die Bundeswehr wird gegründet. In genau dieser Zeit begann man wieder mit der Produktion von Kriegsspielzeug, noch primär mit Abbildungen von US-Soldaten. Im Vordergrund standen aber doch Cowboys, Ritter und die ersten Weltraumfiguren (Einsetzen der Weltraumfahrt). Der Markt und somit die Gesellschaft wurden wohl so beurteilt, daß indirektes Kriegsspielzeug als ungefährlicher eingestuft wurde.

Mit dem Aufkommen einer ersten Friedensbewegung (Ostermärsche) entbrannten erneut Diskussionen um Kriegsspielzeug. Einerseits wurde nun eingeräumt, daß es zur realen Welt gehört und man es deshalb nicht verbieten dürfe, andererseits wurden charakterliche und seelische Schädigungen bei Kindern befürchtet. Mit den ersten Anti-Vietnam Demonstrationen und der *Love and Peace* Bewegung (nicht nur in Deutschland), wurde alles, was mit Krieg zu tun hatte, und damit auch das Kriegsspielzeug, insbesondere von den intellektuellen und politisch Verantwortlichen wieder stärker geächtet. Allerdings zeigte sich, daß die Absatzzahlen der Spielzeugindustrie davon relativ unberührt blieben.

In jüngster Zeit wurden im Zusammenhang mit Neo-Nazi Umtrieben wieder verstärkt Versuche unternommen, typisches Kriegsspielzeug wie Figuren und ähnliches zu verbieten. Im Vordergrund stand dabei aber meist das Verbot nationalsozialistischer Symbole und Abbildungen, (dieses Verbot wurde nun auch vom Bundestag verabschiedet). Kriegsspielzeug generell wurde in den Diskussionen aber nie ernsthaft in Frage gestellt. Ganz im Gegenteil, es kamen neue Kriegspielzeug Gattungen, wie entsprechende Videospiele etc. hinzu.

Allgemein war also die Öffentlichkeit, bis ca. 1950 und sicher seit ca. 1968 wieder, gegen Kriegsspielzeug eingestellt. Dies jedoch nicht so stark, daß es vom Markt verschwunden wäre. Zum einen scheint echte Nachfrage nach klassischem Kriegsspielzeug zu bestehen, zum anderen hat es die Spielzeugindustrie verstanden, durch neue Ausweichprodukten, den Käufern (meist die Eltern) die Hemmung zum Kauf von Kriegsspielzeug zu nehmen.

3.4 Entwicklung des Kriegsspielzeugs nach dem 2. Weltkrieg in der DDR

Während sich in der BRD nach dem 2. Weltkrieg die Einstellung zum Kriegsspielzeug im Gegensatz zur NS-Zeit völlig wandelte, wurde das Kriegsspielzeug in der sozialistischen Erziehung der DDR- Jugend ähnlich eingesetzt wie in den Jahren vor 1945.

Kriegsspielzeug wie Soldaten, Panzer und Maschinenpistolen wurde zu Wehrspielzeug umdeklariert. Hierzu wurde argumentiert: Selbst nie was Böses tun, aber sich wehren dürfen ! Hortschzanski (zitiert bei [97], S.251) schrieb:

... Wie die Erkenntnis längst Allgemeingut geworden ist, daß Waffe nicht gleich Waffe ist, sondern es davon abhängt, wer die Waffe trägt, und zu welchem Zweck sie getragen wird ...

Schon im Vorschulalter (vom 4. bis zum 6. Lebensjahr) wurden Kinder der sog. Wehrerziehung unterworfen. Systematisch wurde die Gefühls- und Erlebniswelt, das Sprechen und Denken beeinflußt. Schon im Kindergarten sollten Gefühle der Verbundenheit mit der DDR geweckt werden, auch ... zu den Angehörigen der bewaffneten Streitkräfte der NVA ... [47]. Besuche bei der NVA waren keine Ausnahme, mit dem Ziel die Kinder mit dem Erscheinungsbild der Soldaten vertraut zu machen, und mit Ihnen Freundschaft zu schließen. Auch der Umgang mit Waffen mit der Schaffung eines Feindbildes wurde schon im Vorschulalter begonnen.

Das Spiel mit militärischem Spielzeug als Abbild der gesellschaftlichen Realität wurde verteidigt:

... Nicht der Engländer, nicht ... sind Feinde, unsere Feinde sind Menschen, die das Erschaffene uns wieder streitig machen wollen. Kinder, die das begriffen haben, werden anders mit dem militärischen Spielzeug spielen, sie werden Soldaten zum *Schutz* einer Fabrik oder ihrer Eisenbahnanlage aufbauen ... ([47]). Militärisches Spielzeug wurde aber auch eingesetzt, um Verständnis und Interesse für Technik zu wecken. Entgegen der westlichen Auffassung sah die offizielle DDR-Pädagogik keine Gefahr, daß Aggressivität oder militärische Haltung gefördert werde, sondern ... es erziehe zu Verteidigungsbereitschaft Frieden, und Völkerverständigung ... [47]

Durch Rollenspiele, die eine Identifikation und ein der Rolle entsprechendes, normgerechtes Verhalten, voraussetzen, ... dringen die Kinder in das Leben der Erwachsenen ein, in ihr Denken, Fühlen und Wollen ... [47]

Weiterhin benutzte die Wehrerziehung die gefühlsbetonte Einstellung der Kinder, indem geziehlt Lieder und Gedichte aus dem Soldatenleben mit den Kindern eingeübt wurden. In deren Inhalt der Soldat nicht nur technisch gebildet, sondern zum Inbegriff eines friedliebenden Menschen, und somit höchst ehrenvoll dargestellt wurde.

Auf diese Weise internalisierten die Kinder schon frühzeitig die Normen sozialistischer Wehrmoral.

Ein Lied als Beispiel :

> Unsere Soldaten schützen
> alle Kinder vor dem Krieg
> meinen Vati, meine Mutti
> jedes Haus und die Fabrik
>
> Auch den neuen Kindergarten
> meinen schönen Teddybär
> unser liebes schwarzes Kätzchen
> schützen Sie mit dem Gewehr

Diese Beispiel verdeutlicht, daß die Wehrerziehung die Waffe und ihren Träger in der Gesellschaft durch ihre Schutzfunktion legalisiert. Das, was man im Westen dem Kriegsspielzeug vorwarf, nutzte die DDR-Regierung für die Durchsetzung ihrer Ziele aus. Durch Preisausschreiben, Bastelbögen von militärischem Geräten wie Panzer, Flugzeuge etc. wurden die Kinder spielerisch in den Soldatenberuf eingeführt. In den Schulen wurde die Wehrerziehung

fortgeführt. Neben körperlicher Ertüchtigung wurden militärische und militärtechnische Grundkenntnisse vermittelt (Militärtheorie); außerdem Kenntnisse über die Armee, deren Ausrüstung, Fahrzeuge und Waffen. Daneben wurden soldatische Eigenschaften wie Mut, Ausdauer, Disziplin und Ordnung gefordert. Die Wehrerziehung durchsetzte alle schulischen Fächer in mehr oder weniger aufdringlicher Weise.

Ein Beispiel aus den Handreichungen für die Klassenstufe 7 der Allgemeinen-Polytechnischen-Oberschulen:

... Teilvorgang in der Waffe beim Schuß, ist mit Hilfe der Federspannarbeit zu erklären; Leistungsvergleich moderner Maschinen und Waffen .... Im Schulsport wurden vorbereitende Wurfübungen für den Handgranatenwurf beschrieben. Durch die Wehrerziehung werden Jungen auf den militärischen Beruf orientiert, Mädchen zur Mitwirkung in der Zivilverteidigung qualifiziert. siehe [47].

Die *Jungen Pioniere*, die Jugendorganisation der SED für die Jugendlichen zwischen 6 und 14 Jahren, nahmen jährlich an *Pioniermanövern* teil. ... einem Kriegsspiel für Kinder, das vom Luftgewehrschießen, über Grenzsicherung bis hin zur Agentenjagd reicht. Jungens dürfen sogar Panzer fahren ... [37].

Es muß jedoch erwähnt werden, daß es in der Bevölkerung durchaus Proteste und Aktionen gegen die Wehrerziehung gab. Das bedeutet wohl, daß die Wehrerziehung von einem großen Teil der Eltern nicht mitgetragen wurde. Viele Eltern und Erzieher setzten sich für eine Friedenserziehung ein, und schlugen alternativ zur Wehrpflicht einen 24-monatigen Friedensdienst vor.

Eisenfeld ([37]) meint, daß diese Widerstände, und die Gegenmaßnahmen des Staates ... ganz offensichtlich Indiz dafür sind, daß die Wehrerziehung noch immer nicht die Ihr zugeschriebene Zielvorstellung einlöst ...

Diese Meinung aus dem Jahre 1982 wurde durch die politische Entwicklung vor und nach 1989 bewiesen. Auch 40 Jahre Sozialistische- und Wehrerziehung konnten das System nicht stabilisieren.

Allerdings schreibt das sächsische Kultusministerium 1992 [83] ... Gewalt und Militanz wurden durch Kriegsspielzeug, die Gesellschaft für Sport und Technik, Wehrunterricht und in der NVA verharmlost und bewußt für politische Zwecke mißbraucht ...

In wieweit die jungen Erwachsenen von heute tatsächlich durch diese Erziehung beeinflußt wurden, ist schwer nachzuweisen. Allerdings zeigt der gleich hohe Anteil an Zivildienstleistenden und Wehrpflichtigen in Ost und West, wie sehr sich die *alten*und *neuen* Bundesländer sich hier bereits angeglichen haben.

3.5 Die gegenwärtige Bewertung von Waffen und Kriegsspielzeug

Die Anklageschrift gegen Waffen und Kriegsspielzeug reicht also von der Kriegsverherrlichung, Kriegsverharmlosung und Gewaltsuggestion, bis hin zum Transportmedium zur Vermittlung von faschistischen und sozialistischen Ideologien. Trotzdem gibt es Argumente die für das Spiel mit Waffen und

Kriegsspielzeug angeführt werden können; auf diese werde ich später eingehen.

Die aktuellen Einstellungen zum Thema Waffen und Kriegsspielzeug können an einigen Artikeln aus der gleichen Zeitung (SZ) des Jahres 1994 gut verfolgt werden.

3.5.1 Fallbeschreibung: *Laserdrom*

Im ersten Artikel [76] wird über einen *Laserdrom* Betrieb berichtet. Im Laserdrom wird mit Laserpistolen aufeinander geschossen, Treffer werden optisch und akustisch angezeigt. Dabei bewegen sich die Spielteilnehmer durch eine Kulisse aus Deckungen und Hinternissen ... jeder ist der Feind des anderen ...

Münchner Bürger wehrten sich mit Unterschriften gegen diesen ... Killerbetrieb ... und wollten vor dem Verwaltungsgericht ein Verbot erwirken. Zwar stelle ... das Laserdromspiel eine grob ungehörige Handlung dar ... es verstößt also gegen Sitte und Moral, aber ... da es keine Belästigung der Allgemeinheit darstellt, können keine rechtlichen Schritte unternommen werden ...

Dennoch wurden Befürchtungen hinsichtlich einer Herabsetzung der Hemmschwelle, durch ständige Imitation der Tötungshandlung, geäußert. Dem setzte der Betreiber entgegen, daß dies, beim gesellschaftlich anerkannten Sportfechten, denn auch so sein müsse. Dennoch wurde ein Jugendverbot über das Laserdrom verhängt, mit der Argumentation der Verharmlosung von Krieg.

Dieser Rechtsstreit zog sich in die nächste Instanz [77], vor den Bayerischen Verwaltungsgerichtshof. Dieses Gericht urteilte: ... daß das Laserdrom keine Assoziation zu realen Kriegs-, Bürgerkriegs- oder Bandenkampfsituationen bietet ...

Das Oberverwaltungsgericht Koblenz hingegen verbot einen derartigen Spielbetrieb, allerdings kämpfen dort 2 Mannschaften gegeneinander, also dem allgemeinen Kriegsszenario etwas ähnlicher. Das Gericht begründete sein Urteil mit dem Abbau von Hemmschwellen und der Abstumpfung gegenüber Gewalt.

3.5.2 Fallbeispiel *Gotcha*

In einem weiteren Artikel [78] geht es um Gotcha. Hierbei handelt es sich um Gewehre, die Kugeln aus farbiger Gelatine verschießen. Die Farbflecken dienen als Treffermarkierung. Im freien Gelände sind Gotchapistolen waffenscheinpfichtig; das Gelände muß außerdem so abgesichert werden. Diese Vorschrift erfüllte eine Gruppe von 6 *Gotchaspielern* nicht, so daß sie, auch in zweiter Instanz, zu einer Geldstrafe verurteilt wurden.

3.5.3 Fallbeispiel: *Gebirgsschützen in der Kirche*

In einem oberbayrischen Landkreis entbrannte ein Streit darüber, ob die Gebirgsschützen mit ihren Schußwaffen an einem Gottesdienst teilnehmen dürfen [51]. Auf der einen Seite stehen wieder Argumente, daß Gewehre prinzipiell todbringende Waffen seien, Waffen seien unchristlich und hätten

mit der Religion nichts zu tun. Dagegen wird argumentiert, daß die historischen Waffen der Gebirgsschützen harmlos seien, nur ein Requisit des Brauchtums darstellten, und damit keinen kriegerischen Charakter aufwiesen. Hier steht also wieder die Komponente der Aktualität (siehe Seite 10) im Vordergrund. Der aktuelle Kriegsbezug ist nicht gegeben, und deshalb ist ein Gebirgsschützengewehr oder ähnliches durchaus auch im Gottesdienst vertretbar.

3.5.4 Fallbeispiel: Politik

Im letzen Beispiel aus der Presse [31] vom August 1994 spricht sich der bayerische Justizstaatssekretär vehement gegen neuartige Kriegsspielwaffen aus ... ihre Folgen seien mit den bestehenden Gesetzen nicht in den Griff zu bekommen ...

3.5.5 Fallbeispiel: Schieß- und Fechtsport

In vielen ländlichen Gegenden ist es heute noch Brauch einem Schützenverein beizutreten, und aktiv an Schießwettkämpfen teilzunehmen. Auch Jugendliche ab 12 Jahren können in Jugendmannschaften aufgenommen werden. Neben dem Schießwettkampf dienen die Schützenvereine heute der Traditions- und Brauchtumspflege. Geselligkeit und Feste sind primäres Ziel. Die Schützenvereine sind, trotz des Waffengebrauchs, zur Zeit voll akzeptiert und stehen außerhalb jeder kritischen Diskussion. Auch der Fechtsport ist zur Zeit wohl unumstritten. Auffallend ist hier, im Gegensatz zu den Schützenvereinen, der relativ hohe Anteil von ca. 30 % Frauen (vgl [90]).

3.5.6 Fallbeispiel: Schießbude

Auch an den Schießbuden nimmt keiner Anstoß. Auch hier steht das gesellige im Vordergrund. Schießbuden gehören zum unverzichtbaren Bestandteil eines Volksfestes. Ein Verbot des Schießbuden würde, im Gegensatz zum Laserdrom, wohl auf absolutes Unverständniss bei der Bevölkerung stoßen.

3.5.7 Auswertung

Diese Darstellung der Artikel, so meine ich, eignen sich hervorragend um zu belegen, daß Waffen grundsätzlich mit Krieg und Gewalt in Verbindung gebracht werden. Dabei scheint mir aber ihre moralische Verwerflichkeit äußerst subjektiv und interpretationsabhängig zu sein.

... Befürwortung, Duldung und Ablehnung von Kriegsspielzeug sind mit der Wertentscheidung über die Funktion militärischer Gewalt verbunden (Schottmeyer 1976 in [63], S.9. ...

Mir scheint, Waffen und Kriegsspielzeug müssen als Sündenbock oder Symbol herhalten, auf die man Mißstände in der Gesellschaft abschieben kann. Wenn Jugendliche und Kinder mit Waffen spielen wollen, dann können dies immer Indizien für innerseelische Zustände sein, aber auch äußere soziale Mißstände können zur Ursachendeutung herangezogen werden. Waffen lösen beim Erwachsenen persönliche Vorstellungen, Probleme, Ängste und Konflikte aus, die sicher stark mit der historischen und auch speziell deutschen

Vergangenheit zu tun haben. Jeder Erwachsenen sollte zuerst sein persönliches Verhältnis zu Waffen beurteilen und überprüfen, welche Assoziationen er damit verbindet.

Waffen sind nicht allein Ursache von Gewalt und Krieg, sie können höchstens Mittel dazu sein. Sie können nicht dafür verantwortlich gemacht werden, daß Krieg und Gewalt Teile unserer Realität sind.

Die Beispiele zeigen ganz deutlich, wie unterschiedliche diese Spiele mit Waffen, und die Waffen selbst bewertet werden. Je nachdem wie groß die Gewalt ist, die in diesen Spielen eingesetzt wird, welche Folge sie haben könnten, in welche Beziehungsgeschehen sie gesetzt werden, bestimmt die moralische Verwerflichkeit. Die sog. *Peinlichkeitsschwelle* für heikle Themen ist unterschiedlich hoch und innerhalb der Gruppen der Gesellschaft verschieden, weshalb die moralischen Bewertungen verschieden ausfallen. Aus diesem Grunde kann keine verallgemeinerte Zustimmung oder Ablehnungen zu solchen *tabuisierten* Themen, wie zum Thema Waffen, festgestellt werden.

4. Kinder, Waffen und Spiel

4.1 Allgemeine Betrachtungen zum Spiel der Kinder

In diesem Kapitel sollen Fragen geklärt werden, warum Kinder spielen und welche Bedeutung das Spiel für sie hat.

Spiel ist ein komplexer und vielschichtiger Begriff. Seine Funktion kann unter vielen Aspekten untersucht werden, die jedoch nicht miteinander in Einklang gebracht werden können. Aus diesem Grunde gibt es mehrere Theorien über Spiel, die unvollständige Aussagen machen, wenn sie jeweils alleine betrachtet werden. Bestimmte theoretische Ansätze lassen sich auf das Spiel mit Waffen übertragen.

4.1.1 Spieltheorien

1. Spiel zum Zweck der Erholung
   Das 18. Jahrhundert war das der Pädagogik. Man begann, sich für das Kind und sein Spiel zu interessieren, die Kindheit als vom Erwachsenen abgegrenzter Raum war entdeckt worden. Bis zu diesem Zeitpunkt nämlich galten Kinder als kleine Erwachsene, die völlig in die Erwachsenenwelt integriert wurden und somit auch die ernste Seite des Lebens kennenlernten. Es war keine selbstverständliche Assoziation, Kinder mit dem Spiel zu verbinden. In sozial minder gestellten Schichten war es notwendig, die Arbeitskraft der Kinder einzusetzen, um Besitz und Haushalt zu erhalten. Kinderwelt und Erwachsenenwelt waren auch hinsichtlich der Spielmittel nicht unterscheidbar. Mitunter spielten sie gemeinsam, wenn es die Zeit erlaubte. So wurde das Spiel als eine Form der Erholung, als Ausgleich und Abwechslung zur Alltäglichkeit gesehen. Im Spiel sollen Kräfte gesammelt werden.

2. Spiel zur Persönlichkeitsentfaltung
   Schiller macht das Spiel zum Schlüsselbegriff seiner Philosophie der Freiheit und meint: ... der Mensch ist nur da ganz Mensch, wo er spielt. ... (zit.bei Scheuerl in [103], S.35). Im Spiel entfaltet der Mensch seine individuelle Persönlichkeit. Fröbel sieht im Spiel die Möglichkeit, den schöpferischen Kräften freien Lauf zu lassen, was ebenfalls der Persönlichkeitsentwicklung zugute kommt.

3. Spiel als Ventilfunktion
   Der englische Naturphilosoph Herbert Spencer vertritt die Meinung, daß angestaute Kräfte den Menschen dazu veranlassen, diesen Kräfte- oder Energieüberschuß in harmlosen Scheintätigkeiten, wie dem Spiel, abzulassen. Psychologen führten diesen Ansatz weiter und entwickelten die Katharsistheorie. Diese geht in ihrer ursprünglichen Form auf Aristoteles zurück, der davon ausgeht, daß eine durch Erregung von Mitleid und Furcht ausgelöste Reinigung des Gemüts eintritt. Auch Psychologen wie z.B. Dollard vermuten, daß durch Ablassen der überschüssigen

Energien reinigende, besänftigende und therapeutische Wirkungen erzielt werden können. Psychologische Therapien stützen sich besonders auf diese Theorie: Durch Spiel wird dem Mensch die Möglichkeit gegeben, seine ursprünglich aggressiven, gesellschaftsfeindlichen Triebe auf unschädliche Weise abzureagieren, so daß mit einer Verringerung affektiver Impulse auch in anderen Lebensbereichen gerechnet werden kann. Im Zusammenhang mit Aggressionen ist die katharsische Wirkung umstritten. Bandura konnte durch zahlreiche Experimente feststellen, daß das Aggressionspotential durch aggressives Spielen vielmehr erhöht als reduziert wird, obwohl ja erwartet wird, daß durch das "Ablassen der Triebenergien" eine beruhigende Wirkung eintritt. Wahrscheinlich spielen in diesem speziellen Fall Lern- und Verstärkungseffekte eine zusätzliche Rolle (s.a. Kapitel Aggressionen).

4. Spiel als Einübung
   Als Vertreter der Einübungstheorie ist Karl Groos zu nennen. Im Spiel kann in harmloser Weise die Welt der Erwachsenen vorweggenommen werden. Es ermöglicht das Erlernen von Handlungsformen, ist Training für physische und geistige Kräfte. Es dient dem Erwerb gesellschaftlich notwendiger Rollen und kann als Vorübung für das Erwachsenenleben interpretiert werden.

5. Spiel als Sozialisationsfaktor und Lernfeld
   Nach Meinung von Brian Sutton Smith ... sozialisiert das Spiel den Heranwachsenden für die ihn erwartende gesellschaftstypischen Situationen ... zitiert bei(Scheuerl in [103], S.45). Im Spiel können neben sozialem Verhalten, Werte und Normen der Gesellschaft übernommen werden. Das Spiel vermittelt dem Spielenden Handlungskompetenz und Sicherheit. Entsprechend der Entwicklungsstufe können Kinder sensorische, motorische, kognitive, affektive und soziale Fertigkeiten durch das Spiel entwickeln und an rollenspezifische Verhaltensweisen herangeführt werden. Bernhard Kroner spricht in diesem Zusammenhang von einer *Doppelfunktion* des Spiels: ... daß Spiel und Spielzeug nicht in die Welt der Erwachsenen einführen, sondern immer nur in bestimmte Wertauffassungen. Somit sind Spiele und Spielzeug das kindgerechte Medium sozialer Kontrolle, um die Kontinuität gesellschaftlicher Standards zwischen Kinder- und Erwachsenenwelt herzustellen und zu verstärken ... [69] S.10. Spiel hat also demnach nicht nur Bedeutung für das einzelne Kind, sondern auch für die Gesellschaft.

6. Spiel als Aktivierungszirkel
   Heinz Heckhausen, ein Vertreter der Motivationspsychologie, stellt im Spiel der Kinder ein ... konstitutives Verhältnis zwischen Spannung und Lösung ... fest, (zit. bei [112], S.805), das er als Aktivierungszirkel bezeichnet. Der Spieler versucht im Spiel Spannungen zu suchen, zu erzeugen und aufrecht zu erhalten. Gemäß Erregung – Höhepunkt – Entspannung ergibt sich eine Spannungskurve, die zu erhalten als lustvoll empfunden wird, indem bestimmte spannungsreiche Spielelemente immer wieder wiederholt werden (z.B.zielen-schießen-umfallen; aufbauen-zerstören).

7. Spiel hat wunscherfüllende Funktion
   Freud schreibt dem Spiel gemäß dem Lustprinzip, wunscherfüllende

Funktion zu. Das Spiel bietet für das Kind einen gewissen Schutzraum, in welchem es auch tabuisierte Gefühle und Bedürfnisse ausleben kann, ohne Strafe befürchten zu müssen. Durch Identifikation mit mächtigen Personen, die entweder bewundert, geliebt, verehrt oder aber auch gefürchtet und die ins Spiel hereingenommen werden, können Angstgefühle abgebaut und besser bewältigt, aber auch Wunschvorstellungen ausgelebt werden. Dieser Interpretation stimmt auch der Psychologe Wygotski zu. Er versteht Spiel ... als eingebildete, illusionäre Realisation unrealisierbarer Wünsche ... (Wygotski 1933), zit.bei [93] S.177. Kinder wollen ihrem meist geäußerten Wunsch, nämlich"groß und stark sein"entsprechen. Sie wollen erwachsen sein und all das machen, was auch Erwachsene tun. Die Zeit bis dahin dauert ihnen viel zu lange. Fragen, "wann bin ich groß" – " kannst du mich mal nachmessen, wie groß ich schon bin", verdeutlichen diesen Wunsch. Sie setzen Körpergröße mit dem "erwachsen sein" gleich. Aber das Spiel bietet ihnen eine schnelle Alternative und Befriedigung.

8. Spiel zur Realitätsbewältigung und Therapie
   Im Spiel bringen Kinder ihre Gedanken und Gefühle zum Ausdruck, auch solche, die ihnen unbewußt sind. Besonders das Phantasiespiel ermöglicht ein Ausleben dieser Emotionen und kann Einblick in die Seele und dem inneren Gemütszustand geben. Diese Überlegungen macht sich die Spieltherapie zum Nutzen. Gefühle wie Angst, Haß und Rache muß das Kind in Wirklichkeit oft unterdrücken; diese würden das Kind bedrohen und überwältigen, können aber durch das Spiel zum Vorschein gebracht werden und Ansätze für therapeutische Maßnahmen liefern. Weiterhin kann das Kind im Spiel seinen Gefühlen freien Lauf lassen, ohne Angst haben zu müssen, daß es ernsthaften Schaden anrichtet oder für Folgen haften müßte. Im Spiel kann das Kind Phantasie entwickeln und Rollen übernehmen, die in der Wirklichkeit unvorstellbar wären. Angenehme und unangenehme Erfahrungen können wiederholt und nachgespielt werden, was den Prozeß der Bewältigung und Verarbeitung erleichtert. ... Man sieht, daß die Kinder alles im Spiel wiederholen, was ihnen im Leben Eindruck gemacht hat, daß sie daher die Stärke des Eindrucks abreagieren und sich sozusagen Herren der Situation machen .... (Freud 1920), zit.bei [93] S.176. Es hilft bei der Identitätsfindung und unterstützt die Entwicklung des Kindes. Doch schließlich spielt das Kind, um *Spaß* zu haben und ausdrücklich nicht, um zu lernen! Unbewußtheit des Spielmotivs und Zweckfreiheit kommen im nachfolgendem Zitat von Wygotski zum Ausdruck: ... Das Vorhandensein (...)verallgemeinerter Affekte im Spiel bedeutet (...) nicht, daß das Kind selbst die Motive begreift, die es zum Spiel veranlassen, daß ihm bewußt wird, warum es zu spielen begann. Darin unterscheidet sich das Spiel wesentlich von der Arbeit und anderen Tätigkeitsarten ... zit.bei[93] S.178.

4.2 Formen des Spiels

- Sensomotorisches Spiel (Funktionsspiel)
  Beim sensomotorischen Spiel (1.u.2.Lebensjahr) gewinnt das Kind Freude an Körperbewegungen. Zunächst betrachtet es seine Körperteile als

Spielobjekt, später werden Objekte aus der Umgebung interessant. Das Kind ahmt ihm bekannte Tätigkeiten, wie Essen und Trinken, mit dem eigenen Körper nach.

- Informations- und Explorationsspiel
  Hier versuchen Kinder Gegenstände zu zerlegen; sie überprüfen Funktionen und untersuchen Zusammenhänge.

- Konstruktionsspiele
  Das Kind benutzt Gegenstände, um Dinge aus der Realität nachzubauen.

- Symbolspiel/Fiktionsspiel
  ... Das Kind deutet einen Spielgegenstand sowie das auf ihn bezogene Handeln nach eigenen Wunsch- und Zielvorstellungen um. Die Handlungen selbst aber werden aus dem sozialen Umfeld, d.h. aus den Erfahrungen, die das Kind selbst gemacht hat, übernommen ... [92] S.218. Kinder greifen z.B. nach einem abgebrochenen Ast, bezeichnen ihn als Pistole und führen die folgende Handlung nach bekannten Vorbildern aus: Sie richten den Ast auf Menschen oder andere Dinge. Die Eindeutigkeit als Pistole erhält der Ast dadurch, daß das Kind entweder "Peng-Peng" oder "Hände hoch" ruft. Der Ast symbolisiert zwar den realen Gegenstand Pistole, aber erst durch die Verbalisation erhält er seinen konkreten Sinn. Diese Spielform wird vom 12. Lebensjahr bis ins Vorschulalter in vielen Variationen praktiziert. Untersuchungen haben entgegen allen Erwartungen herausgefunden, daß kleinere Kinder realitätsgetreue Spielobjekte bevorzugen; ältere Kinder auch auf Ersatzobjekte und nicht reale Dinge zurückgreifen. Dies hängt damit zusammen, daß Kinder mit zunehmendem Alter die Fähigkeit enwickeln, sich Objekte, Handlungen und Situationen kognitiv vorstellen zu können können und so auch das Abstraktionsvermögen zunimmt.

- Rollenspiel/Nachahmungsspiel
  Elementar für das Kind ist das Rollenspiel. Diese Spielform wird ab dem 4. Lebensjahr in das Spielrepertoire aufgenommen und erfordert höhere soziale und kognitive Kompetenzen. Spielkameraden, wie Geschwister und Freunde, werden in das Spiel mit einbezogen und sind oft für Spielhandlungen erforderlich.

Während im Symbol- bzw. Fiktionsspiel die Spielhandlung primär vom Spielgegenstand ausgeht, bestimmt im Rollenspiel die vom Kind übernommene Rolle das Spiel. Hier spielt es meist Figuren aus dem Erwachsenenleben, Berufe aus seinem Erfahrungsbereich, und imitiert das dazugehörige Verhalten. ... Welch kleiner Mann möchte nicht gern ein großer Mann sein? Die uralte Leidenschaft der Nachahmung findet nur beim Kind eine vollkommene Erfüllung. Der Knabe mit Helm, Trommel, Trompete, Säbel und Gewehr glaubt wirklich ein echter Soldat zu sein ... [43]. Die übernommene Rolle ermöglicht dem Kind, sich in die Welt der gespielten Figur hineinzuversetzen, Gefühle herauszufinden und sich als solche auszuprobieren. Gleichzeitig übt es die in der Figur und Rolle festgelegten Handlungsschemata ein, so daß eine gewisse Handlungskompetenz erreicht wird. Während vornehmlich Knaben früher **Soldat** spielten (s. Zitat), beeindruckt heute der Polizistenberuf die kleinen Jungen. Zum Ausdruck kommt dies in dem bekannten "Räuber

und Gendarmspiel". Das Kind kennt also bestimmte Handlungsmuster seiner gewählten Rolle und hält sich mehr oder weniger daran. Gegenstände, beispielsweise die Pistole für den Polizisten, sind fester Bestandteil und notwendige Requisite. Sie bestimmen den Spielablauf mit. Ebenso kann ein Mädchen nicht auf den Einkaufswagen und die Puppe verzichten, wenn es "Mutter geht einkaufen"spielt. Klischeevorstellungen werden im Rollenspiel übernommen, sowie männliches und weibliches Rollenverhalten.

Mit zunehmenden Alter wird das Rollenspiel differenzierter gespielt. Das Kind lernt u.a. auch in Rollen enthaltenen Symbolismen, Werte und Normen wie z.B. Gehorsam, Befehl, Macht, Stärke, Schwäche, Gut, Böse etc..

Phantasiespiel
Es kann als Synonym zum Illusions-, Fiktions- oder Imaginationsspiel gelten. Im Phantasiebild stehen Spieltätigkeiten im Vordergrund, die ... in der Phantasie repräsentierte Materialien, Situationen und Handlungen zeigen, konkretisiert durch variierende Spielzeugstrukturen, Spielbedingungen und Spielprozesse ... [17] S.139. Phantasiespiel bedeutet "so-tun-als- ob" und dennoch Distanz zur Realität wahren. Viele Kinder bringen diese Abgrenzung sprachlich mit dem Konjunktiv zum Ausdruck: "Wenn ich dich mit dem Schießgewehr erschieße, dann solltest (mögest) du tot sein!"

Diese hier aufgeführten Spielformen werden vom Kind oft miteinander vermischt, manche Elemente überlappen sich, so daß im kindlichen Spiel keine künstlichen Grenzen gezogen sind.

4.3 Spiele der Kinder mit Waffen – Beispiele

In früheren Zeitepochen übten Kinder den Umgang mit Waffen, um für den Kriegsfall kompetent zu sein. Dies gehörte bei Griechen und Römern zur Knabenerziehung und war Ausdruck für eine kriegführende und kriegsbereite Kultur. Gegenwärtig setzen sich die Kinder mit Waffen im Normalfall in spielerischer Absicht auseinander.

4.3.1 "Räuber und Gendarm"

Ein Spiel, das sofort mit Waffen in Verbindung gebracht wird, ist das sehr bekannte Spiel "Räuber und Gendarm". Der Name "Gendarm" ist zwar vielen Kindern kein Begriff mehr; aber unter der Bezeichnung "Räuber/Dieb und Polizist" ist das Spiel vielen Kindern bekannt. Dieses Spiel verkörpert den Archetyp "Gut gegen Böse"und ist ein Thema, das als Grundthematik bereits in der Bibel verankert und vielfach dargestellt ist. Dieses Grundmuster wird den meisten Kinderspielen zu Grunde gelegt, ist Thematik zahlreicher Kinderserien, Filme, Puppentheater (Kasperle und Hotzenplotz) und wird grenzenlos variiert.

Eine letzte große Inszenierung dieser Art aus dem Weltgeschehen, kann im Golfkrieg gesehen werden. Die USA, als Verkörperung des "Guten" profilierte sich als Weltpolizei, die das "Böse"(Sadam Hussein) abwehrte und in seine Schranken verwies.

