

Beavis & Butt-Head – systemtheoretisch beobachtet

Von Roland Walkow

Zusammenfassung: Der folgende Text behandelt den rekursiven Zusammenhang zwischen sozialen Strukturen und den durch diese ermöglichten Prozessen. Dazu wird sich der Text in einen theoretischen und empirischen Teil untergliedern. Im theoretischen Teil möchte ich zunächst funktional äquivalente Begriffe in zwei Theorien aufzeigen, die sich diesem Zusammenhang widmen. Dies sind zum einen die Systemtheorie Niklas Luhmanns und zum anderen die Rahmen-Analyse von Erving Goffman. Mit Hilfe des Code-Begriffs, der von beiden Autoren in Bezug auf die soziale Struktur verwendet wird, sollen die konzeptionellen Überschneidungspunkte aufgezeigt werden. Es soll dabei dargestellt werden, wie die systemtheoretische Begrifflichkeit mit Goffmans Interaktionstheorie präzisiert werden kann. Die im theoretischen Teil erarbeitete begriffliche Grundlage zum Zusammenhang von Struktur und Prozess soll im empirischen Teil an einem konkreten Beobachtungsbeispiel verdeutlicht werden. Als Beispiel soll die MTV-Animationsserie »Beavis & Butt-Head« herangezogen werden, weil an diesem relativ einfachen Beispiel charakteristische Kommunikationsprobleme beobachtet werden können, die sich aus der rekursiven Beziehung zwischen Code (Struktur) und Codierung (Prozess) ergeben.

1. Einleitung

Die Theorie sozialer Systeme von Niklas Luhmann (1984) hat in vielen Bereichen der Geistes- und Sozialwissenschaften ihre Spuren hinterlassen und zu neuen Einsichten für die Analyse und Beschreibung sozialer Phänomene geführt. Doch nach wie vor scheint es große Hürden zu geben, die Methoden der Systemtheorie für die empirische Arbeit fruchtbar zu machen. Schon die Bezeichnung *Systemtheorie* suggeriert eine starke Überbetonung der praxisfernen Aspekte dieses Ansatzes, die eine Applizierbarkeit für empirische Forschung fast auszuschließen scheinen. Ein Hauptproblem, das sich bei der Rückbeziehung der Systemtheorie auf soziale Wirklichkeit stellt, ist der hohe Abstraktionsgrad, der sich aus der Generalisierung des Kommunikationskonzeptes als Grundlage für die Luhmannsche Gesellschaftstheorie ergibt. Dies macht eine Anwendung auf zu analysierende Sachverhalte, z.B. für konkrete Alltagssituationen, zu einer methodischen Herausforderung. Die Beobachtung von Kommunikationsprozessen muss die Aufmerksamkeit vor allem auf das Problem richten, wie Sachverhalte kommuniziert werden. Das bedeutet, danach zu fragen, wie sich die Anschlusswerte eines Codes sachlich, zeitlich und sozial spezifizieren und daraufhin durch reflektierende Beobachtungen Zweiter Ordnung selbst stabilisieren. Es geht also um den rekursiven Zusammenhang zwischen sozialen Strukturen (Code) und dem durch die Strukturen ermöglichten Prozess (Codierung). Diesem Problem möchte ich mich im Folgenden widmen. Dafür gliedert sich der Text in zwei Teile.

Aufgrund des Abstraktionsgrades der Systemtheorie erscheint es sinnvoll, nach Anknüpfungspunkten bei anderen Interaktionstheorien zu suchen. Dies soll im ersten Teil des Textes geschehen. Deswegen werde ich nicht ausschließlich auf die Systemtheorie zurückgreifen, sondern zusätzlich die Interaktionstheorie von Erving Goffman heranziehen. Zwischen beiden Theorien besteht eine Gemeinsamkeit insofern, als dass sich in beiden ein Konzept finden lässt, das die Strukturierung von Interaktionssequenzen anhand eines Codes beschreibt. Bei Luhmann ist dies die System/Umwelt-Differenz und bei Goffman der Rahmen. Unter Berücksichtigung der Gemeinsamkeiten und Unterschiede zwischen beiden Konzepten werde ich versuchen, den Rahmen-Begriff in die Systemtheorie zu integrieren (Abschnitt 2.1 und 2.2). Daran anknüpfend werde ich die soziale Funktion der von Goffman beschriebenen Techniken der Imagepflege im Kontext der systemtheoretischen Kommunikationstheorie

klären. Vor dem Hintergrund der Codierungsproblematik besitzen diese Techniken eine unmittelbare Relevanz. Ausgehend von dieser sozialen Funktion werde ich versuchen, diese ebenfalls für eine systemtheoretische Analyse fruchtbar zu machen (Abschnitt 2.3). In Abschnitt 2.4 wird auf den Zusammenhang zwischen Codierung und Widerspruch einzugehen sein, um deutlich zu machen, welche Konsequenzen beobachtete und nicht beobachtete Widersprüche für die Stabilisierung eines Codes haben und welche Rolle die Techniken der Imagepflege dabei spielen.

Der zweite Teil des Textes (Abschnitt 3.1 und 3.2) soll schließlich dazu dienen, die im ersten Teil skizzierten Überlegungen an einem relativ einfachen Beispiel noch einmal zu verdeutlichen. Als Beispiel ziehe ich dafür die berühmt-berüchtigte MTV-Animationsserie »Beavis & Butt-Head« (1994–1997) heran. Nach einer Analyse der Struktur des sozialen Systems, das durch die in der Serie dargestellten Figuren Beavis und Butt-Head konstituiert wird, soll eine konkrete Episode als Beispiel für eine erfolglose Codierung einer Funktion diskutiert werden. Die diskutierte Episode dient im eröffneten theoretischen Kontext als eine Art Negativbeispiel, um die Ausführungen des theoretischen Teils noch einmal zu verdeutlichen.

2. Theoretischer Teil

2.1 Der Rahmen und die System/Umwelt-Differenz als Codeformen

Als Einstieg für den Vergleich zwischen den beiden Begriffsapparaten dient Goffmans Begriff des primären Rahmens. Ein primärer Rahmen ist ein Interpretationsschema, welches es erlaubt, stattgefundenen Handlungen eine Bedeutung zu verleihen (vgl. Goffman 1977, S. 31). Jede stattgefundenene Handlung kann einem primären Rahmen zugerechnet werden oder nicht. Stattgefundenene Handlungen verschiedener anwesender Personen werden zur sinnhaften Bestimmung durch einen primären Rahmen unter einem einheitlichen Gesichtspunkt reflektiert. Ein Rahmen hat damit die Funktion, Handlungen im Unterschied zu anderen stattgefundenen Handlungen einen bestimmten Sinn zu geben. Der Rahmenbegriff erfüllt damit die gleiche Funktion wie der Systembegriff der Systemtheorie. Beide werden als eine Differenz konstruiert, die zwischen einem Innen und einem Außen unterscheidet. Während Luhmann diese *Innen/Außen-Differenz* als eine Unterscheidung zwischen einem Kommunikationssystem und dessen Umwelt beschreibt, spricht Goffman in Bezug auf diese Differenz von Verhalten *innerhalb* und *außerhalb des Rahmens*. In dieser Funktion der Sinnggebung übergreift sowohl die *System/Umwelt-Differenz* als auch ein primärer Rahmen aktuelle und potentielle Ereignisse und bildet damit eine binäre Struktur zur Reproduktion eines primären Rahmens bzw. einer bestimmten System/Umwelt-Differenz. Diese *binäre Struktur* wird auch als *Code* bezeichnet (vgl. Luhmann 1986, S. 14f.; Goffman 1977, S. 56¹).

