

## Die konversationelle Generierung von Situationsdefinitionen im Spiel 4- bis 6jähriger Kinder

Auwärter, Manfred; Kirsch, Edit

Veröffentlichungsversion / Published Version

Sammelwerksbeitrag / collection article

### Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Auwärter, M., & Kirsch, E. (1981). Die konversationelle Generierung von Situationsdefinitionen im Spiel 4- bis 6jähriger Kinder. In W. Schulte (Hrsg.), *Soziologie in der Gesellschaft: Referate aus den Veranstaltungen der Sektionen der Deutschen Gesellschaft für Soziologie, der Ad-hoc-Gruppen und des Berufsverbandes Deutscher Soziologen beim 20. Deutschen Soziologentag in Bremen 1980* (S. 584-588). Bremen: Deutsche Gesellschaft für Soziologie (DGS). <https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0168-ssoar-189259>

### Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Deposit-Lizenz (Keine Weiterverbreitung - keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

### Terms of use:

This document is made available under Deposit Licence (No Redistribution - no modifications). We grant a non-exclusive, non-transferable, individual and limited right to using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. All of the copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the above-stated conditions of use.

DIE KONVERSATIONELLE GENERIERUNG VON SITUATIONSDEFINITIONEN  
IM SPIEL 4- BIS 6JÄHRIGER KINDER

Manfred Auwärter, Edit Kirsch

Die Bedeutung einer Äußerung hängt wesentlich von ihrem sprachlichen und außersprachlichen Kontext ab. Aber dieser Kontext ist nicht einfach vorhanden und verwendbar, sondern die Kommunikationsteilnehmer müssen gemeinsam festlegen, was als Kontext für welche Äußerungen gelten soll, welcher Interpretationsrahmen für eine bestimmte Äußerung aktualisiert werden soll. Selbst der Teil des Kontextes, der in präsumptiv geteiltem kulturellem Hintergrundwissen besteht, muß in seiner Relevanz für den jeweils vorliegenden Fall spezifiziert werden und muß daraufhin überprüft werden, ob er auch wirklich geteilt ist.

Wir haben die Generierung geteilter Interpretationsrahmen bei 4- bis 6jährigen Kindern im Kindergarten untersucht, und zwar am Beispiel der Herstellung fiktionaler Realität im freien Handpuppenspiel (bei dem die Kinder nicht vorgegebene, eingeübte Skripten inszenieren, sondern - ohne Zuschauer - ihre Puppen sprechen und agieren lassen und dabei selbstgewählte und stets wechselnde Szenen durchspielen). Diese Szenen haben in dem Sinne fiktionalen Charakter, daß die Kinder nicht mehr in der alltäglichen, normalen Kindergartenrealität agieren, sondern etwa als Jäger, Großmutter oder Krankenschwester, im Wald, im Schwimmbad oder Krankenhaus; es handelt sich aber, zumindest in unseren Aufnahmen, nicht um Märchenszenen im engeren Sinn, sondern um Alltagsszenen wie 'Einkaufen', 'Kochen', 'Zu-Bett-Gehen', 'Wandern', 'Geburtstag-Feiern', 'Auf-die-Jagd-Gehen' usw. Wie wird diese fiktionale Realität generiert, wie werden koordinierbare Handlungsabläufe für die Puppen entworfen und wie wird der Kontext für die einzelnen Äußerungen der Puppen hergestellt?

Die Äußerungen einer 50 Minuten langen Spielsequenz wurden nach folgenden beiden, für Rollenspiele konstitutiven Parametern analysiert:  
(1) nach dem Geltungsbereich einer Äußerung, d.h. ob sich der Spre-

cher mit ihr auf die 'alltägliche' Wirklichkeit im Kindergarten (die 'Rahmenhandlung') oder auf die inszenierte Fiktion bezieht, und (2) nach der Sprecheridentität, die mit einer Äußerung in Anspruch genommen wird, d.h. ob sich der Sprecher in ihr in seiner Alltagsidentität oder in einer fiktionalen Rollenidentität präsentiert.