Menschen, die sich im Recht fühlen, lassen sich nicht so ohne weiteres zurechtweisen, es sei denn, sie werden bestimmten exogenen Zwängen ausgesetzt

oder von Mitteln bedroht, denen sie sich unterlegen fühlen. Diese Mittel der Macht können Waffen sein – für das Kinderspiel demnach Spielzeugwaffen.

Die Bandbreite der im Spiel verwendeten Waffen ist weit gefächert und kann nach Größe, Art, Munition und Verwendungszweck unterschieden werden (Beispiele: Wasserspritzpistole, Erbsengewehre, Steinschleudern, Katapulte, Pfeil und Bogen).

Auch im Spiel ist die Waffe Symbol von Macht und Überlegenheit. Wer die größte Waffe besitzt, ist der "Bestimmer", der den Spielverlauf festlegt und die Verlierer- oder Siegerrollen verteilt. Im Spiel ordnet sich der "Bestimmer" meist der Siegergruppe zu. Die Wirksamkeit und Gefährlichkeit der Spielzeugwaffe wird von Kindern meist nach augenscheinlichen Kriterien bemessen. Notfalls wird noch schnell getauscht, so daß die Waffengröße eine Rangordnung in Kindergruppen festlegt.

Zusätzlich kommt der Waffe die Bedeutung als Requisite zu. Sie gehört zur Ausrüstung bestimmter Berufsgruppen (Polizei) oder Rollen.

Der Spielvorgang

Eine Anzahl von Kindern teilt sich in zwei Gruppen auf, so daß jeweils eine Räuber- und Gendarmgruppe entstehen. Erfahrungsgemäß werden meist Mädchen und jüngere Kinder der Räubergruppe zugeteilt. In den meisten Fällen ist nämlich von vornherein klar, daß die Gendarmen/Polizisten siegen, die Räuber/Diebe verlieren werden. Dementsprechend teilen sich die größeren Kinder unfairerweise für die Siegergruppe ein. Der Bestimmer legt den Ablauf des Spieles fest und beschreibt die Grenzen des "gültigen"Spielbezirkes.

Ausgangspunkt des Spieles ist meist eine Schandtat der Räuber; diese begeben sich bei Spielbeginn in die Flucht. Ihr Ziel ist es, sich zu verstecken und für die Gendarmen unauffindbar zu sein. Die Gendarmen beginnen nun, die versteckten Räuber aufzuspüren. Nach Entdeckung der Versteckten, unternehmen meist viele Räuber einen erneuten Fluchtversuch oder versuchen, sich der Gefangennahme zu widersetzen. Die Gendarmen nehmen die Verfolgung nochmals auf oder bringen schließlich die Spielzeugwaffe zum Einsatz: Sie zielen auf die flüchtenden Räuber, schießen mit Spielzeugmunition oder ahmen laute Schießgeräusche nach: "tschrr, pääng, drrrt". Falls die Verfolgten darauf nicht erwartungsgemäß reagieren sollten, da sie ja nicht wirklich verletzt sind und die Kinder selbst die Grenzen zwischen Leben und Tod bestimmen, dann hilft der Polizist nach mit den wie:"Du mußt dich jetzt ergeben – Du solltest jetzt getroffen sein". Wenn sich alle Räuber in Händen der Polizei befinden, beginnt meist ein neues Spiel.

Fliehen, verstecken, suchen, finden, wehren, verfolgen, jagen, zielen, schießen, treffen...– dieses einfache Spiel beinhaltet in seiner Abfolge eine Reihe antithetischer Elemente, so daß solches Spiel von Kindern als sehr lustvoll empfunden werden kann; es beinhaltet Dynamik und Spannung.

Die Waffe wird hier als Machtinstrument und Statussymbol gebraucht.

4.3.2 Variationen

Das Motiv Gut gegen Böse kann auch auf andere Spielfiguren mit entsprechendem Inhalt übertragen werden. Meist entlehnen sich Kinder ihre Spielidee aus aktuellen Kinderserien, Abenteuerfilmen, Comics oder Sciencefiction-Filmen. Das Spiel richtet sich nach vorhandenen Kostümen oder Spielzeugwaffen, so daß dementsprechend Cowboy und Indianer, Robin Hood und Little John, und dergleichen mehr gespielt werden können. Während Kinder der späten 60-er Jahre sich die Figuren der Karl May Verfilmungen, Winnetou und Old Shutterhand, der Westernserien Bonanza und Shiloh Ranch zum Vorbild nahmen, orientieren sich Kinder der 90-er Jahre hauptsächlich an Phantasiegestalten und Comicfiguren wie Batman und He-Man. Die Waffen aus Holzstöcken, biegsamen Weidenästen und Schnüren sind zwar jetzt durch Plastikwaffen und Laserpistolen ersetzt, aber der Kampf in den Spielen der Kinder, zwischen Gut und Böse, ist geblieben und wird sicher auch die nächsten Kindergenerationen überdauern.

Waffen werden hier zum Nachspielen von Filmszenen o.ä. benutzt.

4.3.3 Bandenkriege

Bandenkriege zwischen kleineren Kindern, ähnlich dem "Krieg der Knöpfe", sind heute eher die Ausnahme; sie sind von weitaus ernsthafter Natur. Ursache dieser Bandenkriege können Rivalitäten zwischen Kindergruppen sein, auf Unsympathien oder klischeehaften Vorstellungen beruhen. Weniger aus Beobachtungen als vielmehr aus persönlichen Erinnerungen kann berichtet werden, daß Kinder hier Waffen verwenden, um andere Kinder tatsächlich körperlich zu verletzen bzw. ihnen weh zu tun. Steinschleudern, Erbsenpistolen, zugespitzte Holzfeile werden hierbei eingesetzt, so daß nur mangelnde Treffsicherheit des Schützen oder Gewandtheit des Verfolgten mögliche Schäden verhindern.

Die Waffe wird hier dazu verwendet, um tatsächlich vorhandene Aggressionen und negativ besetzte Gefühle zum Ausdruck zu bringen, und um Gewalt anzuwenden.

4.3.4 Polizei spielen

Nicht nur in europäischen Kulturen übt ein uniformierter Polizist gewisse Faszination auf kleine Kinder aus. Auch in Afrika ahmen Kinder den Beruf des Polizisten nach. Dieser ist Repräsentant einer Gruppe, die aus Berufsgründen Waffen besitzt.

Truus Nijhuis beschreibt das Spielmotiv bei Kindern in Afrika folgendermaßen: ... Im Dorf sieht man ziemlich häufig Polizisten in einer beeindruckenden Uniform, denn im Dorf gibt es eine Polizeistation. Und das beeindruckt die Jungen mächtig. Sie möchten selbst gern Polizist sein ... [88] S.63. So heben die Kinder im Sand große Sitzmulden aus, welche die Karosserien von Streifenwagen darstellen sollen. Das Armaturenbrett mit den verschieden Knöpfen und Hebeln wird durch Muscheln und Steinchen etc ersetzt. Um Funkkontakt haben zu können, sind Funkgeräte nötig. Die Kinder behelfen sich mit Kokosnußhälften, die ans Ohr gehalten werden. Als Waffe, die für den Polizisten charakteristisch ist, dienen ein Stück Astgabel oder ein gebogener Stock.

Kinder, die Polizei spielen, simulieren Verfolgungsjagden mit Fahrzeugen, die teils aus Kinderautos, Fahrrädern oder anderen mobilen Gegenständen bestehen, oder in der oben erwähnten Art und Weise. Sie üben Einsätze der Polizei und natürlich auch den der Waffe.

Die Waffe ist Charakteristikum für eine Berufsgruppe. Mit ihr sind polizeispezifische Handlungen unmittelbar verknüpft.

4.3.5 Soldatenlied

Es konnten keine gegenwärtigen Spielbeobachtungen bei Kindern gemacht werden, die ein Soldatenspiel in nachfolgend beschriebener Weise durchführten. ... Dazu braucht ihr Waffen, wie Flinten, Degen, eine Fahne, eine Trommel und andere Dinge.(...). Eh ihr euch aber bewaffnet, müßt ihr Euch einen Befehlshaber oder Offizier wählen, der Ordnung hält und eure Übungen und Bewegungen leitet. Diese Wahl ging schnell, denn alle Knaben ernannten einmütig August zu ihrem Befehlshaber. Dieser... trat sogleich sein Amt an.(...) "Dieser Garten, in dem wir oft lernen und spielen, in dem wir täglich so froh sind, ist unser Vaterland. Daraus wollen wir uns böse Menschen vertreiben und es für sich behalten. Wollt ihr es gutwillig und auf immer verlassen, oder wollt ihr es tapfer verteidigen?"(...) "Wer also sein Vaterland lieb hat, greife zu den Waffen und trage mit aller Kraft zu seiner Erhaltung bei." Da standen die Mädchen verlegen (...) So zog das muntre Heer auf einen grünen Platz; dort versprachen sie ihrem Feldherrn Gehorsam und Treue, übten sich in dem Gebrauch der Waffen, marschierten und machten verschiedene Wendungen ... (Amadeus Ziehnert 1817), zit.bei [90] S.77. Die beschriebene Kindergruppe, in der auch Mädchen anwesend sind, bilden ein Soldatenheer. Das Spielmotiv entspringt vermutlich ihrem unmittelbaren Erfahrungsbereich. Sie ahmen Exerzierübungen eines Soldatenheeres nach, welche sie sicher schon öfters beobachten konnten. Die Bewaffnung erfolgt aus Verteidigungsgründen der liebgewonnenen Heimat.

In angeführtem Beispiel werden Waffen nicht zum Zwecke der Ausübung von gespielten Kampfhandlungen eingesetzt, sondern sie sind wichtiger Ausrüstungsgegenstand für die Soldaten. Sie haben auch Paradefunktion.

4.3.6 Wasserspritzpistolen im Einsatz

Aus eigenen Erfahrungen ist bekannt, daß Streiche spielen nach Wilhelm Busch's Max und Moritz oder Ludwig Thomas' Lausbubengeschichten großen Spaß macht. Aus einem Hinterhalt Leute mit Wasserpistolen naß zu spritzen, bereitet ebenfalls großes Vergnügen. Eine offensichtlich realistische Schilderung einer entsprechenden Situation in heutiger Zeit findet sich bei Christiane Greefe: ... "Du gehst erst mal in Deckung. Da bleibst du, bis ein Schwein vorbeikommt, so ein richtiges Schwein. Du machst einen Riesenschritt nach draußen, reißt die Pistole hoch zu Schulter, und dann macht es bumm. Vielleicht dreißigmal. Bumm! Bumm! Bumm! Stirb! Abschaum! Das schreist du dazu!"... [45]S.25. Dieses Szenario ähnelt mehr einem "Angriff hinlegen"als einem Streich spielen. Eine Verrohung der Sprache ist zu erkennen, ebenso der Versuch, Fernsehhelden kopieren zu wollen. Die riesigen Wasserkanonen (im Artikel abgebildet) müssen nicht immer in derartiger Versprachlichung benutzt werden. Die Größe der Waffe unterstützt jedoch das Ausmaß des

Gewaltausdrucks bei derartigen "Streichen".

4.4 Persönliche Spielbeobachtungen

Es sei hier angemerkt, daß sich die Spielbeobachtungen rein zufällig ergaben und nicht forciert wurden.

4.4.1 Fiktives Abwehrspiel

Drei Jungen im Alter von 3-6 Jahren stürmen auf den Spielplatz und belagern eine dort stehende Holzblockhütte. Sie beschließen spontan, die Hütte vor imaginären Räubern zu verteidigen. Da sie keine vorgefertigten Spielzeugwaffen dabei haben, diese aber zur Verteidigung notwendig sind, kommen sie auf die Idee, ihre eigenen Hände als Pistole zu benutzen: Der nach vorn gestreckte Zeigefinger entspricht dem Lauf, der nach oben gerichtete Daumen stellt die Kimme oder den Hahn dar, der nach innen umgebogene Mittelfinger soll der Abzug sein. Beim Zielen umschließen sie das rechte Handgelenk mit der linken Hand. Um ihre Wehrhaftigkeit noch zusätzlich zu erhöhen, sammeln sie Kastanien, ein handfestes Bollwerk gegen die vermeintlichen Räuber.

Beim Angriff der Räuber, der als solcher durch ein lautes "Angriff"gebrüllt wird, richten sie ihre "Handpistolen"auf die vorgestellten Angreifer und unterstreichen ihre Gefährlichkeit mit Geschrei und maschinengewehrartigen Geräuschen wie "drrr–drrr– drrsch"! Der Angriff kann offensichtlich erfolgreich abgewehrt werden, denn die zwei älteren Kinder verlassen bald darauf die Blockhütte und vergnügen sich mit einem anderen Spielgerät. Das jüngere Kind wird mit der Aufforderung zurückgelassen, das Haus weiterhin zu bewachen und bei Bedarf erneut zu verteidigen.

4.4.2 Angriff

Spielplatzsituation: Zwei Mädchen im Alter von ca.10 Jahren, und ein Junge im Alter von ca.6 Jahren, sind vor dem Platz einer kleinen Blockhütte damit beschäftigt, aus einer Vielzahl von Blättern, Kastanien, Eicheln und alten Wurzeln, ein Menü zu bereiten. Dabei zerkleinern sie mit Stöcken und Steinen diese Naturalien. Aus einiger Entfernung beobachten zwei Jungen im Alter von 6 Jahren dieses Spiel und versuchen folgendermaßen Kontakt mit dieser Gruppe aufzunehmen: Jeder von ihnen sucht sich einen großen Ast, anschließend pirschen sie sich vorsichtig an die spielende Gruppe heran. Wenige Meter vor deren "Kochplatz" springen sie aus ihrem Hinterhalt hervor und rufen: "Attacke! Angriff!"Dabei fuchteln sie wild mit ihren Ästen als Waffe vor den spielenden Kindern herum. Die den zwei kleinen Jungen auch körperlich überlegenen Mädchen reagieren jedoch sehr gelassen und bemerken nur tadelnd, daß man mit Stöcken nicht schlägt! Doch die zwei kleinen Jungen lassen sich davon nicht beeindrucken und wagen, nach scheinbaren Rückzügen, erneute Angriffe. Auf die Frage der Beobachterin, warum sie immer wieder angegriffen haben, antworten sie :"Wir wollten bloß mit ihnen spielen".

Es entsteht der Eindruck, daß sich die beiden kleinen Jungen sehr großartig und stark vorkommen. Da sie nicht handgreiflich abgewehrt, sondern eher

ignoriert und belächelt werden, spielen sie wiederholt Angriff. Bei ihnen selbst entstand wohl der Eindruck, die großen Äste würden die Spielgruppe derart einschüchtern, daß diese keinen Angriff wagten.

Versuch einer Interpretation: Die Bewaffnung erfolgt, in diesem Beispiel, aus einer scheinbaren Unterlegenheit heraus (Alter und Körpergröße). Diese wird durch den großen Stock kompensiert und gleichzeitig versucht, mit dieser Waffe zu imponieren. Ebenfalls ist denkbar, daß ihnen langweilig war und sie sich eine kleine Abwechslung erhofften.

4.4.3 Totschießen mit Spielzeugpistolen

5 Jungen im Alter von 4-7 Jahren spielen mit Pistolen, sie bezeichnen es als "Cowboyspielen". Zur Verfügung stehen 2 Cowboypistolen und 3 kleine Wasserpistolen der älteren Art. Das älteste Kind erklärt die Spielregeln; man vereinbart, daß jeder auf jeden schießt, es werden *keine* gegnerischen Gruppen gebildet: "Wir schießen aufeinander und der, der zuerst schießt, sagt: ich bin Feuer - du bist getroffen". Daraufhin muß der Getroffene umfallen und die Pistole loslassen. Der Schütze nimmt dann die Pistole an sich.

Bald darauf bricht große Schießerei aus. Im Garten sind die typischen Schießgeräusche zu hören. Die Kinder lassen sich reihenweise zu Boden fallen und spielen "tot sein", jeder für ca.10 Sekunden. Danach stehen die jeweils Getroffenen wieder auf und schießen mit "phantasierten" Blitzen, untermalt mit Zischgeräuschen, auf die Kinder, die momentan zwei Pistolen besitzen. Von der scheinbaren Kraft der imaginären Blitze unterlegen geworden, gibt der "2-Pistolenbesitzer" eine Pistole an den "Blitzenschützen" zurück. Ein erneuter Schießversuch mit Todesfolge kann erfolgen. Intern regeln die Kinder die Ausgewogenheit von Schützen und Getroffenen.

Versuch einer Interpretation: In dieser Spielszene gibt es keine ausdrücklich festgelegten Guten oder Bösen, das Aufeinanderschießen erfolgt in keiner aggressiven Weise. Ziel war es nicht, Gewinner und Verlierer entstehen zu lassen. Vielmehr entstand der Eindruck, daß ihnen das Hinfallen auf den Rasen und "Totsein"am meisten Spaß gemacht hat. Sie wollen das "Totsein" erproben und ihre dabei empfundenen Gefühle feststellen. Im Spiel ist der Tod nicht schlimm; hier verwischen die Grenzen zwischen Diesseits und Jenseits. Das Spiel trug märchenhafte Züge, da die "Toten"plötzlich wieder "lebendig"wurden, die Kinder sogar dadurch magische Kräfte erhielten (Blitze), worüber sich kein Kind wunderte.

Die Waffe wurde hier nicht zum Töten eingesetzt, sondern um "tot-sein" spielen zu können. Maßgeblich ist immer die Absicht, um den Waffengebrauch, auch im Spiel richtig beurteilen zu können.

Abschließende Bemerkung

Diese beobachteten Spielszenen waren meist von kurzer Spieldauer und betrugen im Höchstfall 10-15 Minuten. Die Kinder verloren relativ schnell die Lust am Spiel mit reellen oder imaginären Waffen. Sie wandten sich sehr schnell anderen Dingen zu. Deshalb konnte zu der Auffassung gelangt werden, daß das Spiel mit der Waffe im Normalfall als harmlos gewertet werden kann.

4.5 Zusammenfassung

Die Einsatzmöglichkeiten von Waffen im Spiel der Kinder sind sehr vielfältig. Reales Berufe nachahmen mit den jeweiligen typischen Tätigkeiten, Nachahmungen von Fernsehhelden, Nachspielen von Filmszenen aus vergangenen oder aktuellen Zeiten sind möglich. Waffen sind nötig, um das abstrakte Begriffspaar Gut–Böse konkret darstellen zu können, variiert in Freund–Feind oder Angriff– Abwehr-Spielen.

Die Waffe wird als Charakteristikum, als Machtsymbol, als Kompensationsmedium für körperliche Schwächegefühle, zur Abwehr und Verteidigung, zum Angriff, zum Erproben von Gefühlen benutzt. Typische Merkmale von Waffen werden imitiert. Waffen selbst können durch Körperteile und andere Naturalien ersetzt werden. Sie unterliegen als Spielmittel den veränderten Kindheiten. Während es früher der Normalfall war, sich Waffen aus Ästen und Stöcken zu basteln, so ist es heute eher der Normalfall, daß Kinder auf industriell vorgefertigte Waffen zurückgreifen, die der Zeit entsprechen.

4.6 Waffen auf dem Spielzeugmarkt

Der Spielzeugmarkt repräsentiert die Spielwelt der Kinder. Diese hat sich verändert und mit ihr auch das Spielzeug. Fernsehen und Technik spielen eine immer größere Rolle, so daß Sciencefiction-Kultur und Trickfilmhelden Einzug in die Kinderzimmer halten. Spielzeug wird immer größer, schriller und technisierter. Bisher bekannte, herkömmliche Spielzeugpistolen und Gewehre werden in zunehmendem Maße von anderen, trickreichen und technisch aufwendigen Schießgeräten verdrängt. Die altgedienten Waffen verlieren mehr und mehr an Bedeutung und nehmen den geringsten Platz in Spielzeuggeschäften ein. Sie werden unter der Rubrik Faschingsartikel geführt, sind aber das ganze Jahr über im Spielzeugwarenangebot.

Bevor zu den einzelnen Beschreibung der Spielzeugwaffen übergegangen wird, soll an dieser Stelle die Definition von Kriegsspielzeug nach dem Verständnis der Spielzeugbranche zitiert werden:

...Kriegsspielzeuge sind Spielzeugartikel, deren große Vorbilder ausschließlich in den Kriegen der Jetztzeit verwendet werden, also nicht der Indianer-Bogen, nicht das Schwert des Ritters Kunibert, nicht die Silberbüchse von Karl Mays Winnetou, nicht das Gewehr eines Jägers oder Sportschützen, nicht die Pistole am Gürtel eines Polizeibeamten, nicht der im Wilden Westen verwendete Cowboy-Colt. Keine Kriegsspielzeuge sind auch Dinge, die in futuristischen Filmen Verwendung finden, wie im "Krieg der Sterne", bei dem bekanntlich mit Laserstrahleinrichtungen operiert wird. Die Grenze ist gezogen bei der Maschinenpistole, die durch das Waffengesetz §37 allein schon verboten ist. Jenseits dieser Grenze liegen natürlich Panzer, Maschinengewehre, Handgranaten, Bombenflugzeuge, Flugzeugträger, Schlachtschiffe – Dinge, die eben ausschließlich bei kriegerischen Kampfhandlungen der Jetztzeit zum Einsatz gelangen ... (Singer 1984) zit.bei [62]S.344.

Dieser Definitionstrick kommt dem größten Teil der produzierten Waren zugute, so daß dadurch der Nährboden für einen Vorwurf der Produktion von Kriegspielzeug entzogen wird. Das Argument der Aktualität ist für diese Interpretation von Kriegsspielzeug entscheidend. Auch der Großteil der Deut-

schen Bevölkerung vertritt diese Auffassung von Kriegsspielzeug. Sie hält sowohl alle futuristischen Waffen, als auch solche aus vergangenen Zeiten für harmlos, ungeachtet der Tatsache, daß auch mit kleinen Lego-Rittern Kriegsszenen und "Kämpfen" dargestellt werden können (vgl. hierzu [107], S.80.

Die Herausstellung ebengenannter Definition ist für nachfolgendes Kapitel wichtig. Es werden dort Spielsachen aufgeführt, die nach Meinung der Verfasserin sehr wohl zu der Kategorie Kriegspielzeug gezählt werden können, gemäß der Definition der Spielzugbranche aber nicht darunter fallen würden.

4.6.1 Spielzeugwaffen und Spielzeugbranche

Kriegsspielzeug und hier vorgestellte Waffen lösen beim Betrachten unterschiedliche Emotionen und Assoziationen aus, meist jedoch von unangenehmer Art. Die Spielzeugindustrie versucht nun diese negativen Assoziationen zu umgehen, da diese den Umsatz ungünstig beeinflussen würden. In der Regel ist es so, daß Kinder ihre **Mütter** und andere Verwandte in die Spielzeuggeschäfte bringen, um Spielzeug zu kaufen. Diese Tatsache ist der Spielzeugbranche bekannt. Deshalb orientiert sich ihre Verkaufsstrategie nicht nur an den Wünschen der Kinder, sondern auch an denen der Erwachsenen. Werbewirksam sind, neben dem Aussehen, natürlich die Farben. Dennoch ist es verwunderlich, welcher Farbengeschmack oftmals den Käufern zugebilligt wird!

Beabsichtigt ist jedoch, daß durch Aussehen, Material und Farben die Spielzeugwaffen *scheinbar* entschärft werden und ungefährlich wirken sollen. Teilweise sind sie gar nicht als solche zu erkennen und erscheinen völlig harmlos, eben bunt und attraktiv. Die Farben von leuchtend rosa bis neongrün, die Geschosse teilweise aus appetitlich gelbem, weichem Softgummi. Das Kind und der Käufer sind überzeugt, daß *so* kein Kriegsspielzeug aussehen kann.

Bezeichnungen in englischer Sprache beeindrucken die Kinder, täuschen unter Umständen eine neue Art von Spielzeug vor, und lenken vom wahren Schießinhalt ab.

4.6.2 Waffen auf dem Spielzeugmarkt

"Historische"Spielzeugwaffen

Darunter fallen: Schießgewehre, Flinten und deren berühmte Nachbildungen (Winnetous Silberbüchse), Cowboy-Pistolen, Schwerter (Plastik). Sie sind nicht nur zu Faschingszeiten, sondern ganzjährig zu erhalten. Das Aussehen entspricht dem jeweils dargestellten Kontext. Holzschwerter werden wieder auf Volksfesten der alternativen Szene (Tollwood) zum Verkauf angeboten und auch verkauft. Waffen dieser Art sind farblich unauffällig und werden dem Käufer nicht mit reißerischen Texten aufgedrängt.

Schießgeräte für den "Freizeitspaß"

Schießgeräte in bunten Farben werden, für den "Freizeitspaß im Freien", hauptsächlich von billigeren Kaufhäusern (z.B.Woolworth) und Schreibwa-

renläden mit erweitertem Sortiment angeboten. Die Hochsaison dafür ist der Sommer; die Spielzeugbranche bezeichnet sie als "Actionspielzeug".

1. Name:Softpfeilpistole (Fa.Spielino)
   Aussehen: Pistole: schwarz; Softpfeile: orange
   Aufschrift: keine; Abbildung eines schießenden, lächelnden Jungen

2. Pistole zum Abschießen von Hartplastikpfeilen:
   Name: Adventure Super Shooter (Fa.Gegu)
   Aussehen: lila, orange, gelb,rosa
   Alter: ab 5 Jahre; mit Sicherheitshinweisen
   Aufschrift:

   - sicher durch weiche Pfeile
   - mit Luftdruck betrieben
   - schnelles Schießen
   - schießt wie mit richtigen Pfeilen
   - mit Halterung für Ersatzpfeilen

   Aufschrift der Rückseite:"Spaß am Schießen! Du kannst Deine Geschicklichkeit und Treffgenauigkeit mit dem Supershooter testen. Supershooter ist die Antwort auf der Suche nach neuen Freizeitspielen. Es ist vollkommen sicher, enthält natürlich nichtgiftige Materialien und bereitet viel Spaß beim Spielen. Sowohl drinnen wie draußen! Zusammen mit einem Freund kann ein interessanter, sportlicher Schießwettbewerb veranstaltet werden. -Wer ist der beste Schütze–,was sicherlich viel Freude bereiten wird.

3. Pumppistole, zum Abschießen von Bällen
   Name: Master Blaster/Air Blaster
   Aufschrift: mit 12 Sicherheitsbällen zum Abschießen
   Sicherheitshinweise

4. Gewehr zum Abschießen von Bällen
   Name: Rainbow Repeater (Fa. Spielino)
   Aussehen: Gewehr: rosa; Bälle: bunt, extra weich; Abbildung eines Jungen

5. Maschinengewehr zum Abschießen von Pfeilen
   Name: Clip Load-Shot Gun (Fa.Imperial)
   Aussehen: neongrün bis gelb
   Aufschrift: "Feuert 10 Pfeile ohne nachzuladen"

6. Schießgeräte zum Abschießen von Wasser

   - Name: Plubb-Wasserschleuder (Fa. Gegu)
     Aufschrift: Spaß mit **Wasserbomben**
     Sicherheitshinweise

- Name: Electronic-Soundspritzer-Superspritze
  Aufschrift: Spaß am Strand und Pool

- Super soaker 50, 100 bis 300

- Power shot 2000

- sprachgesteuert: Shout'n Shoot

Bemerkungen zu aktuellen Wasserpistolen

> ... Kinder von heute führen nicht mehr die putzigenSpritzpistolen von gestern ins Feld, sie rüsten auf. Eine neue Generation von H_2O-Kanonen durchnäßt die Erwachsenenwelt ... [45]. Die Wasserpistolen werden immer gewaltiger, sind ausgestattet mit ... Hochdruckbehälter und Hyper-Jet-Ventil ... [45]. Die Gewehrläufe ähneln denen von kleinen Kanonen; die Tanks können Wasservoluminas von 6 bis 8 Liter aufnehmen und am Rücken getragen werden.

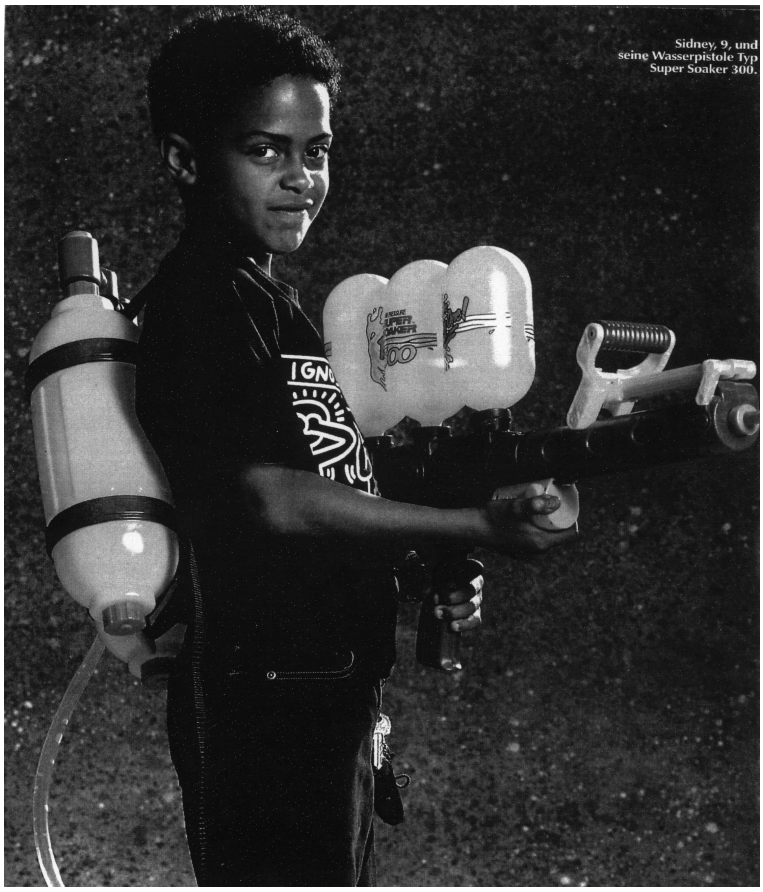


Abbildung 4.1: Junge mit Super Soaker 300

> Während Wasserpistolen bisherigen Typs höchstens 1m bis 3m weit spritzten, schießen Wassserkanonen vom Typ SS3000 bis zu 15m weit (vgl.hierzu [45]).
>
> Beim Anblick dieser H_2O-Kanonen kann man nicht umhin, Hein Retter zu zitieren: ... Kindlichkeit und Spielbedürfnis sind keineswegs anthropologische

Universaleigenschaften, sondern ein Ergebnis kultureller Entwicklung. Spiel und Spielmittel sind kulturelle Überflußphänomene (...)... [97], S.50.

Nach persönlicher Meinung sind diese Typen von Wasserspritzpistolen entartet, oder wie Kinder sagen:"mutiert".

Waffennachbildungen von Kinderserienhelden

1. POWER GUN/SWORD (Fa.Bandai)
   ... Das sind die Lieblingswaffen der **Power Rangers**! Der Laserstrahl stoppt die bösen Weltraumwesen. Für Duelle läßt sich das Lasergewehr in ein Schwert verwandeln ... (Aufdruck der Verpackung) ... Wenn Kinder nicht nur "mit"ihren Power Rangers spielen wollen, sondern auch mal "in" die Rollen ihrer neuen Superhelden schlüpfen wollen, dann führt kein Weg (...) vorbei ... [8]. Bemerkung:
   Diese neue Waffenart ist multifunktional und läßt sich verwandeln. Aus einer Laserkanone mit aufleuchtendem Laserlicht (futuristischer Charakter) und elektronischen Geräuschen, wird ein Power-Schwert. Letzteres ist stark verfremdet, sieht aber dennoch gefährlich und verletzend aus.

2. Nitro-Expreß (Fa.Tyco)
   Dies ist ein überdimensionales Feuergerät und, nach Aussagen der Verkäuferin eines Spielzeuggeschäftes, nicht in Deutschland erhältlich.... Mit dem Nitro-Express können Kinder "Cadilla Jack Tenrec" spielen. Das eindrucksvolle Zielgerät ist eine naturgetreue Nachbildung von Jacks Nitro-Express. Der Nitro-Express ist batteriebetrieben und feuert 6 Schaumstoffprofile in schneller Folge ab. Benötigt werden 4 Mignon Batterien. ... (aus Tyco-Spielwaren-Katalog).

4.6.3 Waffentragende Actionfiguren

Die Nachfolge der Zinnsoldaten und anderer Soldatenfiguren wurde mittlerweile von Actionfiguren angetreten. Sie entspringen aber nicht der Phantasiewelt der Kinder, sondern werden von Erwachsenen konzipiert. An manche dieser Figuren sind Spielabläufe geknüpft, die durchaus kriegerischen Charakter tragen können, jedoch nicht aktuell mögliche Kampfszenarien darstellen, sondern solche aus ferner Zukunft, aus Phantasiewelten. Actionfiguren treten meist im Medienverbund auf: sie sind den Kindern meistens von Zeichentrickfilmen bekannt und können als Spielfigur, als Sticker, oder in Comics abgebildet, gekauft werden.

Damals aktuelle Kriege und Schlachten, die mit Zinnfiguren nachgestellt wurden, **sollen** mit diesen Action-und Phantasiefiguren **nicht** gespielt werden, gegenwärtig mögliche ebenfalls nicht. Diese Figuren sollen nicht für spezielle Kriegsszenarien eingesetzt werden, sondern für einen Kampf in der Phantasiewelt, in dem es Gute und Böse gibt. In diesem Kampf setzen sie ihre Waffen ein, manche davon sind Zauberwaffen. Die erfolgreichste Action-Figuren-Serie ist die Spielwelt von "Masters of the Universe" der Firma Mattel.

He-Man und sein Zauberschwert

...He-Man verkörpert das Gute. Sein Kontrahent ist Skeletor (Skelett), der die dunklen, bösen Mächte symbolisiert. Auf Eternia, einem Planeten in der Tiefe des Weltalls, ist ein immerwährender Kampf um die Macht entbrannt ...[107], S.62. He-Man, eigentlich Prinz Adam, besitzt einen starken, muskulösen Körper, der für den Gegner gefahrbringend eingesetzt werden kann. Beim Kampf gegen den bösen Skeletor unterstützt ihn noch eine besondere Waffe – es ist ein Schwert, welches Zauberkräfte besitzt. Sobald er dieses Schwert hebt und ausruft "Ich habe die Zauberkraft" verwandelt sich dieser Prinz Adam in den unverwundbaren He-Man. Motive um geheimnisvolle und sagenumwobene Schwerter aus der Mythologie wurden hier aufgegriffen.