Diese Gemeinsamkeit zwischen dem Rahmenbegriff und dem Systembegriff in ihrer Funktion als Code kann nun dazu genutzt werden, die Unterschiede zwischen beiden herauszuarbeiten. Dazu muss aber zunächst noch eine Präzisierung der Funktion des Codes vorgenommen werden, denn die Gemeinsamkeit besteht nicht in der dargestellten Innen/Außen-Schematisierung. Diese muss genauer als *positiv/negativ-Schematisierung* beschrieben werden, welche sich in jede Differenz hineinkopiert; nicht nur in die von System und Umwelt oder von Verhalten innerhalb und außerhalb eines Rahmens. Ein binärer Code stellt zunächst jedoch nur ein generalisiertes Schema zur Beobachtung dar. Würde man versuchen, diesen binären Code in sich selbst zu unterscheiden, wäre er eine *widersprüchliche Form*, eine *Tautologie* und würde nur seine *Selbstreferenz* repräsentieren (vgl. Luhmann 1984, S. 493). Soll

1) Goffman weist auf die Analogie zum Code auf S. 56 in Fußnote 14 hin.

ein Rahmen bzw. eine System/Umwelt-Differenz in Form eines binären Codes zu seiner eigenen Stabilisierung beitragen, muss der in der Struktur des Codes angelegte Widerspruch invisibilisiert werden; d. h. er muss zur Beobachtung konkreter Ereignisse auf gemeinsame Handlungen von mehreren Anwesenden angewendet werden. Vereinfacht ausgedrückt heißt das: *Generalisierung durch Spezifikation* (vgl. Luhmann 1997, S. 394). Die positiv-Seite des Codes bietet zur sachlich-zeitlich-sozialen Strukturierung einer Situation einen einheitlichen Bezugspunkt insofern, als diese einen bestimmten Zweck bezeichnet, der aus der Formulierung eines bestimmten gesellschaftlichen Bezugsproblems resultiert, das nur durch kooperative Interaktion mehrerer Individuen gelöst werden kann. Auf diesen Bezugspunkt in Form der Funktion des Systems können stattgefundenere Ereignisse reflektiert werden, um sie als codierte oder nichtcodierte Ereignisse zu unterscheiden. Dadurch erreicht ein System einen Komplexitätsgrad, der es ermöglicht die Freiheitsgrade im System einzuschränken, sodass sich Erwartungen bezüglich der positiven und negativen Anschlussfähigkeit bestimmter Handlungen bilden können.

2.2 Die Differenz von Gesellschaft und Interaktion

Genau an der Frage nach dem rekursiven Zusammenhang zwischen Generalisierung und Spezifikation stößt man auf einen wichtigen Unterschied zwischen den Theorien Luhmanns und Goffmans. Während Luhmann danach strebte eine kommunikationstheoretische Gesellschaftstheorie zu entwickeln, konzentrierte sich Goffman auf die Analyse von Kommunikation unter Anwesenden. Luhmann schaffte es dadurch, *Gesellschaft* und *Interaktion* als zwei Arten der Systembildung² zu unterscheiden (vgl. 1984, S. 551-592), während Goffman diese Differenzierung nicht gelang. Beachtet man aber die Differenz von Gesellschaft und Interaktion bei der Interpretation von Goffmans Rahmenbegriff, kann dieser für eine Respezifikation der Luhmannschen Gesellschaftstheorie für Interaktionssysteme fruchtbar gemacht werden, um der Frage nach zu gehen, wie sich personale Statusdifferenzen in Kommunikationsprozesse einführen, was über symbolisch generalisierte Kommunikationsmedien nicht mehr geleistet werden kann (vgl. Luhmann 1997, S. 370f.) und wie sich diese Differenzen auf die Codestruktur auswirken.

Goffmans Strategie war es, bei der Dynamik der Situation anzusetzen. Dafür entwickelte er unter anderem den Rahmenbegriff, der auf das Thema einer jeweiligen Interaktion fokussiert, aus dem sich die weiteren Erwartungen zur Koordination des Handelns der Anwesenden ergeben. Luhmann dagegen geht vom jeweiligen symbolisch generalisierten Kommunikationsmedium eines Funktionssystems aus, das erst noch sachlich, zeitlich und sozial spezifiziert werden muss. Vergleicht man diese beiden Herangehensweisen, so stellt der Rahmen bereits die sachliche Spezifikation des symbolisch generalisierten Kommunikationsmediums oder die Fremdreferenz dar, an der sich der selbstreferentielle Code spezifiziert. Der Unterschied zwischen beiden besteht also darin, dass die *System/Umwelt-Unterscheidung* die *Selbstreferenz* und der *Rahmen* bereits die *Fremdreferenz* eines Systems darstellen. Diese Feststellung möchte ich nutzen, um eine Integration des Rahmenbegriffs in den systemtheoretischen Begriffsapparat vorzunehmen. Daraus ergibt sich die Möglichkeit, die System/Umwelt-Unterscheidung als generalisierte *Innen/Außen-Differenz* mit dem Rahmen als

2) Organisation als dritte Form der Systembildung muss in diesem Text weitgehend unberücksichtigt bleiben. Die Diskussion von Goffmans Rahmenbegriff im Kontext dieser jeweils drei Unterscheidungen würde im Zusammenhang mit dem noch zu diskutierenden Beispiel zu weit in Überlegungen zu Organisations- und Temporalstrukturen führen, die an dieser Stelle zu weit führen würden. Im Zusammenhang von Struktur und Prozess genügen hier die Konzentration auf die Differenz von Gesellschaft und Interaktion und der Hinweis, dass der unmittelbare Zusammenhang von gesellschaftlichen Strukturen und den Operationen sozialer Systeme durch Organisation bzw. Temporalisierung differenziert und gebrochen wird.

spezifizierende *Zweitcodierung* der Form *dies/anderes* zu koppeln. Anhand der Einheit von Selbstreferenz und Fremdreferenz als Bezugspunkt für die Koordination der Handlungen kann die codegemäße oder nicht-codegemäße Differenzierung als Übernahme der komplementären Rollen (Sozialdimension) während einer Interaktionssequenz beobachtet werden.

2.3 *Systempflege und Imagepflege*

Aufgrund der operativen Geschlossenheit von Kommunikationssystemen werden der relevante Rahmen als auch die relevanten Personen erst während einzelner Interaktionsepisoden konstituiert. Anders ausgedrückt werden die sachlichen und sozialen Informationen für den Anschluss weiterer Operationen im System selbst produziert. Die Einschränkung von Operationsmöglichkeiten erfolgt dabei durch die Verschränkung von Sach- und Sozialdimension in der Übernahme von komplementären Rollen durch die Anwesenden. Die operative Vereinheitlichung von Mitteilung und Information in Bezug auf die Einheit von Selbstreferenz (Funktionscode) und Fremdreferenz (Rahmen) muss daher von interpenetrierten psychischen Systemen mit Rücksicht auf zwei Einschränkungen vorgenommen werden: zum einen der zu behandelnde Sachverhalt (Rahmen), der das Verhalten der Anwesenden orientiert und zum anderen die sich durch das beobachtbare Verhalten konstituierende Persönlichkeit der Anwesenden. Die Informationen, die in beiden Dimensionen produziert werden, stehen in einem Wechselwirkungsverhältnis. Einerseits können die Informationen, die durch das Handeln eines Anwesenden in Bezug auf den Rahmen entstehen, sowohl die Persönlichkeit der anderen Anwesenden als auch die eigene diskreditieren. Andererseits können aber auch die Informationen, die durch Handeln eines Anwesenden unter Rücksichtnahme sowohl auf die Persönlichkeit der anderen Anwesenden als auch der eigenen entstehen, den Funktionscode subvertieren.