Die Analyse offenbart das Vorkommen von Äußerungen, die in beiden Dimensionen, der des Geltungsbereichs und der der projizierten Sprecheridentität, eine Position zwischen den oben angegebenen Extremen einnehmen. Dies sind einerseits Äußerungen, die den Aufbau der Fiktion leisten, ohne selbst vollständig inszeniert zu sein, und andererseits Äußerungen, die den Sprecher in einer 'neutralen' Beobachterperspektive zeigen. Insgesamt lassen sich auf dieser Basis sieben 'Realitätsebenen' unterscheiden:

Sprecheridentität	Geltungsbereich der Äußerung		
	Realität	Übergang	Fiktion
Alltagsidentität	1a	2a	--
Beobachteridentität	1b	2b	3b
Rollenidentität	--	2c	3c

#### Die 'kanonischen' Realitätsebenen

- (1a) Alltagswirklichkeit: nicht-inszenierte Äußerungen der Rahmenhandlung, d.h. Sprechhandlungen, die unter Inanspruchnahme der Alltagsidentität geäußert werden und sich nicht auf die Spielhandlung beziehen; Rahmenhandlung;
- (3c) Fiktion: 'vollständig' inszenierte Äußerungen, d.h. Sprechhandlungen, die in Ausübung einer fiktionalen Rolle geäußert werden und mit der Rollendefinition kompatibel sind; 'Spielhandlung';

#### Die Zwischenebenen der Konstruktion der Fiktion

- (2a) Aufbau der Fiktion bei gleichzeitiger Inanspruchnahme der Alltagsidentität, etwa persönliche Wünsche und Absichtserklärungen zum Spielverlauf;
- (2b) Aufbau der Fiktion aus der Position eines 'unpersönlichen' Beobachters, etwa Regieanweisungen unter Berufung auf Skriptkenntnisse oder normatives Wissen;

- (2c) Aufbau der Fiktion bei gleichzeitiger Inanspruchnahme einer fiktionalen Rollenidentität, etwa ergänzende Regieanweisungen oder Situationsdeutungen in Ausübung einer Rolle;

Die Zwischenebenen der 'unpersönlich' geäußerten Kommentare

- (1b) aus der Position eines Beobachters geäußerte Kommentare zur Rahmenhandlung und Metakommentare zum Spiel;
- (2b) s.o.;
- (3b) nicht-inszenierte, 'objektivierende' Kommentare zur fiktionalen Handlung, etwa Interpretieren, Beschreiben oder Erklären einer simultan ablaufenden fiktionalen Handlung; 'narrative' Fiktion.

Diese Realitätsebenen lassen sich nicht nur konzeptuell unterscheiden, sondern auch in Begriffen der sprachlichen Merkmale, mit denen sie von den Sprechern realisiert werden, nämlich durch spezifische Cluster von stilistischen Merkmalen (Anredeformen, Register, Formeln, Routinen), von syntaktischen Merkmalen (spezifische Modus- und Tempusformen), von prosodischen Merkmalen (Stimmelage, Intonation, Rhythmus, Artikulationsgenauigkeit) und durch die symbolische Transformation referentieller Bezugssysteme (fiktionale Bezeichnungen für Personen und Objekte, symbolische Veränderungen der zeitlichen und räumlichen Dimension). Nonverbale Indikatoren sind in dieser Untersuchung nicht erfaßt worden.

Andererseits unterscheiden sich die Realitätsebenen nicht nur formal, sondern auch in ihrer kontextgenerierenden Funktion: Die von bestimmten Merkmalskonfigurationen abgerufenen Realitätsebenen stellen für die Interpretation der einzelnen Äußerung einen strukturell definierten Kontext dar, einen nicht inhaltlich, sondern über generalisierte Kontexteigenschaften, etwa über ein bestimmtes Ausmaß an Fiktionalität oder Objektivität definierten Interpretationsrahmen. Die kommunikative Wirkungsweise der Äußerungen auf verschiedenen Realitätsebenen unterscheidet sich in Abhängigkeit von den Begründungs- und Rechtfertigungszusammenhängen, in denen die Äußerung ihrer Form nach potentiell steht. In der horizontalen Dimension verändert sich die Gewichtung der mit der Äußerung erhobenen Geltungsansprüche: mit dem Übergang von der Realität zur Fiktion tritt der Wahrheitsanspruch zugunsten von normativen Aspekten zurück. In der vertikalen

Dimension nimmt die Verantwortung des Sprechers für seine Äußerungen ab: mit dem Übergang von der Alltags- über die Beobachter- zur Rollenidentität wird die kommunikative Wirkung seiner Äußerung durch die objektivierende, distanzierende Wirkung der Perspektive einer 3. Person bzw. durch die Definition der eingenommenen fiktionalen Rolle transformiert und abgemildert.