Die Waffen der anderen Figuren aus dieser Mastersserie haben mittelalterlichen Charakter. Mitgeführt werden beispielsweise Doppelaxt, Schild, Lanzen, weitere Schwerter (abgebildet bei [90], S.86).

Power Rangers

Diese sind den Kindern vom Fernsehen bekannt. Es sind 5 Teenager, drei Jungen und zwei Mädchen. Sie wurden von "Zodor", einem außerirdischen Wesen auserwählt, um die Erde gegen die Zerstörungswut galaktischer Bösewichte zu verteidigen. Jeder Power Ranger benutzt eine andere Waffe: Der "Red Ranger" das "Power-Sword", der "Black Ranger" die "Power-Axt", das "Yellow Ranger"- Girl den "Power-Dolch", der "Blue Ranger" die "Power-Lanze", " Pink Ranger"- Girl den "Power- Bogen". Im Kampf gegen die Bösen wird jede Figur von einem ihr zugeteilten Dino-Roboter unterstützt; diese 5 Dino-Roboter können zusammengesetzt werden und bilden als Einheit den großen "MEGAZORD-ROBOTER", einen riesigen Kampfroboter mit Mega-Schwert (vgl. [8].

Fast jedes Teil dieses Kampfroboters ist beweglich, dreh- und kippbar. Alles ist technisiert und überdimensional verzerrt, weit entfernt von realen Figuren oder Lebewesen.

Eine Abbildung eines Power Rangers befindet sich im Anhang!

Die Turtles

Im Jahr 1990 rangierten sie auf Platz 1 der Beliebtheitsskala beim sogenannten Action-Spielzeug. Das Team der Turtles besteht aus Leonardo, Michelangelo, Raphael und Donatello:

Durch Berührung mit radioaktivem Schlamm mutierten die 4 Schildkröten in menschengroße, aufrechtgehende Schildkröten ...die gegen die Schurken dieser Welt kämpfen ...[84]. Ihr Motto lautet: "**Für Wahrheit und Gerechtigkeit**!" Ihre Lieblingsspeise ist Pizza, sie leben in New York. Die grünen Riesenschildkröten besitzen Erfahrung in der Kampfart "Ninjitsu", und sind dementsprechend mit "Ninjitsu- Kampfwaffen"ausgerüstet. Diese Kampfart entspricht wohl der eines Samurai-Kämpfers. Ihr größter Feind ist Shredder und dessen Clan, gegen diese schlagen sie aggressiv und martialisch los.

Jede Turtlesfigur trägt jeweils eine spezifische Waffe: Samuraischwerter, Dolche, Stöcke, Kampfseile und dergleichen. Auch Turtles sind im Medienver-

bund zu erhalten (Sticker, Comicheft...).

Die Ambivalenz dieser Figuren ist ersichtlich. Auf der einen Seite erobern sie die Kinderherzen als gutmütige, harmlose Schildkröten, die ebenso gerne Pizza essen wie viele Kinder. Aber auf der anderen Seite können sie schnell in wilde Aggressivität umschlagen, wenn sie angegriffen werden. Die große Anziehungskraft bewirken ihre Verwandelbarkeit, ihre sehr beweglichen, drehbaren Extremitäten, ihre dargestellte Kämpfernatur, und weil Schildkröten von Kindern geliebt werden.

Hook-Linie

Diese Abenteuerspielfiguren entstanden in Anlehnung an die Fortsetzung des Filmes "Peter Pan". Die Hauptakteure sind Peter Pan, der gute Held, und Captain Hook, der böse Pirat und Widersacher des Peter Pan.

Hook wird als eitel, böse und kampfliebend charakterisiert. Er besitzt nur noch eine Hand, die er aber durch ein Arsenal aufsteckbarer Waffen ersetzen kann. Peter Pan wird als Degenfechter dargestellt, er hält in jeder Hand eine Klinge. Weitere Seeräuber benutzen beim Kampf: Keule, Degen, Pistolen, Peitschen (vgl.hierzu [85], S.94. Der Kampf wird hier mit dem Zurückholen der Kinder des Peter Pan gerechtfertigt, die von Hook entführt wurden. ...Für das aktionsreiche Rollenspiel, das alle Kinder für eine gesunde Entwicklung brauchen ...(Zitat der Firma Mattel) entwickelte die Firma Mattel auch eine "stilechte Seeräuberpistole", die beim Abfeuern realistische Steinschlaggeräusche von sich gibt.

Für die Rolle als Kundschafter gibt es noch das ...Set:"Lost- Boy", ausgestattet mit Bolzenpistole mit weißen Saugnapfbolzen; Messer, Kompass, Fernglas, Tintenfisch als Wurfstern" (vgl.[85], S.95.

Burgen- und Piratenserien

Firmen wie Lego und Playmobil produzieren Burgen- und Piratenspielserien. Aus Bausteinen können Burgen oder Piratenschiffe gebaut werden, mitgelieferte Spielfiguren sind mit Waffen dieser dargestellten, historischen Zeiten ausgerüstet, Ritter- und Seeräubergefechte können nachgespielt werden. Diese Waffen sind jedoch miniaturisiert und für ein personelles Rollenspiel ungeeignet.

Bei vorherbeschriebenen Actionfiguren ist der Charakter schon von vornherein festgelegt und für eine bestimmte Spielhandlung bestimmt. Bei Lego und Playmobil kann das Kind selbst die Figuren den Guten oder Bösen zuordnen, sowie den Spielverlauf frei bestimmen. Es ist dennoch sehr wahrscheinlich, daß sich das Kind Klischeevorstellungen aus medialen Eindrücken in Erinnerung rufen wird und mit derartigem Spielmaterial Spielthemen spielt wie Angriff und Verteidigung.

4.7 Zusammenfassung

Kinder benützen für ihre "Kampfspiele" Waffen und waffentragende Figuren, die von der Spielzeugindustrie angeboten werden. Reizstarke Farben und veränderte Waffenformen sollen die Identifikation der Waffe als solche

erschweren und von einem Gewaltpotential ablenken. Diese "getarnten Waffen"repräsentieren derzeit herrschende Auffassungen der Kriegs- und Gewaltmoral. Friedens- und Abrüstungspolitik sind angestrebt, ein aktuell herrschender Krieg wird moralisch verworfen, so daß offensichtliches Kriegsspielzeug immer mehr abgelehnt wird.

Kinder kommen mit Kriegs- und Gewaltszenen in Berührung. Diese Thematik des Kampfes beziehen sie immer wieder in ihr Spielrepertoire mit ein, sie kämpfen mit Waffen oder solchen Actionfiguren, die Waffen tragen.

Diese Waffen werden technisch immer raffinierter und überdimensionaler. Manche Waffen werden für das Spiel im Freien konzipiert, sie sollen zu sportlichen Wettkämpfen anregen. Andere sollen für Rollenspiele verwendet werden, die ein bestimmtes Nachspielen von Filmszenen ermöglichen (s. Peter Pan - Seeräuberpistole). ... Eroberungsgelüste und Vernichtung des Gegners sind die Grundmotive aller Geschichten. Mittel der Konfliktlösung sind nicht nur nackte Gewalt, sondern auch Verwandlung, Zauber, technisch ausgetüftelte Waffensysteme ... [62], S.247).

Es kann die Absicht festgestellt werden, daß mit Waffen ein Kampf gegen Gut und Böse ausgetragen werden soll. **Waffen unterstützen den guten Kampf** im Kinderspiel. Sie werden zur Verteidigung des Guten, zur Wahrung von Gerechtigkeit, zur Erhaltung von Macht eingesetzt, auch wenn zu diesem Zweck manchmal der Gegner anzugreifen ist. Das dahinterstehende Motiv ist immer gut. Die Kinder identifizieren sich mit den "guten Helden", die den gerechten Kampf führen.

5. Waffen und Aggression. Ursachen und Wirkung

5.1 Psychologie der Waffe

5.1.1 Magie

Waffen spielen in Heldensagen und Mythen eine große Rolle. In manchen ist eine Waffe der Kern der Geschichte. Das Schwert als Verkörperung einer altertümlichen Waffe ist hier zu nennen. Aufgrund seiner besonderen Rolle tritt es auch bei modernen Spielfiguren (He-Man) in Erscheinung und wird dort gerne zum ehrlichen und gerechten Kampf eingesetzt. Das Schwert ist sagenumwoben und mystifiziert. In alten Legenden liest man, daß von ihm Zauberkräfte ausgehen, Männer dann zu Helden werden, wenn sie ein bestimmtes Schwert tragen. Sie können damit auch unverwundbar werden. Der Schlag mit dem Schwert auf die Schultern macht aus einem Junker einen Ritter – es verleiht Kräfte und ist Symbol für einen gesellschaftlichen Stand.

Berühmte Schwerter werden stets in Verbindung mit ihrem Schmied gebracht, z.B. Ganelons Schwert im Roland Lied:"Der smit hiez Madelger"oder der sagenhafte Wieland aus dem Amelungenlied ... (vgl.[95], S.17). Die Tauglichkeit des Schwertes, die Härte seiner Klinge hing ab vom Vorgang des Schmiedens. Diese Härte wurde durch eine langwierige und meist magisch verbrämte Stählung erreicht (vgl.hierzu [95]). Es erforderte technisches Geschick, Wissen und stellte für Laien magisches Können dar. Da der Schmied etwas herzustellen vermochte, was außergewöhnlich schwierig war, wurde er von vielen beargwöhnt. Man dichtete ihm magische Fähigkeiten und Zauberkünste an. Somit hatte er in der damaligen Gesellschaft oft eine Außenseiterrolle inne. Der Schmied verlieh scheinbar dem Schwert die Zauberkräfte, die auch an den übergehen, der es später besitzen und im Kampf führen wird.

Vermutlich darf hier die psychologische Wirkung nicht unterschätzt werden. Das Selbstbewußtsein eines jeden Ritters dürfte enorm gewachsen sein, wenn er um die Herkunft des Schwertes und dessen vermeintlicher Zauberkraft wußte. Er wird wahrscheinlich seine Kräfte höher eingeschätzt und vermehrt zum Einsatz gebracht haben. Hohe Selbsteinschätzung führten dann zu Überlegenheitsgefühlen und selbstsicherem Auftreten, so daß eine Einschüchterung des Gegners herbeigeführt werden konnte.

Kinder sind von den vermeintlichen Zauberkräften dieser Waffen beeindruckt. Kinder brauchen die Magie und den Zauber von Waffen, um die ihnen böse und bedrohlich erscheinende Realität in Bann zu halten. Auch sie möchten stark und unverwundbar sein. Waffen, wie z.B. Schwerter, veranlassen zu Wagemut und Kühnheit.

Bis vor einigen Jahren hatte der Wehrdienst für die meisten jungen Männer unserer Gesellschaft ebenfalls psychologische Wirkung. ... Sie (Waffen) haben noch immer einen besonderen Stellenwert für Initiationsvorgänge, d.h. für Vorgänge, in denen dem jungen Mann seine soziale Reifeerklärung verliehen wird ... ([12], S.69).

5.1.2 Technik

> ... Technik fasziniert, egal wofür und mit welchen Folgen sie gebraucht wird! ... ([13], S.31).

Waffen und Technik

> Waffen repräsentieren den technischen und wissenschaftlichen Stand einer Gesellschaft. Um gegenüber anderen Völkern konkurrenzfähig bleiben zu können, um Territorialansprüche zu sichern, mußten Waffen immer perfekter und vollkommener werden, neue Techniken mußten entwickelt werden: Die Verbesserung der Abschlagetechnik beim Faustkeil ließ Klingen und Messer entstehen. Kenntnisse über den Kohlenstoffgehalt des Eisengemisches und die notwendigen Erwärm- und Abkühlvorgänge machten aus Eisen harten Stahl, welcher für Schwerter gebraucht wurde, so daß große Kriegserfolge erzielt werden konnten. Schließlich revolutionierte die Erfindung des Schießpulvers die bisher verwendeten Waffen, ebenso wie die Entwicklung der Atomkraft, auf Atom- und Wasserstoffbomben eingesetzt, alle anderen Waffen außer Konkurrent setzte. ... Militärtechnik war und ist wie kaum eine andere: Technik im unmittelbaren Dienst der Herrschaft ... ([36], S.252). So ist ersichtlich, daß sowohl neueste mechanische, physikalische und chemische Erfindungen stets zur Erweiterung der Schlagkraft von Waffen eingesetzt wurden. Waffen repräsentieren somit immer den neuesten Stand der Technik.

Spielzeugwaffen und Technik

> Faszination an technischem Spielzeug ist bei Kindern in jeder Altersstufe feststellbar. Sie begeistern sich für Autos, Eisenbahnen, technische Baukästen und Spielsachen mit komplexer Funktionsweise. Technische Konstruktionen und Bewegungsabläufe erregen ihr Interesse. Per Knopfdruck bewegt sich ein Rad, leuchtet ein Lämpchen, können Spielzeugtorpedos abgefeuert werden. Etwas "bewirken können" bedeutet Macht und es beeindruckt das Kind selbst, und die Zuschauer. Die Spielzeugindustrie benutzt das Interesse der Kinder für Technik als Lockmittel. Kriegsspielzeug und Actionspielzeug sind technisch auf dem neuesten Stand. Es wird mit immer mehr Effekten und Raffinessen ausgestattet. Lichter blinken, Schießgeräusche und Sirenengeheul ertönen auf Knopfdruck. Auf diese Weise wird einer möglichen Langeweile beim "Kämpfen" vorgebeugt und die Spieldauer mit Aktionspielzeug zu verlängern versucht.
>
> Spielzeugwaffen, die auf den ersten Blick gar nicht als solche zu erkennen sind, können durch technische Raffinessen in ein solches verwandelt werden. Von der Firma Mattel werden z.B. Dinosaurier angeboten, die sich durch Drehen und Kippen mancher Teile in panzerähnliche Gebilde transformieren lassen. ... Der Stegostriker fährt durch Druck auf seinen Haken die Stacheln in seinem Schuppen-Panzer aus und bewegt sich auf großen Panzerketten. Auf dem Rücken des Dinosauriers lassen sich kleine Geschosse abfeuern ... ([72], S.21).
>
> Technisches Spielzeug, z.B. der hier vorgestellten Art, verlangt vom Kind motorische und kognitive Fähigkeiten, Geschicklichkeit und abstraktes Vorstellungsvermögen. Technisches Spielzeug kann bei vielen Kindern Prestigeobjekt sein. Wenn ein Kind derartiges Spielzeug besitzt, erweckt es bei

Abbildung 5.1: Stegostriker und Tankasaurus Rex; Beispiele für Technik und Transformierbarkeit von Spielzeug

den Spielkameraden den Eindruck, daß es diese Technik auch **beherrscht**. Es muß diese Techniken beherrschen, um alle Funktionen dieses Spielzeuges ausschöpfen zu können. So ist es vorstellbar, daß Kinder mit technisch anspruchsvollem Spielzeug gerade bei solchen Kindern großes Ansehen genießen, für die Technik ein undurchschaubares Phänomen ist. Technische Kompetenz wird sowohl von anderen, ungeschickteren Kindern bewundert, als auch von Erwachsenen verstärkt und honoriert. In Waffen und Kriegsspielzeug wird die Faszination an Technik zum Ausdruck gebracht (vgl.hierzu [69], S.31).

5.2 Psychologie des Waffengebrauchs

5.2.1 Waffe als Machtmittel über Personen

Es ist unumstritten, daß Waffen ein Machtmittel darstellen. Mit Waffen versuchte der Mensch u.a.schon immer, seine Macht und seinen Machtbereich zu erweitern und zu sichern. Wer die größten und die meisten Waffen besitzt, ist der Überlegene, kann Forderungen stellen und drohen. ... Wer eine Waffe hat, ist stark, ein Mann und, was ebenso bedeutsam ist– er hat die Macht und damit gleichzeitig das Recht, andere Menschen zu erniedrigen, um letztlich, wenn auch nur im Spiel, zu töten ... ([68],S.124ff.).

Den Vorteil der Bewaffnung erkennen und internalisieren schon kleine Kinder. Durch eigene Beobachtungen konnte festgestellt werden, daß Kinder Gegenstände von anderen Kinder fordern, indem sie mit Stöcken oder Ästen drohen. Der Verhaltensforscher Eibl-Eibesfeld konnte solche Beobachtungen auch bei Naturvölkern machen (z.B.bei Buschmann-Kindern). Dort werden die Kinder teilweise ermuntert, sich mit Stöcken zu bewaffnen, um sich Recht zu verschaffen (vgl.hierzu [35], S.129). Die Waffe wird zur Unterstützung der Körperkräfte, als Ausgleich von körperlichen Unzulänglichkeiten, teilweise automatisch eingesetzt. Kleine Kinder probieren außerdem mit Waffen aus, was sie alles bewirken und wie sie die Umwelt kontrollieren können. Destruktives Handeln wird mit Waffen ausgedrückt.

5.2.2 Waffe als Machtmittel über Leben und Tod

Im Phantasiespiel wird die Waffe von Kindern eingesetzt, um Macht über die Geheimnisse wie Leben und Tod zu bekommen. Die französische Psychoanalytikerin Francoise Dolto interpretiert das Spielen mit Waffen als Kompensation von Ohnmachtsgefühlen. ... Sie brauchen diese Phantasien, daß sie das Leben und den Tod beherrschen ... ([30], S.178). Durch Kriegsspiele bewahren sie sich vor der Tragik der Realität: ... Wenn die Kinder diese Phantasien nicht hätten, würden sie dieser grauenhaften Töterei, die in der Welt existiert, wehrlos gegenüber stehen ... ([30], a.a.O.). Auf diese Weise schützen sie sich. Die Waffe ist für Kinder ein Machtzuwachs und gibt ihnen das Gefühl, nicht ganz wehrlos zu sein. Mit Waffen glauben Kinder, Ereignisse wie Leben und Tod, die sie verängstigen und scheinbar bedrohen, "in den Griff zu bekommen". Marianne Gronemeyer bezieht eine ähnliche Aussage direkt auf Kriegsspielzeug: ... Es vermittelt den Kindern die Illusion, sie hätten teil an der im Kriegsgerät steckenden geballten Macht und hilft, deren Ohnmachtserfahrungen zu kompensieren ... (M. Gronemeyer, zit.bei [69], S.82).

Solche Erklärungen scheinen einleuchtend zu sein und rechtfertigen die Verwendung von Waffen im Spiel der Kinder. Für eine bestimmte Phase in der Entwicklung des Kindes ist das Waffenspiel vertretbar. Es ist für das Kind zu seiner Identitätsfindung wichtig. Besonders Kinder im Alter von 3 bis 6 Jahren interessieren sich nach persönlichen Beobachtungen sehr stark für Waffen.

5.2.3 Waffengebrauch als Ausdruck innerer Gefühle

Es gibt gerade in der jetzigen friedliebenden Zeit genügend Eltern, die ihren Kindern von vornherein verbieten, mit Waffen zu spielen. Manchmal werden eigene Image-Schäden befürchtet, meist jedoch sind es unausgesprochene Ängste, daß Waffen bei ihren Kindern negatives, zerstörerisches Verhalten hervorrufen würden. Trotzdem müssen sie feststellen, daß ihre Kinder, die in einer unbelasteten Familienatmosphäre aufwachsen, dennoch Wünsche nach Waffen äußern. Da sie aber die ablehnende Haltung ihrer Eltern kennen, tauschen sie oft anderes Spielzeug bei Freunden und Nachbarkindern für Waffen ein (vgl.[22]). Für dieses scheinbare Grundbedürfnis nach Waffen, oder Spielzeug mit kämpferischen Inhalt, können mehrere Erklärungen gegeben werden, die teilweise in vorherigen Kapiteln schon angeschnitten wurden:

1. Sie sehen andere Kinder damit spielen und sind beeindruckt, da sie Stärke, Sicherheit und Unverwundbarkeit hinter der Waffe verspüren.
2. Sie selbst sehen sich von äußeren Umständen bedroht, haben Ängste und möchten sich mit Waffen symbolisch schützen (vgl.[11], S.230).
3. Die Waffen werden im Spiel als Mittel dazu eingesetzt, um inneren Unfrieden auszudrücken (vgl.[23]). Durch gespielte Zerstörung oder Tötungshandlungen können angestaute Gefühle, wie Wut, Rache- und Vergeltungsphantasien ausgelebt werden. Somit kann sich das Kind von Frustrationen befreien, eine momentane Entspannung kann herbeigeführt werden (katharsischer Effekt).
4. Hinter Waffen können Kinder ihr schwaches Ich oder körperliche Unzulänglichkeiten (Körpergröße, Alter) verstecken. Sie können Minderwertigkeitskomplexe und gestörte Selbstwertgefühle damit kompensieren. Waffen führen zu einer Aufwertung ihres eigenen Selbst. Mit Waffen in der Hand werden sie zu Helden. Sie sind mutig, obwohl sie selbst schwach und ängstlich sind.
5. Waffen verleihen den Kindern Macht. Sie können damit andere und das Spielgeschehen dirigieren, sie können etwas bewirken und erscheinen selbständig und unabhängig.

5.3 Waffe im Zusammenhang mit Aggression und Gewalt

In vorherigen Kapiteln wurde versucht darzulegen, daß der Gebrauch der Waffe in Zusammenhang mit den dahinterstehenden Intentionen zu sehen ist, so daß diese erst die Waffe zu einem moralisch verwerflichen Instrument werden lassen.

Mit der Aggression verhält es sich ähnlich; sie ist ebenfalls ambivalent und vom Kontext abhängig.

Das Wort Aggression hat von seiner etymologischen Bedeutung her eine durchaus positive Bedeutung. Es kommt aus dem Lateinischen "aggredi" und bedeutet soviel wie herangehen, vorausgehen, auf jemanden oder etwas zugehen.

Aggression ist weder "gut" noch "böse" und sowohl Mensch wie Tier zu eigen (nach Freud). Sie kann allgemein als Energie für Veränderungen betrachtet werden.

Aggression wird jedoch oft als Synonym für Gewalt verwendet; es scheint, als ob Gewalt und Aggression einander bedingen oder eine Folge des anderen darstellen. Die Gewalt verleiht der Aggression den negativen Charakter, assoziiert Zwang und Brutalität. Waffen assoziieren automatisch Begriffe wie Aggressionen und Gewalt. Aber wie hängen sie zusammen? Ist diese Automation gerechtfertigt?

5.3.1 Aggression und Gewalt

Was ist **Aggression**? Eine allgemein anerkannte Definition gibt es nicht, aber eine annehmbare lautet: ... Eine Aggression bezeichnet solche Verhaltensweisen, die **absichtlich** darauf gerichtet sind, anderen Menschen Schaden zuzufügen ... ([75], S.159). Maßgeblich ist die Absichtlichkeit. Es ist jedoch unerheblich, ob die Absicht zum Erfolg führt und der Betroffene tatsächlich Schaden erleidet. Eine Bedrohung mit der Pistole beispielsweise stellt auf jeden Fall eine Aggression dar, ebenso können auch verbale Äußerungen persönlichen Schaden anrichten und sind somit als aggressiv zu betrachten (vgl.[75]).

Was ist **Gewalt**? ... Gewalt ist, wenn man mit Waffen kämpft, wenn jemand umgebracht wird. Wenn man aber nicht tot ist, dann ist das nur Halbgewalt ... ([59], S.39f). Als Gewalt gelten besonders schwere Aggressionen, die zu psychischen und physischen Verletzungen führen. Gewalt ist ein ... Verhalten, das die Beeinträchtigung der psychischen und somatischen Entfaltung von Individuen zur Folge hat. Die Gewalt umfaßt die Spannweite von der Androhung bis zur tatsächlichen Beschädigung durch Einsatz von Energie ... ([74], S.21).

Nach diesen Definitionen ergibt sich schon die Folgerung, daß Waffen immer eine Bedrohung darstellen, die als Gewalt zu interpretieren sind. Auch Kinder verbinden mit Waffen immer Kampf.

Sicher ist, daß Waffen als Instrument eingesetzt, das Ausmaß der Gewalt erheblich vergrößern; dementsprechend sind auch die Schäden, die sie bei Individuen anrichten.

Gewalt geht aber nicht nur von Waffen aus. Christian Büttner schreibt, ... daß Gewalt in erster Linie das ist, was das Opfer als solche erlebt ([23], S.118.)

Für manche Kinder gehören Ohrfeigen zum Alltag während diese für andere Kinder eher die Ausnahme darstellen und als sehr schlimm und gewalttätig empfunden werden. Psychologen meinen, daß selbst die Geburt von Kindern als Traumata und Gewalt empfunden wird, welche sich in Aggressionshandlungen niederschlagen kann. Viele Gewalteinwirkungen verlaufen sublim, die

äußerlich sichtbaren Gewalthandlungen von Kindern können als eine Gegenreaktion darauf interpretiert werden und stellen meist nur ein Bruchteil der erfahrenen Gewalt dar.

5.3.2 Mögliche Ursachen von Aggression und Gewalt

Es gibt noch immer keine eindeutige und monokausale Erklärung für das Zustandekommen von Aggressionen, aber viele Spekulationen wie etwa die, daß "homo homini lupus", der Mensch sich anderen Menschen gegenüber wie ein Wolf verhält, er quasi als Bestie notwendigerweise Aggressionen an den Tag legt und somit Aggressionen unabänderlich sind. J.J.Rouesseau glaubt hingegen an das Gute im Menschen, schwärmt vom "edlen Wilden" und meint, daß Aggressionen erst durch Territorialansprüche in die Welt gekommen seien (vgl.[94], S.18). Sigmund Freud spricht im Jahr 1930 von einer angeborenen Neigung des Menschen zum Bösen, zur Aggression, Destruktion und Grausamkeit (vgl.[94], a.a.O.). In der Literatur kristallisieren sich 3 große aggressionstheoretische Modelle heraus: Triebtheorien, Frustrationstheorien und Lerntheorien.

Psychoanalytische Auffassung nach Freud: Triebtheorie

Freud nahm als Quelle der Aggression sogenannte Triebe an. ... daß die Triebe des Menschen von zweierlei Art sind, entweder solche, die erhalten und vereinigen wollen, wir heißen sie erotische ... oder sexuelle -und andere , die zerstören und töten wollen. Wir fassen diese als Aggressionstrieb oder Destruktionstrieb zusammen ... (zit. bei [46]). Den Aggressionstrieb sieht er als einen nach außen gerichteten Todestrieb, der als Ziel die Zerstörung eines Objektes hat. Dieser sei angeboren und ihn besäßen alle Lebewesen, Mensch und Tier. Freud sah keinen Ausweg, der Aggression wirkungsvoll entgegentreten zu können, ebensowenig, daß Kriege vermieden werden könnten. Nach seiner Auffassung müssen Aggressionstriebe in nutzbringende Bahnen gelenkt werden, um keinen Schaden anzurichten.

Ethologische Auffassung

Konrad Lorenz versucht zu belegen, daß die Aggression Vorteile hat und im Dienste der Arterhaltung steht. Er versteht unter Aggression ... zunächst einen auf Artgenossen gerichteten Kampftrieb von Tier und Mensch ... (zit.bei [46], S.14). Auch er nimmt wie Freud an, daß der Trieb oder Instinkt angeboren ist.

Im Unterschied zum Menschen verfügen aggressive Tiere über Tötungshemmungsmechanismen, die die Folgen der Aggressionen mildern sollen. Infolge Unterwerfungsgesten des Unterlegenen bricht der Überlegene den Kampf ab. Der Mensch verwendet in zunehmendem Maße Fernwaffen, so daß er nicht in die Lage gebracht wird, Unterwerfungsgesten seines Gegners wahrzunehmen, und er dadurch das Überleben seiner Art gefährdet.

Seiner Meinung nach werden aggressive Energien vom Organismus aufgebaut, stauen sich auf und suchen einen Stimulus, der sie zum Ausbruch bringt. Wenn dieser Reiz ausbleibt, so kann aggressives Verhalten auch spontan auftreten. Er folgert, daß es demnach besser ist, rechtzeitig dem Aggressionstrieb

Befreiungsmöglichkeiten anzubieten. Er schlägt beispielsweise "Sport" vor, eine Art ritualisierter Kampf, der sowohl in aktiver als auch in passiver Form eine Aggressionstriebabfur ermöglicht.

An seiner Theorie ist jedoch zu kritisieren, daß seine Analogieschlüsse von Tieren auf den Menschen nicht aufrechtzuerhalten sind. Ebenso erscheint die Abreaktion mittels Beobachten aktiver Sportarten o.ä. fraglich. Untersuchungen von Lernforschern beweisen das Gegenteil seiner Vermutung- Aggressionsbereitschaften werden durch Zuschauen eines Fußballspiels eher erhöht als verringert.

Der Verhaltensforscher Eibl-Eibesfeld erkennt an, daß es sich bei Aggressionen angeborene Anteile handeln kann; er vermutet aber auch erzieherische Einflüsse, sowie komplexe Zusammenhänge der beiden Faktoren.

Lerntheoretisches Modell-aggressives Verhalten als Ergebnis von Lernprozessen

Lernen am Erfolg und Verstärkung
Lernen bedeutet einen bleibende Verhaltensänderung aufgrund von Erfahrung. Erfährt ein Mensch, ... daß er seine Ziele unter Einsatz von Aggressionen besser erreichen kann, wird sich seine Bereitschaft steigern, zur Durchsetzung seiner Wünsche auch **zukünftig** aggressive Verhaltensweisen einzusetzen ... ([75], S.163). Das bedeutet, daß aggressive Verhaltensweisen, die zum Erfolg führen und vielleicht zusätzlich von außen (durch Erwachsene) noch verstärkt werden, sehr wahrscheinlich wieder angewendet werden , um angestrebte Ziele zu erreichen. So kann aber auch davon ausgegangen werden, daß sich solche Verhaltensweisen verringern, wenn Verstärkungen und Erfolgsrückmeldungen ausbleiben.

Lernen am Modell (Imitationslernen)
Es wird vermutet, daß ein großer Teil des aggressiven Verhaltens durch Beobachtung erlernt wird und auf eine Art ... Identifikation mit dem Aggressor oder Schutzidentifikation ... ([46], S.32) zurückzuführen ist. Albert Bandura liefert den Beweis durch zahlreiche Experimente, daß auch Filme und Zeichentrickfilme Modellfunktion haben. Das Kind muß also keinen unmittelbaren emotionalen Bezug zum Modell haben, um Verhalten zu imitieren:

Im Experiment zeigte er Vorschulkindern einen Film, in dem ein Erwachsener sich sehr aggressiv gegenüber einer Gummipuppe verhielt. Dieser versetzte ihr Fußtritte, Boxhiebe u.ä., und unterstützte seine Attacken mit rohen Ausrufen wie "Schlagt sie nieder! Peng! Haut ihr auf die Nase!". Die Szenendauer betrug 9 Minuten. Jedes Kind wurde danach in einem Raum allein gelassen, in dem sich neben anderen Spielsachen auch eine Gummipuppe befand. Es konnte beobachtet werden, daß Kinder dazu neigten, die zuvor gesehenen aggressiven Handlungen des Erwachsenen nachzuahmen, während bei einer Kontrollgruppe dieses Verhalten nicht zu beobachten war (vgl.[75], S.163ff).

Wenn es auch naheliegt, so dürfen dennoch keine verallgemeinernde Schlüsse aufgrund der Anlage des Experimentes gezogen werden.

Übertragen auf Gewaltdarstellungen im Fernsehen kann als sicher bewiesen gelten, daß diese die Aggressionen bei solchen Kindern erhöhen, deren Aggressionsniveau bereits primär relativ hoch ist. Man geht auch davon aus, daß

solche Kinder häufiger derartige Filme anschauen als weniger aggressive Kinder und sie auf mediale Gewaltdarstellung in zunehmendem Maße mit ihrem bereits vorhandenen, aggressiven und antisozialen Verhaltensbereitschaften reagieren (vgl.[75]). Das am Modell beobachtete Verhalten muß nicht sofort umgesetzt werden, sondern kann gespeichert und bei Bedarf abgerufen werden, und somit völlig getrennt von der Beobachtungssituation sein.

Wirkung von Gewaltdarstellungen als Modell

Bandura resümiert, ... daß Gesellschaften, die anerkannte aggressive Vorbilder (Modelle) bieten, wahrscheinlich aggressive Kinder hervorbringen werden. ... (zit.bei [46], S.32ff.). Gewaltdarstellungen können somit zu einem Erwerb neuer, vorher nicht beobachteten Verhaltensweisen führen; sie können die Hemmschwelle gegenüber latent vorhandener aggressiver Verhaltensweisen herabsetzen und zu einer Abstumpfung und Desensibilisierung gegenüber Gewalt führen.

Frustrations-Aggressionstheorie

Sie erklärt ansatzweise Bedingungen für das Auslösen von Aggressionen.

Als Frustrationen können nach Dollard und Miller jede Einschränkung eines Bedürfnisses bzw. Störung einer zielgerichteten Aktivität bezeichnet werden. Der primäre Reiz oder Auslöser für Aggressionen ist oft eine Frustration. ... Frustration ruft Erregungen zu einer Reihe verschiedener Reaktionen hervor, von denen eine die Erregung aggressiver Tendenzen ist ... ([46], S.27). Somit sind **nicht immer** die Frustrationen Ursachen von Aggressionen, da eine Frustration abhängig ist von der subjektiven Bewertung einer frustrierenden Situation. Oft können Wut und Zorn nicht an die für die Frustration Verantwortlichen ausgelassen werden, so daß **Ersatzobjekte** das Ziel aggressiver Handlungen sind und eine Verschiebung der Gefühle stattfinden muß.

Aggressionen sind nicht immer zu beobachten, sondern können auch in der Phantasie oder im Traum ausgelebt werden. Ebenfalls reagieren nicht alle Menschen immer aggressiv auf Frustrationen.

5.3.3 Waffen als Ursache oder Auslöser von Aggression und Gewalt?

Nachdem dargelegt wurde, wie Aggressionen entstehen können, sollen Zusammenhänge von Waffen und Aggressionen dargestellt werden.