Zum Umgang mit diesem Problem mit Blick auf die Wahrung eines beanspruchten personalen Status' während einzelner Interaktionen haben sich Lösungsstrategien entwickelt, die Goffman als Techniken der Imagepflege (vgl. 1971a) beschreibt. Ein Image gewinnt für ein Individuum einen emotionalen Wert, wenn es während verschiedener Interaktionen bestätigt wird. Daraus entspringt die wechselseitige Erwartung an die interagierenden Anwesenden, ein gewisses Maß an Engagement für die Imagewahrung aller Anwesenden aufzubringen. Ein Ereignis, bei dem diskreditierende Informationen entstehen, sind Zwischenfälle, die es gilt zu vermeiden oder, wenn sich ein solches Ereignis nicht vermeiden ließ, auf eine Art damit umzugehen, dass der entstandene Imageschaden ausgeglichen wird. Neben der psychischen Funktion, die Kommunikationsfähigkeit aller Anwesenden durch mögliche Verwirrung nicht zu beeinträchtigen (vgl. Goffman 1971a, S. 18), besteht die *soziale Funktion der Imagepflege* darin, *das Image als Adresse der Kommunikation für weitere Kommunikationen aufrecht zu erhalten*, eben dadurch, dass ein Imageschaden vermieden wird. In diesem Sinne wird das Image zu einem Symbol für die Teilnahme an Kommunikation und entspricht dem, was Luhmann als Persönlichkeit bzw. Person beschreibt (vgl. 2000a, S. 91f.). Versteht man das Image wie auch die Persönlichkeit als eine ausschließlich kommunikativ konstruierte Form (vgl. Goffman 1971a, S. 12, Luhmann 2000a, S. 89f.), so kann sie als Motivation zum Abschluss weiterer Kommunikationen fungieren. Aufgrund dieser Übereinstimmung werden die Begriffe Image und Person im Weiteren synonym verwendet.

Die Ereignisse, bei denen positive oder negative Informationen über einen Anwesenden entstehen, ergeben sich aus den Beziehungen der Anwesenden zueinander. Diese Beziehungen konstituieren sich durch die funktionsspezifische, komplementäre Rollenverteilung und dem jeweils aktuellen Rahmen - also der Einheit von Selbstreferenz und Fremdreferenz. Der jeweils aktuelle Rahmen (Fremdreferenz) gibt einen gemeinsamen Orientierungspunkt, an dem die Handlungen der einzelnen Anwesenden als Beiträge zur Lösung des sozialen Problems koordiniert und organisiert werden können. Im Zuge dieser Organisation ergibt sich

eine Spannung zwischen den Konditionierungen der unpersönlichen Systemstrukturen und den einzelnen Images der aktuell zu integrierenden Anwesenden. Dem jeweils aktuell relevanten Rahmen kommt dabei die Funktion zu, zwischen den Konditionierungen und den jeweils aktuell integrierbaren Anwesenden zu vermitteln. Als gemeinsamer Orientierungspunkt gewährleistet der Rahmen, dass die Systemstruktur für zukünftige Kommunikationen und gleichsam die Images der beteiligten Anwesenden zur weiteren Teilnahme an Kommunikation erhalten bleiben. Aufgrund dieses Zusammenhangs wird hier der Vorschlag gemacht, komplementär zu den Techniken der Imagepflege die Konditionierungen der Funktionssysteme als Techniken der Systempflege zu konzeptualisieren, da beide Formen zur Motivation weiterer Kommunikationen beitragen und dadurch komplementäre Techniken der Symbolpflege darstellen. Somit werden zur Lösung eines Problems – die Motivation weiterer Kommunikationen – zwei komplementäre Techniken der Symbolpflege notwendig: *Systempflege* und *Imagepflege*.

Daraus ergeben sich zwei Formen von Beschränkungen: Zum einen schließt ein Rahmen bestimmte Möglichkeiten der Imagepflege aus, die dazu führen, dass die Systemstrukturen subvertiert werden und die Imagepflege schließt bestimmte Möglichkeiten der Systempflege aus, die das Image der Anwesenden vollständig diskreditieren. Die reine Konzentration der Kommunikation auf eine der beiden Techniken, entweder nur Systempflege oder nur Imagepflege, macht letztlich beides unmöglich. Es würde zur Diffusion der Erwartungsstrukturen aufgrund der unterlassenen Unterscheidung von Sach- und Sozialdimension führen, was die Anschlussfähigkeit weiterer Handlungen erschwert und ab einem gewissen Diffusionsgrad sogar unmöglich machen kann. Nur beide Techniken zusammen erlauben die Fortsetzung der Kommunikation, da nur die Unterscheidung von Beidem eine hinreichende Differenzierung der Sach- und Sozialdimension erlaubt.

2.4 Codierung und Widerspruch

Aus dem Erfordernis zur Pflege zweier Formen von Symbolen, den symbolisch generalisierten Kommunikationsmedien des Funktionssystems und dem Image der inkludierten Individuen, ergibt sich die Notwendigkeit, anschlussfähige, codierte Informationen von nicht-anchlussfähigen, nichtcodierten Informationen zu unterscheiden. Eine Störung bzw. ein Zwischenfall liegt vor, wenn Widersprüche in der Codierung der Informationen beobachtet werden. Im Anschluss an Luhmann können *zwei Formen des Widerspruchs* (vgl. 1984, S. 498f.) unterschieden werden. Einmal kann ein Widerspruch im Hinblick auf die Sachdimension – das Thema der Kommunikation – beobachtet werden: Es werden zwei gegensätzliche, sich wechselseitig ausschließende Informationen im System akzeptiert. Zum anderen kann ein Widerspruch im Hinblick auf die Sozialdimension – die Mitteilungsintentionen von einem Kommunikationsteilnehmer – entstehen. Hier sabotiert der Widerspruch zwischen dem Mitteilungsverhalten und den mitgeteilten Informationen die Intentionen der kommunizierenden Person. Beide Formen des Widerspruchs können zu Zwischenfällen führen. Bei der ersten Form des Widerspruchs handelt es sich um einen Zwischenfall, der die Systemstruktur betrifft, z.B. wenn ein Rahmen als positiv und negativ anschlussfähig im System beobachtet wird. Bei der zweiten Form des Widerspruchs handelt es sich um einen Zwischenfall, der das Image der Kommunikationsteilnehmer betrifft, z.B. wenn die Person den Erwartungen, die an sie gerichtet werden, positiv und negativ zugleich entspricht. In beiden Fällen führt die Widersprüchlichkeit, sofern sie als solche beobachtet wird, zu einer *Gefährdung der Anschlussfähigkeit*, wenn der Widerspruch nicht aufgelöst wird. Die Akzeptanz der widersprüchlichen Informationen kann ansonsten entweder zur Subversion des Funktionscodes oder zur Diskreditierung des Images eines Kommunikationsteilnehmers führen.

Genau an diesem Problem setzen die Techniken der Systempflege und der Imagepflege an. Ihre Leistungen bestehen darin, diese Widersprüche zu klären, indem sie die Symbolik

bzw. Codierungen des Systems und der Person auf weitere Inkludierbarkeit prüfen. Wenn das Image eines Individuums erst innerhalb einer Interaktion durch die Informationen produziert wird, dann kann bezüglich eines Funktionscodes über die Inkludierbarkeit erst nachträglich durch eine Beobachtung Zweiter Ordnung beurteilt werden, ob die Übernahme einer Rolle durch ein Individuum anhand des beobachteten Verhaltens codegemäß oder nicht codegemäß erfolgt ist. Denn auch Widersprüche sind Informationen, die erst produziert werden müssen, um beobachtet werden zu können. Erst danach kann entschieden werden, wie mit dieser Information im System umgegangen wird. Im Zusammenwirken beider Pflfegetechniken vermitteln diese zwischen der Struktur des Systems und den Ereignissen.

Für die Analyse dieser Vermittlungsverfahren bedeutet dies also, nicht jegliche Informationsverarbeitung auf einen einzigen Code zu reduzieren, sondern die Rückkopplungsmechanismen zu analysieren, die Systeme entwickeln, um Resonanzfähigkeit (vgl. Luhmann 2004, S. 40f.) für ihre Umwelt anhand der produzierten Informationen zu erreichen. Daraus ergeben sich folgende Fragen: Wie wird die sachlich-zeitlich-soziale Spezifizierung über welche *Verknüpfungen* von positiv-bewerteten Informationen gestaltet? Welche Informationen verlieren aufgrund dessen ihre Relevanz? Wie wird mit widersprüchlichen Informationen umgegangen? Alle drei Fragen betreffen die Steigerung systeminterner *Komplexität* durch dichtere Komposition von Symbolen generalisierter Kommunikationsmedien und darauf bezogene, anschlussfähige Merkmale von Personalität. Dieses kleine Programm möchte ich nun im zweiten Teil des Textes auf ein einfaches Beispiel anwenden.