Die Unterscheidung von Realitätsebenen ist jedoch nicht nur für die Analyse der Erzeugung generalisierter Kontext-Eigenschaften von Bedeutung. Die sprachsoziologische Relevanz dieses Analyseinstruments zeigt sich auch darin, daß es einen privilegierten Einblick in den Prozeß der Generierung inhaltlicher Situationsdefinitionen ermöglicht. Es erlaubt nämlich, einen Äußerungstypus zu isolieren, in dem die symbolische Transformation und Reinterpretation der Welt exemplarisch stattfindet. Es sind dies die Äußerungen auf den Zwischenebenen der Konstruktion der Fiktion, besonders 2b und 2c, in denen die Parameter der fiktionalen Handlung festgelegt, Handlungspläne für die Akteure entworfen und die Handpuppen mit Eigenschaften und, wenn nötig, auch mit einer Vergangenheit ausgestattet werden.

Die Analyse dieser Äußerungen zeigt, daß die Generierung von Kontexten nicht allein und auch nicht überwiegend durch das Sich-Verlassen auf geteiltes normatives Wissen und gleiche Inferenzprozesse geleistet wird. Es handelt sich vielmehr um einen einsehbaren Konstruktionsprozeß, in dem das, was als konsensuell gelten kann, explizit ausgehandelt wird. Die Generierung von Kontexten hat jedoch nicht nur den Charakter eines Aushandlungsprozesses: Die Äußerungen auf Ebene 2c, die einen bereits eingerichteten fiktionalen Interpretationsrahmen mit Parameter-Ergänzungen und Redefinitionen durchbrechen, zeigen darüber hinaus die Offenheit einmal entworfener Situationsdefinitionen für eine retroaktive Umdeutung. Der hohe Anteil der Äußerungen auf diesen Zwischenebenen, auf denen der Aufbau der fiktionalen Situation vorgenommen wird, an allen Äußerungen (im Handpuppenspiel rund 65%, im freien Rollenspiel sogar noch höher) zeigt ebenfalls, daß es nicht genügt, fiktionale Realität etwa zu Beginn des Spiels einzuführen, um dann in ihr weiteragieren zu können, sondern daß die Festlegung von Parametern und der Entwurf koordinierbarer Handlungsabläufe fortwährend geleistet werden müssen.

In der untersuchten Altersgruppe scheint das Handpuppenspiel überhaupt stärker durch diese Vorbereitungs- und Konstruktionsleistungen selbst definiert zu sein als durch das Agieren auf einer bereits eingerichteten fiktionalen Ebene.

Die sozialisationstheoretische Relevanz der Analyse des Handpuppenspiels liegt darin, daß es die Rekonstruktion des normativen Wissens erlaubt, das den aktualisierten Handlungsplänen und Situationsdefinitionen zugrundeliegt. Insbesondere auf der Ebene 2b werden die Vorstellungen zum Verlauf des Spiels, zur Charakterisierung der Rollen und ihrer Beziehungen nicht durch idiosynkratische Wünsche und Bedürfnisse, sondern unter Rekurs auf normative Zusammenhänge, d.h. überpersönlich begründet.

Vor allem bei den jüngeren Kindern ist dieses normative Wissen noch kaum in Form von integrierten Skriptkenntnissen im Sinne längerer, geregelter Abfolgemuster von Handlungselementen organisiert. Es scheint im wesentlichen aus partikularen sozialen Schematisierungen zu bestehen, über deren Relevanz und Verknüpfung zu einem Handlungs- oder Ereignismodell erst noch verhandelt werden muß. Zumindest werden solche Wissensbestände in dieser Altersgruppe nur selten und nur für sehr kurze Dauer auf einer impliziten Basis für den Spielverlauf bestimmend.

Die aktualisierten normativen Vorstellungen, die mehr oder weniger fragmentarischen Skriptkenntnisse und die in sie eingehenden sozialkognitiven Konzeptualisierungen, etwa von Handlungsmotiven, von sozialen Beziehungen und Institutionen, sind einer strukturellen Analyse zugänglich. Sie lassen sich in bezug auf kategoriale Merkmale, wie die Reflexivität der zugrundeliegenden Konzepte und die Rekursivität der mobilisierten Inferenzprozesse, mit den Indikatoren für sozialkognitive Fähigkeiten kontrastieren, die in traditionellen Erhebungsverfahren, etwa in klinischen Interviews, erhoben werden. Im Vergleich zu diesen stellen sie ein weit handlungsnäheres Maß individueller interaktiver Fähigkeiten dar, ein Maß, das in den bisher ausgewerteten Fällen für die gleichen Kinder oftmals ein höheres Entwicklungsniveau anzeigt. (Beispiele und Belegmaterial können bei den Autoren im Max Planck Institut für Sozialwissenschaften, 8130 Starnberg, Riemerschmidstr. 7 angefordert werden).