Annahme: Aggressionen ziehen den Waffengebrauch nach sich

Ausgangspunkt sei eine Aggression im Sinne einer Energie, die ähnlich wie der Wasserdampf in einem Kessel, abgelassen werden muß. Gewöhnlich explodieren Menschen und werfen Gegenständen an Wände, zerschmettern Geschirr oder suchen sich andere Ersatzobjekte. Aggression wird in Zerstörungstätigkeiten ausgelebt. Diese Reaktion kann nachempfunden werden, weil sie von fast jedem erlebt wurde. Nur Selbstbeherrschung oder bestimmte Verarbeitungsstrategien halten viele Erwachsene von solchen Reaktionen ab.

Auch Kinder haben Wut und sind dann aggressiv. Ursachen dafür können sein: erlebte Geburtstraumata, Trennungsängste, die Eltern zu Feinden wer-

den lassen und Haß vom Kinde aus entsteht, Frustrationen, hervorgerufen durch notwendige Erziehungsmaßnahmen und Reglementierungen der Eltern. Eigene Schwächen und Probleme, erlebte Gewalt, Ohnmachtserfahrungen und Ängste. Die Liste ist unvollständig und kann beliebig fortgesetzt werden (vg.[23]). Fest steht jedoch, daß Wut- und Rachegefühle **jedes** Kind erlebt. Aber **wie** es diese erlebten Frustrationen zum Ausdruck bringt, das dürfte von Kind zu Kind verschieden sein.

Da Kinder sehr ehrlich und direkt sind im Umgang mit Gefühlen, **kann** es sein, daß manche von ihnen ihre Rachegefühle mit Waffen zum Ausdruck bringen. Wenn dem Kind der Besitz von Waffen verboten ist, so benutzt es dann andere Gegenstände als Waffen (Stöcke, Bananen), bastelt sich welche oder leiht sie aus.

Wieder andere ziehen es vor, im Spiel Heldenfiguren mit Waffen an ihrer Stelle einen Kampf austragen zu lassen, da diese sich gegen Bedrohungen wehren können.

... Es geht ihnen in erster Linie gar nicht darum, andere Menschen wirklich zu verletzen oder gar zu töten. Auch wenn der Wunsch dazu z.B. in der Art einer Rachephantasie vorhanden sein mag ... ([23], S.137). Vielmehr ist die Wahl martialischer Mittel Symptom für inneren Unfrieden, kann Demonstration für das Ausmaß erlebter Ängste sein.

Nach Büttner suchen sich Kinder Klischees und Symbole, die ihrem inneren Unfrieden entsprechen. Waffen sind also Ausdruck für erlebte Gewalt, die sich in Aggressionen niederschlagen kann; und gleichzeitig können Waffen Ausdrucks- *Mittel* für Aggressionen sein, also Aktionsmöglichkeiten, um Aggressionen und Gewalt auszuleben.

Es scheinen aber auch Zusammenhänge zwischen häuslichen Lebensverhältnissen und Spielzeugwahl, bzw. Spielverhalten zu existieren. ... daß Kinder, die von sich aus häufig zu Kriegsspielzeug greifen, in von Gewalt und offener Brutalität geprägten Lebensverhältnissen aufwachsen. Die häuslichen Verhältnisse entsprechen also ihrem Spielverhalten und ihrer Spielzeugwahl ... ([46], S.77. Auch diese Feststellung darf nicht verallgemeinert werden, da dies einer Klischeevorstellung entspricht und die Folgerung nach sich zieht, daß alle Kinder aus sozial schwierigen Verhältnissen zwangsweise Kriminelle oder Gewalttätige werden würden. Dennoch besteht die Möglichkeit, daß vorgelebte Gewalt und Brutalität im familiären Bereich als Aggression empfunden wird. Diese könnte ebenfalls wieder kurzfristig Gewalt nach sich ziehen und auch mit Waffengewalt zum Ausdruck gebracht werden, je nach Bewältigungsart. Abschließend muß aber festgestellt werden, daß also Aggressionen nicht allein dafür verantwortlich gemacht werden könne, daß Kinder zu Waffen oder Kriegsspielzeug greifen. Die Annahme, daß Aggressionen den Waffengebrauch nach sich ziehen ist nur in eingeschränkt, und nicht notwendigerweise, richtig.

Annahme: Waffen sind Auslöser/Ursache für Aggressionen

In der Öffentlichkeit kursieren Meinungen wie diese:

... Das Deutsche Kinderhilfswerk e.V. vertritt die Auffassung, ... Kriegsinstrumente wie Panzer, Bomber oder Raketen, in ansprechenden Farben ... angeboten,

verzerren die Kriegswirklichkeit und unterstützen bei Kindern die Einstellung, daß Konflikte gewaltsam gelöst werden müssen ... Kriegsspielzeug ... fördert die Bereitschaft zu scheinbar folgenlosem aggressiven Verhalten ... (aus[63].

In der Broschüre "Augen auf beim Spielzeugkauf" des Stadtjugendamtes München, wird auf die Gefahr des Kriegsspielzeugs als Konfliktlösungsmittel hingewiesen: ... Kriegsspielzeug produziert von sich aus keine Gewalt, aber es vermittelt, daß es nur ein Mittel der Konfliktlösung gibt, nämlich Gewalt.([81]).

Untersuchungen hierüber gibt es von Seymour Feshbach, Alfonso Villar, den Pädagogen Alicia Mendoza und Ch.W.Turner, sowie Diane Goldsmith. Ihre Ergebnisse sind bei ([70]) dargelegt:

- Aggressives Spielzeug löst mehr "unangemessen aggressive Verhaltensweisen" wie Schlagen oder Verspotten aus; die Verhaltensdauer ist nur kurzfristig und unmittelbar in der beobachteten Spielsituation feststellbar. Aggressives Verhalten ist alters- und geschlechtsabhängig.

- Als etwa eine halbe Stunde später, wieder neutrales Spielzeug angeboten wurde, verhalten sich vorher aggressive Kinder wieder unauffällig, so daß eine mittelfristige Wirkung nicht festgestellt werden konnte.

- Es verhalten sich nur die Jungen häufiger aggressiver, die schon vor Untersuchungsbeginn als aggressiv eingestuft wurden. Aufgrund fehlender Längsschnittuntersuchungen konnten keine längerfristigen Wirkungen festgestellt werden.

Interpretationsversuche hierfür gaben z.B. Goldsmith und Turner:

Klassisches Konditionieren
Kinder sehen beispielsweise im Fernsehen aggressive Handlungen in Verbindung mit Waffen. Werden sie mit Waffen konfrontiert, dann assoziieren sie Aggressionen. Die Waffen können also als sog."retrival-cue", als **Eselsbrücke** für aggressive Handlungen fungieren.

Imitationslernen
Kinder ahmen die als erfolgreich beobachteten Modelle nach. Als Modelle dienen z.B. Kriegsszenen, Filmhelden, gewalttätige Erwachsene etc..

Selbstnachahmungshypothese
Zunächst ahmen Kinder themenbezogenes Verhalten nach; beispielsweise schießen sie mit einem Schießgewehr. Anschließend dient dieses Verhalten wieder als Reiz für weitere Aggressionen, die nicht themabezogen sein müssen.

Kroner vertritt die Meinung, daß Waffen eindeutig Gewalthandlungen wie Kämpfen, Stechen, Schlagen, Schießen verlangen. ... Das ästhetische Objekt "Pistole" legt fest, was seine Aussage und vor allem die Formen betrifft, wie man sich damit bewegt, sich darstellt. Es sind Gesten der Gewalt, bedrohende Gesten, die Angst und Gehorsam herausfordern ... ([70],S.116).

Diese Auffassung kann nach Meinung der Verfasserin nicht geteilt werden: Ein Kind wählt stets sein Spielzeug gemäß einem inneren Bedürfnis aus. Ein Kind, welches keinen Umwelteinflüssen ausgesetzt wäre, würde die Waffe nicht automatisch aggressiv anwenden, da es die damit verbundenen Verhaltensmuster nicht kennt. Hingegen sind entsprechend der Lerntheorie die gewalttätigen Vorbilder und deren modellhafter Umgang mit Waffen weitaus gefährlicher als die Waffe per se als Objekt.

Abschließend kann also festgehalten werden, daß Kriegsspielzeug und Waffen das Auftreten unangemessener, aggressiver Verhaltensweisen kurzfristig **verstärken**, sie aber letztlich **nicht verursachen**. Diese Verhaltensweisen setzen sich gemäß der Lerntheorie im Verhalten der Kinder fest, abhängig von der Häufigkeit des Angebots (vgl.[70], S.108f).

Annahme: Das Spiel mit Waffen hat positive Wirkung

Christian Büttner vermutet, daß durch das Spiel mit Waffen eine positive Wirkung in der Art herbeigeführt werden kann, daß aggressive Spannungen im Phantasiespiel gebunden werden (bei[59], S.59). Beispiel: ... In einer konfessionellen Kindertagesstätte waren bisher, vor allem zu Fasching , Revolver und andere "Mordgeräte" erlaubt.(...) Als eine neue Leiterin die Tagesstätte übernahm, führte sie ein striktes Waffenverbot ein. Sie hatte dabei die Unterstützung der Eltern und die(...) der Mitarbeiterinnen. Nach kurzer Zeit begannen sich jedoch gewaltsame Konflikte zwischen den Kindern mit z.T. ernsten Verletzungen zu häufen. Das ehemals friedliche Gesamtklima in der Kindertagesstätte war einer aggressiven Spannung zwischen Kindern und Erwachsenen gewichen. Es konnte erst wieder verbessert werden, nachdem in einer Beratung (...) die Bedeutung der Spielhandlungen (...) klar wurde, und zwar als Verarbeitungsversuch von Angst in der "ungefährlichen" Probehandlung der (Spiel)-Phantasie. Heute sind zwar Spielzeugwaffen in diesem Kindergarten wieder erlaubt. Die Mitarbeiterinnen konnten aber die (Beziehungs-)Verhältnisse so weit verbessern, daß es nur noch selten zu"Schießereien"kommen muß ... ([24], S.32).

Durch das Waffenverbot steigerten sich aggressive Spannungen, die in Gewalthandlungen mündeten. Dies ist ein Beweis dafür, daß Waffen nicht Gewalt verursachen und auch nicht auslösen. Denn in diesem Beispiel wurden infolge schwieriger Beziehungs-Verhältnisse die Aggressionen verursacht und kamen spontan in Gewalthandlungen zum Ausdruck. Wären Waffen vorhanden gewesen, dann hätten die Kinder die Möglichkeit gehabt, ihre Aggressionen in "als-ob- Spielen" auszuleben.

Auch Bruno Bettelheim bewertet beispielsweise Schießspiele nicht als zukunftsweisend, wie von vielen befürchtet, sondern er meint: ... Schießspiele liefern Ventile für angehäufte Frustrationen und können sie daher reduzieren ... ([11], S.233).

Zusammenfassung

Waffen oder Kriegsspielzeug verursachen zwar nicht Aggressionen, sie begünstigen aber eine aggressive Verarbeitung von bereits bestehenden Konflikten (vgl.[69], S.30ff.

Kinder lernen im Spiel, gesellschaftliche Normen zu übernehmen. Deshalb ist es nicht unwahrscheinlich, daß sie auch im Waffenspiel die Norm Gewalt internalisieren. Gemäß den Erklärungsmodellen der Lerntheorien und des klassischen Konditonierens verleiten Gewaltdarstellungen jeder Art zu aggressiven Handlungen. Diese Handlungen müssen nicht mit Waffen zum Ausdruck gebracht werden, da jedes Kind andere Bewältigungsstrategien aufweist. Waffen als Objekte lösen nur in Verbindung mit beobachteten Verhaltensweisen möglicherweise Aggressionen aus. Waffenspiele können Aggressionen binden und zu einer momentanen Entspannung beim Kind führen.

5.4 Waffen und geschlechtsspezifische Unterschiede

Moderne Eltern versuchen eine geschlechtsspezifische Erziehung zu vermeiden. Sie bieten deshalb ihren Kindern neben dem zu erwartenden, rollenspezifischen Spielzeug auch Spielzeug an, welches eher dem anderen Geschlecht zuzuordnen ist. Und dennoch können sie beobachten, daß der Großteil der Jungen lieber zu typischem Jungenspielzeug greift, und "Mädchen-Spielzeug"links liegen lassen.

5.4.1 Biologischer Erklärungsversuch

...Es sind nicht einfach die Kinder, die sich zu Waffen hingezogen fühlen, Krieg spielen und davon begeistert sind, es sind meistens die Jugen ... ([23], S.138). Verschiedene Forscher bemühen sich herauszufinden, ob geschlechtstypisches Verhalten durch die Biologie festgelegt, und damit unabänderlich ist. Praenatale Einflüsse bestimmter Hormone auf das geschlechtstypische Verhalten wurden ebenfalls untersucht. Als These kann angeführt werden: ...Unterschiede im Verhalten, Denken und Fühlen sind doch sehr stark durch Hormonspiegel, Gehirnstrukturen, Vererbtes und Angeborenes bestimmt ... ([59], S.160).

Grundlagen der Geschlechtsbestimmung aus biologischer Sicht

Im Augenblick der Befruchtung erfolgt beim Menschen die Geschlechtsbestimmung. Unter dem Einfluß des Y-Chromosom (männlich) bzw. des X-Chromosom (weiblich), werden zunächst die primären männlichen Geschlechtsdrüsen (Hoden; in corpu) bzw. weiblichen Geschlechtsdrüsen (Eierstock) gebildet. Diese beginnen mit der Produktion von Sexualhormonen (Testosteron bzw.Oestrogen). Sie lösen damit die chromosomale durch die hormonale Phase ab. Die Differenzierung in männlichen und weiblichen Geschlechtsapparat beginnt. Der Zeitpunkt ist etwa der 2.bis 3. Schwangerschaftsmonat. Der Testosteronspiegel erreicht zur Zeit der Genitaldifferenzierung beim männlichen Fötus Spitzenwerte (100-270 ng/100 ml), während beim weiblichen Fötus zur selben Zeit deutlich niedrigere Testosteronwerte gefunden werden (27ng/100 ml). Diese hohen Werte sind auf das beim männlichen Fötus vorhandene Y-Chromosom zurückzuführen, welches die Weichen für die männliche Differenzierung stellt. Während die weibliche Entwicklung sich auch ohne funktionstüchtige Ovarien entwickelt, entscheidet der hohe Androgenspiegel die Durchsetzung in androgener Richtung. Testosteron unterdrückt also eine Entwicklung weiblicher Organe.

Testosteron beim männlichen und Oestrogen beim weiblichen Embryo beeinflussen auch die Differenzierung des **Hypothalamus**. Dieser ist ein Teil des Zwischenhirns, welches die beiden Hemisphären des Großhirns verbindet. Dieser Hypothalamus hat Einfluß auf späteres Sexualverhalten, Affektivität und Aggressivität.

Durch Identifikation der äußeren Genitalien wird dem Kind kurz nach der Geburt die Geschlechterrolle zugewiesen (Hebammengeschlecht). Die Geschlechterrolle unterliegt kurz nach der Geburt soziokulturellen und erzieherischen Einflüssen. (in Anlehnung an[39]).

Hormonelle Einflüsse auf das Verhalten

Der markanteste Geschlechtsunterschied ist der Umgang mit der Aggression, der schon im Kleinkindalter feststellbar ist. Offensichtlich neigen eher die Jungen zum Raufen, zum Kämpfen, zum Zerstören. Sie sind im allgemeinen als "wilder" einzustufen als Mädchen. Da diese Beobachtungen auch kulturübergreifend beim Menschen und anderen Säugern gemacht werden konnte, schließt man auf biologische Faktoren. Es ist durch zahlreiche Untersuchungen (Goy, Phoenix) nachgewiesen, daß Androgene im männlichen Organismus bestimmte Zentren des Gehirns für geschlechtsspezifische Verhaltensweisen richtungsweisend prägen (vgl.[40],S.97).

Außerdem bewiesen Untersuchungen bei Primaten, daß foetal androgenisierte, genetisch weibliche Affen erhöhte Aktivität zeigten, häufiger die Initiative zum Spielen ergriffen und wildere Spiele spielten (vgl.[40], S.103). Ebenso zeigte sich, daß physische Aktivitäten bei weiblichen Individuen durch pränatale Androgengaben erhöht werden können (vgl.[40],S.119). Somit scheinen androgene Hormone männliches und weibliches Verhalten zu beeinflussen.

Man ist vorherrschend der Meinung, daß Zusammenhänge zwischen aggressiven Verhalten und Geschlechtshormonen bestehen. Aufgrund gefundener Testosteronspitzenwerte beim männlichen Fötus und der deutlich niedrigen Werte beim weiblichen Fötus, die zumindest am Anfang in die **Zeit der Hypothalamusdifferenzierung** fällt, schließt man auf vorgeburtlichen Androgeneinfluß auf das männliche Gehirn. Diese **Gehirndeterminierung** bildet den Rahmen ... der im Laufe der Entwicklung mit Verhaltensmustern gefüllt wird, welche als männlich oder weiblich gelten. Hormone beeinflussen wiederum diese Verhaltensweisen erheblich, sind aber keineswegs als conditio sine qua non anzusehen ... ([40], S.98). ... Hormonkonzentration legt (...) Reaktionen fest und entscheidet offenkundig auch über das, was das Individuum wahrnimmt ... ([15], S.8f).

Das Zusammenspiel von Sexualhormonen und Gehirndifferenzierung ist sehr komplex und trotz zahlreicher Untersuchungen teils an Primaten, teils an Menschen noch nicht klar kausaliert. Man sollte deshalb vorsichtig mit der Beweiskraft dieser Untersuchungsergebnisse umgehen. Der Einfluß des Testosteron auf allgemein bedeutendes aggressives Verhalten ist sehr wahrscheinlich. ... Vieles spricht dafür, daß Testosteron nicht als ein per se aggressionsförderndes Hormon, sondern stärker als eine prinzipiell energetisierende biologische Substanz betrachtet werden sollte ... ([54], S.42). Keineswegs ist also **jede** aggressive Handlung auf Hormone zurückzuführen. Aber die Biologie stellt dennoch die Weichen für Anatomie und späteres Verhalten.

5.4.2 Geschlechtstypisches Verhalten- ein Erbe der Evolution?

Wenn Mädchen und Frauen sich im häuslichen Bereich betätigten und die Kindererziehung übernahmen, so ist das u.a. ihr Beitrag zur Erhaltung der Art.

Wenn Jungen und Männer typisch maskuline Eigenschaften wie Aggressivität entwickelten, dann vielleicht unter dem Druck der Evolution. Als Jäger hing das Überleben der Gruppe vielleicht von der Entwicklung bestimmter aggressiver Fähigkeiten ab. Natürlich gibt es auch Gesellschaftsformen, in denen die Geschlechterrollen anders verteilt waren und Jagen niemals eine wichtige Rolle spielte. Aus diesem Grund kann diese These nicht verallgemeinert werden.

Trotzdem rechtfertigen Gesellschaften das "aggressive Verhalten" ihrer Männer mit diesem Argument des Jagens. Es scheint, als ob das Jagen über Generationen hinweg das Gehirn des Mannes geprägt habe, so daß er weiterhin andere Menschen jagd und entsprechend mit ihnen umgeht ([10], S.94).

5.4.3 Psychologischer Ansatz

...Die klassische psychoanalytische Theorie vertritt die Auffassung, daß sich Männer aufgrund von identischen **ödipalen Traumata** in der psychosexuellen Entwicklung überall in der Welt gegen Kastrationsängste zur Wehr setzen. Männlichkeitskulte und - ideale sind demnach Kompensationen, die universal gegen derartige Ängste aufgebaut werden ... ([44], S.27).

Darüber hinaus besteht jedoch eine noch größere Furcht, die sich in überzogenen Männlichkeitsverhalten äußert. Es ist die Furcht um seine Unabhängigkeit: Der Junge, der mit seiner Mutter symbiotisch vereinigt war, muß sich, um eine eigene Identität schaffen, gegen alles Weibliche zur Wehr setzen, sich abgrenzen, obwohl bei ihm nach wie vor der Wunsch nach dem urprünglichen Zustand besteht. Doch das Herstellen der früheren, glücklichen Einheit mit der Mutter würde ihm seine so wichtige Unabhängigkeit rauben. Deshalb übernimmt er Verhalten, welches in seiner Kultur als männlich definiert ist. So ist der Kampf um die Männlichkeit ein Kampf gegen die regressiven Wünsche und Phantasien, nach dem Idyll der frühen Kindheit (vgl.[44]).

5.4.4 Mythos Mann

Aggressivität, Gewalttaten, Raufereien gehören in unserer Kultur zur Kategorie der männlichen Eigenschaften. Es bestehen Vermutungen, daß derart männliches Verhalten aus einem Beweiszwang heraus erfolgt. Jungen und Männer wollen und sollen dem Mythos vom "echten Mann" entsprechen, sie wollen keinesfalls "Weichlinge' sein. Männlichkeit ist ein kulturelles Produkt und in vielen Gesellschaften müssen Beweise für Männlichkeit erbracht werden. ...Mädchen wachsen ganz allein zu Frauen heran, aber die Knaben müssen wir zu Männern formen ... (bei[98], S.126). Vom Wunsch beseelt, anders zu sein als Frauen , sprechen Jungen ganz besonders auf die "wehrhaften"Angebote der männlichen Rollenklischees an. Waffen und Militär sind ein Reich der Männer und entsprechen einer wesentlichen Vorstellung von Männlichkeit.

Hier stellt sich die Frage, ob die Jungen entsprechend ihrer biologischen Voraussetzungen und männlichen Hirnstrukturen besonders militärische Reize wahrnehmen, oder ob die Gesellschaft ihre Ansprüche und Forderungen an die Jungen stellt. Jungen werden besonders angehalten, über sich hinaus zu wachsen und sich stärker zu geben, als sie in Wirklichkeit sind (vgl.[18], S.134ff).

Das Lied "Männer von Herbert Grönemeyer zeigt deutlich die Ambivalenz bei Männern: ... Männer weinen heimlich, Männer brauchen viel Zärtlichkeit
... Männer haben's schwer, nehmen's leicht,
... außen hart und innen ganz weich,
... werden als Kind schon auf Mann geeicht.
(zit.bei[18], S.9).

5.4.5 Exogene Einflüsse auf das Rollenverhalten

... Geschlechtsunterschiede, die sich auf das Verhalten beziehen, liegen vermutlich nicht im Wesen begründet, sondern sind stark kulturell determiniert ... ([92], S.230). Kinder wachsen, als Junge oder Mädchen geboren, sehr früh in die jeweilige Geschlechterrolle hinein. Mit dieser Rolle verbinden sich unterschiedliche Lebenspläne, Handlungs-und Verhaltensmuster.

Die traditionelle Geschlechterrolle wird in Schillers Lied von der Glocke zum Ausdruck gebracht:

Der Mann muß hinaus
ins feindliche Leben
muß wirken und streben
und pflanzen und schaffen
erlisten, erraffen
muß wetten und wagen
das Glück zu erjagen (...)

Und drinnen waltet
die züchtige Hausfrau
die Mutter der Kinder
und herrschet weise
im häuslichen Kreise (...)

(Schiller, zit.bei[18]).

Nach diesem Vorbild wurden die Kinder auch im 20. Jahrhundert erzogen. Während der letzten Jahrzehnte versuchte man, diesem starren Rollenklischee zu entrinnen.

Erziehung und Rollenverhalten

Die meisten Eltern wünschen sich, daß aus einem Jungen ein "richtiger "Junge" wird und aus dem Mädchen ebenfalls ein "richtiges"Mädchen. Die Rollenerwartungen haben sich kaum verändert. Geschlechterrollen und das damit verbundene Rollenverhalten sind in einer Gesellschaft festgelegt, unterliegen

aber bestimmten Zeitströmungen. Rollengemäßes Verhalten wird beispielsweise durch annerkennende Worte verstärkt. Auch hier greift wieder der Lerntheoretische Erklärungsansatz. Bei Mädchen wird ordentliches, fleißiges, vernünftiges und an häuslichen Tätigkeiten orientiertes Verhalten honoriert, während ein "richtiger"Junge durchaus aktiv, laut, aggressiver und extrovertierter auftreten soll.

Nicht nur die Eltern, auch Medien und Spielzeug beeinflussen und verstärken das stereotype Rollenverhalten. Bei Jungenspielzeug wird Wert auf Technik und Aktion gelegt; Manipulier- und Explorierdrang werden gefördert. Typisches Mädchenspielzeug sind nach wie vor Puppen, Küchengeschirr und Kuscheltiere. Interessantes Spielzeug wird Jungen angeboten, anspruchsloses den Mädchen.

Von einem Jungen erwarten die Erwachsenen, daß er nicht bei jeder Gelegenheit das Weinen anfängt, sonst wäre er ja ein "Weichling". Wenn es dennoch passiert, dann wird es wohl toleriert, aber insgeheim wünschen sich manche Mütter doch einen kleinen Helden, der später die Beschützerrolle einnimmt. Und offenbar fürchten sich Jungen auch mehr vor der Bezeichnung "weichlich" als Mädchen vor dem Etikett "wild". Letzteres wird sogar als Aufwertung betrachtet (vgl.[20], S.87ff).

Aus diesem Grunde lernen Jungen alles zu tun, um den herrschenden Rollenerwartungen zu entsprechen. Wilde Spiele, geschlechtsspezifische Aggressionen wie Toben, Raufen, Kämpfen sind dann ganz selbstverständlich. Viele Eltern sehen derartiges "männliches" Verhalten gerne, ermuntern dazu und vermitteln so das Rollenverständnis vom Mann weiter.

5.4.6 Geschlechtstypisches Verhalten

Spiel ist eines der wichtigsten Faktoren im Sozialisationsprozeß. Von Kultur, Literatur und Medien geprägt, bringen hier Kinder geschlechtsspezifische Verhaltensweisen zum Ausdruck. Alle Strukturen, Elemente und Merkmale einer Gesellschaft mit ihren Teilbereichen sind im Spiel anzutreffen. Im Spiel lernt das Kind ... den Spielgegenstand im Zusammenhang mit den ihn begleitenden Inhalten und Interpretationen kennen ... ([90], S.69). Es lernt, daß Spielzeugpistolen und Waffen Verkleinerungen aus der Männerwelt sind, und die damit verbundenen Verhaltensmuster. Spätestens ab dem 4.Lebensalter zeigt das Kind, daß es die Rollenerwartungen internalisiert und sich damit identifiziert hat.

Mädchen und Kampfspiele

Warum gibt es kaum Mädchen, die mit Waffen spielen? (vgl.[59], S.54). Haben sie nicht ähnliche Gefühle wie Jungen? Müssen sie ihre Ängste nicht hinter Waffen verstecken? Haben sie keine Aggressionen, die ausgelebt werden müssen? ... Auch Mädchen leiden, genau wie Jungen, unter allen möglichen Frustrationen. Deshalb würde es auch ihnen guttun, wenn sie diesem Zorn im symbolischen Spiel, wie z.B. mit Pistolen, Luft machen könnten. Außerdem würden sie sich nicht auch noch dadurch frustriert fühlen, daß ihnen eine wichtige Art von Spiel vorenthalten wird, während Jungen sich damit Luft machen ... ([11], S.237ff).

Es scheint, daß Mädchen dem allgemeinen Aggressionstabu unterliegen. Mädchen zeigen ihre Aggressionen nicht so offensichtlich. Zwar schießen sie nicht mit Pistolen, weil "man das als Mädchen nicht tut". Aber dennoch lassen auch sie ihre Wut an Spielzeug aus, möglicherweise drehen sie der Puppe den Arm herum oder stechen mit Scheren auf sie ein.

Im Zusammenspiel mit Jungen nehmen sie eher untergeordnete Rollen ein und wirken im Hintergrund, männliches Verhalten unterstützend. Das Soldatenlied von Amadeus Ziehnert (1817), welches schon in einem vorherigen Kapitel teilweise zitiert wurde, zeigt typisches Mädchenverhalten:

...Da standen die Mädchen verlegen (...) daß Degen und Flinte für sie nicht passen, fühlten sie leider recht (...). Plötzlich trat Nanna hervor: "Bruder, schießen und hauen mag ich nicht, aber ich will die Fahne vor euch hertragen, daß sie euch zum Siege führe"(..)"Und ich gehe mit euch", sagte Lina,"und sorge für eure Erquickung und Stärkung"."Und wir", riefen die übrigen, "sorgen für die Verwundeten und winden Kränze für die glücklichen Sieger"...(bei[90], S.78). Die Mädchen unterstützten in diesem Spiel die kriegerischen Ziele moralisch und in pflegerischer Absicht.

Daß ähnlich untergeordnete Verhaltensweisen von Mädchen in gegenwärtigen Zeiten beobachtbar sind, beweisen Aussagen aus einer Untersuchung des Jahres 1985 über Kriegsspielzeug: ...Indianer und Cowboys reiten weg und kommen nach Jahren wieder. Sie verschleppen die Frauen ...

...Ich spiele Soldat. Mit der Pistole gehe ich auf meine Schwester los. Die weint dann ...
.

...Mein großer Bruder hat Spaß, wenn ich (Mädchen) verliere ...
([111], S.48). Mädchen bestimmen hier ebenfalls nicht aktiv das Spielgeschehen im Zusammenspiel mit Jungen, sondern spielen typische Frauen- und Opferrollen. Am Thema Krieg sind sie desinteressiert und genervt, scheinen es aber dennoch zu akzeptieren und damit einverstanden zu sein.

Ein Beispiel für unterschiedlichen Ausdruck des Geschlechterverhalten im Kampfes gegen "Gut und Böse"beschreibt Büttner. In seiner Fallbeschreibung greifen mehrere Jungen während eines He-Man Phantasiespiel in stereotyper Weise eine Mädchengruppe an, die in einer Ecke des Raumes spielt. Dabei durchqueren sie den Raum und erschrecken sie vermeintlich. Danach ziehen sie sich wieder auf ihr Schloß Grayskull zurück.

Die Mädchen in der Ecke spielen Schwarzwaldklinik. Sie haben einen Spielinhalt gewählt, der ihrem eher fürsorglichen Wesen entspricht. Sie operieren spielerisch ein Mädchen ...und geben vor, mit Messern und Scheren in sie einzudringen, um dort das Krankhafte und Böse zu vernichten ...([24], S.25). Beide Geschlechter führen einen Kampf gegen das Böse aus, aber jede Gruppe stellt ihn, seiner Rolle entsprechend dar.

5.4.7 Zusammenfassung

Waffen verkörpern Vorstellungen von Männlichkeit, männlichem Denken, männlicher Welt und sind verknüpft mit Begriffen wie Macht, Stärke und Hel-

dentum. ... Aggressive Verhalten und Neigungen der Jungen und Mädchen sind als Produkt der Interaktion mit den Erwachsenen und als Antwort auf deren unbewußte Wünsche anzusehen ... ([104], S.302). Trotz liberaler und aufgeschlossener Erziehungsversuche durch Eltern orientieren sich Kinder dennoch am noch immer traditionellen Rollenmuster, welches entweder durch Eltern vorgelebt wird oder durch mediale und andere gesellschaftliche Einflüsse bestimmt wird. Biologische Faktoren scheinen präskriptiv determinierenden Einfluß zu haben. Soziokulturelle Einflüsse und biologische Faktoren bewirken schließlich, daß Jungen zu Technik, technisiertem Spielzeug und aggressiveren Verhaltensweisen tendieren, während. Mädchen nach wie vor unauffälligere Verhaltensweisen an den Tag legen und der typischen Frauenrolle entsprechen. Mädchen unterliegen in stärkerem Maße dem Aggressionstabu als Jungen. Summa summarum ist der Sozialcharakter männlich/weiblich ein komplexes Produkt aus ... biologischer Determinierung, sozialer Zuschreibung und Verstärkung, interaktionsbezogener Psychodynamik und kognitiver Selbstkategorisierung ... ([6],S.186).

6. Umfrage an einer Grundschule

In den vorangegangenen Kapiteln wurden Fragen zum Thema theoretisch erörtert. Es wurde belegt, daß von Waffen eine gewisse Faszination ausgeht, und wie sie begründet werden kann. Es konnte festgestellt werden, daß in der Literatur der Begriff Waffe und Kind stets in Verbindung mit Kriegsspielzeug geführt wird. Ursprünglich assoziierte ich mit Waffen eher Handwaffen wie Schwert oder Pistole. Die Literatur zwang jedoch dazu, den Begriff Waffe auf Kriegsspielzeug zu erweitern, der Waffen einschließt die einen vergangenen, aktuellen oder zukünftigen Krieg darstellen könnten.

Es konnte gezeigt werden, daß der Begriff stets mit Aggression, Gewalt und Krieg in Zusammenhang gebracht wird. Durch die historischen Erfahrungen, sowie aktuelle Entwicklungen wie Golfkrieg, Krieg in Jugoslawien, aber auch durch rechtsradikale Gewaltverbrechen ist dieses Thema sehr negativ besetzt. Das Thema Waffe und Krieg wird fast wie Tabu behandelt. Für die Umfrage zu diesem Thema war es also sowohl für mich als auch bei Lehrern, Eltern und Kindern notwendig, denBegriff Waffe zu enttabuisieren, eventuell Peinlichkeitsschwellen bei den Beteiligten zu berühren.

Es ist anzunehmen, daß Kinder angesichts der aktuellen Ereignisse mit diesem Thema konfrontiert werden, Eltern und Lehrer Zusämmenhänge wie Gewalt, Krieg und Frieden den Kindern darlegen. Die wichtigsten Fragestellungen der Umfrage :

- Inwieweit werden Einflüsse dieser Art (Ablehnung oder Zustimmung) von Kindern übernommen ?
- Werden bereits im Grundschulalter Tabus oder moralische Vorstellung der Erwachsenen zum Thema Waffen übernommen ?
- Sind Kinder tatsächlich von Waffen fasziniert ?
- Sind Kinder vom Objekt Waffe fasziniert, oder vom Zusammenhang, in dem die Waffe benutzt wird ?
- Können die Kinder beschreiben, warum sie von einer Waffe fasziniert werden ?

Da für die Umfrage nur eine geringe Anzahl von Kindern zur Verfügung steht, werden keine verallgemeinernden Schlüsse gezogen. Die Umfrage zeigt Trends, sie stellt eine Momentaufnahme dar, die aktuellen Meinungen und Ereignissen unterworfen ist.