3. Empirischer Teil – Analyse der Animationsserie »Beavis & Butt-Head«

Als Analysebeispiel habe ich die berühmt-berüchtigte MTV-Animationsserie »Beavis & Butt-Head« ausgewählt. Sie bietet relativ einfaches Anschauungsmaterial, um die vorangegangenen theoretischen Überlegungen zu verdeutlichen. Dazu werde ich in zwei Schritten vorgehen: Zunächst werde ich den Code des durch die beiden Hauptfiguren konstituierten sozialen Systems explizieren. Dies trägt dem strukturellen Aspekt Rechnung. Danach werde ich eine konkrete Episode der Serie beschreiben und aufzeigen, wie sich dieser Code in Interaktionen mit anderen Systemen auf die Kommunikationsoperationen auswirkt. Dabei richtet sich die Aufmerksamkeit auf die Ereignisse und die daraus resultierenden Inklusions- bzw. Exklusionseffekte.

Bevor ich jedoch dazu komme, möchte ich zuerst den sozio-ökonomischen Kontext beschreiben, in dem Mike Judge – der Schöpfer der Serie – die beiden Hauptfiguren angesiedelt hat. Beavis und Butt-Head werden als zwei weiße Unterschichten-Teenager ohne Eltern dargestellt, die in den USA der Gegenwart leben. Zusammen bewohnen sie ein heruntergekommenes kleines Haus in einer amerikanischen Vorstadt. Sie gehen noch zur Schule und arbeiten ab und zu in einem Fast-Food-Restaurant als Aushilfen. Trotzdem sind ihre sozialen Kontakte sehr begrenzt. Ihr Leben ist durch einen tristen Alltag, viel Langeweile und Stumpfsinnigkeit gekennzeichnet. Kurz gesagt, sie leben in einer Situation relativer sozialer Verwahrlosung als gesellschaftliche Randexistenzen. Für die soziale Schicht, der die beiden zugerechnet werden können, wurde der Ausdruck *White Trash* geprägt. Die Bildungsferne so bezeichneter Personen leistet bestimmten Exklusionstendenzen Vorschub, welche die Perspektivlosigkeit dieser Schichtangehörigen zu zementieren scheint. Die eigentliche Sozialisationsinstanz und einziger Ideengeber ist der Fernseher. Aus dem Unterhaltungsprogramm und der Werbung beziehen sie ihre Vorstellungen über sozial anerkanntes Verhalten, die jedoch kaum mit ihrem sozialen Umfeld, in dem sie leben, vereinbar sind. Unter diesen Umständen haben sie ihr eigenes soziales System entwickelt, um mit ihrer Umwelt fertig zu werden. Dessen Code und die Entfaltung möchte ich im folgenden Abschnitt näher beschreiben.

3.1 Der subjektive Code

Ansatzpunkt für die Analyse ist die Bewältigung der Umweltkontingenz des, durch die beiden Hauptfiguren konstituierten, sozialen Systems anhand des beobachteten Auftretens der beiden charakteristischen Aussprüche »*This is cool!*« und »*This sucks!*«. Die Analyse der Kontingenzbewältigung (vgl. Luhmann 1984, S. 468) konzentriert sich auf die beobachtbaren operativen Kopplungen von Selbstreferenz und Fremddreferenz in den mitgeteilten Informationen. Dabei wird durch die jeweiligen Kopplungen Bestimmtes markiert und Anderes ausgeschlossen. Der Begriff Kontingenzbewältigung bezieht sich dabei auf den *Modus der Markierung von Bestimmtem* und dem dadurch implizierten *Ausschluss von Anderem*.

In Verbindung mit dem charakteristischen Kichern, das auf spezifische körperliche Erregungszustände hindeuten scheint, kommunizieren die Ausdrücke »*This is cool!*« und »*This sucks!*« zunächst keine bestimmten Sachinformationen, sondern verweisen in dieser stark idiosynkratischen Form nur auf die mitteilenden Personen Beavis oder Butt-Head. Deswegen interpretiere ich die beiden Ausdrücke als selbstreferentiellen Code cool/suck des durch die beiden Protagonisten konstituierten sozialen Systems. Ohne weitere Begründung kann festgestellt werden, dass dieser Code cool/suck ein funktionales Äquivalent zu dem Code gut/schlecht darstellt. Dieser erfüllt den Zweck das psychische Erleben zu strukturieren und in sozialen Systemen zu thematisieren. Hierin liegt daher auch die soziale Funktion des Codes, sei es cool/suck oder konventionell gut/schlecht: Er ermöglicht subjektive Präferenzen zu kommunizieren und geltend zu machen, damit diese für andere psychische Systeme nachvollziehbar und handlungsrelevant werden können. Deswegen bezeichne ich den Code cool/suck bzw. gut/schlecht als *subjektiven Code*. Als Selbstreferenz des sozialen Systems zwischen Beavis und Butt-Head hat der Code cool/suck die Funktion, das Erleben der beiden zu orientieren und deren Handeln zu koordinieren. Die Kontingenzbewältigung erfolgt *ausschließlich* über diesen Code und lässt Bestimmtes im Unterschied zu Anderem relevant werden, während Anderes ausgeblendet und irrelevant bleibt.

Das Relevanzkriterium ist cool. Es drückt gegenüber einem Gegenstand oder einem Sachverhalt Zustimmung, Affirmation oder Interesse aus, z.B. »*Nachos are cool!*«. Die Bezeichnung »*cool*« hat damit die Funktion eines positiven Anschlusswertes, dessen Bedeutung sich aber nur über den negativen Anschlusswert »*suck*« ergibt. Denn einem Beobachtungsgegenstand kann nur dann ein Informationswert – oder im Hinblick auf psychische Systeme Sinn – zugerechnet werden, wenn er sich in Bezug auf etwas in einer bestimmten Hinsicht unterscheidet. Der Unterschied, der einen Unterschied macht und damit die entscheidende Information enthält (vgl. Bateson 1982, S. 274), entsteht im Unterschied zu seinem Negativwert, in diesem Fall »*suck*«. Das Schema cool/suck erhält durch die zeitliche Generalisierung das Potential, prinzipiell auf alle Beobachtungsgegenstände der Umwelt anwendbar zu sein. Es ist aber durch die Markierung von individuellen Präferenzen sozial und sachlich an personale Attributionsleistungen gebunden und dadurch extrem hoch spezifiziert. Weil Beavis und Butt-Head ihre Umwelt ausschließlich mit diesem Code beobachten, ist ihr Erleben und Handeln nur minimal durch die willkürlich gesetzten Präferenzen konditioniert.

Was sind die Präferenzen, die Beavis und Butt-Head als Hauptpersonen der Serie auszeichnen? Aufgrund der beobachtbaren Verbindungen zwischen den Mitteilungen und den kommunizierten Informationen über die Präferenzen lassen sich fünf allgemeine Rahmen (Fremddreferenzen) unterscheiden, bei deren Präsenz in der sozialen und materiellen Umwelt Aufmerksamkeit aktiviert wird und die Bezeichnung »*cool*« sehr wahrscheinlich ist: jegliche von Beavis und Butt-Head erlebte Assoziation oder Handlungsmöglichkeit in Bezug auf Sex, Alkohol, Rock- bzw. Heavy-Metal-Musik, Essen (hauptsächlich Nachos) und allgemein destruktive Akte jeder Art. All diese Rahmen können zur Befriedigung körperlicher oder geistiger Bedürfnisse beitragen, sei es der Sexualtrieb, geistige Zerstreuung, Hunger oder

körperliche Betätigung. Reduziert man die fünf Rahmen auf die drei Rahmen Sex/Porno, Alkohol und Heavy Metal lässt sich ein bekanntes Muster erkennen, welches als das klassische Rockstar-Lifestyle-Klischee *Sex, Drugs & Rock'n'Roll* bekannt ist. Da ihr Lebensstil durch einen hohen Fernsehkonsum gekennzeichnet ist, trägt die positive Darstellung dieser Klischees auf Musikkanälen und Werbung ebenfalls zur Attraktivität der Rahmen bei³. Es kann daher angenommen werden, dass das Streben nach Erlebens- und Handlungszusammenhängen, in denen diese Rahmen eine Relevanz besitzen, die Funktion hat, sich ein vermeintlich positives Image aufzubauen und zu bestätigen. Die Rahmen fungieren demnach als Symbole, die auf das eigene Image verweisen. Das Streben nach diesen Rahmen hat damit zunächst eine psychologische Funktion. Da sich die beiden jedoch immer wieder gegenseitig in ihrem Streben nach einem derartigen Image bestätigen, haben sie es zu einem geringen Maß geschafft, diese persönlichen Ziele zu sozialisieren. Weil es Beavis und Butt-Head jedoch nur um die unmittelbare Erfüllung dieses Zweckes der Bestätigung des eigenen Images geht, ist der Code, sobald er mit anderen sozialen Systemen kommuniziert, durch ein hohes Konfliktpotential gekennzeichnet. Entsprechend häufig lassen sich daher in der Serie kommunikative Konflikte erleben, die sich aus Widersprüchen zwischen reiner Selbstverwirklichung und sozialer Kooperation ergeben.