6.1 Methodische Grundlagen einer Umfrage

Bevor auf den konkreten Inhalt meiner Umfrage und deren Ergebnisse eingegangen wird, sind einige Grundbegriffe der Befragungstechnik darzustellen.

Eine Gruppe von Grundschülern soll zum Thema *Faszination von Waffen* befragt werden. Jedes Kind soll einen festen Katalog von Fragen, zusammengefasst im Fragebogen, beantworten.

Der Fragebogen ist ein Meßinstrument, mit dem Tatsachen, Einstellungen etc. festgestellt werden können. Die ... einzelne Frage ist jeweils nur Indikator für einen zu erhebenden Tatbestand ... ([38], S.38). Der Fragebogenformulierung geht eine Hypothese voraus, weshalb die Methode deduktiv ist. Bei der Fragebogenformulierung ist auf Einfachheit und Einzelabfrage der Tatbestände zu achten, suggestive Fragen sind zu vermeiden, tabugeladene Themen können dem Sinn nach umschrieben werden.

6.1.1 Frageformen

Geschlossene Fragen
... von einer geschlossenen Frage sprechen wir, wenn verschiedene Antwortalternativen vorgegeben werden ... ([52]). Der Vorteil ist, daß intendierte Sachverhalte gemessen werden können, Antworten sind leichter vergleichbar. Sie sind dann nötig, wenn ein Thema unbekannt ist und die Vorgaben der Antworten eine Hilfe bedeuten, oder wenn befürchtet wird, daß es verbale Schwierigkeiten geben könnte. Bei der internen Antwortvorgabe werden die Antworten in die Frageformulierung eingebaut, bei der externen Vorgabe werden die möglichen Antworten in Form einer Liste angehängt. Die Zahl der Vorgaben muß für den Befragten überschaubar aber dennoch erschöpfend sein. Der Nachteil vorgegebener Antworten liegt darin, daß sie den Sachverhalt nicht richtig treffen, den Befragten einengen, oder zu Antworten führen, die aus reiner Bequemlichkeit gegeben werden.

Offene Fragen
Hier sind keine Antworten vorgegeben – sie sind offen formuliert. Dabei ist eine Beantwortung mit ja/nein zu vermeiden, da sie eine Monotonie und Uniformität heraufbeschwört, die die Gesprächsbereitschaft beeinträchtigen. Offene Fragen sind unvermeidlich, wenn es um sehr individuelle Antworten geht. Der Nachteil der offenen Frage liegt darin, daß heterogene Antworten für die Auswertung in Antwortklassen eingeteilt werden müssen. Ebenso werden durch die nötigen Mitschriften aufgrund selektiver Wahrnehmung des Interviewers die Aussagen unter Umständen verzerrt ([52]).

6.1.2 Fragetypen

Orientiert an den Frageninhalt und die Fragenfunktion:

1. Fakt oder Tatsachenfrage
   Hier werden nachvollziehbare Tatsachen und Wissen erkundet, die den Befragten und seine Umwelt betreffen.

2. Handlungsfragen
   Sie richten sich auf gegenwärtiges Verhalten, vergangenes, zukünftiges oder hypothetisches Verhalten. Dabei sind die beiden ersten Typen Untergruppen von Faktfragen; die hypothetische Frage kann eine Einstellungsfrage sein.

3. Demographische Fragen

Hierzu gehören Alter, Geschlecht, Wohnort etc. Sie sind eine Untergruppe der Faktfragen.

4. Einleitungsfragen
   Sie haben die Funktion, die Gesprächsbereitschaft des Befragten anzuregen. Sie haben nicht unbedingt Bezug zum Thema. Sie werden auch Eisbrecher- oder Auftaufragen genannt.

5. Überleitungs- oder Vorbereitungsfragen
   Diese Fragen haben den Charakter von Ablenkungs- oder Pufferfragen. ... Um unerwünschte Ausstrahlungseffekte auf nachfolgende Themen zu verhindern ... sie können auch zur Einleitung eines anderen Themas verwendet werden ... ([38]).

6. Einstellungsfragen
   Sie erfragen *affektuelle Beziehungen* des Befragten zu einem materiellen, personellen, sozialen, idealen Umweltaspekt (z.B. zu einem Gegenstand, einer Person, einer Gruppe, einer Ideologie) [52]. Zwischen Einstellungs- und Bewertungsfrage besteht kaum ein Unterschied. ... die Bewertungsfrage dient primär der Stimulusskalierung, und die Einstellungsfrage der Responseskalierung ... [52].

7. Verdeckte Fragen
   Ein Sachverhalt wird aus Tabugründen nicht direkt angesprochen, sondern entschärft oder verharmlost formuliert.

8. Suggestivfragen
   Diese sind im allgemeinen unzulässig, da sie dem Befragten eine Antwort in den Mund legen, oder in die Frageformulierung Argumente aufgenommen werden.

6.1.3 Aufbau des Fragebogens

Der Aufbau des Fragebogens sollte der dramatischen Spannungskurve entsprechen. Am Anfang soll mit Einleitungsfragen eine vertrauensvolle Atmosphäre geschaffen und gleichzeitig die Neugier und das Interesse geweckt werden. Da damit gerechnet werden muß, daß die Antwortbereitschaft im Verlauf der Befragung schwankt und das Interesse am Thema eher abnimmt, sollten die wichtigsten Frageelemente in der Mitte angesiedelt werden. Schwierige und heikle Themen sollte man auch eher in die Mitte verlagern, auf keinen Fall an den Anfang, da sonst der Befragte blockieren könnte.

Am Ende der Befragung sind leichte Themen mit geringer Motivationsleitung zu erfragen. Um der Gefahr des Überforderns oder des Langweilens vorzubeugen, können Übergangsfragen eingebaut werden, sie gewähren dem Befragten etwas Erholung. Außerdem mildern diese Fragen Ausstrahlungseffekte von vorhergegangenen Fragen. Zeitweilig sind Ausstrahlungseffekte erwünscht wenn zu einem speziellen Thema hingeführt werden soll.

6.2 Pilotstudie, erste Erkundung

Zuerst mußte die Intention der Umfrage in einem konkreten Fragebogen umgesetzt werden. Eine Vorstudie soll das Umfeld des Problems abstecken. Es

sollen sich Hypothesen und Alternativfragen für die nachfolgende Hauptbefragung herausbilden (vgl.[52]). Eventuell auftretende Probleme können dann bei der späteren Befragung vermieden werden, der Fragebogen kann optimiert werden.

Die Fragen werden knapp, klar und direkt formuliert. Es werden keine Antworten vorgegeben, weil hauptsächlich Meinungen und Einstellungen von Kindern erfragt werden, die nicht vorhersehbar sind. Auch für mich ist die Rolle der Interviewerin neu.

6.2.1 Der Fragebogen der Pilotstudie

Der Fragebogen der Pilotstudie bestand aus 14 Fragen:

1. Was ist dein Lieblingsspielzeug?
2. Was ist dein Lieblingsspiel?
3. Was sind deine Hobbys?
4. Betrachte die Karten, und äußere dich dazu.
5. Mit welchen Dingen wurde dir verboten zu spielen?
6. Spielst du mit Computerspielen?
7. Hast du schon einmal mit einem Gewehr oder einer Pistole geschossen?
8. Hat es dir gefallen? Warum?
9. Gefallen dir z.B. Zinnsoldaten und Uniformen?
10. Was fällt die spontan beim Wort Waffen ein?
11. Was ist eine Waffe?
12. Was kannst du damit tun?
13. Spielst du mit Waffen?

Bemerkung:
Der Aufbau entspricht nicht den dramaturgischen Gesetzen, sondern der Befangenheit des Interviewers.

Die Fragen 1–3 sind allgemeine Fragen zum Lieblingsspielzeug, Hobbies etc. Sie sind leicht zu beantworten. Sie sollen die Gesprächsbereitschaft fördern, und Hemmungen beim Interviewten wie beim Interviewer abbauen. Um das Interesse zu steigern wird bei den nächsten Fragen der Fragemodus geändert, es werden Bildkarten gezeigt. Die Bildkarten zeigen eine Auswahl von Kinderspielzeug für Mädchen und Jungen. Teilweise sind Spielszenen wie Basteln, oder "Bauklötze bauen" zu sehen. Einige Motive entsprechen zum Teil nicht mehr dem Zeitgeschmack (siehe 11.1). Die Karten haben Postkartenformat. Abbildungen aus Spielzeugkatalogen wurden dazu auf Karton geklebt. Unter die Karten sind Abbildungen von Kriegsspielzeug und Waffen gemischt. Die Karten werden den Kindern in einer immer gleichbleibenden Reihenfolge zum Betrachten und Beurteilen in die Hand gegeben. Die Antworten der Kinder werden stichwortartig mitgeschrieben.

Die Fragen 5 und 6 lenken auf den ersten Blick nochmals vom Thema ab. Hier kann aber erwartet werden, daß der Begriff Waffe fällt, da diese meist von den Eltern abgelehnt und den Kindern mit erhobenem Zeigefinger verboten werden. Auch bei Computerspielen können Kriegsspiele genannt werden, so daß leicht auf die nächste Frage übergeleitet werden kann. Frage 7 erwähnt zum ersten Mal den Begriff Pistole. Die Frage 8 vertieft Frage 7 und will den Gefühlen auf den Grund gehen. Zur Frage 9: Zinnsoldaten fallen gemäß Definition unter Kriegsspielzeug, werden aber von Kindern auch als ungefährlich eingestuft. In 10–13 wird nun der Begriff und der Umgang mit der Waffe genauer hinterfragt. Die Fragen werden absichtlich in dieser Reihenfolge gebracht, um die Kinder zu veranlassen differenziertere Aussagen zu treffen.

6.2.2 Die Gesprächssituation

Die Befragung fand auf einem Spielplatz in einem Münchner Wohngebiet statt. Im Einzugsbereich des Spielplatzes befinden sich zur Hälfte Sozialwohnungen zur anderen Hälfte Eigentumswohnungen und Eigenheime. Zunächst wurden 2 Mädchen im Alter von 11–12 Jahren aus dem Bekanntenkreis befragt. Im Verlauf des Gesprächs stießen, wohl aus Neugierde, weitere Kinder hinzu, die sich auch bereitwillig dem Interview unterzogen.

Die Reihenfolge der Fragen wurde dem Gesprächsverlauf angepaßt. Sie dienten als Leitfaden und Orientierung. So konnte ich spontan auf einen Gedankengang der Kinder eingehen und das Gespräch dort vertiefen.

Es wurden 7 Kinder im Alter von 12-13 Jahren interviewt, davon 5 Mädchen und 2 Jungen. Die Interviews verliefen in ungezwunger und offener Gesprächsform. Die Kinder antworteten offensichtlich ehrlich und interessiert.

6.2.3 Ergebnis

Einige Aussagen der Kinder:

♀Daniela:	ich finde Waffen schlecht ...
♀Nicole :	... ich würde eventuell mit einem Messer spielen, aber niemals jemanden verletzen ... Panzer schaut gut aus, geil! ... ich finde Waffen nicht schlecht, weil man sich damit wehren kann ... damit kann man der King sein ...
♀Sandra :	... Waffen sind Dinge, mit denen man sich verletzen kann, aber auch wehren ... ich denke bei Waffen spontan an : Krieg, Tod, Verletzung ... damit spiele ich nicht, da ich niemanden umbringen mag
♀Iris :	(sie kommt aus Jugoslawien, reitet und hat schon an einer Jagd teilgenommen, sie spielt gern mit Jungs) ... ich finde Messer stark, würde aber nie eins benutzen ...
♂ Aschraf :	... früher spielte ich gerne mit Pistolen, weil sie knallen. Ich denke nicht an Macht dabei ... ... mir gefällt das Schießen mit Laserpistolen, Technik und Sciencefiction ... Wenn ich älter wäre würde ich zur Selbstverteidigung selber eines (Messer) tragen – zum Prügeln nicht ... Pistole – wau – sieht gut aus. Wenn ich Polizist wäre würde ich gerne eine haben
♂ Lucian :	Spontan bei Waffen : ... Krieg finde ich schlecht weil sich Menschen die sich lieben töten, wie in Jugoslawien ... Kriegsspiel ist brutal (lehnt es ab) ... Von 6–10 spielte ich mit Waffen. Jetzt finde ich sie langweilig

6.2.4 Interpretation

Grundsätzlich lehnen die Kinder den Umgang mit Waffen ab. Sie scheinen sehr vernünftig zu sein. Der erhobene Zeigefinger, der sagt : das tut man nicht – ist deutlich zu spüren.

Es ist nicht ganz sicher festzustellen, wie sehr die Kinder selbst hinter diesen Sanktionen stehen oder ob sie artig einen vorhergesagte Meinung reproduzieren. Immerhin räumte ein Junge die Möglichkeit der Anwendung einer Waffe zur Selbstverteidigung ein. Einige Mädchen stellen eher eine Ausnahme dar– denn sie finden Waffen *geil* –, würden aber nie eine benutzen, aus Angst jemanden zu verletzen.

Es geht hervor, daß Jungen früher mit Waffen spielten, es interessant fanden, Spaß am Knallen hatten und es jetzt eher langweilig finden. In dem Alter der Befragten (11–13) spielen die meisten aber eher mit Computerspielen. Primär werden mit Pistolen im Spiel *die Bösen* abgeschossen, oder die Guten befreit, es geht um Geschicklichkeit und die Punktezahl, der Spielinhalt ist eher egal. Das Schießen an der Schießbude hat eher den Zweck einen Preis zu gewinnen.

Resümierend wird eine ambivalente Haltung deutlich. Einerseits sehen Waffen gut aus, sie haben einen gewissen Reiz, andererseits ... geschieht in der Welt viel Unrecht damit, der Umgang ist verboten ... es wird deshalb abgelehnt. Zumindest die Jungen spielen phasenweise mit Spielzeugwaffen. Mädchen ziehen ... ungefährliches Spielzeug vor, "wo man sich nicht verletzen kann".

...

6.3 Der Fragebogen

6.3.1 Struktur und Aufbau

Basierend auf den Ergebnissen und Erfahrungen der Pilotbefragung wurde der Fragebogen entwickelt. Der Fragebogen umfasst 15 Hauptfragen, mehr Fragen sind dem Erstklässler nicht zumutbar. Die überwiegende Anzahl der Fragen ist vom offenen Typ, es waren also qualitative und spontane Antworten zugelassen. Nur drei Fragen arbeiten mit Antwortvorgaben, um entweder sekundär Hilfestellung zu geben, oder um die Auswahlantworten einzugrenzen, bzw. in einem Fall, eine Quantifizierung zu ermöglichen. Die Fragen sind meist noch unterteilt, um zu spezifizieren und zu differenzieren.

Die Fragen unterteilen sich in 5 Kategorien:

Gruppe	Frage Nr.
Lieblingsspielzeug, aus dem geschlechtsspezifisches Verhalten abgelesen werden kann.	1, 2, 3, 7, 8
Besitz von Spielzeugwaffen und Actionfiguren	4, 10, 5
Echte Waffen und Kriegswaffen	5, 12, 6, 13
Pufferfragen	z. T. 8, 11, 14, 15
Bilderkarten, Einstellung–Wertung	9

Es wurde nun versucht, den Fragebogen entsprechend dem Gesetz von Spannung und Entspannung aufzubauen, Interessen und Motivationsschwankungen zu berücksichtigen und demzufolge leichte und schwere Fragen zu variieren und richtig zu plazieren. Die Formulierung der Fragen wurde so einfach wie möglich gehalten.

6.3.2 Die Fragen

Der Fragebogen ist anonymisiert. Als Ordnungsmerkmal sind Nummer, Datum und Uhrzeit vorhanden. Als demographische Daten werden Alter und Geschlecht erfasst. Mit diesen beiden Fragen soll auch ein Gesprächskontakt geschaffen werden.

Die Fragen nun im einzelnen:

1. Mit welchem Spielzeug spielst du am liebsten ?

Offene Einleitungsfrage; sie hat nur indirekt mit dem Thema zu tun. Sie entspricht der Erwartung des Schülers gemäß der Vorabinformation; die Frage kann leicht von den Kindern beantwortet werde. Die Frage weckt das Interesse, sie ist der erste Schritt, um Gesprächshemmungen abzubauen. Sie informiert über das Lieblingsspielzeug und wird in der Auswertung verwendet werden, um aufzuzeigen, ob sich geschlechtspezifisches Spielzeug herauskristallisiert, bzw. ob Kinder zu typischen Jungen- oder Mädchenspielzeug greifen.

2. Welches Spiel spielst du am liebsten mit deinen Freunden

Offene Einleitungsfrage. Diese Frage ist differenzierter und richtet sich auf das Spielverhalten, auf das freie Spiel und Gesellschaftsspiele. Hier müssen die Kinder Antworten aus der Erinnerung verbalisieren. Erwartungshaltung: Beeinflussung des Spielgeschehens durch Freunde und deren Ideen; z.B auch Cowboy- und Indianerspiele oder Räuber- und Gendarmspiele.

3. Spielst du auch mit Jungen (bzw. Mädchen) ?

Letzte Einleitungsfrage; sie lenkt langsam auf das Thema. Es wird nach der Beeinflussung des Spielverhaltens durch das andere Geschlecht gefragt. Vorurteile dem anderen Geschlecht gegenüber wie : *mit Mädchen spielen ist blöd* sollen erkannt werden. Intendiert sind Nennungen wie Cowboy und Indianerspiele, die oft mit dem anderen Geschlecht gespielt werden, wobei das schwächere Geschlecht meist die Verliererrolle besetzen muß. Hier werden je nach Antwort Zusatzfragen gestellt. Bei Nennung derartiger Spiele kann auf die nächste Frage übergeleitet werden.

Mit den ersten drei Fragen, die leicht zu beantworten sind, ist der Einleitungsteil abgeschlossen. Es sollte nun die Antwortbereitschaft erhöht und das Mißtrauen dem Interviewer gegenüber abgebaut sein.

4. Hast du zu Hause Spielzeug mit dem man kämpfen kann ?

Offen Faktfrage, Kernfrage; der Begriff Waffen wird umschrieben. Es ist sonst damit zu rechnen daß die Befragten durch den Terminus *Waffen* überrumpelt werden, so daß vermutlich besonders Mädchen, die nach der Pilotbefragung eher negative Assoziationen damit verbinden, schon hier abblocken würden. Die indirekte Formulierung schließt z.B. auch Figuren mit Waffen ein, so daß der Befragte ausweichen kann. Die Umschreibung ist einer Umfrage von Wegener-Spöhring [112] entlehnt. Nach der Antwort ja/nein gabelt sich die Frage und bittet um Informationen über die Art der Waffen, bzw wie die subjektive Komponente verstanden wurde, ob z.B. Wasserspritzpistolen als Waffen zum Kämpfen eingestuft werden. Es interessiert, ob die Neigung zum Waffenspiel von Eltern und Verwandten unterstützt wird, bzw. ob Kinder so stark motiviert sind und es sich selbst kaufen. Bei Kindern der ersten Klasse ist dieser Aspekt nicht so gewichtig, da sie selbst selten über genügend Taschengeld zum Spielzeugkauf verfügen. Ebenso wird eruiert, ob Verbote durch Eltern bestehen, aber dennoch Wünsche nach Waffenspielzeug vorhanden sind. Hier sind Antwortalternativen angeboten, auf die sich das Kind nicht festlegen muß, die aber aus Auswertungsgründen angegeben sind.

5. Was ist der Unterschied zwischen einer Spielzeugwaffe und einer echten Waffe

Diese offene Frage konkretisiert und stellt einen Höhepunkt der Befragung dar. Als Hilfe zur Antwortformulierung und weiteren Sondierung ist sie um zwei Unterfragen erweitert. Es handelt sich um eine Wissensfrage, die von manchen Kindern sicher nicht einfach zu beantworten ist. Sie entzieht sich sicher dem Erfahrungshorizont der meisten Kinder und muß vom *Hörensagen* beantwortet werden. Intendiert wird ob dem Kind der Unterschied zwischen Waffe und Spielzeugwaffe bewußt ist, ob Kinder einen Unterschied zwischen

Realität und Spiel machen. Aussagen wie ... wenn ich eine echte hätte, dann würde ich ... sind möglich. Wichtiger jedoch ist, ob sich Kinder der Gefährlichkeit einer echten Waffe bewußt sind.

6. Auf Volksfesten ... gibt es Schießbuden ... Was machst du ?

Geschlosssene Handlungsfrage; sie verlangt von den Kindern, sich in eine Situation hineinzuversetzen oder sich an eine Situation zu erinnern. Es ist damit zu rechnen, daß Oktoberfest und Schießbuden den Kindern bekannt sind. Für zögernde Antworten und entsprechend ablehnende oder zustimmende Neigungen sind Antwortalternativen mit Begründungen vorgegeben. Zieldimension:Geschicklichkeit, Abenteuer, Angst, grundsätzliche Abneigungen. Schießbuden sind die einzige Möglichkeit für Kinder, auf legale Weise an richtige Schußwaffen zu gelangen.

7. Womit spielen Jungen (Mädchen) am liebsten ?

Hier können Mädchen und Jungen auf Beobachtungen oder auf Klischees über typisches geschlechtsspezifisches Spielzeug zurückgreifen. Interessant ist die Antwort in Zusammenhang mit Frage 1 (Mit welchem Spielzeug spielst du am liebsten ?). Frage 1 ist eine Faktfrage, bei Frage 7 handelt es sich um eine Einschätzungsfrage.

8. In welchen Verein würdest du am liebsten eintreten ?

Geschlossene Erholungsfrage, erfrägt eine Handlung; Eine Frage, die eher vom Thema ablenkt und Ausstrahlungseffekte vorangegangener Fragen aufheben soll. Für die spätere Auswertung ist sie eher unwichtig. Es wäre falsch, Zusammenhänge zwischen einer eher aggressiven Freizeitbetätigung und der Neigung zum Spiel mit Waffen aufzeigen zu wollen. Es kristallisieren sich wahrscheinlich eher geschlechtstypische Freizeitgestaltung heraus.

9. ... einige Karten mit Abbildungen. Sag ... was du erkennst und welche Meinung du davon hast ?

Die abgebildeten Gegenstände in der gezeigten Reihenfolge (siehe Anhang 11.2):

1. Teddybär
2. Actionfigur (Power Ranger)
3. Legoroboter
4. Junge mit Pfeil und Bogen
5. Panzermodell
6. Wurfmesser (Butterflies)
7. Junge mit Wasserpistole (Super–Soaker)
8. Ritterrüstung und mittelalterliche Waffen
9. Trommelrevolver

Offene Frage; Es wird eine Beurteilung und Bewertung abgebildeter Gegenstände verlangt. Gezeigt werden neun Bildkarten. Sie wirken der Monotonie entgegen und lockern das Gespräch auf. Die Kinder haben nun konkrete Bilder in Händen. Die Karten stellen einen kleinen Ausschnitt verschiedener Spielzeuge und Waffen dar. Es soll registriert werden, ob spontan Unterschiede zwischen Spielzeug und echten Waffen gemacht werden können; ob Kinder die Abbildungen überhaupt als Waffen bezeichnen, oder sie diese vielleicht aufgrund ihrer Farben ect. als harmlos einstufen und als Spielzeug deklarieren. Anders als bei den Karten aus dem Vortest, sind hier fast ausschließlich Abbildungen von *typischen Jungenspielsache* vertreten.

Die Darstellungen sind auf DIN A 5 Karteikarten weiß aufgeklebt, um die Handlichkeit zu verbessern. Die Bildreihenfolge wird bei jedem Befragten eingehalten.

10. Kennst du die Spielfiguren: Power Rangers, He Man ...?

Offene Frage mit 2 stereotypen Antwortmöglichkeiten. Es handelt sich um eine Sondierungsfrage, die eine Beurteilung verlangt. Die Spielfiguren sind wahrscheinlich aus Fernsehserien und Comics bekannt. Die Figuren repräsentieren sog. Actionfiguren, die zum *Kampf gegen das Böse* verschiedene Waffen tragen. Sie stellen eine Alternative zu direkten Waffen dar und bieten die Möglichkeit der Identifikation bzw. des Auslebens von aggressiven Gefühlen und Konflikten. Die Figuren werden von Eltern eher als Spielzeug akzeptiert als Spielzeugwaffen.

11. Mit welchen Dingen darfst du nicht spielen ?

Offene Faktfrage mit Erholungsfunktion; sie hinterfragt die Sanktionen der Eltern . Werden hier häufig Waffen genannt, dann läßt das auf eine Beeinflussung durch die Eltern schließen. (siehe auch Frage 4 !). Die Frage ist sicher leicht zu beantworten, automatische Antworten wie ... Messer, Schere, Gabel, Licht ... sind hier leicht möglich. Dies Frage muß unbedingt vor der Frage 12 stehen um diese Frage nicht zu beeinflussen.

12. Was ist eine Waffe ?

Diese Frage gliedert sich in 3 Teile, in denen Wissen, Einstellung und Bewertung verlangt werden (vergleiche auch Frage 5). Interessant ist, ob die Kinder auf die Frage Waffenarten aufzählen oder den Umgang mit einer Waffe beschreiben.

Die Fragen nach dem persönlichen Interesse und der Faszination sind vielleicht etwas direkt, aber unvermeidbar, weil sie das Thema schließlich auf den Punkt bringen.

13. Warum spielen Kinder gerne mit Pistolen ...?

Offene Frage, nach Bedarf mit Antwortalternativen, da die Motivation gegen Ende der Befragung erfahrungsgemäß nachlässt. Die Frage wird geschlechtsneutral gestellt. Geschlechtsnennung und Geschlechtseinschätzung interessieren. Die Zieldimension ist Faszination und Gefühlsausdruck beim Umgang mit Schießgeräten. Von den Kindern wird erwartet, daß sie sich in andere

Kinder hineinversetzen und versuchen, deren mögliche Gefühle zu verbalisieren.

14. Es ist Fasching. ... Wie verkleidest du dich ?

Offene Handlungsfrage; Geheime Wünsche sind oft in Verkleidungen sichtbar. Aussagen über die geschlechtsspezifische Prägung können indirekt erfasst werden. Die Frage dient der Erholung und soll zum Schluß überleiten.

15. Dein Urteil über die Befragung ... ?

Abschiedsfrage; Hier ist festzustellen, ob sich das Kind eventuell überfordert fühlte, und welchen bleibenden Eindruck es mitnimmt.

6.4 Organisatorische Vorbereitung der Hauptbefragung

Aus Zeitgründen, und um eine homogene Altersverteidigung zuerhalten wurden Kinder aus mehreren Grundschulklassen befragt. Im Gegensatz zur Befragung am Spielplatz, stehen die Kinder hier für Rückfragen zur Verfügung. Die Faktoren Homogenität und Reproduzierbarkeit bei der Umfrage lassen sind einigermaßen gewährleistet. Die für die Befragung ausgewählte Grundschule in München (Nähe Rotkreuzplatz) war mir durch ein abgeleistetes Schulpraktikum bereits bekannt, ebenso eine in Frage kommende Klassenlehrerin. Die Lehrerin erklärte sich sofort bereit, die Befragung in ihrer ersten Klasse durchführen zu lassen. Es war weiterhin die Genehmigung der Schulleitung, sowie die Genehmigung durch die Regierung von Oberbayern einzuholen. Der Antrag auf Schülerbefragung wurde vom zuständigen Lehrstuhl für Schulpädagogik unterstützt. Weiterhin wurden mit einem Elternbrief alle Eltern über die Befragung informiert. Sie sollte Ihr Einverständnis, oder auch ihre Ablehnung schriftlich abgeben. (Elternbrief siehe Anhang 11.3). Die Informationen zum Inhalt des Fragebogens an die Eltern waren sachlich richtig, aber eher allgemein gehalten. Es sollte so vermieden werden, daß die Eltern mit ihren Kindern vorher Aussagen abklären, und so nur gesellschaftlich erwünschte Aussagen zustandekommen. 6 von 51 befragten Eltern lehnten die Umfrage für ihr Kind ab. Auch den Schülern wurde das genaue Thema der Befragung nur vage bekannt gegeben.

Während des Austeilens des Elternbriefs klärte die Verfasserin Fragen zu Ihrer Person und zu ihrer Tätigkeit, sie brachte ihr Anliegen bei den Schülern vor und bat um aktive Mithilfe. Dies wurde ebenso bei den beteiligten 1. 3. und 4. Klassen durchgeführt.

6.5 Durchführung, Methode

Die Umfrage wurde durch die Verfasserin durchgeführt.

Von den ausgeteilten Elternbriefen kamen 51 Antworten zurück. 41 Eltern gaben Ihre Einwilligung zur Befragung, 6 Eltern lehnten eine Befragung ihres Kindes ab.

Von den 45 Kindern wurden 44 befragt; ein Kind konnte wegen Krankheit nicht befragt werden. Die Befragung wurde im Zeitraum 4.Juli bis 15. Juli 1994 durchgeführt.

6.5.1 Demografische Daten der Kinder

Klasse	Alter	Anzahl	Mädchen	Jungen	Bem.
1	$7_{(25)} - 8$	27	15	12	
3	$9_{(6)} - 10$	8	5	3	ev.-luth.
4	$10 - 11_{(1)}$	9	5	4	ev.-luth
		44	25	19	
			56,8 %	43,2 %	

Aus organsisatorischen Gründen konnten in den Klassenstufen 3 und 4 nur die evangelischen Schüler befragt werden.

6.5.2 Verlauf der Befragung

Vorbereitung

Die Kinder der ersten Klasse wurden vor Beginn des ersten Fragetages ermahnt, bereitwillig Auskunft über ihr Spielverhalten zu geben. Die Lehrerin wies auf die Wichtigkeit ihrer Aussagen für die Arbeit der Verfasserin hin. Ich selbst richtete einige aufmunternde und gewinnende Worte an die gesamte Klasse und versuchte so, nicht mehr allzu fremd zu erscheinen.

Der Ort für das Interview für die Klassen 1 und 3 ist ein breiter Flur vor dem Klassenzimmer. Ein Tisch wird frontal vor ein Flurfenster gestellt, zwei Stühle für die Interviewpartner werden nebeneinander gestellt, um ein Gespräch auf gleicher Ebene zu signalisieren.

Die Kinder werden nach zufälliger Reihenfolge und dem organisatorischen Dafürhalten der Klassenlehrerin zum Interview geschickt.

Die Kinder der 4. Klasse wurden in einem eigenen Zimmer interviewt.

Durchführung des Interviews

Es handelt sich um ein standardisiertes Einzelinterview. Die Reihenfolge und die Formulierung der Fragen werden eingehalten. Bei offensichtlichen Verständnisschwierigkeiten werden die Fragen sinngemäß erläutert.

Nach der Begrüßung wird jedes Kind von der hypothetischen Fehlvorstellung befreit, es handle sich um eine Prüfungssituation. Es wird darauf hingewiesen, daß keine Noten auf Aussagen verteilt werden und daß die Antworten auf die Fragen vertraulich behandelt werden. Die Interviewerin verhält sich freundlich und versucht, möglichst wenig Einfluß auf das Kind zu nehmen; sie versucht ihre Unvoreingenommenheit und Neutralität deutlich zu machen.

Die Kinder werden aufgefordert, Unklarheiten sofort zur Sprache zu bringen.

Neben der schriftlichen Aufzeichnung werden die Gespräche noch zusätzlich auf Tonband protokolliert. Das Gerät wird den Kindern vorher erklärt, manche Kinder bedienen die Start- und Stoptaste selbst.

Das exakte Thema *Faszination von Waffen* wird den Kindern vorenthalten und mit *Spiel* umschrieben.

Als kleine Anerkennung werden nach dem Gespräch Gummibärchen verteilt.

Das Herausholen der Schüler aus dem Unterricht wurde von der Lehrerin als keine große Störung bewertet. Während der Befragung schreibt der Banknachbar den Unterrischtsstoff mit ins Heft.

Zeitplan

Tag	Datum	Uhrzeit	Klasse	Anzahl	lfd. Nr.	Mädchen	Jungen
1.	4.7.	$8^{10} - 11^{15}$	1	10	1–10	5	5
2.	6.7.	$8^{10} - 11^{15}$	1	10	11–20	7	3
3.	7.7.	$9^{15} - 11^{25}$	1	7	21–27	3	4 †
4.	8.7.	$8^{50} - 11^{30}$	4	7	28–34	3	4
5.	13.7.	$9^{40} - 11^{30}$	3	5	35–39	3	2
6.	14.7.	$8^{00} - 8^{45}$	3	3	40–42	2	1
7.	15.7.	$9^{00} - 9^{30}$	4	2	43–44	2	-

Insgesamt wurde ca. 975 Minuten befragt. Im Schnitt dauerte eine Befragung 22,2 Minuten. Tatsächlich schwankte die Interviewdauer zwischen 15 und 25 Minuten.

6.6 Auswertung der einzelnen Fragen

Die Fragen werden einzeln ausgewertet.

6.6.1 Mit welchem Spielzeug spielst du am liebsten ?

Frage 1: Mit welchem Spielzeug spielst du am liebsten ?

Aus den Rohdaten werden einige genannte, detaillierte Aussagen zu bestehenden Aussageklassen zusammengefaßt. Es wird hier nicht nach Alter unterschieden.

Lieblingsspielzeug	Jungen	Mädchen
Playmobil, Lego	**9**	4
Kuscheltiere, Puppen	2	**17**
Ball	6	1
Autos	2	-
Computerspiele, Poly-Pocket, sonstige	1 †	3
Kriegspielzeug	1 †	-
$\sum$	19	25

†Zweitrangige Nennung

Bei den Mädchen werden zu 68 % Puppen als Lieblingsspielzeug genannt, Playmobil rangiert an zweiter Stelle.

Bei den Jungens sind Playmobil und Lego das Spielzeug Nummer 1, gefolgt vom Ball- und Fußballspiel. Kriegsspielzeug in Form von Soldatenfiguren nennt ein Junge an zweiter Stelle.

6.6.2 Welche Spiele spielst du am liebsten . . . ?

Frage 2:
Welche Spiele spielst du am liebsten mit deinen Freunden ?
Mehrfachnennungen sind möglich

Es gab insgesamt 57 Nennungen.

Spiel	Jungen	Mädchen
Gesellschaftsspiele (Karten und Brettspiele)	**10**	3
Gruppenspiele (Verstecken, Fangen Hänschen Piep)	4	7
Familienspiele (Mutter, Vater, Kind, Puppen)	6	-
Spiele mit Spielzeug (Lego, Playmobil, *Gummiseil, Fußball*, Ball, Rad)	**10**	**10**
Kriegsspiele (Räuber und Gendarm, Ritterspiele)	-	4
Tiere	1	2
$\sum$	31	26

Bezüglich des Alters war eine gleichmäßige Verteilung der Spiele zu erkennen, so daß keine Altersdifferenzierung erfolgte.

Bei den Mädchen, vorwiegend der ersten Klasse, werden bevorzugt Familienspiele gespielt.

Als favorisiertes Spielzeug im Freien nennen die Mädchen den Gummitwist, die Jungen den Ball, hauptsächlich zum Fußball spielen.

Die sogenannten Wilden Spiele im Freien werden gleichermaßen von beiden Geschlechtern gespielt.

Der Anteil der Kriegsspiele ist gering, bei Mädchen werden solche Spiele nicht genannt.

6.6.3 Spielst du auch zusammen mit Jungen (Mädchen) ?

Frage 3: Spielst du auch zusammen mit Jungen bzw. Mädchen (Je nach Geschlecht des Kindes) ? Wenn ja welche Spiele ? Wenn nein, welche Spiele ? (Mehrfachnennungen möglich)

Antworten:

	Mädchen mit Jungen				Jungen mit Mädchen			
Klasse	1	3	4	gesamt	1	3	4	gesamt
ja	10	1	1	12	4	-	3	7
nein	2	3	1	6	3	1	-	4
manchmal	3	1	3	7	5	2	1	8
Anzahl	15	5	5	25	12	3	4	19

Die Tabelle nochmals mit Prozentangaben:

	Mädchen mit Jungen				Jungen mit Mädchen			
Klasse	1	3	4	gesamt	1	3	4	gesamt
ja	**66**	20	20	**48**	33	0	**75**	37
nein	13	**60**	20	24	25	**33**	-	21
manchmal	20	20	**60**	28	42	**66**	25	**42**
Anzahl	100	100	100	100	100	100	100	100

76% aller Mädchen spielen mit Jungens, 79% aller Jungen spielen mit Mädchen.

Spiele	Mädchen mit Jungen	Jungen mit Mädchen
Familienspiel (Mutter, Vater Kind)	4%	**33%**
Gruppenfreispiele (Verstecken, Fangen)	**32%**	16%
Spiele mit Spielzeug (Ball, Playmobil, Autos)	24%	4 %
Kriegsspiele (Räuber u. Gendarm etc.)	4 %	17 %
Sonstiges	8 %	-
ohne Angaben	12 %	-
$\sum$	25	12

Gründe der Mädchen dagegen		Gründe der Jungen dagegen	
Jungens sind doof	2	Mädchen sind doof	3
mag nicht mit ihnen spielen	2		
		Mädchen ärgern Jungs	3
Jungens spielen immer Fußball	1		
		Mädchen wissen alles besser	1
$\sum$	5		7

Es scheint, daß sich Jungens in Mutter-Vater-Kind-Spiele einbeziehen lassen. Im Vergleich zu Frage 2 spielen Jungen dies nie allein (oder geben dies nicht zu). Ein Mädchen (Nr.10) erwähnt, daß Mädchen die Räuber, und Jungen die Gendarmen spielen.

6.6.4 Hast du zu Hause Spielzeug mit dem man kämpfen kann

Frage 4 : Hast du zu Hause Spielzeug mit dem man kämpfen kann ? Wenn ja welches ? Wie hast du es bekommen ? (Mehrfachnennungen möglich) .

Besitzt du Kampfspielzeug ?

Mädchen (n=25)				Jungen (n=19)		
Klasse	1	3	4	1	3	4
Anzahl	15	5	5	12	3	4
ja	6 %	-	-	92 %	100 %	50 %
nein	93 %	100 %	100 %	8 %	-	50 %

84 % aller Jungen besitzen *Spielzeug zum Kämpfen*,
96 % aller Mädchen besitzen keines !

Hier sind die geschlechtsspezifische Unterschiede signifikant. Bei Jungen kommt es mit zunehmenden Alter zu einer Ablehnung.

Differenzierung des Kampfspielzeugs:

Kampfspielzeug	Nennungen
Messer	8
Pistole	**16**
Catcherfiguren mit Waffen	1
Holzschwerter	7
Kampfstöcke	1
Degen	1
Pfeil u. Bogen	1
Gewehr	2
Wasserspritze	3
$\sum$	39

Hier antworten, mit einer Ausnahme, nur Jungen. Pistolen, Holzschwerter und Messer werden am häufigsten genannt (79 %). Die Jungen nennen überwiegend eindeutige, als direkte Waffen zu bezeichnende Gegenstände.

Wie hast du das Kampfspielzeug bekommen ?

Es wurde geschenkt	**6 †**
Ich habe es mir gekauft	**6**
Ich bastelte es mir	1
Ich habe es gefunden	1
Keine Angaben	3
$\sum$	17

†1 mal Oma, 1 mal Mutter

Interessante Zitate hierzu (Begründung für den Besitz) : ...Ich bastel mir einen Stock (Fechtbewegung) – wenn ein Räuber kommt, hau ich ihn auf den Kopf ... [Nr. 24]
...ich hab die Pistole in der Schultüte bekommen ...aber ich wünschte sie mir nicht ... [Nr. 9]

Wenn Nein - warum nicht ? (Gründe gegen den Besitz)

doof	1
mag nicht damit kämpfen	7
wünschte es mir nicht	**29** (7 %)
Schmarrn	1
Kein Interesse	1
gefällt nicht	1
Jungensspielzeug	2
Von Eltern abgelehnt	2
Verletzungsgefahr für andere	2
$\sum$	46

Nur 3 Kinder (7 %) wünschen sich mehr Kriegsspielzeug !

Zitate :

- Sowas besitze ich nicht, weil ich kein Bub bin
- Vater kauft sowas nie
- Krieg ist nicht so toll
- es ist schon schlimm genug daß es Krieg gibt
- Mutter lehnt den Krieg ab und hat deshalb alles weggeschmissen; früher hab ich damit gespielt.
- Die Eltern erlauben es nicht und ich will ein gutes Vorbild für meine kleine Schwester sein.
- Mama sagt - is nix für Kinder

Resümee

- Mädchen schätzen Kampfspielzeug als typisches Jungenspielzeug ein und lehnen es ab
- manche Kinder entwickeln Verantwortungsbewußtsein und wollen als Vorbilder wirken.
- Schenkungen von Waffen durch Mütter und Omas haben denselben Anteil wie die Eigeninitiative basteln und kaufen.
- Die Ablehnung der Eltern gegenüber Waffenspielzeug ist deutlich zu spüren.

6.6.5 Unterschied zwischen echter und Spielzeugwaffe ?

Frage 5: Was ist der Unterschied zwischen einer Spielzeugwaffe und einer echten Waffe ? (Beurteilung/Wertung/Identifikation/Unterschied erkennbar ?) Kannst Du das unterscheiden ? Was kannst du damit tun ?

Unterschied Spielzeugwaffe–Waffe

Aussehen			
Spielzeugwaffe		Waffe	
Plastik	9	Eisen	4
keine echte Spitze	1	echte Spitze	1
Wasserspritze	2	schwer, hart	1
Supersoaker	1		
Holzgriff	1	Metall	1
rote Farbe	1	glitzert	1
		anders	1

Munition			
Spielzeugwaffe		Waffe	
Knallpatrone	2	echte Munition	1
kein Feuer	1	Feuer	1
keine Kugel	1	Kugeln	2
Plastikkugeln	1		
Platzpatronen	1		
keine Patronen	1		
kann man dauernd schießen	1	muß man nachladen	1
		Kanone	1

Funktion			
Spielzeugwaffe		Waffe	
Spielen	4	geht echt	1
nicht erschießen	3	jmd. erschießen	9
Kämpfen simulieren	2	echt kämpfen	1
nicht jmd. verletzen	5	Augen verletzen	1
tötet nicht	3	tötet	9
kracht	1		
Lärm machen	2		
tot schießen simulieren	4	schießt echt	8
Polizei, Mörder, Ritter spielen	3	sich vor Mörder wehren	1
keinen umbringen	1	jmd. umbringen	1
Fasching	2		
spielen als ob echt	2	jmd. umbringen um Geld zu kriegen	1
nur zielen	1		
im Spiel umbringen	1		
ärgern, erschrecken	1	einem Räuber drohen	1
Spaß	1		

Einschätzung			
Spielzeugwaffe		Waffe	
ungefährlich	2	gefährlich	4
		schärfer	1
		echt	1

Hinweis: In der tabellarischen Gegenüberstellung wird versucht, entgegengesetzte Aussagen gegenüberzustellen. Diese stammen nicht jeweils vom selben Befragten !

Die Spielzeugwaffe

Die erste Assoziation zur Spielzeugwaffe ist die Pistole oder Wasserpistole. Die Spielzeugwaffe sieht unecht aus. Sie ist meist aus Plastik, ist leicht, bunt und kann einen Holzgriff haben.

Die Kinder betonen den Vorgang des Spielens und unterscheiden *wie in echt* und *so tun als ob*. Die meisten Aussagen beziehen sich auf das töten, schießen, verletzen, umbringen, oder spielen wie in früheren Zeiten– aber nur im Spiel, *in unecht* oder *als ob*.

Die *echte* Waffe

Die *echte* Waffe ist aus Eisen oder anderem Metall. Sie wird mit *echter* Munition verwendet und wird als gefährlich und scharf eingeschätzt.

Aussagen sind: jemanden erschießen, totschießen, allgemein wurde töten genannt.

Einmal wurde die Waffe als Mittel zur Anwendung von Gewalt genannt ...um Geld zu kriegen ..., zweimal zur Selbstverteidigung.

Zusammenfassung

Kinder machen entsprechend der Frageformulierung polare Aussagen. Sie unterscheiden Spiel und Realität, echt und unecht. Mit dem Begriff Waffe wird am häufigsten die Pistole in Verbindung gebracht, was auch an den Umschreibungen schießen, erschießen zu erkennen ist. Kriegswaffen wie Panzer und Geschütze werden nicht genannt.

6.6.6 Auf Volksfesten gibt es Schießbuden. Was machst du ?

Frage 6: Auf Volksfesten wie z.B. dem Oktoberfest gibt es Schießbuden. Du bekommst die Erlaubnis dort an Buden zu schießen. Was machst du ?

Schießt du an Schießbuden ?

	♀	♂
ich habe geschossen	4	3
ich habe nicht geschossen	**18**	7
Keine Angaben	3	**8**
ich würde es probieren	8	7
ich würde es ablehnen	**13**	**9**
keine Angaben	4	3

Gründe dafür :

	♀	♂
Treffen	3	4
Preise	7	6
Knall	1	1
späterer Beruf als Polizist	1	-
Spaß	-	3
$\sum$	12	14

Gründe dagegen :

	♀	♂
Gefahr	3	4
kein Spaß	3	3
Verbot	-	-
Angst	1	
Geldverschwendung	1	
$\sum$	8	9

Zusammenfassung

Die Verteilung der Zu- und Abneigung war in allen Altersstufen gleich verteilt. Eine direkte Ablehnung durch die Mädchen ist nicht zu spüren. Mädchen und Jungen, die an der Schießbude schießen, wollen hauptsächlich etwas gewinnen. Das Schießbudenschießen stellt für die Kinder kein Abenteuer dar.

6.6.7 Womit spielen Jungs (Mädchen) am liebsten ?

Frage 7: Für Mädchen : Womit glaubst du spielen Jungs an liebsten ? Was spielen Jungen am liebsten ? Für Jungen : Was glaubst du ? Womit spielen Mädchen am liebsten ? Was spielen Mädchen am liebsten ?

Was spielen Jungen (Mädchen) am liebsten ?

Mädchenaussagen (über Jungen)		Jungenaussagen
Lego, Playmobil	5	-
Kuscheltiere, Puppen	-	**16** (76%)
Ball, Fußball	4	1
Auto	**12** (36%)	1
sonstige (z.B. Seilhupfen)	1	3
Action- und Kriegsfiguren	2	-
Waffen	3	-
Kriegsspiel (Polizei u. Detektiv...)	**4**	-
Computer	2	-
$\sum$	33	21

Vergleiche hierzu auch die Aussagen zu Frage 1 (Was spielst *du* am liebsten ?)

Jungen über sich selbst (Frage 1)		Mädchen über Jungen (Frage 7)
Playmobil	9	5
Auto	2	12
Kriegsspiel	4	4

Mädchen über sich selbst (Frage 1)		Jungen über Mädchen (Frage 7)
Puppen	17	16

Die faktischen Aussagen und die Einschätzungen zu Puppen sind nahezu gleich. Jungen spielen viel weniger mit Autos, als dies von ihren Mitschülerinnen angenommen wird. In ihrer Einschätzung liegen die Mädchen beim Kriegsspiel richtig.

Kriegsspiele werden von Mädchen, nach Jungenaussagen, nie gespielt. Ein Mädchen beobachtet öfter das Kriegsspiel ihres Bruders.

6.6.8 In welchen Verein würdest du eintreten ?

Frage 8: Du darfst in einen Verein eintreten. In welchen würdest du am ehesten eintreten ?

In welchen Verein würdest du eintreten ?

	♀		♂	
	n	%	n	%
Turnverein	**13**	**52**	1	5
Schachclub	1	4	-	-
Schützenverein	1	4	-	-
Musikverein	1	4	1	5
Fußballverein	3	12	**10**	**53**
Kampfsportverein	-	-	5	26
sonstiges	-	-	2	11
$\sum$	25	100	19	100

Mädchen bevorzugen den Turnverein, Jungen den Fußballverein.

Kampfsportarten sind bei Jungen mit 26 % vertreten und belegen den zweiten Platz hinter Fußball. Bei den Mädchen wird der zweite Platz vom Musikverein belegt, Kampfsportarten werden nur von Jungen genannt. Traditionelles Rollenverhalten ist in dieser Frage zum Vereinsleben sehr stark zu finden.

6.6.9 Hier habe ich einige Karten . . . Sag mir .. was du erkennst ?

Frage 9: Hier habe ich einige Karten mit Abbildungen. Sag mir bitte, was du erkennst und welche Meinung du davon hast ?

Die abgebildeten Gegenstände in der gezeigten Reihenfolge (siehe Anhang 11.2):

1. Teddybär
2. Actionfigur (Power Ranger)
3. Legoroboter
4. Junge mit Pfeil und Bogen
5. Panzermodell
6. Wurfmesser (Butterflies)
7. Junge mit Wasserpistole (Super–Soaker)
8. Ritterrüstung und mittelalterliche Waffen
9. Trommelrevolver

Die Kinder konnten Gefallen oder Mißfallen äußern, außerdem ihr Spielverhalten mit den abgebildeten Gegenständen.

1. Klasse :

		Mädchen			Jungen		
Karte	Bezeichnungen	**-**	○	+	**-**	○	+
1	Bär, Teddy, Teddybär	0	0	**100**	16	8	**75**
2	unbekannt (5), Roboter, Power-Ranger (3), Männchen u. Gewehr, Roboter u. Gewehr, Spielzeug, polizeiähnlich, .. mein Freund spielt damit	**93**	7	0	25	25	**50**
3	Legoroboter (9), Roboter, Lego, Astronaut, Legomensch, Legosoldat	**60**	13	0	0	8	**92**
4	Junge mit Gewehr, Schießpfeil, Schießgewhr, Pfeil u. Bogen, Spritzpistole, Gelumpe, unbekannt, Umschreibung	**60**	13	27	33 †	0	**66**
5	unbekannt (3), Panzer (10), Panzerspielzeug (2), Kriegsfahrzeug (3), altes Auto (1), Gewehrmaschine (1), Spielzeug m. Rohr (1), Soldatenauto (1), in Bosnien wir damit geschossen (3), Freunde von mir (♀) besitzen sowas, macht Spaß, wenn es fährt u. alle erschießt	**66**	27	7	**50**	17	33
6	Waffen, Schwerter, Messer, Taschenmesser, Plastikmesser zum Kampf	**73**	27	0	**50**	25 ‡	25
7	Wasserpistole, Supersoaker, Wasserschießpistole	**75**	7 ‡	30	0	25 ‡	**75**
8	Ritterrüstung, Schwert, Revolver, Schießgewehr, was für Buben, Sachen für Soldaten, unechte Pistolen	**67**	33	0	42	42	17
9	Pistole (5), Waffe (2), Revolver (1), Plastikpistole (2), echte Pistole (7), unechte Pistole (5), nicht unterscheidbar (4)	**60**	40 ‡	0	**50**	33 ‡	17

†2 äußern Verletzungsgefahr
‡gefällt, ist aber gefährlich, nichts zum Spielen
Alle Angaben in Prozent !
+ = positiv, ○ = neutral , **-** = negativ.

3. und 4. Klasse

		Mädchen			Jungen		
Karte	Bezeichnungen	**-**	○	+	**-**	○	+
1	Teddy, Stoffbär, Bär	14	0	**100**	14	0	**86**
2	Kampfspielzeug, Gestellroboter, Kampfmensch, Power-Ranger (3), Spielfigur	**90**	0	10	**71**	0	29
3	Roboter, Lego f. Buben, Kampfroboter (1) zum Bauen, nix f. kleine Kinder	**80**	10	10	14	0	**86**
4	Schießwaffe, Gewehr, Wasserpistole, Armbrust, Pfeil u. Bogen †	**60**	10	30	**86**	14	0
5	Militärwaffe, Panzer, Militärspiel, Panzerwagen, Spielzeugpanzer, Maschine, Krieg ‡	**80**	20	0	**71**	14	14
6	Messer, Butterfly, Schwerter .. mit Messern sollte man Kinder nicht spielen lassen	**90**	10	0	**100**	0	0
7	Wasserpistole, Supersoaker, Wasserspritze	40	10	50	43	43	14
8.	Pistole, Schwerter, Ritter, Kriegssachen, Kampfspielzeug, Waffen	**70**	30	0	**71**	29	0
9	Pistole echt, Pistole unecht	**90**	10	0	**100**	0	0

†... Schießwaffe nervt Mutter– es wird beim Kind Gewalt ausgelöst ... Habe Angst später auch schießen zu wollen ... alte Leute würden erschrecken ...

‡... Wenn man damit spielt, kriegt man Lust zum Töten; der große Bruder kauft es heimlich ... Mama meint, Kinder lernen Aggression ...
Alle Angaben in Prozent !
+ = positiv, ○ = neutral , **-** = negativ.

Ein Kind der 4. Klasse äußert sich durchweg ablehnend zu Waffen. Der Vater besitzt eine Pistole, aber die Mutter lehnt dies ab, wobei der Schüler die Mutter unterstützt. Der Bruder kauft sich heimlich Kriegsspielzeug. Der Schüler vertritt die Auffassung, daß allein der Anblick Aggression auslöst und man Lust aufs Töten bekommt.

Während sich bei der Erstklässlern die Ansichten zu Waffen zwischen den Geschlechtern praktisch völlig unterscheiden (Jungen positiv, Mädchen negativ), gleicht sich die Meinung der Jungen in der 3. und 4. Klasse der *vernünftigen* und sicher gesellschaftlich erwünschten Meinung der Mädchen an.

Betrachtet man die geschlechtspezifischen und sehr traditionellen Ansichten der Erstklässler, so könnte man zur Ansicht gelangen, daß die heutzutage übliche, traditionelle Geschlechterbilder vermeidende Erziehung, in Elternhaus und Kindergarten absolut wirkungslos geblieben ist. Eine auf Emanzipation und Gleichberechtigung hinwirkende Erziehung findet hier entweder nicht statt (eher unwahrscheinlich), oder ist wirkungslos.

6.6.10 Kennst du die Spielfiguren: Power Rangers ...

Frage 10: Kennst du die Spielfiguren: Power Rangers, He Man, Turtles, X-Man ? Gefallen sie Dir ? Wenn ja, warum ? Wenn nein. warum nicht ? (Mehrfachnennungen möglich)

Bekanntheitsgrad:

Name	Nennungen	Prozent
Turtles	37	**35 %**
He-Man	28	26 %
Power Rangers	22	20 %
X-Man	20	19 %
$\sum$	107	100 %

Wertung durch die Kinder:

	Mädchen (n=25)		Jungen (n=19)	
	Nennungen	Prozent	Nennungen	Prozent
bekannt	21	84 %	19	100 %
unbekannt	4	16 %	0	0 %
gefallen	7	28 %	**11**	**57,8 %**
nicht gefallen	**13**	**52 %**	4	21
unklar	2	8 %	4	21 %
keine Angabe	3	12 %	2	10 %

Aussagen zur positiven Haltung:

- Kämpfen mit Waffen (7) gegen das Böse, können Karate, schlagen jemanden mit Waffen windelweich
- Spaß, gutes Spiel (2)
- sie sehen schön aus, sind wirklich geil (5)
- Sympathie für Schildkröten ... essen Pizza, eine Leibspeise von Kindern ... (Turtles)
- Positive Spielthematik (schützen die Erde, man kann sie verwandeln, wehren Böses ab, helfen anderen)

Aussagen zur negativen Haltung:

- Jungenspielzeug (1)
- Verbot von Mutter oder Vater (1)
- Unästhetisch (... kalt, blödes Aussehen, nicht schön, gräßlich) (4)
- ... lehne Kämpfen grundsätzlich ab (8), kämpfen mag ich nicht

Zusammenfassung

Mißfallen und Gefallen halten sich bei den Kindern die Waage, wobei wieder die Jungen den Actionfiguren mit 58% positiv, die Mädchen mit 52% negativ gegenüberstehen. Am beliebtesten scheinen die *Turtles* zu sein, für die sich auch Mädchen begeistern können.

Zwar werden die positiven Spielcharaktere von den Kinder erkannt, die Figuren sind meist *die Guten*, aber insbesondere den Mädchen ist eine kämpferische Auseinandersetzung im Spiel, auch um des Guten willen, zuwider. Sie lehnen aus diesem Grund die Figuren ab (52 % der Mädchen, 4% der Jungen).

6.6.11 Mit welchem Spielzeug darfst du nicht spielen ?

Frage 11: Mit welchem Spielzeug darfst du nicht spielen ? (Mehrfachnennungen)

Verbotenes Spielzeug:

	Mädchen	Jungen
echte Messer, Taschenmesser	**12**	3
echte Pistole	6	**5**
Schießgewehr	3	0
Waffe	4	2
Schießfiguren Transformer	2	1
Plastikschwert	1	0
Wasserpistole	2	0
Kriegssachen	0	2
Schere, spitze Gegenstände	4	2
Sonstiges (Feuer, Brillen ...)	20	

Die häufigsten Verbote gelten Messern und Pistolen. Als Grund nennen die Mädchen oft die Verletzungsgefahr für das Auge. Es scheint, daß Mädchen harmlosere Waffen und ähnliche Spielsachen eher verboten werden.

6.6.12 Was ist eine Waffe ?

Frage 12: Was ist eine Waffe ? Interessierst du dich für Waffen ? Sind Waffen faszinierend (im Sinne von anziehend, magisch "die haben was ") ? (Mehrfachnennungen möglich)

Was ist eine Waffe ?

	Mädchen	Jungen
Pistole	**10** (26 %)	**8** (34,7 %)
Schießgewehr	8	2
was zum schießen	7	3
damit kann man jmd. erschießen	5	2
damit spielen Buben	2	1
etwas zum kämpfen	-	1
Messer	2	2
Maschinengewehr	-	1
Revolver	1	-
Schlagstöcke	1	-
Plastiksäbel	-	1
Kanonenkugel bei Lego	-	1
was mit Patronen	-	1
ohne Angaben	2	1
$\sum$	38	23

Interessierst du dich für Waffen ?

	Mädchen	Jungen
ja	0	3
ein bischen	0	2
nicht so sehr	1	2
nein	**23** (92%)	**12** (63%)
ohne Angabe	1	0
$\sum$	25	19

Faszinieren dich Waffen ?

	Mädchen	Jungen
sehr	0	2
ja	0	2
ein bischen	7	8
nicht sehr	2	1
nein	8	3
gar nicht	11	6
ohne Angaben	5	2
$\sum$	31	22

Alle Angaben in Nennungen

Die gleiche Tabelle in Prozentangaben der Nennungen. Ähnliche Aussagen sind zusammengefasst.

	Mädchen	Jungen
sehr, ja	0	18 %
nicht sehr, ein bischen	29 %	**41%**
nein, gar nicht	**61%**	**41%**

Bewertung

Explicit als Waffe begreifen die Kinder Pistolen und andere Handfeuerwaffen. Dies ist auch an den Umschreibungen erkennbar (jmd. erschießen, etwas zum Schießen, siehe auch Frage 5 Seite 75).

92% aller befragten Mädchen verneinen ein Interesse an Waffen, was sich in den vorhergehenden Fragen schon abzeichnete. Nur 63% der Jungen verneinen ein Interesse. Der Begriff *Faszination* mußte den Kindern (besonders den Erstklässlern) näher erläutert werden. Sowohl Jungs, als auch Mädchen bestätigen eine Faszination, die Waffen ausüben. Im sichtbaren Interesse zeigt sich allerdings wieder das erwartete Rollenverhalten.

6.6.13 Warum spielen Kinder gern mit Pistolen . . . ?

Frage 13: Warum spielen Kinder gerne mit Pistolen, Schwertern, Pfeil und Bogen, Steinschleudern ? Was macht Spaß daran ?

Mädchen		Jungen	
sie fühlen sich als Helden	4	Held sein	5
sie fühlen sich stark	**8**	es sieht gut aus	1
sie finden sich toll beim Kampf	3	rumrennen und peng machen	1
es gefällt den Jungs	1	zielen und schießen	2
sie mögen es wenn es knallt	1	cool, stark und groß sein	4
sie wollen sich beschützen	2	Ritter, Räuber Polizei spielen	4
sie mögen es	1	angreifen	1
es ist ihr Hobby	1		
sie greifen an	1	das Kämpfen macht spaß	3
sie finden es schön	2	nachahmen	1
Jungs spielen das	1		
schwache finden sich wichtiger	2		
sie spielen Angriff, damit wollen sie schießen üben	1		
sie machen es unter Fernseheinfluß nach	3		
sie zeigen, daß sie so stark sind, wie die anderen	1		
kriminell	1		
$\sum$	32		34

Zusammenfassung

Mädchen beobachten hauptsächlich Jungen beim Spiel mit Waffen. . . . Jungs fühlen sich dann als Helden, sie fühlen sich wichtiger, sie finden das schön . . .

Die Jungen nennen als Motivation für Waffenspiel meist den Spaß. Nur zwei Jungen bezweifeln den Spaß und bezeichnen ihre Kameraden als gewalttätig.

Von Mädchen wird der negative Einfluß des Fernsehens auf die Jungen hervorgehoben.

Aussage eines Jungen der vierten Klasse: " die Eltern müssen Schuld sein, zuerst erlauben sie eine kleine Pistole am Schlüsselanhänger, dann werden die Waffen immer größer und schließlich wird das dann zur Lust am Schießen "

Die Aussagen, die sich spontan ergaben, spiegeln viele allgemein bekannte Vermutungen über das Waffenspiel wieder. Es scheint nach Aussage der Mädchen quasi ein Charakterzug der Jungen zu sein (" es ist ihr Hobby"). Es ist nicht auszuschließen, daß sie hier das Sprachrohr der Erwachsenen sind.

In den Äußerungen der Jungen kann das sog. rumble and play Verhalten erkannt werden, auch das Motiv, Vorbilder und Helden nachahmen zu wollen.

6.6.14 Du sollst dich verkleiden. Wie verkleidest du dich ?

Frage 14: Es ist Fasching. Du sollst dich verkleiden. Wie verkleidest du dich ? Welche Kostüme hast du früher schon einmal getragen ? (Mehrfachnennungen)

Wie verkleidest du dich jetzt ?

Kostüm	Mädchen	Jungen
Prinzessin	**13** (35%)	-
Cowboy	-	**8** (36%)
Indianer(in)	2	-
Clown	6	3
Vampir	2	3
Punker	-	1
Hexe	4	-
Katze	2	-
Turtle	1	-
Sonstige	7	7
$\sum$	37	22

Wie hast du dich früher verkleidet ?

Kostüm	Mädchen	Jungen
Prinzessin	7	-
Cowboy	-	4
Indianer(in)		2
Clown	6	4
Vampir	2	-
Batman	-	1
Zorro	-	1
Turtle	-	1
Pirat	-	2
Maulwurf	-	1 †
Astronaut	-	1
Sonstige	23 ‡	12

†Der Einfluß der Eltern auf die Kostümwahl bleibt nicht verborgen: " ich wollte ein Cowboy sein, durfte aber nicht "

‡Hier finden sich : Maikäfer, Schmetterling Maus ...

Hier sind nicht alle Kostümwünsche aufgezählt. Es ist jedoch zu erkennen, daß Mädchen (oder deren Mütter) eher die märchenhafte, ihrem Rollenbild entsprechende Verkleidung wählen.

Bei den Jungen zeichnet sich kein absoluter Favorit ab, wenn der Cowboy auch an erster Stelle der Wünsche liegt. Allerdings werden auch hier meist Verkleidungen gewünscht oder getragen, die dem männlichen Rollenverhalten entsprechen.

6.6.15 Dein Urteil zur Befragung ...

Frage 15: Dein Urteil über die Befragung/sonstige Stellungnahmen.

Fragen	Mädchen		Jungen	
leicht	18	43 %	7	27 %
ok.	**20**	48 %	**15**	58 %
gemischt	3	7 %	2	8 %
schwer	1	2 %	2	8 %
$\sum$	42	100 %	26	100 %

Zusammenfassung

Als schwer bezeichneten besonders Mädchen die Fragen, die sich auf Jungen und Kampf bezogen. Ein Junge meinte, es war gut darüber zu reden.

6.7 Allgemeine Eindrücke

Einige allgemeine Eindrücke zur Befragung selbst und zu den Antworten sind hier aufgeführt.

6.7.1 1. Klasse

Zum Fragebogen

- Die Einleitungsfragen wurden schnell und leicht beantwortet, teilweise holen die Kinder sehr weit aus, erzählen detailliert von Spielen. Ein Zeichen, daß sie interessiert und vertrauensvoll sind.
- Frage 4 die zum Thema Waffen überleitet wird bereitwillig beantwortet, obwohl manchen Kindern die Überraschung anzusehen ist.
- Die Differenzierung Spielzeugwaffe – echte Waffe erfolgt ohne Probleme.
- Über die Schießbudenfrage sind die Kinder erstaunt – die meisten erwarten einen Themenwechsel. Manche reagieren etwas verlegen.
- Frage 7 und 8 werden leicht beantwortet.

- Die Bildkarten
  Die fehlende Ausgewogenheit der Abbildungen macht sich bei manchen Mädchen bemerkbar; von Karte zu Karte macht sich Enttäuschung breit, regelrecht Ekel steht ihnen ins Gesicht geschrieben. Manche äußern ihren Unmut mit Sätzen wie ... schon wieder Waffen ... igitt ...
- Nachdem die Frage 10 wieder kein anderes Thema anschneidet, konnte bei vielen Mädchen eine nachlassende Motivation bemerkt werden.
- Auch die speziellen Waffenfragen werden von manchen Mädchen nur sehr mühsam beantwortet.
- Die Faschingsfrage wird dankbar angenommen und bringt Erleichterung

Zur Rolle des Interviewers

Die geforderte Neutralität und Zurückhaltung des Interviewers ist manchmal schwer zu wahren, da manche Aussagen der Kinder lustig und witzig sind, auf die nicht zu reagieren, sehr schwer fällt. Außerdem lockerten kleine Witze oder ausgedehntes Eingehen auf Interessen und Hobbies der Kinder das eher als Gespräch gehaltene Interview sichtlich auf.

Einfluß der Lehrerin

In einem einzigen Fall war die Lehrerin teilweise während des Interviews anwesend. Es konnte festgestellt werden, daß das Kind dadurch stark beeinflußt wurde und die Fragen nur noch undifferenzierter und gehemmter beantwortete. Nach dem Weggehen der Lehrerin verschwand dieses Verhalten und wurde später korrigiert.

Einfluß des Ortes

Es wurde als störend empfunden, sobald Kinder anderer Klassen am Gang herumliefen, die Kinder wurden abgelenkt. Aus organisatorischen Gründen konnte kein anderer Ort gewählt werden.

6.7.2 3. Klasse

Die Befragung fand an 2 Tagen statt, Hitzefrei verzögerte die Befragung.

Die Kinder waren der Verfasserin vom abgeleisteten Schulpraktikum bekannt, so daß sich schnell ein Vertrauensklima aufbaute.

Im Unterschied zur ersten Klasse, wo doch mehr Überlegungspausen eingelegt wurden, beantworteten die Drittklässler die Fragen sehr flüssig.

Es entsteht im Lauf der Befragung der Eindruck, daß die Kinder die Erwartungshaltung des Interviewers erkannten und vermutlich eher gesellschaftlich konform antworteten.

6.7.3 4. Klasse

Während bei den meisten Erstklässlern eher ein verschwommener Eindruck vom Interview zurückblieb (aufgrund der Aussage und Eindrücke der Klas-

slehrerin), begriffen die Viertklässler sehr schnell das Thema und die Intention des Interviewers. Sie ließen sich durch Pufferfragen nicht ablenken, so daß nicht auszuschließen ist, daß sie stark von vorgegebenen Meinungen beeinflußt sind. Aus diesem Grunde kann es sein, daß die Ergebnisse nicht mit persönlichen Beobachtungen übereinstimmen.

Aus den Äußerungen der Kinder während der Befragung und auch noch im Anschluß daran geht hervor, daß sie sehr wohl Waffenspielereien bei anderen beobachten. Manche von ihnen hatten auch durch Vater oder Onkel schon eine *echte* Waffe in der Hand.

In der Familie lehnen meist die Mütter Waffen rigoros ab.

Kinder geben dem Fernsehen Schuld an der Zunahme der Gewalt.

Es wird von Kindern zweimal die These aufgestellt, daß Spielzeugwaffen die Kampflust verursachen. Das klingt stark nach Fremdmeinung – trotzdem sind gerade diese Kinder begeistert von Waffen.