3.2 Codierung am Beispiel der Episode »Dumbasses Anonymous«

Die Widersprüchlichkeit zwischen subjektivem Code und sozialen Codes und den daraus entspringenden Inklusions/Exklusionseffekten möchte ich nun an einer konkreten Episode illustrieren. Um die Analyse nicht zu sehr zu komplizieren, habe ich die Episode »Dumbasses Anonymous« ausgewählt, deren Handlungsverlauf im Wesentlichen an einen Rahmen gekoppelt ist: Alkohol⁴. Die Konzentration auf einen Rahmen, was eher eine Ausnahme als die Regel ist, kommt der Analyse insofern entgegen, als anhand dieser Einschränkung eine fast idealtypische Entfaltung entlang des genannten Rahmens betrachtet werden kann. Während des Verlaufs der Episode werden Beavis und Butt-Head, die mit einem positiven Anschlusswert in Bezug auf Alkoholkonsum operieren, in drei soziale Systeme inkludiert, die mit einem negativen Anschlusswert in Bezug auf Alkoholkonsum operieren. Im Verlauf der Episode kann der Zuschauer daraufhin mehrere widersprüchliche Situationen beobachten, die sich aus der Codierung der Kommunikationsoperationen ergeben. Diese werde ich im Folgenden anhand des Handlungsverlaufs nachzeichnen.

Die Episode startet im Unterrichtsraum der Highland High School, der Schule von Beavis und Butt-Head. Es findet gerade »*physical education*«, eine Art Aufklärungs- und Hygiene-Unterricht, statt. Das behandelte Thema sind die schädlichen Folgen von Alkoholkonsum und wird vom autoritären Sport-Lehrer verbal eingeführt. Um die Schüler zu überzeugen, dass Alkoholkonsum etwas Schädliches ist, hat der Sport-Lehrer einen anonymen Alkoholiker eingeladen: »*O.k., listen up! Part of physical education is learning what makes your body break down. What we're talking about today class is alcohol. It's my hope that when*

3) Genau besehen, hat man es hier also mit der Kombination aus den Klischees White Trash und Sex, Drug & Rock'n'Roll zu tun, denn die Serie zeigt zwei weiße Unterschichten-Kids, die ihre massenmedial induzierten Vorstellungen von Sex, Drugs & Rock'n'Roll im Rahmen ihrer begrenzten Möglichkeiten ausleben. Die Spannung, die den Unterhaltungswert der Serie ausmacht, liegt genau in dieser widersprüchlichen Kombination aus der sozialen Verankerung der Hauptfiguren in einem prekären sozialen Umfeld und dem gleichzeitigen Bestreben der Beiden, ihre Vorstellungen von Sex, Drugs & Rock'n'Roll zu verwirklichen, welche nicht unbedingt etwas mit dem aus den Massenmedien bekannten glamourösen Lifestyle der Vorbilder zu tun haben müssen. Entsprechend bieten sich in der Serie vielfältige Möglichkeiten beide Klischees zu ironisieren.

4) Für Leser, die »Beavis & Butt-Head« nicht kennen, sei angemerkt, dass die einzelnen Episoden in der Regel nicht länger als fünf Minuten dauern.

you meet our guest today his disgusting, repulsive physical condition will be enough to convince you to stay sober. Here he is. Now take a good look at him!« Der direkte verbale Hinweis des Sportlehrers auf die schlechte körperliche Verfassung kann als eine Form von symbiotischem Mechanismus erzieherischer Kommunikation beschrieben werden. Die Aufklärung der Schüler über unbekanntes Folgen des Alkoholkonsums nimmt dabei auf den Körper durch mögliche physische Leiden Bezug, für die der Gast bereits einen lebenden Beweis darstellt⁵. Doch aufgrund ihrer Vorstellungen über Alkoholkonsum zur Imagebildung schenken Beavis und Butt-Head den Appellen des Sport-Lehrers keinerlei Beachtung. Butt-Head: *»Wow, he looks cool.«* Beavis bestätigt: *»Yeah, yeah, cool.«* Danach berichtet der Gast: *»Hello kids, my name is Dennis and I'm an alcoholic.«* Butt-Head: *»Cool!«* Beavis: *»Yeah, yeah!«* Dennis berichtet weiter: *»Five years ago I had my own buisness, I was makin' pretty good money, had a family, a nice house, but I lost it all because of my drinking. And now I spend all my time in Rolling Hills. It's a clinic for people like me, who have a problem with alcohol.«* Nach der Warnung vor den physischen Folgen des Alkoholkonsums stellt der Beitrag von Dennis eine Warnung vor den sozialen Folgen des Alkoholkonsums dar. Da er aus Erfahrung spricht, soll die Warnung besonders überzeugend wirken. Aber Butt-Head lässt sich davon nicht beeindruckt und überlegt: *»That's cool! Hey Beavis, maybe they can help us with our problem.«* Beavis erwidert: *»Yeah. Maybe they can get us some beer.«* Die erzieherische Codierung durch die Kommunikation negativer Informationen über die körperlichen und sozialen Folgen von Alkohol aus dem Munde eines Betroffenen hat offenbar versagt. Vielmehr kommt es zu einer Vermischung der Problemlagen und möglichen Lösungen durch die Spekulation, dass die Klinik für Personen mit Alkoholproblemen auch eine Lösung für Personen mit Versorgungsproblemen wie Beavis und Butt-Head sein könnte. Alkohol bleibt also für Beavis und Butt-Head immer noch positiv anschlussfähig.

In der nächsten Szene sitzen Beavis und Butt-Head im Wartezimmer der besagten Entzugsklinik. Die Sprechstundenhilfe spricht die beiden an: *»Hi, how can I help you?«* Butt-Head antwortet: *»Äh, we've had a lot of trouble like getting beer n' stuff.«* Beavis ergänzt: *»We heard you can set us up.«* Die Sprechstundenhilfe reagiert verständnisvoll: *»I see. It sounds like you need our support-group for alcoholics.«* Butt-Head bestätigt: *»Yeah.«* Die Sprechstundenhilfe entgegnet: *»I put you in Dr. Steves group. Want you follow me.«* Anscheinend ist es Beavis und Butt-Head gelungen aufgrund der mitgeteilten Informationen erfolgreich Hilfsbedürftigkeit zu kommunizieren. Das Andeuten von Problemen ohne weiter auszuführen, was für Probleme es sind, genügt, um die beiden als positiv anschlussfähig am Code der sozialen Hilfe erscheinen zu lassen. Die Reaktion der Sprechstundenhilfe auf Beavis und Butt-Head lässt den Schluss zu, dass sie die beiden für rückfällig gewordene Alkoholiker mit Gewissenproblemen hält und als angemessene Lösung eine Gruppe zur Unterstützung der Willenskräfte erachtet.

Nachdem sie diese erste Hürde genommen haben, befinden sich Beavis und Butt-Head in der folgenden Szene im Raum, in dem die Gruppentherapie stattfindet. Der Gruppenleiter Dr. Steve begrüßt die beiden: *»Hi guys. Welcome, have a seat.«* Beavis erwidert: *»Hey, how's it going?«* Beide nehmen Platz und Butt-Head fragt: *»Aah hey. So, what are you drinkin'?«* Ohne auf die Frage einzugehen, stellt Dr. Steve fest: *»Well, it looks like our family has two new members. What are your names?«* und versucht mit der Familien-Analogie sofort einen emotionalen Bezug zu den beiden herzustellen⁶. Butt-Head antwortet, indem er

5) Man denke hier auch an die drastischen Warnungen und abschreckenden Fotos auf Zigarettenschachteln, die auf die körperlichen Folgeschäden des Rauchens aufmerksam machen. Derartige Fotos sollen durch ihren starken Körperbezug einen ähnlichen erzieherischen Effekt erzielen wie die Kommunikationsstrategie des Sportlehrers.

6) Man bedenke jedoch vor dem Hintergrund, dass Beavis und Butt-Head ohne Eltern leben und auch nicht vermissen, wie wirksam dieser Bezug sein kann.

das Verhalten des Alkoholikers, wie er es im Unterricht gesehen hat, nachahmt: »*Äh, I'm Butt-Head and this is... äh Beavis. We're alcoholics.*« Beavis ergänzt: »*Yeah, yeah. Where is the can?*« Dr. Steve: »*Welcome Butt-Head, welcome Beavis. I'm Dr. Steve. The other members of the group were just telling us a bit about why they're here.*« Weil Beavis und Butt-Head sich zur ihrer angeblichen Alkoholsucht bekennen, geht Dr. Steve davon aus, dass die Neulinge alkoholkrank sind und nimmt sie herzlich in die Runde auf. Die doppeldeutigen Bemerkungen der beiden werden einfach ignoriert.

Nach dieser kurzen Vorstellung und Einführung in die Gruppe, setzt sich auch schon der formale Ablauf der Sitzungen fort. Ein weiterer Teilnehmer stellt sich etwas verlegen vor: »*Hi, my name is Joe and I'm an alcoholic. And, ahm, last week I spend my hole paycheck on booze.*« Die beiden kommentieren: »*Wow!*«, »*Yeah, yeah, right.*« Und Butt-Head fragt: »*Do you have any left?*« Verlegen schüttelt Joe den Kopf⁷. Dr. Steve übernimmt die Initiative: »*Beavis, Butt-Head, why don't you guys share a little bit why you're here.*« Butt-Head antwortet: »*Ah well, we saw this commercial. There was like this guy and he had, you know, like a beer. And then there were all these chicks. It was cool.*« Beavis ergänzt in einem leicht aufgeregten, aber dennoch ersten Ton: »*Just like we need beer. And we don't wanna wait to are 21.*« Mit dieser kleinen Erzählung über ihre Erfahrung mit der Werbung gelingt es den beiden sich eine glaubhafte Persönlichkeit innerhalb der Gruppe aufzubauen. Denn die mitgeteilten Informationen zitieren die bekannte Rolle des von der Werbung verführten Jugendlichen, was sofort von anderen Teilnehmern erkannt und bestätigt wird. Joe: »*Yeah, I started early myself.*« Ein weiterer Teilnehmer bestätigt ebenfalls: »*Yeah man, I heard that. For me it was always like beer and chicks, beer and chicks man. And you know, it was crazy.*« Butt-Head reagiert respektvoll: »*You guys rule!*« Beavis bestätigt noch einmal die besagte Erfahrung: »*Beer and chicks. Exactly!*« Bis hier hin scheint der Gesprächsverlauf im Rahmen der Therapie zu verlaufen. Die doppeldeutigen Bemerkungen und das charakteristische Kichern von Beavis und Butt-Head werden nach wie vor ignoriert. Der Grund dafür liegt in der Konditionalprogrammierung solcher Selbsthilfegruppen in Form der Regel, dass es den Teilnehmern nur gestattet ist von sich selbst zu sprechen. Diese Regel soll den Teilnehmern ermöglichen, sich als Person zu erfahren und ihr Problem zu akzeptieren. Jede Form einer personalen Asymmetrie in Bezug auf das Alkoholproblem der Teilnehmer, die durch Urteile über einen Anwesenden entstehen kann, wird dadurch vermieden. Die Doppeldeutigkeit der Beiträge von Beavis und Butt-Head wird daher nicht als solche thematisiert. Dies könnte belehrend wirken⁸.

7) Zum Zusammenhang von störenden Ereignissen und Verlegenheit vgl. Goffman 1971b, S. 108ff.

8) Es handelt sich hierbei um eine besondere Technik der Imagepflege, die gleichsam den Zweck der helfenden Kommunikation erfüllt, ohne dass dafür ein eigenes symbolisch generalisiertes Kommunikationsmedium ausgebildet werden könnte. Der Grund dafür liegt in der Tatsache, dass soziale Systeme nicht in der Lage sind Änderungen der Umwelt, wie z.B. eine Suchterkrankung, zu bewirken (vgl. Luhmann 1997, S. 407f.). Das einzige Problem, das soziale Systeme lösen, ist weitere Kommunikationen zu motivieren. Das Sprechen über individuelle Probleme ist die einzige Möglichkeit, weitere Kommunikationen im Sinne eines funktionsgemäßen Verstehens zu motivieren, denn diese ermöglicht es im Lichte eines gemeinsamen Problems sich selbst als Person zu thematisieren. Das psychische Problem wird als Thema der Kommunikation deswegen selbst das einzige Medium, das weitere Kommunikationen motivieren kann. Diese Form der Kommunikation erfüllt die Funktion der Pflege des eigenen Images sowie der Images der anderen Anwesenden, denn das ausschließliche Sprechen über sich selbst ermöglicht die Anerkennung des eigenen Problems und gleichzeitig drückt es die Rücksichtnahme auf die anderen teilnehmenden Personen aus. Soziale Systeme lösen nicht die Probleme der psychischen Umwelt. Der Bekenntnis-Charakter der Kommunikation kann aber zur Akzeptanz auch solch unangenehmer Seiten der eigenen menschlichen Existenz beitragen. Dies ist die einzige Form von Hilfe für psychische Systeme, die durch ein soziales System geleistet werden kann.