6.8 Gesamtergebnis der Befragung

6.8.1 Allgemeine geschlechtsspezifische Unterschiede

Eine ganze Reihe von Fragen behandeln geschlechtspezifische Unterschiede im Spielverhalten allgemein, und im Verhältnis zu Spielzeugwaffen und Waffen allgemein.

Es zeigen sich auch in Fragen, die nur das allgemeine Spielverhalten betrafen, enorme Unterschiede zwischen den Geschlechtern. Überraschend ist vor allem, daß nahezu jedes Klischee von *typisch Junge* bzw. *typisch Mädchen* getroffen wurde. Zu

- Mädchen spielen mit Puppen, Jungen mit Lego und Playmobil (Frage 1)
- Mit anderen Kindern spielen Jungen Lego und Karten, Mädchen Gruppenspiele. (Frage 2)
- Die Bereitschaft von Jungen, mit Mädchen zu spielen und umgekehrt, nimmt von der ersten zur vierten Klasse ab. (Frage 3)
- Jungen gehen am liebsten in den Fußballverein, Mädchen in den Turnverein (Frage 8)
- Mädchen gehen als Prinzessin zum Fasching, Jungen als Cowboys (Frage 14)

Dies ist um so erstaunlicher, als die Umfrage nicht auf dem Lande, sondern in München in einem relativ zentralen Stadtviertel, das eher von der Oberschicht bewohnt wird, durchgeführt wurde. Die Ergebnisse wären vor 30 Jahren tendenziell sicher nicht wesentlich unterschiedlich ausgefallen. Eine sicherlich veränderte Erziehung auf das Rollenverhalten im Kindergarten, in der Familie, der Schule, und auch durch andere Leitbilder im Fernsehen,

6.8.2 Waffe und Spielzeugwaffe

96 % aller Mädchen besitzen kein Kampfspielzeug, über 80 % aller Jungen besitzen Kampfspielzeug. Auch hier werden alle Klischees bestätigt. Weitgehend setzen die Kinder, und das ist nicht geschlechtsspezifisch, Waffe mit Pistole gleich (Frage 12) . Wird die Waffe nicht in der Form, sondern funktionell beschrieben, so fallen immer die Worte schießen, erschießen o.ä. Militärisches Spielzeug

Die Spielzeugwaffe ist leicht, aus Plastik, und *tötet nur im Spiel*, die echte Waffe ist schwer, aus Eisen und hat echte Munition (Frage 5) . Die Kinder können auch in der ersten Klasse die Spielzeugwaffe und das Spiel mit der Spielzeugwaffe durcha

6.8.3 Einstellung der Kinder zu Waffen

Fragt man die Kinder direkt nach ihrem Interesse an Waffen, so lehnen 62 % der Jungen und 92 % der Mädchen Waffen ab. 30 % der Mädchen und 60 % der Jungen bestätigen aber, daß von Waffen eine Faszination ausgeht (Frage 12). Jungen spielen mit Waffen, weil es "ihnen Spaß macht"; Mädchen meinen, daß Jungen mit Waffen spielen, weil " sie sich dann als Helden fühlen". Im allgemeinen legalisieren Jungen ihr Waffenspiel damit, daß sie *nur* das Böse abwehren, Polizis

Während in der ersten Klasse sich die Einstellungen zu Waffen geschlechtsspezifisch noch unterscheiden (Jungen positiv, Mädchen negativ), gleichen sich die Jungen, in der dritten und vierten Klasse, eher den Mädchen an und lehnen Waffen ab (Frage 9). Die Argumente gegen Waffen unterteilen sich in zwei Klassen, zum einen persönliche Abneigung gegen das *Kämpfen*, zum anderen Meinungen, die nicht aus dem direktem eigenen Erleben stammen, sondern Argumente der Umwelt wie Krieg, Aggression, Mutter i

6.9 Waffen in indirekter Form

Die Ablehnung gegen Waffen gilt nicht so ausgeprägt für Formen, bei denen die Waffe nur indirekt vorkommt, wie bei Schießbuden und Actionfiguren (Frage 6 und 10). Hier sind, eher unabhängig vom Geschlecht, je die Hälfte der Befragten dafür oder dagegen eingestellt. Bekannt sind die marktgängigen Actionfiguren praktisch allen befragten Kindern.

6.9.1 Aussagekraft der Umfrage

Die Anzahl der befragten Schüler ist sicher zu klein, um sichere allgemeine oder gar quantitative Aussagen zu treffen. Manche Aussagen sind allerdings so eindeutig, und nur diese wurden in obiger Zusammenfassung aufgeführt, daß sie sicher nicht nur auf

7. Das Videospiel

Videospiele erobern zunehmend die Spielwelt der Kinder. Die führenden Firmen heißen Nintendo und Sega. Videospiele können an Videorecordern und Fernsehbildschirmen angeschlossen werden. Sogenannte "Handheld-Videospiele" verfügen über ein eingebautes LCD-Display und benötigen keinen zusätzlichen Bildschirm. Handgeräte von Nintendo heißen Game-Boy , solche von Sega werden unter dem Namen Game-Gear vertrieben. Durch entsprechende Kabel können zwei Videospielgeräte miteinander verbunden werden, so daß mehrere Spieler gegeneinander spielen können. Die Spiele sind auf Disketten abgespeichert und werden dem eingebauten Computer als Software übermittelt. Die Palette der Spiele ist bunt, aber es können mehrere Typen von Videospielen unterschieden werden.

7.1 Typen von Videospielen

7.1.1 Geschicklichkeitsspiele

Sie umfassen Reaktions und Sportspiele. Vom Spieler wird schnelles Reaktionsvermögen, Ausdauer, Geschick und Konzentrationsfähigkeit verlangt. Das Grundmuster des Spiels verläuft nach dem Reiz undReaktionsschema. Comicähnliche Figuren oder Gegenstände wie Bälle, Klötzchen oder andere geometrische Figuren sollen über ein Spielfeld bewegt werden. Dabei müssen sie geschickt Hindernissen ausweichen, in Formen platzsparend eingepaßt werden, oder gar verschiedene Aufgaben erfüllen. Der Spieler dirigiert die Figur mittels Joystick, Maus oder Drücken von Tasten. Meist sind mehrere Spielebenen zu durchlaufen, wodurch der Spieler hohe Punktzahlen für sich verbuchen kann. Spielgegner ist meist der Computer.

7.1.2 Denkspiele

Unter diese Kategorie fallen Simulationsspiele aller Art, z.B. Staat und Wirtschaftssimulationen, Brett- und Kartenspielsimulationen, sowie Fahrzeugsimulationen. In zuletzt genannten Spielen werden Fahrzeuge aller Art (Auto, Flugzeuge) auf dem Bildschirm in einer mehr oder weniger realitätsnahen Umwelt gesteuert. Feinabgestimmte Reaktionen auf unerwartete Ereignisse sind nötig, um im Spiel bleiben zu können.

Wirtschaftssimulationsspiele ähneln bekannten Gesellschaftsspielen wie z.B. dem Monopoly.

7.1.3 Abenteuerspiele

Inhalte dieser Spiele basieren meist auf Märchen- oder Sagenstoffen, teilweise werden Sciencefiction-Inhalte und andere frei erfundene Geschichten miteinander vermischt. Die Helden der Abenteuerspiele sind z.B. "Mario" und seine Brüder, fiktive Figuren, Phanasiegestalten oder Figuren aus Comicserien wie die Turtles. Das Spielgeschehen spielt in graphisch phantastischen Welten,

"märchenhaften Landschaften", oft dreidimensional dargestellten Räumen und Labyrinthen. Wie im richtigen Märchen muß der Held Abenteuer bestehen, Aufgaben lösen, Bösewichte vertreiben. Der Spieler unterstützt ihn durch logisches Denken und richtigem Kombinieren, die Hindernisse aus dem Weg zu räumen, hinterhältige Anschläge zu vereiteln und Schätze zu finden. Es wird mit Schwert und Schild gekämpft, es können Bomben eingesetzt werden, um das "Unternehmen Abenteuer" mit Erfolg zu krönen. Während dieser mitunter gefährlichen Unternehmungen werden ebenfalls verschiedene Spielebenen durchlaufen, die unterschiedliche Schwierigkeitsgrade darstellen. Dies kann mit dem Reifungsprozess der Helden im Märchen verglichen werden, einer symbolischen Lebensbewältigung.

In den Welten des Videospiels sind Zeit und Dimensionen aufgehoben, so daß durchaus Wikinger mit außerirdischen Aliens zusammen auftretenkönnen. Ebenfalls wie im typischen Märchen verfügen die Helden über magische Dinge wie "Gravitationsstiefel", Zauberpfeile, Kraftschwerter, so daß scheinbar unüberwindliche Hindernisse kein Problem mehr darstellen.

Das Erreichen höherer Ebenen wird grundsätzlich mit hohen Punktezahlen honoriert und ist für den Spieler das Feedback für Erfolg.

7.1.4 Kämpfe und Schlachten

...In dieser recht martialischen Gruppe sind Spiele mit deutlichem kämpferischen und militärischen Charakter zusammengefaßt. Es sind Kämpfe mit Waffen: Von der schematischen Andeutung bis zur visuellen Realistik; von einfachen, eher parallelaktiven Abschießspielen(..),.über Duelle(...) bis zu Gefechtssimulationen ... ([3], o.A., S.5).

Der Spieler befindet sich meist in Notwehrsituationen, so daß das Aggressionstabu auf legale Art und Weise, aufgehoben ist.

Diese und ähnlich andere aggressive Videospiele ... verlangen einzelgängerisches, aggressives Durchsetzen gegenüber einer Vielzahl von Feinden, die nivellierend als böse apostrophiert werden ... ([93], S.205).

7.2 Faszination von Videospielen

Es bereitet schon vierjährigen Kindern Vergnügen, sich mit harmloseren Videospielen zu beschäftigen. Der Altersgrenze nach oben sind keine Beschränkungen auferlegt.

Spaß macht den Spielern der schnelle Wechsel von Reiz und Reaktion, Schießen und Treffen, Anspannung und Lösung. Verfremdet bis sehr realistisch dargestellte Welten, Untermalung des Spielgeschehens mit Geräuschen und Musik sind zusätzliche Anreize. Der Spieler kann den Spielablauf steuern. Durch Betätigung von Tasten oder Joystick taucht er selbst in diese Spielwelt ein und bleibt nicht, wie bei Märchen, Abenteuergeschichten und Spielfilmen, jenseits des Handlungsgeschehens. Während in der Realität oft Ohnmachtserfahrungen und Abhängigkeiten bestimmend sind, auftauchende Probleme oft nicht gelöst werden können, drehen sich im Videospiel diese Sachverhalte um. Hier wird der Spieler zum Akteur, kann Macht ausüben, beeinflussen und seine Kompetenz unter Beweis stellen. Der Spieler kann sich als omnipotent

erfahren, Risiken ohne persönlich spürbare Konsequenzen eingehen. Richtiges und falsches Spielverhalten werden sofort sichtbar, Leistungen nicht von Erwachsenen, sondern durch den Spieler selbst an der entsprechenden Punktezahl beurteilt.

Während weibliche Spieler Abenteuer- und "lustige Videospiele" bevorzugen, zeigen männlichen Spieler eine besondere Vorliebe für Abschießspiele, da sie aggressive Impulse zum Ausdruck bringen können und großen Spaß daran finden. ... Da es aber eigentlich etwas "Böses" ist, sich dem Aggressionsrausch hinzugeben, verneinen viele Spieler den Realitätsbezug der Abschießspiele; je realitätsferner, desto erlaubter die Aggression ... ([3], o.A., S.16).

7.3 Videospiel – eine moderne Waffe?

In Abenteuerspielen werden Handwaffen (Schwert, Pfeil und Bogen etc.) aus eher vergangenen Zeiten, meist comicartig und realitätsfern dargestellt. Für die Spielfigur im Handlungsgeschehen ist die Waffe direktes Objekt. Der Spieler selbst hat jedoch konkret nur eine Taste, einen Joystick oder eine Maus in den Händen, das Medium Bildschirm ist dazwischen geschaltet. Auch wenn er die Figur lenken kann, ist ein direkter Waffenkontakt nicht vorhanden, wie es in der Wirklichkeit der Fall ist. Es fehlen also oft die Komponenten Direktheit und Aktualität, Kriterien nach [70]), die für Kriegsspielzeug und ihren Gefährdungsgrad für Kinder maßgeblich sind (s. Kapitel: Definition Kriegsspielzeug!).

Anders verhält es sich bei bestimmten Simulationsspielen. Hier werden modernste Fahrzeuge und Waffen bis ins Detail genau durch dreidimensionale Grafiken dargestellt, die Komponente Aktualität ist erfüllt, die der Direktheit fehlt nur scheinbar. Denn in der Realität werden hochtechnisierte Militärwaffen, Flugzeuge und Panzer mittlerweile per Bildschirm und Computer bedient, so daß der Mensch sich von der Waffe distanziert und Computer und Maschinen dazwischen schaltet. Videospiele nun versuchen, Realität unter dem Aspekt Spiel realistisch nachzustellen und zu simulieren, während der reale Ernstfall jedoch in scheinbar spielerischer Manier, quasi per Knopfdruck, durchgeführt wird. Diese Erscheinung wirkt geradezu grotesk und antagonistisch. Spiel nähert sich der Wirklichkeit, die Wirklichkeit versucht ins Spiel "abzutauchen". Nicht nur in konkreten Spielwelten, und das in eher abstrakter Art, kann mit Waffen gekämpft werden. Das Videospiel selbst, mit Bildschirm, Joystick und eingebautem Computer stellt eine moderne Waffe dar.

7.3.1 Simulationsspiel: Tactical Fighter Experiment TFX

Dies ist ein Simulationsspiel, in welchem ein "Ernstfall" absolviert werden soll. Der Spieler ist gleichzeitig der Pilot eines Kampfflugzeuges der UNAF (United Nations Airforce). Vor Einsatz im Krisengebiet sind 10 Trainingsmodi zu absolvieren, erst dann darf der Pilot für den Ernstfall eingesetzt werden. Dafür stehen 3 moderne Flugzeuge zur Verfügung, die zwar noch gar nicht gebaut sind, aber deren Bau vorstellbar ist. Sie sind mit jeweils über 20 Waffentypen ausgerüstet. Die Cockpits wurden sehr realistisch nachgestaltet.

Die Einsätze laufen zwar unter Befehl der UNO, Aufträge werden offiziell zu

Friedensmissionen deklariert, zivile Einrichtungen zu treffen wird mit Punktabzug geahndet; – aber der Einsatzort ist mit Somalien, Bosnien und Herzegowina angegeben! Aufgrund moralischer Aspekte ist die Grenze des guten Geschmacks somit erheblich überschritten. (Beispiel aus [49], S.225).

Derartige Videospiele fallen unter die Rubrik Kriegsspielzeug, denn sie stellen einen aktuellen Bezug her und eine reelle Waffe nach. Eine gefährliche Wirkung für Kinder ist sehr wahrscheinlich, so daß dieses Spiel Kindern untersagt werden müßte und nicht mehr mit dem Argument "Verarbeitung von Ängsten"toleriert werden darf. ... Eine Gesellschaft legt den Umgang der Erwachsenen miteinander fest, wie sich Haß und Feindseligkeit äußern dürfen, d.h. welche Aggressionsformen erlaubt und notwendig sind, angesichts ihres äußeren Feindes ... ([41], S.111) und somit auch die moralische Bewertung.

8. Konsequenzen für Lehrer und Eltern

Aus den vorherigen Kapiteln ist zu ersehen, daß Erwachsene dem Spiel der Kinder mit Waffen oder Kriegsspielzeug unsicher begegnen. Das Spektrum der üblichen Auseinandersetzung damit, reicht von Verbieten, Wegnehmen, Ignorieren, Mißbilligen, bis zum Befürworten und Unterstützen, dem Argument der Aggressionsabfuhr entsprechend. Viele Eltern glauben, daß aus Kindern später einmal Militaristen werden könnten oder ihre gespielte Gewalt in reale Gewalt umsetzen würden, wenn sie den Umgang mit Waffen pfegen: ... Aus den Kindern, die immer mit Gewehren spielen werden solche, die dann die Leute an der Straße anpöpeln ... (wörtliches Zitat einer der Verfasserin bekannten Mutter). Fakten oder eindeutige Beweise für eine längerfristige Wirkung, dafür oder dagegen, liegen nicht vor. Es muß immer wieder betont werden, daß ausschließliches Waffenspiel und reale Gewalt von Kindern und Jugendlichen, nur Ausdruck und Symptom für persönliche Probleme und Konflikte (vgl. Werke von Büttner), für Mißstände in der Gesellschaft (Arbeitslosigkeit, soziale Ungleichheiten, u.ä.) sind, denen konstruktiv begegnet werden muß.

Einen nicht unerheblichen Anteil an der Gewaltzunahme bei Jugendlichen und Kindern, haben ohne Zweifel die Medien.

Es wurde in vorhergehenden Kapiteln darauf hingewiesen, daß Kinder und Jugendliche scheinbar erfolgreiche Modelle imitieren, auch solche, die ihre Probleme mit Gewalt lösen. Bestimmte Kinder übernehmen diese gewalttätigen Verhaltensmuster. Das Ausmaß an Gewaltanwendungen in Schulen, schon bei relativ jungen Kindern, ist erschreckend. Die Herausgeberin Regina Rusch ließ Kindern ihre Erfahrungen mit Gewalt niederschreiben: ... Manche Kinder haben Taschenmesser und Gaspistolen. Ein Junge aus der 4. Klasse hat mit der Gaspistole auf einen Erstklässler geschossen (...). Die Viertklässler drohen den jüngeren Kindern mit den Messern und wollen Geld. Wenn die jüngeren Kinder das Geld nicht geben, schlagen die Viertklässler sie zusammen. ... (Kinderzitat bei[101], S.65). In vielen Zeitungen stehen Schreckensmeldungen über Gewalttaten Jugendlicher und Kinder. Die Süddeutsche Zeitung berichtete beispielsweise von einem tätlichen Angriff auf einen Lehrer, der von Schülern auf dem Pausenhof mit einem Messer attackiert und mit einer Pistole bedroht wurde (vgl.[56]). Derartige Meldungen überhäufen uns täglich. Eltern, Lehrer, Pädagogen und Politiker sollten sich darüber Gedanken machen, wo die Wurzeln dieser zunehmenden Gewalt liegen, wie das Ausmaß verringert und weitere Entartungen vermieden werden können.

8.1 Friedenserziehung

Von der Familie und von der Schule verlangt eine Erziehung zum Frieden nicht nur ... die Entwicklung der Fähigkeit zu rationaler, kritischer Analyse der Konfliktsituationen, sondern auch die Entwicklung einer konstruktiv

orientierten Phantasie, um gewaltfreie, friedliche Problemlösungen zu suchen ... (aus Vorwort von[110]).

Die Förderung zu friedlichem Zusammenleben, Austragen von Streitin gewaltfreier Art und Weise, sollte in Familie und Schule zu einem grundlegenden Prinzip werden. Durch Erziehungsprozesse sollen Kinder kritisch und sensibel gegenüber jedem "kriegerischen"Geschehen gemacht werden; Wechselwirkungen zwischen Aggression –Gewalt–Konflikten sollen aufgedeckt und bewußt gemacht werden.

Schulen und Unterricht müssen dem allgemeinen Bildungs und Erziehungsauftrag gerecht werden, um Kinder und Heranwachsende ... zu Freiheit, Toleranz und Achtung vor anderen Menschen zu erziehen, friedliche Gesinnung im Geist der Völkerverständigung zu wecken, ethische Normen, kulturelle und religiöse Werte verständlich zu machen ... ([58]).

Schulen müssen sich für die Probleme der Kinder öffnen, um Gewaltauswirkungen eindämmen zu können. Es müssen Räume geschaffen werden für deren Wünsche und Bedürfnisse im Hier und Jetzt: Pausenhof und Klassenzimmer sollten den veränderten Bedürfnissen angepaßt und ansprechend gestaltet werden, Freiräume und Bewegungsmöglichkeiten müssen geschaffen werden. Die meist vollgepackten Stoffpläne sollten gelockert werden, um aktuelle Probleme und Zeitgeschehnisse aufgreifen zu können.

Kinder begreifen sehr schnell, daß man sich in unserer Gesellschaft durchboxen muß, um ein Stück vom"großen Kuchen" abzubekommen. Erwachsene leben ihnen rücksichtslose und intolerante Verhaltensweisen vor. Sie lernen schnell, durch Androhung von Gewalt Besitz zu verteidigen oder gar in solchen zu gelangen.

Die Freiräume von Kindern werden immer mehr beschnitten, Verbote und Reglementierungen behindern freies Spiel. Frustrationen und fehlende Geborgenheitsgefühle werden unter Umständen in Gewalttätigkeiten ausgelebt. Das Schulsystem muß auf derartige Umstände reagieren, um Entgleisungen von Kindern auffangen zu können, die möglicherweise durch nicht intakte Familienverhältnisse oder anderen Gegebenheiten entstehen können. Gesamtschulen nach dem Modell der Heidelberger Gesamtschule können eine Alternative sein. Einrichtungen, die sinnvolle Freizeitmöglichkeiten und Betreuungen anbieten, können Vereinsamung und Isolation von Kindern verhindern und einer Verrohung oder Gewalttätigkeit entgegenwirken.

8.1.1 Friedenserziehung in der Grundschule

... Wir alle wollen ja den Frieden. Gibt es denn da keine Möglichkeit, uns zu ändern, ehe es zu spät ist? Könnten wir nicht versuchen, eine ganz neue Art Mensch zu werden? Wie aber soll das geschehen und wo sollte man anfangen? Ich glaube wir müssen von Grund beginnen. Bei den Kindern ... (Zitat von Astrid Lindgren [102], S.269).

Friedenserziehung in der Grundschule hat zum Ziel, Kinder für Friedfertigkeit zu sensibilisieren, Konflikte und Aggressionen gewaltfrei zu bewältigen. Kinder müssen den Umgang mit eigenen und fremden Emotionen erst erlernen, ebenso die Möglickeiten des richtigen Konfliktaustragens und der Selbstkontrolle. Durch Erziehung erlangen sie erst die Einsicht in die Notwendigkeit

von Friedfertigkeit und Toleranz. Im Religions-, Ethik, oder Deutschunterricht lassen sich Themen wie Krieg, Gewalt, Streit und Frieden gut integrieren.

Besonders der Deutschunterricht erscheint dafür besonders geeignet zu sein, da er diese Problematiken gut in Form von Kinderbüchern oder Texten anbieten kann, ohne zu manipulieren, moralisieren oder indoktrinieren. Aus Büchern und Texten können die Kinder Identifikationsangebote, Verhaltensmuster und Lebensorientierungen prüfen, annehmen oder ablehnen. Texte können somit als Anregungen dienen, um eigene Erfahrungen mit Ärger, Zorn und Wut im Unterricht zur Sprache zu bringen. Sie können Lösungsvorschläge zur Beilegung von Streit enthalten oder zu anderen anregen.

Auch mit dem Thema Krieg sollten Kinder der Grundschule behutsam konfrontiert werden. Bruchstückhafte Information besitzen die meisten schon aus verschiedenen Medien; fehlende Zusammenhänge und dargestellte Gewalt verunsichern und verursachen bei Kindern Angst. Die methodische Verarbeitung des Themas Krieg stellt im Rollenspiel oder Puppentheater eine konkrete Möglichkeit dar, Gefühle zum Ausdruck zu bringen, Realität beherrschbarer und mit weniger Angst besetzt erscheinen zu lassen. Rollenspiele sind geeignet, richtige und falsche Verhaltensweisen bei der Beilegung von Streit darstellen zu lassen.

Angesichts der scheinbaren Folgenlosigkeit von Gewaltdarstellungen durch das Fernsehen scheint es notwendig zu sein , Kinder auf die tödlichen Auswirkungen von Krieg und Waffengewalt aufmerksam zu machen. Dabei kann mit Bildmaterial und Fotografien gearbeitet werden.

Den Kindern sollte die Möglichkeit gegeben werden, ihr Spiel mit Waffen darzustellen, sich darüber zu äußern und unterschiedliche Bewältigungsstrategien von Aggressionen aufzeigen zu dürfen.

Auf geschlechtsspezifische Probleme, dem unterschiedlichen Spielverhalten und Selbstverständnis hinsichtlich von Waffen, sollte eingegangen werden. Hier sollten besonders den Jungen andere Modelle des Männlichseins angeboten werden.

Projekt im Kunstunterricht der Grundschule

Eine Künstlerin forderte in dem Projekt "Kann ohne Kanone" die Kinder auf, ihre Pistolen, Maschinengewehre und anderen Waffen in Kunstobjekte zu verwandeln. Dabei können Waffen zu Friedensobjekten verarbeitet werden. Während dieser praktischen und kreativen Umsetzung können Kinder über Waffen und Gewalt oder über die Schwierigkeiten des friedliche Zusammenlebens nachdenken und sprechen, wenn dies auch nicht primär von der Künstlerin intendiert war. Diese wundersame Waffenverwandlung kann als anregender Beitrag zur Friedenserzieheung betrachtet werden. Die "Ohne Kanone Aktion" soll an mehreren Schulen übernommen werden. ([86] und [**?**]).

8.1.2 Friedenserziehung durch Eltern und Lehrer

Friedliches Umgehen miteinander und Zusammenleben in der Familie sollte den Kindern vorgelebt werden, da sie auch **gewaltfreie** Normen übernehmen.

Wenn Kinder über eine normale Phase hinaus sich ausschließlich mit Waffen beschäftigen, sollten das die Eltern ernst nehmen und nach Gründen dafür suchen. Innere Spannungen, persönliche Kränkungen, Trennungsängste etc. können Gründe dafür sein, so daß man versuchen sollte, diese Umstände zu beheben. Auf jeden Fall sollte mit den Kindern gesprochen werden, warum sie sich ausschließlich mit Waffen beschäftigen. Auf Folgen des Waffengebrauchs sollten Kinder aufmerksam gemacht werden. Man könnte auch versuchen, das Interesse des Kindes auf andere Spiele zu lenken.

Es wurde bereits dargestellt, daß es sinnlos ist, das Spiel mit Waffen zu verbieten. Eltern und Pädagogen sollen sich durch Beobachtung vergewissern, ...ob Realitätsdistanz beim Spiel gewahrt bleibt, ob direkte Aggressivität und brutalisierte Vorstellungen nicht spielbestimmend werden.(...), ob bestimmte Grenzen bezüglich Härte des Kriegsspielzeugs, bezüglich Aktualität und Direktheit, die mit den Kindern jeweils zu diskutieren sind, gewahrt bleiben ... ([111]).

Lehrer und Eltern sollten verhindern helfen, daß sich gewalttätiger Umgang weiter ausbreitet; sie wollen ja nicht, daß Kinder Krieg spielen, aber wie spielt man Frieden? ...Marschak beobachtete einmal 6 bis 7 jährige Kinder beim spielen."Was spielt ihr?", fragte er. Die Antwort:"Wir spielen Krieg!". Darauf Marschak:" Wie kann man nur Krieg spielen? Ihr wißt doch sicher, wie schlimm Krieg ist, ihr solltet lieber Frieden spielen." "Das ist eine gute Idee", sagten die Kinder. Dann Schweigen, Beratung, Tuscheln, wieder Schweigen. Da trat ein Kind vor und fragte:"Großväterchen, wie spielt man Frieden?"...(zit.bei[22], S.84).

9. Schlußwort

Die Faszination von Waffen liegt primär darin begründet, daß Waffen Symbole der Macht repräsentieren. Kindliche Unzulänglichkeiten können mit Waffen ausgeglichen und Selbstwertgefühle gestärkt werden. Waffen besitzen Kinder in Form von Spielzeugwaffen. Mit Waffen schützt sich das Kind vor vermeintlichen Bedrohungen wie Gewalt, Angst, Leben, Tod und Trennungen. Waffen induzieren ein für Kinder lustvolles Spiel, welches alle wichtigen Spielmerkmale erfüllen kann, vorausgesetzt, die Distanz zur Realität und die Ausgewogenheit bleibt gewahrt. Das Spiel mit Waffen wird hauptsächlich von Jungen durchgeführt. Dabei stellen sie jedoch keine Schlachten nach, wie das früher beim Kriegsspiel der Falll war, sondern sie spielen meist den Archetyp des Spiels Gut gegen Böse. Ihr Spiel mit Waffen, meist werden Pistolen eingesetzt, ist charakterisiert durch eine rasche Abfolge von Aktivierungszirkeln "Abkrachen und Töten". Dies ist ein generelles Kennzeichen von aggressiven Spielen und Kriegsspielen. Untermalt werden diese wilden Spiele durch verschiedenartige Stimmvariationen, vom "schrillen Schrei", lauten Maschinengewehrgeräuschen bis zum "dumpfen Röcheln".Dies und die damit verbundene Mimik, Gestik und Körperhaltung, das Ausdrücken von Schmerz, Lauern und schließlich triumphalem Sieg, machen einen großen Teil der Faszination aus. (vgl.hierzu[112], S.807). Beinahe nirgendwo sonst können so extreme Gefühle ungestraft zum Ausdruck gebracht werden, als im Spiel mit Waffen. Bedauerlicherweise fühlen sich Mädchen sehr wenig zu Waffen hingezogen. Sie müsssen einen anderen Weg finden, ihre Phantasien auszuleben. ... Für ausgeglichene und angenommene Kinder sind Pistolen und Monster nur phasenweise interessant. Und wenn wir ihr Spiel beobachten, sehen wir neben Aggressionen auch kooperatives und freundschaftliches Verhalten ... (Verena Sommerfeld bei [59], S.68). Diese Behauptung kann bestätigt werden.

9.1 Zusammenfassung

1. Alle Kinder spielen mit Waffen in einer gewissen Entwicklungsphase.

2. Je nach gesellschaftlicher Grundströmung wird dies von Eltern oder der Gesellschaft gefördert, oder sanktioniert.

3. Die erstgenannte Tatsache kann durch Frustrationen, Aggressionen und Ängste verstärkt und verlängert werden.

4. Der Umgang mit Waffen ist nach wie vor ein Phänomen, das hauptsächlich bei Jungen auftritt.

5. Die Kinder benutzen Waffen im Gruppenspiel, als Machtsymbol, als wichtige Requisite für ein spezielles Rollenverhalten.

6. Ob Waffen und Waffenspiel aggressives Verhalten verursachen, auslösen, fördern oder vermindern ist nach wie vor umstritten.

7. Im Waffenspiel können Ängste und Frustrationen ausgelebt werden.

10. Literaturverzeichnis

Literaturverzeichnis

[1] AIRFIX (Firmenschrift) **Katalog-Modellbausätze 1991** England **1991**

[2] Aktion Jugendschutz (Hrsg.) Hrsg: Landesarbeitsstelle Bayern **Pro Jugend. Gewalt unter der Lupe 3/91** München **1991**

[3] Aktion Jugendschutz (Hrsg.) Hrsg: Landesarbeitsstelle Bayern **Abenteuerspielplatz Bildschirm** München **1991**

[4] Andersen, H.C. Märchen und Historien Bd. 1 **Der standhafte Zinnsoldat o.A.** Gondrom Verlag

[5] Apel, Erich **Waffenrecht**

[6] Baake, Dieter **Die 6-12 järigen** Weinheim, Basel **1984**

[7] Bäuerle, Siegfried **Gewalt und Intoleranz von Schülern 1992** Pädagogische Welt 11/1992

[8] BANDAI (Firmenschrift) **Spielzeugkatalog 1994** Fürth/Bayern **1994**

[9] Bayer. Nationalmuseum (Hrsg.) **Bayerisches Schulmuseum Ichenhausen Bd. 16** München **1985**

[10] Becher, Jochen **Was ist am Schrecklichen eigentlich schön ? 1994** PM Perstektive: Mensch und Gewalt 94/35 S. 86-94

[11] Bettelheim, Bruno **Ein Leben für die Kinder** Stuttgart 3. Auflage **1987**

[12] Birckenbach, Hanne **Besser vorbereitet auf den Krieg** Frankfurt **1982**

[13] Birckenbach, Hanne Hrsg: Schierholz, Henning Frieden, Abrüstung , Sicherheit **Erziehung und Gewalt** Hamburg **1981**

[14] Bischof N. Hrsg: Bischof N., Preuschoft H. Geschlechtsunterschiede **Vorwort** München **1980**

[15] Bischof, Norbert Hrsg: Bischof et al Mann und Frau ... **Geschlechtsunterschiede** München **1980**

[16] Boeheim, Wendelin **Handbuch der Waffenkunde** Leipzig **1890**

[17] Bosch, Elke Hrsg: Retter, Hein Kinderspiel und Kindheit in Ost und West **Phantasiespiel u. sozial emotionale Entwicklung** Bad Heilbrunn/Obb. **1991**

[18] Brenner G.,Grubauer F. (Hrsg.) **Typisch Mädchen ? Typisch Junge ?** Weinheim, München **1991** Juventa Verlag

[19] Brockhaus; Wahring **Deutsches Wörterbuch Bd. 6** Wiesbaden, Stuttgart **1984**

[20] Brodde, Kirsten **Die Entdeckung von Mann und Frau 1993** in GEO Wissen 2 Sept. 1993 S. 83ff

[21] Büttner Ch. **Mit Aggressionen leben** Weinheim, Basel **1988**

[22] Büttner, Christian **Kinder und Krieg. Zum päd. Umgang mit Haß u. Feindseligkeit** New York **1984**

[23] Büttner, Christian **Wut im Bauch. Gewölt im Alltag von Kindern und Jugendlichen** Weinheim, Basel **1993**

[24] Büttner, Christian Hrsg: Büttner Ch., Dittmann M. Brave Mädchen, böse Buben **Die Entwicklung geschlechtsspezifischer Identität** Weinheim, Basel **1992**

[25] Burger, Alfred **Gewalt in der Schule 1992** Pädagogische Welt 46 1/92 S.40-42

[26] Byam M., King, D. **Waffen und Rüstungen** Hildesheim 2. Auflage **1991**

[27] Denker R.,Ballstaedt S.-P. **Aggression im Spiel** Stuttgart, Berlin, Köln, Mainz **1976**

[28] Deutsch R., Hertlein B. (Hrsg. Interdiszipläre Studien z. Historie u. Histographie. Heft 3 **Geschichte der Kinderspiele** Heidelberg **1980**

[29] Dittmann, Marianne Hrsg: Büttner Ch., Dittmann M. Brave Mädchen, böse Buben **Das mit den Mädchen und den Jungs** Weinheim, Basel **1992**

[30] Dolto, Francoise **Die ersten 5 Jahre. Alltagsproble mit Kindern** Weinheim, Basel 2. Auflage **1983**

[31] dpa SZ **Verbot von Kriegsspielen** München **1994** Südd. Zeitung v. 27.08.94

[32] Duden Hrsg: Drosdowski et al Mannheim, Wien, Zürich **1963**

[33] Eggers, Christian **Die Medienumwelt des Kindes 1990** Jugendschutz 35 1990 S. 11-20

[34] Ehmke, Willi **Waffen und Waffenrecht** Köln, Berlin, Bonn, München 2. Auflage **1980**

[35] Eibl-Eibesfeld, Irenäus **Der vorprogrammierte Mensch. Das ererbte als bestimmender Faktor..** Kiel **1985**

[36] Eichberg, Henning Hrsg: Gersdorff, Ursula von Geschichte und Militärgeschichte **Militär und Technik als historische Problemstellung** Frankfurt/Main **1974** S. 233 ff.