Nach dem Beitrag von Beavis und Butt-Head übernimmt wieder Dr. Steve die Gesprächsleitung: »O. k. group. We are going to continue sharing our experiences with each other. Who wants to go first?« Dennis, der Mann aus dem *physical-education*-Unterricht, beginnt: »I think, I finally clean myself up.« Sein Nachbar kommentiert: »Wow, that's great man. That's really great. But you know just ...« Butt-Head fällt ihm plötzlich ungeduldig ins Wort: »Ääh hey!« Mit dieser Unterbrechung zieht er die volle Aufmerksamkeit der Gruppe auf sich. Dr. Steve fragt: »Butt-Head, did you have something to say?« Butt-Head antwortet: »Äh yeah. I just wanna know when we get some beer?« Joe geht verständnisvoll darauf ein: »Hey man, I know what it's like. I once went two years without a drink.« Die potentielle Irritation konnte erfolgreich im Rahmen des Systems bearbeitet und integriert werden, ohne dass Butt-Heads Beitrag als Störung registriert wurde. Das Missverständnis wirkt in diesem Moment systemstabilisierend. Doch Beavis' Geduld ist offensichtlich zu Ende. Energisch entgegnet er: »Yeah, but I've never had a drink! You guys are supposed to get us some beer!« Butt-Head ergänzt etwas gelassener: »Why don't you stop all those whining crap and break out a couple of cold ones!« Ein Nachbar von Dennis wiederholt: »Mmmh, cold ones. Huuhhhh!« Und Dennis selbst stimmt zu: »That sounds pretty good.« Die Präferenz beginnt zu kippen und es kommt zum Konflikt. Butt-Head hat offensichtlich ein wirksames Symbol zur Ablehnung der bisherigen Systemreferenz gesetzt, was einen destabilisierenden Effekt hat. »Guys, we've all been through a lot. We, we've been ...«, versucht Dr. Steve durch Erinnerung an bereits Erlebtenes zu beruhigen. Doch Butt-Head unterbricht erneut mit der Ermütigung: »Yeah, let's go! There's a bar right down the street. Come on, what is one beer gonna do?« Beavis bekräftigt: »Yeah. We just have one and then we'll come right back.« Noch einmal versucht Dr. Steve durch Erinnerung und Reflexion an seine Patienten zu appellieren. »Guys! Let's try to remember, why we're here, ha? Come on!« Dieser Umstimmungsversuch ist jedoch zu schwach. Joe entgegnet zuversichtlich: »You know, I bet, I could drink just one and then stop.« Auch Beavis bestärkt noch einmal mit deutlichen Worten: »Yeah, yeah, come on, a couple of tall, frosty, smooth cold ones. Pure and cool as a mountain stream.« »Ah, you know guys. I can't take it. I need a drink«, entfährt es Joe entnervt. Der Nachbar von Dennis tut es ihm gleich, »Yeah, let's drink!«, und steht auf. Die Rolle des Therapieteilnehmers wird von allen Anwesenden aufgegeben. Beavis und Butt-Head haben es geschafft, erfolgreich die durch den Widerspruch geschaffene Instabilität zu nutzen, um die Anschlusswerte bezüglich des Themas umdrehen. Das Problem Alkohol erscheint nun als Lösung. Die Funktion der Therapie ist subvertiert. Trotz der erneuten Umstimmungsversuche von Dr. Steve lässt sich die Gruppe nicht mehr aufhalten. Der bisher präferierte Anschlusswert wird nun verneint. In freudiger Erregung erheben sich nun auch die anderen Teilnehmer von ihren Stühlen und verlassen den Sitzungsraum. Aus der Distanz zum Alkoholkonsum wird ein Re-Engagement für Alkoholkonsum. Dr. Steves Stimme geht im Freudentaumel der anderen unter. Am Ende sitzt er allein im Raum. Seine verzweifelten Appelle sind vergebens: »Hold on to your centers! Remember your centers!« Dies sind die letzten Operationen eines sozialen Systems, dem die Teilnehmer in der Umwelt und damit die entsprechenden komplementären Rollen und die eigentliche Funktion abhanden gekommen sind. Dr. Steve ist der Einzige, der sich seiner Rolle als Therapeleiter in diesem Interaktionssystem bis zum Schluss verpflichtet fühlt.

In der vierten und letzten Szene sieht man die ehemaligen Teilnehmer der Gruppentherapie in der besagten Bar betrunken und ausgelassen an einem Tisch sitzen. Beavis und Butt-Head sitzen am Tresen, während der Barmann ihnen energisch verständlich zu machen versucht, warum sie keinen Alkohol bekommen werden: »Look, I told you kids. You got no ID, you look under age and if I serve you, I go to jail.« Trotzdem versuchen die beiden den Barmann weiter zu überreden. Butt-Head: »Then... ähm, how about one for the road?« Beavis: »Yeah, you know like... ahm, one to help me... ahm, forget or something?« Sie schaffen es aber nicht, den Barmann umzustimmen: »Get out of here! Both of you!« Die rechtlichen Re-

striktionen sind für ihn weiterhin überzeugender. Der Konflikt zwischen den beiden und dem Barmann lässt sich nicht auflösen. Nun torkelt der extrem angetrunkene Joe heran und mischt sich in das Gespräch ein: »Hey, it's o.k. partner. These are good kids, yeah you know.« Und zu Beavis und Butt-Head sagt er: »You..., you know, you boys remind me on me when I was a kid.« Butt-Head entgegnet hoffnungsvoll: »Yeah, some day, we gonna be like you.« Beavis ergänzt: »Yeah, yeah, we gonna be drunk.« Worauf Joe antwortet: »That's my boys!«, um kurz darauf im Alkoholrausch besinnungslos zusammenbrechen. Damit endet die Episode.

Wenn Butt-Head sagt, er wolle so werden wie Joe, so spricht er in diesem Moment mit der verkörperten Bewunderung eines Sohnes, der stolz zu seinem Vater aufblickt. Diese Situation erinnert im Mitteilungsverhalten sehr stark an ein idealisiertes Gespräch zwischen Vater und Sohn, in dem der Sohn in Bewunderung des Vaters den Entschluss fasst, dem Vater in der Berufswahl zu folgen. Die quasi-familiären Bezugspersonen, die die beiden in der Gruppentherapie nicht finden konnten, scheinen sie nun gefunden und sich gleichsam selbst geschaffen zu haben, um weiter unbelehrbar an ihrem Ziel festhalten zu können.

4. Zusammenfassung

In der beschriebenen Episode der Serie »Beavis & Butt-Head« konnte beobachtet werden, wie es zu einer Vertauschung der positiven und negativen Anschlusswerte bezüglich eines bestimmten Themas der Kommunikation kommen konnte. Eine Ursache für diese Vertauschung liegt in den Bedingungen der Kommunikation, nämlich der Möglichkeit in Bezug auf denselben Sachverhalt gegensätzliche Standpunkte einzunehmen. Beide Standpunkte können durchaus Akzeptanz finden, ohne dass es zwangsläufig zu Konflikten kommen muss. Die Differenzierung der Gesellschaftsstruktur erzeugt einen Grad an Robustheit, die es verhindert, dass solche Widersprüche direkt auf die gesellschaftlichen Strukturen zurückwirken. In diesem Sinne kann davon gesprochen werden, dass Gesellschaft paradox konstituiert ist. Gesellschaft als »Einheit der Gesamtheit des Sozialen« (Luhmann 1984, S. 555) kann keine Beschränkungen der Thematisierungen setzen. Potentiell kann alles thematisiert werden. Die daraus resultierenden Widersprüche werden bis zu einem bestimmten Grad dazu genutzt, um weitere Anschlussoperationen zu motivieren⁹.

Anders verhält sich dies jedoch bei den anderen beiden Formen der Systembildung Interaktion und Organisation, wenn der Wechsel der Funktion keine Option für weitere Kommunikationen ist. Speziell am Fall der Interaktion zeigte die beschriebene Episode, so absurd sie auch erscheinen mag, dass diese Form der Systembildung nur begrenzt in der Lage ist, widersprüchliche Anschlusswerte zu tolerieren, ohne zu ernsthaften Konsequenzen für die Zukunft weiterer Operationen zu führen. In Interaktionssystemen tritt ein wichtiger Faktor für erfolgreiche Kommunikation hinzu, nämlich der der Bedeutung der Kommunikation für das Image der interpenetrierten Menschen in der Umwelt der Kommunikationssysteme. Zwar können auch in Interaktionssystemen Widersprüche bis zu einem bestimmten Grad zugelassen werden. Es werden dann aber die beschriebenen Techniken der System- und Imagepflege notwendig, um mit diesen Widersprüchen umzugehen und bestimmte Anschlussmöglichkeiten effektiv auszuschließen.

Die beschriebene Episode spielte dies an den beiden gegensätzlichen Positionen in Bezug auf Alkohol durch. Auf der einen Seite Beavis und Butt-Head, die eine unkritische, affirma-

9) Die Massenmedien gewinnen gerade aus dieser Tatsache für die unterhaltenden Formate immer wieder neue Themen. Angefangen bei Comedy-Formaten, wie z.B. Beavis & Butt-Head, über Science Fiction, Horror, verschiedenste Arten von Thrillern bis hin zu Liebesfilmen, in denen das Unglaubliche und Unmögliche scheinbar doch möglich zu sein scheint.

tive Position zum Alkoholkonsum für ihre Imagebildung besetzten, und auf der anderen Seite die Anonymen Alkoholiker, die aufgrund ihrer Erfahrungen mit Alkohol eine kritische, ablehnende Position zum Alkoholkonsum für ihre Imagepflege einnahmen. Die Besonderheit der Therapiegruppe bestand zusätzlich darin, dass die Imagepflege die einzige Lösungsmöglichkeit war, rein kommunikativ dem Problem Rechnung zu tragen und zur Systempflege – die Aufrechterhaltung der helfenden Funktion – durch eine klare unzweideutige Distanzierung vom Alkoholkonsum beizutragen und das Image negativ in Bezug auf Alkoholkonsum zu bestimmen. Trotz der gegensätzlichen Positionen zum Alkoholkonsum operierten beide im selben Rahmen. Die wechselseitige Unterstellung der jeweils eigenen Position unterstützte jedoch den Eindruck, man hätte eine gemeinsame Verstehensgrundlage, auf der eine erfolgreiche Kommunikation möglich wäre. Nach dem Missverständnis in der Schule konnten Beavis und Butt-Head in der Klinik als hilfsbedürftig erscheinen, ohne dass geklärt wurde, worin eigentlich ihr Problem bestand. Die Informationen, die sie mitteilten, reichten aus, um als Alkoholiker zu gelten. Als jedoch herauskam, dass sie mit einem gegensätzlichen Anschlusswert bezüglich des Alkoholkonsums kommunizieren, destabilisierte sich das System durch eine plötzlich aufschäumende kollektive Begeisterung so rasch, dass die Kommunikationstechniken zur Distanzierung vom Alkoholkonsum keine Wirkung mehr zeigen konnten. Die strenge Trennung zwischen Sozialdimension und Sachdimension wurde zugunsten einer Vermischung aufgeben, was sich beim Abbruch der Sitzung und anschließend in der Bar in einer mehr oder weniger chaotischen Kommunikation ausdrückte.