[37] Eisenfeld, Bernd Hrsg: Ackermann, Glashagen Friedenssicherung als päd. Problem in bd. dt. Staaten **Wehrerziehung in der DDR** Stuttgart **1982**

[38] Erbslöh, E. Hrsg: Scheuch, E.K. Techniken der Datensammlung **Interview** Suttgart **1972** Teubner Studienskripten

[39] Faller, Adolf **Der Körper des Menschen. Einf. in Bau und Fkt.** Stuttgart 9. Auflage **1980**

[40] Fett, Hanns Hrsg: Bischof N., Preuschoft H. Geschlechtsunterschiede **Mann und FFrau in biologischer Sicht** München **1980**

[41] Fritz, Jürgen **Programmiert zum Kriegspielen. Weltbilder u. Bilderwelten** Frankfurt, New-York **1988** S. 200-217

[42] Fritz, Jürgen **Spielzeugwelten. Eine Einf. i. d. Päd. d. Spielmittel** Weinheim, München **1989** S. 53 - 80

[43] Geist, H.F.,Mahlau **Spielzeug - Eine bunte Fibel** Leipzig **1938** L. Staackmann Verlag

[44] Gilmore, David **Mythos Mann. Rollen, Rituale, Leitbilder** München, Zürich **1991** Artemis und Winkler Verlag

[45] Grefe, Ch, Hengstenberg Sigi SZ-Magazin **Dieses war der letzte Streich** München **1994** Südd. Zeitung v. 19.08.94

[46] Gugel, Günter **Erziehung und Gewalt. Wie durch ... Spielzeug Gewalt entstehen kann** Waldkirch **1983**

[47] Hartwig J., Wimmer A. **Wehrerziehung und vormilitärische Ausb. in d. DDR** Stuttgart **1979** S.41ff

[48] Hein, Retter Hrsg: Retter, Hein Kinderspiel und Kindheit in Ost und West **Aktionsspielzeug: Prpblematisches Spielzeug o. unprobl. Vergn.** Bad Heilbrunn/Obb. **1991**

[49] Hintz, Antje **Tactical Fighter Experiment (TFX) 1994** in DOS international 2/94 S. 225f

[50] Hinze, Rolf (Hrsg.) **Waffengesetz. Gesetz, Durchführungsverordnung ...** Wiesbaden 4. Auflage **1992**

[51] Hoch, Angelika SZ **Waffen, die der Zierde dienen** München **1994** Südd. Zeitung v. 13.08.94

[52] Holm, K. (Hrsg.) **Die Befragung 1 Der Fargebogen-Die Stichprobe** München **1975** Francke

[53] Hopf, Arnulf Hrsg: Retter, Hein Kinderspiel und Kindheit in Ost und West **Fantasie- u. Science Fiction Spielzeug i. Kinderzimmer** Bad Heilbrunn/Obb. **1991**

[54] Huber, A. **Testosteron und Aggressivität 1991** in Psychologie heute Bd. 18/1991 S.42ff.

[55] Huizinga J. **Homo ludens – Versuch einer Bestimmung der Spielelemente** Basel, Brüssel, Köln, Wien 3. Auflage **o.A.**

[56] if **Jugendliche schlagen Lehrer zusammen** München **1993** Süddeutsche Zeitung v. 25.11.93

[57] Irlbeck, Elfriede **Hilfen zur Friedenserziehung. Die Kinder, der Krieg, die Angst** Ravensburg **1991** Ravensburger Verlag

[58] Kaiser, M; Watzke, O **Toleranz und Friedfertigkeit als Erziehungsziel im Lieraturuntericht 1994** Pädagogische Welt 12/1992 S. 546 ff.

[59] Kammerer, Dorothea **Aggression und Gewalt bei Jungen. Warum sie auf Waffen und Raufen stehen** München **1993** Mosaik Verlag

[60] Kath. LAG Jgd.Schutz NW e.V. **Thema Jugend 3/93** Münster **1993**

[61] Kauffmann, Heiko Hrsg: Oberfeld, Kauffmann, Becker Zwischen Utopie und heiler Welt **Die Militarisierung des Kindes** Frankfurt **1978**

[62] Kazemi-Veisari, Erika **Zur gesellschaftlichen Funktion von Spielwaren i.d. Gegenwart** Frankfurt/Main **1987**

[63] Kinderhilfswerk e.V. Hrsg: khw81 KHW-Pressemitteilung **Der Frieden beginnt im Kinderzimmer 1981** S. 7

[64] Kirzl, Gernot AZ **Entwaffnende Kinder-Kunst** Ausgsburg **1994** Augsburger Zeitung Nr 193 /94

[65] König, René **Das Interview – Formen, Technik, Auswertung** 7. Auflage **1972** Kiepenheuer u. Witsch

[66] Koeppen, Wolfgang SZ **Auf dem Hochsitz** München **1993** Südd. Zeitung v. 02.10.93

[67] Körner, Burkhard Hrsg: Schaffstein, F. Schock H. e.al Neue Kriminologische Studien Bd. 10 **Das soziale Machtgefälle zwischen Mann und Frau** München **1992**

[68] Krantz, Regina Hrsg: Galerie 79 Edition Kriegsspielzeug– Ist das noch Spielzeug ? **Kriegsspiel – Denkanstöße zum Problem** Berlin 2. Auflage **1982**

[69] Kroner B., Birckenbach Hanne Hrsg: AG f. Jugendpflege Erziehung gegen Gewalt Bonn **1979**

[70] Kroner et al Hrsg: Galerie 79 Edition Kriegsspielzeug – Ist das noch Spielzeug Berlin 2. Auflage **1982** Fröhlich und Kaufmann Verlag

[71] Lego GmbH (Firmenschrift) **Spielzeugkatalog 1994** Hohenweststedt/Holstein **1994**

[72] Mattel GmbH (Firmenschrift) **Spielzeugkatalog 1994** Dreieich **1994**

[73] Mergen, Armand v. **Grausame Automatenspiele - Eine kriminologische Untersuchung** Weinheim, Basel **1981** Beltz Verlag

[74] Meyer, Peter **Kriegs- und Militärsoziologie** Augsburg **1977**

[75] Mietzel, Gerd **Wege in der Psychologie** Stuttgart, Dresden **1992** S. 159 ff.

[76] Müller-Jentsch, E. SZ **Grob ungehörig - aber zulässig** München **1994** Südd. Zeitung v. 11.05.94

[77] Müller-Jentsch, E. SZ **Das Laserdrome - in Richteraugen nur Spielplatz** München **1994** Südd. Zeitung v. 19.07.94

[78] Müller-Jentsch, E. SZ **Der Gelatinekrieg - nur hinter Gittern erlaubt** München **1994** Südd. Zeitung v. 13.08.94

[79] Munkler, Herfried **Gewalt und Ordnung. Das Bild des Krieges i. pol. Denken** Frankfurt/Main **1992**

[80] N.N. **Videospiele - Spielkultur 1991** Spielmittel 3/91 S. 78-81

[81] N.N.2 Hrsg: Stadtjugendamt München **Augen auf beim Spielzeugkauf** München 3. Auflage **1994**

[82] N.N.3 Hrsg: Akademie der Künste, Berlin **Puppe, Fibel, Schießgewehr; Das Kind im kaiserlichen Deutschland** Berlin **1976** 169 - 172

[83] N.N.4 Hrsg: Sächs. Kultusministerium **Zum Umgang mit der Gewaltakzeptanz** Dresden **1992** S. 9

[84] N.N.5 **Gerechte Pizzawerfer 1991** aus Spielmittel 2/91 S.44

[85] N.N.6 **Das 2. Leben des Peter Pan 1992** ais Spielmittel 1/92 S.92f.

[86] Neumann, Conny SZ **Liebesgrüße auf Handgranaten** München **1994** Südd. Zeitung v. 06.07.94

[87] Niemann, Hans-Werner **Vom Faustkeil zum Computer** Stuttgart **1984**

[88] Nijhuis, Truus **Afrikanische Kinderspiele** Wuppertal **1981** Jugenddienst Verlag

[89] NINTENDO (Firmenschrift) Hrsg: Shigeru Ota **Katalog 1993, Ausgabe 4/93 1993**

[90] Nötzel, Renate Reihe: Beitrag zur gesell. wiss. Forschung. Band 3 **Spiel und geschlechtsspezifische Arbeitsteilung** Pfaffenweiler **1987**

[91] Obletter (Firmenschrift) **Spielzeug Frühjahr/Sommer 1994** München **1994**

[92] Oerter R., Montada L. **Entwicklungspsychologie** Weinheim 2. Auflage **1987** S. 230-240

[93] Oerter, Rolf **Psychologie des Spiels. Ein handlungstheoretischer Ansatz** München **1993**

[94] Oertl, Marianne **Forscher stöbern im Müll unseres Verhaltens 1994** in PM Perspektive 94 / 035

[95] Ortenburg, Georg (Hrsg.) **Waffe und Waffengebrauch im Zeitalter d. Landsknechte Bd. 1** Koblenz **1984**

[96] Peller, Lili E. Hrsg: Flitner, Andreas Das Kinderspiel **Modelle des Kinderspiels** München **1978**

[97] Retter, Hein **Spielzeug, Handbuch zur Geschichte u. Pädagogik der Spielmittel** Weinheim, Basel **1979** Beltz Verlag

[98] Rößiger, Monika **Das zärtliche Erbe 1993** in GEO Wissen 2 Sept. 1993 S.120f

[99] Roer, Hans H. **Bleisoldaten** München **1981** Callwey Verlag S. 53-55

[100] Roers, Hermann Hrsg: Schlenke, M, Matz, K.J. Frieden und Friedenssicherung in Vergangenheit u. Zukunft **Friede, eine pädagogische Aufgabe** München **1984**

[101] Rusch, Regine (Hrsg.) **Gewalt– Kinder schreiben über Erlebnisse, Angst, Auswege** Frankfurt **1993**

[102] Schattmann, Jutta Hrsg: Hänsel, Dagmar Das Projektbuch Grundschule **Projektwoche als Klassenraumveranstaltung; Kinder wollen Frieden** Weinheim, Basel **1986** S. 262 ff.

[103] Scheuerl, Hans Hrsg: Flitner, Andreas Das Kinderspiel **Alte und neue Spieltheorien** München **1978**

[104] Schmauch, Ulrike **Kindheit und Geschlecht. Anatomie und Schicksal** Basel, Farnkfurt a. Main **1993** Stroemfeld/Nexus Verlag

[105] Schottmayer, Kroner B., et. al Hrsg: Deutsches Kinderhilfswerk e.V. **Kriegsspielzeug ist kein Spielzeug. Ausgabe 16 April 83** München **1983**

[106] Selg, Herbert (Hrsg.) **Zur Aggression verdammt ? Ein Überblick über die Psych. d. Aggression** Stuttgart 6. Auflage **1971**

[107] Sommerfeld, Verena **Krieg und Frieden im Kinderzimmer. Über Aggression un Actionspz.** Reinbeck b. Hamburg **1991**

[108] Stellrecht, Helmut **Neue Erziehung** Berlin **1943** S. 145

[109] Tönnies, Norbert **Der Weg zu den Waffen** Bonn **1961**

[110] Urlinger, Josef Hrsg: Jakob, Friedel (Hrsg) Friedenserziehung in der Schule IV, Saarl. Beiträge z. päd. Praxis **Deutschuntericht als Beitrag zur Friedenserziehung** Dudweiler **1992**

[111] Wegener-Spoehring, Gisela **Faszination an Kriegsspielzeug. Was ist zu tun ? 1985** Grundschule 11/85 S. 46-49

[112] Wegener-Spoehring, Gisela **Die Bedeutung v. KSP in der Lebenswelt von GS-Kindern 1986** Zeitschrift. f. Pädagogig, Jg. 32, 1986 S. 797-810

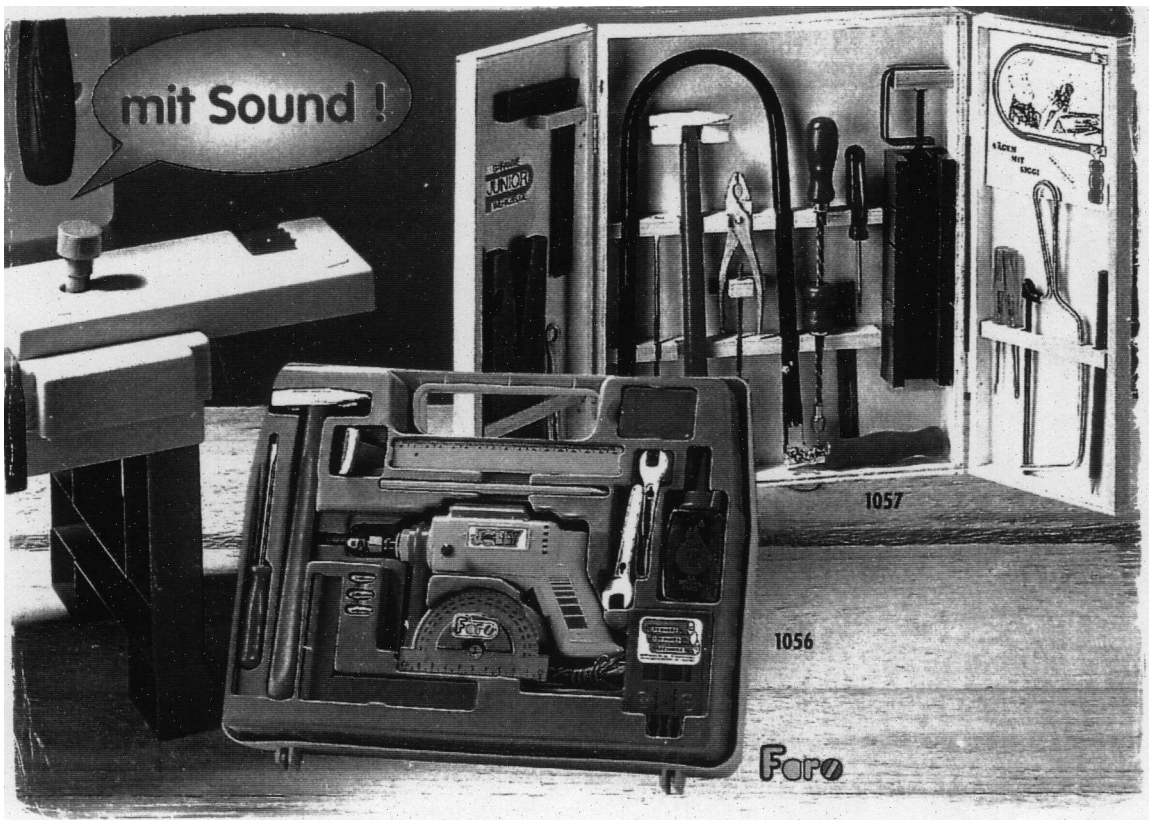
[113] Wegener-Spoehring, Gisela **Aggressive Spiele bei Kindern 1989** Bildung und Erziehung, Jg. 42 1989 S. 103-120

[114] Wegener-Spoehring, Gisela **Die balancierte Aggressivität 1989** Spielmittel 1989/2 S. 32-39

[115] Zöpfl, H. Weiss, G. **Gewalt im Fernsehen - Gewalt durch Fernsehen 1992** in Pädagogische Welt 8/92 S.349ff.

11. Anhang

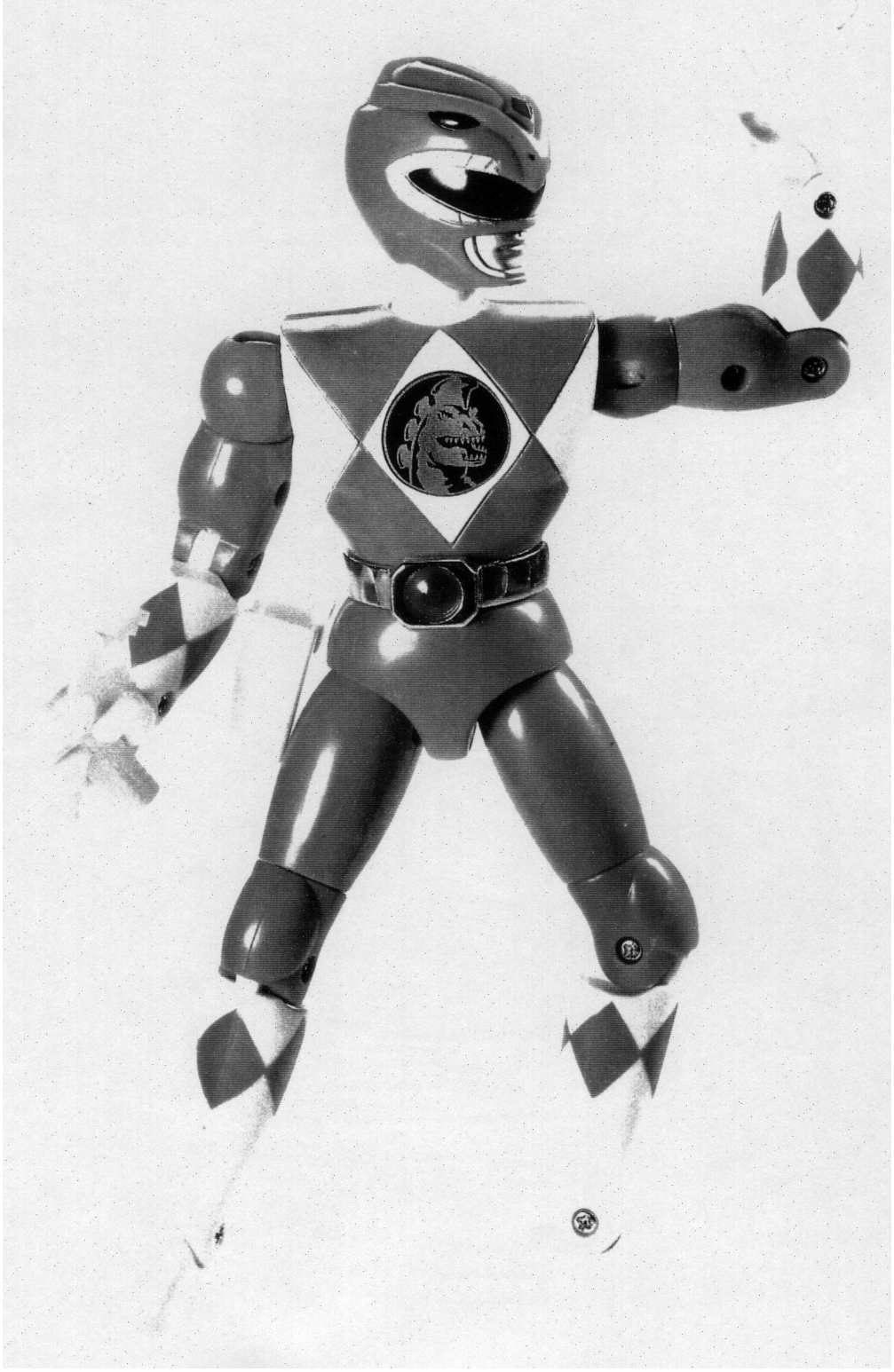
11.1 Bildkarten der Pilotstudie

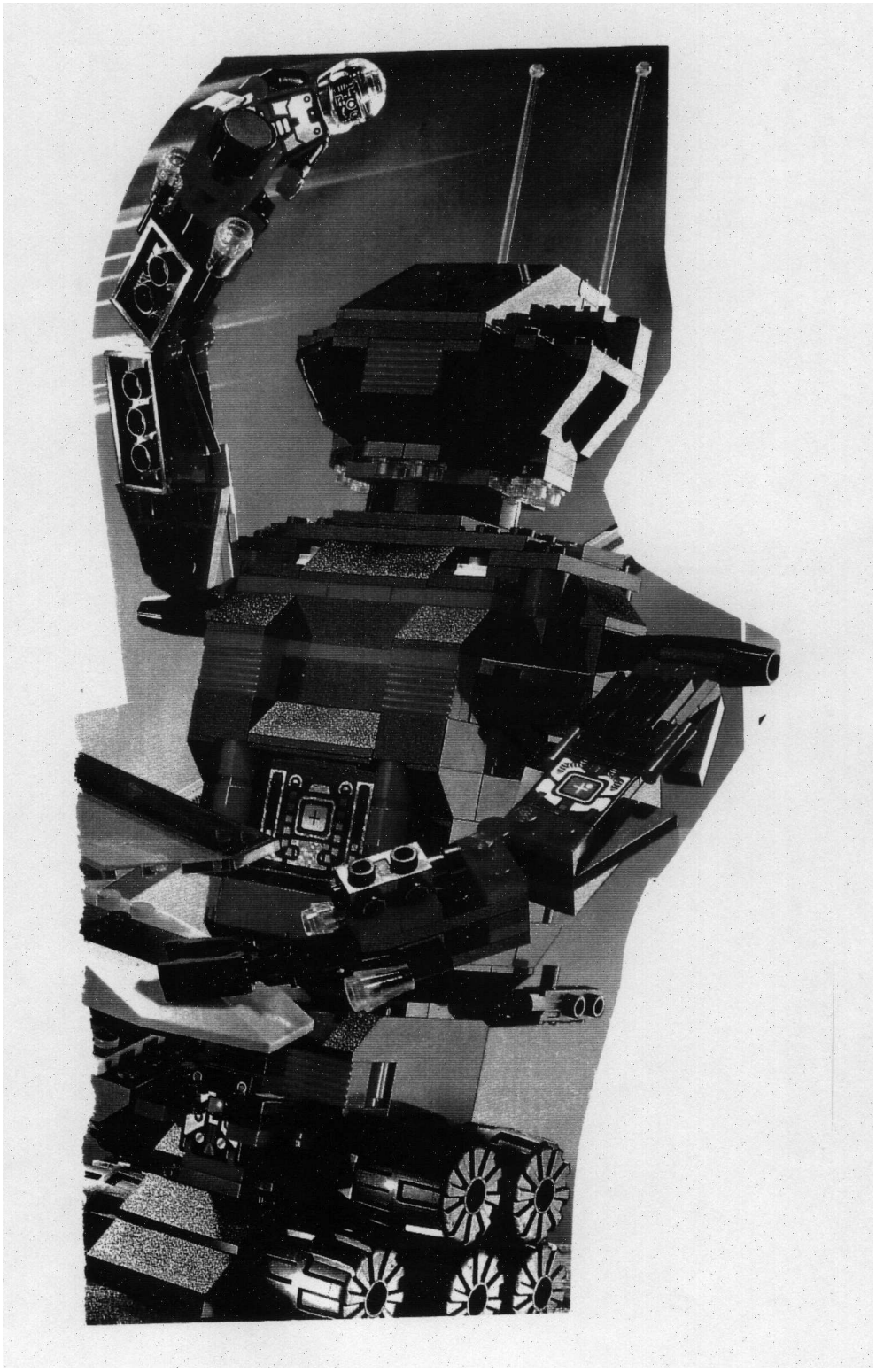


WIRST
1148
Little Kitchen
Gowi
Gowi

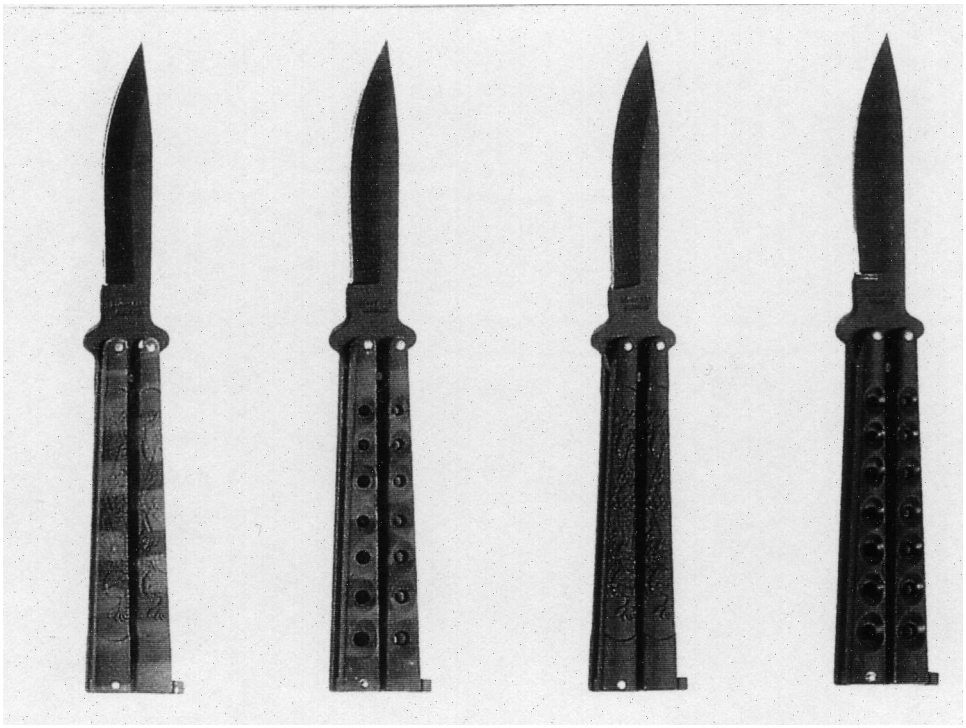
1190
1187
1188
my little teddy
1189

11.2 Bildkarten der Hauptbefragung

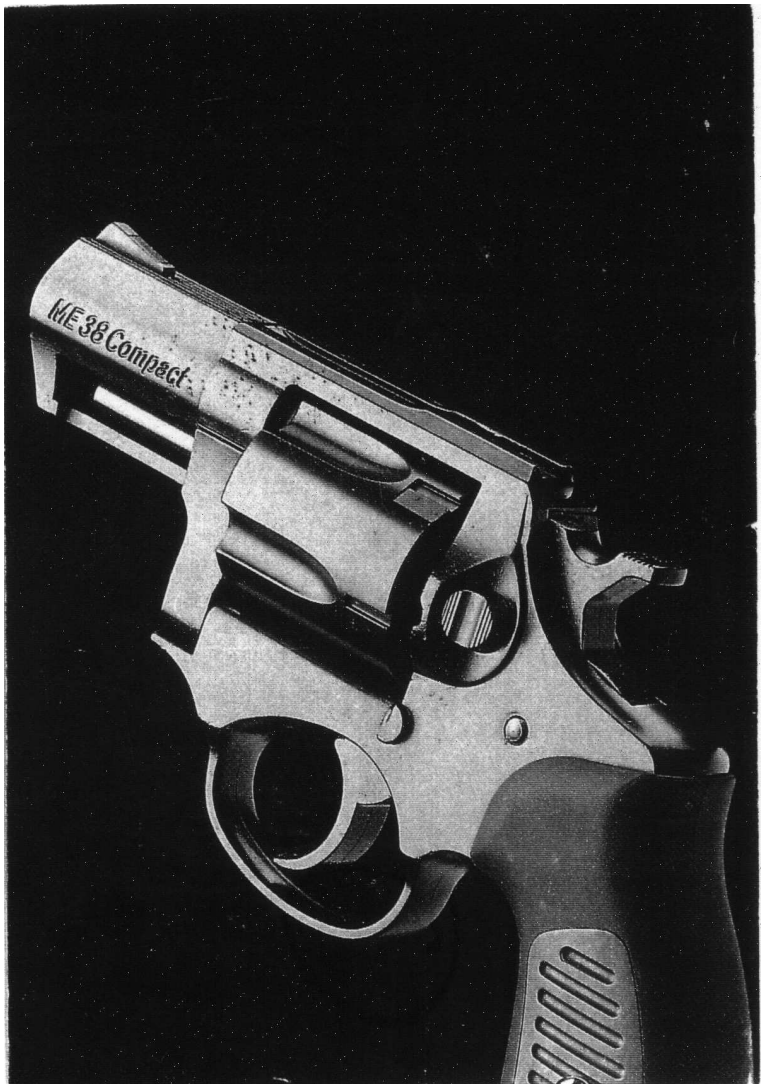




27
27
8304



106


ME 38 Compact

11.3 Elternbrief

München, im Juni 1994

Liebe Eltern,

im Rahmen einer wissenschaftlichen Arbeit der Ludwig-Maximilian Universität München möchte ich eine Befragung (Interview) mit Kindern im Grundschulalter (Ihrem Kind) durchführen. Diese Umfrage soll u.a. Aufschluß über Spielzeug und Spielverhalten unserer Kinder geben.

Die Befragung erfolgt während der Unterrichtszeit und unter Aufsicht der Lehrerin. Sie wird voraussichtlich jeweils ca.5-10 Minuten dauern.
Ich sichere Ihnen zu, daß die Datenerhebung ohne Namen (anonym) erfolgt und auch sonst keine persönlichen Daten erhoben werden.

Ich bitte Sie, mir Ihr Einverständnis zu geben und den Elternbrief, auf jeden Fall unterzeichnet, Ihrem Kinde am nächsten Tag wieder mitzugeben.

Falls Sie Rückfragen haben, können Sie mich unter der Telefonnummer: 089/155728 erreichen.
Für Ihre freundliche Unterstützung bedanke ich mich recht herzlich.

Mit freundlichen Grüßen

Liane Greim

Ich bin mit der Befragung meines Kindes :.....

[] einverstanden

[] nicht einverstanden

München, den ..... (Unterschrift).....

11.4 Fragebogen

FRAGEBOGEN

Nr. :

Datum:

Uhrzeit:

Mädchen [ ]
Junge [ ]
Alter:

.....

1. Mit welchem Spielzeug spielst Du am liebsten?

.....

2. Welche Spiele spielst Du am liebsten mit Deinen Freunden?

.....

3. Spielst Du auch zusammen mit Jungen bzw. Mädchen? (Je nach Geschlecht des Kindes)

[ ] ja [ ] nein

Wenn Ja:
Welche Spiele?

Wenn Nein:
Warum nicht?

4. Hast Du zu Hause Spielzeug, mit dem man kämpfen kann?

[ ] ja [ ] nein

Wenn Ja:
welches?:

Wie hast du es bekommen?

[ ] es wurde mir geschenkt
[ ] ich habe es mir gekauft

Wenn Nein:
warum nicht?

[ ] ich wünsche es mir
[ ] ich wünsche es mir nicht

[ ] ich darf nicht damit spielen
[ ] sonstige Gründe

5. Was ist der Unterschied zwischen einer **Spielzeugwaffe** und einer "**echten**" **Waffe**?
(Beurteilung/Wertungen/Identifikationen/Unterschied erkennbar?)

Kannst Du das unterscheiden?

Was kannst Du damit tun?

.....

6. Auf Volksfesten wie z.B. dem Oktoberfest gibt es Schießbuden. Du bekommst die Erlaubnis, dort an der Bude zu schießen. Was machst Du?

Offene Antwort Vorgabe nur zur Unterstützung.

[ ] ich probiere es.
[ ] weil ich meine Geschicklichkeit ausprobieren will
[ ] weil es ein bischen Abenteuer ist
[ ] andere Gründe:

[ ] ich lehne ab.
[ ] weil ich Gewehre nicht mag
[ ] weil ich Angst habe
[ ] andere Gründe:

.....

7. Für **Mädchen**: Was glaubst Du: Womit spielen **Jungen** am liebsten?

Was spielem Jungen am liebsten?

Für **Jungen**: Was glaubst Du: Womit spielen **Mädchen** am liebsten?

Was spielen Mädchen am liebsten?

.....

8. Du darfst in einen Verein eintreten. In welchen würdest Du am **ehesten** eintreten:

[ ] Turnverein
[ ] Schachclub
[ ] Schützenverein
[ ] Musikverein
[ ] Fußballverein
[ ] Kampfsportverein

.....

9. Hier habe ich einige Karten mit Abbildungen. Sag mir bitte, was Du **erkennst** und welche Meinung Du davon hast?

.....

10. Kennst Du die Spielfiguren: Power Rangers, He Man, Turtles, X-Man ?

[ ] ja [ ] nein
Gefallen sie Dir? [ ] Ja [ ] nein
Wenn Ja, warum:

Wenn Nein, warum nicht:

11. Mit welchen Dingen darfst Du nicht spielen?

12. Was ist eine Waffe?

Interessierst Du Dich für Waffen?

Sind Waffen faszinierend (im Sinne von anziehend, magisch, " die haben was"): [ ] ja [ ] nein
Wie sehr?
[ ] ein bischen
[ ] sehr
[ ] nicht so sehr
[ ] gar nicht

13. Warum spielen Kinder gerne mit Pistolen, Schwertern, Pfeil und Bogen, Steinschleudern? Was macht Spaß daran?

Mögliche Aussagen: stark, Helden, Beschützer, schwach, böse, angriffslustig, wollen ihre – Wut rauslassen, sonstiges (Erklärung)

.....

14. Es ist Fasching. Du sollst Dich verkleiden. Wie verkleidest Du Dich?

Welche Kostüme hast Du schon früher einmal getragen?

.....

15. Dein Urteil über die Befragung/sonstige Stellungnahmen:

11.5 Erklärung

Ich erkläre hiermit, daß ich die vorliegende Zulassungsarbeit selbständig angefertigt und keine anderen Hilfsmittel als die angegebenen verwendet habe.

München, den ... cand.päd. Liane Greim