Dies alles wurde ausgelöst durch die Vorstellungen von Beavis und Butt-Head über die positive Funktion des Alkoholkonsums zur eigenen Imagebildung. Aufgrund dieses einfachen, unmittelbaren Rückkopplungsmechanismus', der durch den subjektiven Code zwischen externen Zeichen und internen Vorstellungen hergestellt wurde, könnte man Beavis und Butt-Head in gewisser Weise als schizopren bezeichnen. Denn der subjektive Code verhinderte eine klare Trennung zwischen Zeichen (z.B. Alkohol) und dem Bezeichnetem (psychisches Selbstbild). Mit diesem Unterscheidungsdefizit steckten sie auch die Teilnehmer der Therapiegruppe wieder an. Alle Episoden der Serie »Beavis & Butt-Head« drehen sich um dieses Problemfeld und können als Darstellung der relativen Machtlosigkeit von Kommunikation gegenüber der Widerständigkeit eines solchen egozentrischen, sozial/psychischen Systems, das ausschließlich zweiwertig operiert, verstanden werden. Die Absurdität ihrer fast unglaublichen Verhaltensweisen macht sie zu einer Art von Anti-Zivilisationshelden der modernen Gesellschaft¹⁰, die durch ihren starken emotionalen Bezug zu den begehrten Handlungsrahmen für die Imagebildung nur Chaos produzieren. Anders ausgedrückt, hat man es bei Beavis und Butt-Head mit einem Fall zu tun, bei dem der Körper über den Geist siegt und gerade dadurch als ironisches Negativ-Beispiel fungiert. Der etablierte Humor stellt insofern eine Form der Hinaufmodulation (vgl. Goffman 1977, S. 397ff.) im Sinne einer Distanzierung zu gewissen in der Serie dargestellten, aber auch außerhalb des Fernsehens beobachtbaren Handlungsformen dar¹¹.

-
- 10) Von Anti-Zivilisationshelden spreche ich hier im Anschluss an Durkheims Begriff des Zivilisationshelden in den Gründungsmythen der australischen Stämme (vgl. Durkheim 1981, S. 383-386, 394). Während die Zivilisationshelden die Funktion hatten eine soziale Ordnung positiv begründen, geben Anti-Zivilisationshelden Negativbeispiele, die damit wiederum positiv zur Stützung der sozialen Ordnung beitragen können. Heute werden solche Helden, positive und negative, in den Massenmedien konstruiert.
- 11) Möchte man eine Kontinuität im Thema zu früheren Werken herstellen, wäre hier als erstes »Don Quijote« zu nennen. Die wichtigste Gemeinsamkeit zwischen beiden Werken besteht wohl darin, dass die Hauptfiguren ihre Vorstellungen über vermeintlich sozial anerkannte Imagebildung aus den Massenmedien beziehen, wenn man unter diesem Begriff alle Verbreitungsmedien zusammenfasst, also Buchdruck und Fernsehen.

Betrachtet man das im Kleinen diskutierte Phänomen wieder in der im theoretischen Teil eröffneten Perspektive auf den rekursiven Zusammenhang zwischen sozialen Strukturen und den ermöglichten Prozessen hin, so kann die diskutierte Episode von »Beavis & Butt-Head« als Beispiel dafür betrachtet werden, wie riskant der Anschluss weiterer Kommunikationen werden kann, wenn die Anschlusswerte durch konfirmierende Operationen nicht geprüft und gegebenenfalls explizit gemacht werden. Die unterlassene Kommunikation der präferierten Anschlusswerte zur Konfliktvermeidung, die positive Umdeutung von negativen Anschlusswerten oder beides zusammen stellen einen Kommunikationsmodus dar, bei dem die systemintern produzierten Widersprüche zu einer Gefährdung gesellschaftlicher Strukturen werden können, weil von den beobachtbaren Kommunikationsoperationen nicht mehr auf den positiven Anschlusswert eines Codes und den damit verbundenen Erwartungen geschlossen werden kann. Dies macht eine Symbolproduktion und schließlich auch die Selbstvalidierung von Systemen unmöglich. Solche Effekte widersprüchlicher Kommunikation können sich entlang eines bestimmten Themenfeldes – nämlich Mensch und Gesellschaft – auch über die Grenzen einzelner Interaktionssysteme hinweg steigern und Rückkopplungseffekte auf den Komplexitätsgrad und die Integrationsfähigkeit von gesellschaftlichen Strukturen haben. In der analysierten Episode von »Beavis & Butt-Head« konnte die Dynamik eines solchen Phänomens im Mikroformat beobachtet werden.

Die im theoretischen Teil skizzierte Kombination von Luhmanns Systemtheorie und Teilen von Goffmans Interaktionstheorie soll dabei helfen, solche Phänomene zu analysieren, um die Bedeutung der kommunikativ erzeugten Widersprüche zwischen den zu lösenden Problemen der sozialen Systeme und der Rolle, die beteiligte Personen dabei spielen, besser zu analysieren. Für die Zukunft müsste dieser Ansatz unter stärkerer Anbindung an Organisationstheorien weiter ausgearbeitet werden, denn die Anforderungen der Systemstabilisierung als auch das Erfordernis der Imagepflege sind wichtige Bedingungen, die Kommunikationsprozesse in starkem Maße beeinflussen.

Literatur

- Bateson, Gregory (1982): Geist und Natur. Eine notwendige Einheit, Frankfurt/Main.
- Durkheim, Emile (1981): Die elementaren Formen des religiösen Lebens, Frankfurt/Main.
- Goffman, Erving (1971a): Techniken der Imagepflege, in: Ders., Interaktionsrituale. Über Verhalten in direkter Kommunikation, Frankfurt/Main, S. 10-53.
- Goffman, Erving (1971b): Verlegenheit und soziale Organisation, in: Ders., Interaktionsrituale. Über Verhalten in direkter Kommunikation, Frankfurt/Main. S. 106-123.
- Goffman, Erving (1977): Rahmen-Analyse. Ein Versuch über die Organisation von Alltagserfahrungen, Frankfurt/Main.
- Luhmann, Niklas (1984): Soziale Systeme. Grundriss einer allgemeinen Theorie, Frankfurt/Main.
- Luhmann, Niklas (1986): "Distinctions directrices". Über Codierung von Semantiken und Systemen, in: Ders.: Soziologische Aufklärung 4. Beiträge zur funktionalen Differenzierung der Gesellschaft, 3. Aufl., Wiesbaden, S. 13-32.
- Luhmann, Niklas (1997): Die Gesellschaft der Gesellschaft, Frankfurt/Main.
- Luhmann, Niklas (2000a): Organisation und Entscheidung, Opladen-Wiesbaden.
- Luhmann, Niklas (2004): Ökologische Kommunikation. Kann die moderne Gesellschaft sich auf ökologische Gefährdungen einstellen?, 4. Aufl., Wiesbaden.

Roland Walkow
 Universität Leipzig
 Institut für Kommunikations- und Medienwissenschaft
 Burgstraße 21
 04109 Leipzig