

# Die Kinderzeichnung im Kontext von Spiel- und Medienwelten der 1980er-Jahre

Historische Jungenzeichnungen zum Themenfeld *Masters of the Universe*



Tectum

KONTEXT  
Kunst  
Vermittlung  
Kulturelle Bildung



KONTEXT Kunst – Vermittlung – Kulturelle Bildung  
Band 14

# Die Kinderzeichnung im Kontext von Spiel- und Medienwelten der 1980er-Jahre

Historische Jungenzeichnungen  
zum Themenfeld *Masters of the Universe*

von  
Christoph-Maria Scholter

Tectum Verlag



Christoph-Maria Scholter

Die Kinderzeichnung im Kontext von Spiel- und Medienwelten der 1980er-Jahre.  
Historische Jungenzeichnungen zum Themenfeld *Masters of the Universe*  
KONTEXT Kunst – Vermittlung – Kulturelle Bildung. Band 14  
ISBN: 978-3-8288-6649-2

(Dieser Titel ist zugleich als gedrucktes Buch unter  
der ISBN 978-3-8288-3875-8 im Tectum Verlag erschienen.)

Umschlagabbildung: Filzstiftzeichnung, DIN A3, 1987 (Junge, 5 Jahre)

Zugl. Diss. im Fach Kunst an der Universität Paderborn, 2016

© Tectum – ein Verlag in der Nomos Verlagsgesellschaft, Baden-Baden 2017

Besuchen Sie uns im Internet

[www.tectum-verlag.de](http://www.tectum-verlag.de)

Bibliografische Informationen der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der  
Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Angaben sind  
im Internet über <http://dnb.ddb.de> abrufbar.

*Für Stephan*





# Inhalt

|   |           |
|---|-----------|
| <b>Vorwort</b>                                    | <b>9</b>  |
| <b>1 Forschungsfeld</b>                           | <b>11</b> |
| <b>2 Forschungsgrundlagen</b>                     | <b>13</b> |
| 2.1 Kinderzeichnungsforschung                     | 13        |
| 2.1.1 Stufenfolge                                 | 13        |
| 2.1.2 Raumdarstellung und Farbwahl                | 16        |
| 2.1.3 Geschlechtsunterschiede                     | 18        |
| 2.1.4 Kinderzeichnung im historischen Wandel      | 20        |
| 2.1.5 Medieninduzierte Kinderzeichnung            | 25        |
| 2.1.6 Zusammenfassung                             | 27        |
| 2.2 Kindliche Medienrezeption                     | 29        |
| 2.2.1 Medienwirkungsforschung                     | 29        |
| 2.2.2 Medienaneignung                             | 31        |
| 2.2.3 Zusammenfassung                             | 34        |
| 2.3 Spiel- und Medienwelten der 1980er-Jahre      | 35        |
| 2.3.1 Kindheit im Wandel                          | 36        |
| 2.3.2 Merchandising und Medienverbund             | 39        |
| 2.3.3 Zusammenfassung                             | 44        |
| <b>3 <i>Masters of the Universe</i></b>           | <b>47</b> |
| 3.1 Die Welt der <i>Masters</i>                   | 47        |
| 3.2 Spielzeuge und Medienprodukte                 | 48        |
| 3.3 Historischer Kontext                          | 57        |
| 3.4 Exkurs: Geschichte der Actionfigur            | 61        |
| 3.5 Aspekte der Faszination                       | 64        |
| 3.5.1 Identifikation und Projektion               | 64        |
| 3.5.2 Mythisch-märchenhafte Motive                | 65        |
| 3.5.3 Sinnliche Erfahrungswelten und Kinderkultur | 66        |
| 3.6 Erfahrungsberichte                            | 68        |
| 3.7 Zusammenfassung                               | 69        |

|  |            |
|--|------------|
| <b>4 Analyse der Kinderzeichnungen</b>                         | <b>73</b>  |
| 4.1 Vorüberlegungen  | 73         |
| 4.1.1 Kinderzeichnung als Forschungsgegenstand                 | 73         |
| 4.1.2 Fragestellungen  | 75         |
| 4.1.3 Materialsammlung und Analysemodell                       | 76         |
| 4.1.4 Forschungsansatz   | 77         |
| 4.2 Formale Analyse  | 78         |
| 4.3 Inhaltliche Analyse  | 87         |
| 4.3.1 Einzelfiguren  | 87         |
| 4.3.2 Figurengruppen   | 92         |
| 4.4 Handlungsanalyse   | 96         |
| 4.4.1 Bewegung und Interaktion                                 | 96         |
| 4.4.2 Beschreibende Darstellung                                | 99         |
| 4.5 Sonderformen   | 102        |
| 4.6 Interpretation   | 109        |
| 4.7 Zusammenfassung  | 112        |
| 4.8 Auswertung   | 113        |
| 4.8.1 Bezugsfeld I: Kinderzeichnungsforschung                  | 113        |
| 4.8.2 Bezugsfeld II: Kindliche Medienrezeption                 | 116        |
| 4.8.3 Bezugsfeld III: Spiel- und Medienwelten der 1980er-Jahre | 118        |
| 4.9 Resümee und Reflexion                                      | 119        |
| <b>5 Weiterführende Überlegungen</b>                           | <b>121</b> |
| 5.1 Zeichnungen im Vergleich                                   | 121        |
| 5.2 Nachhaltigkeit historischer Spiel- und Medienwelten        | 127        |
| 5.3 Angrenzende Fragestellungen                                | 130        |
| <b>6 Literaturverzeichnis</b>                                  | <b>133</b> |
| <b>7 Abbildungsverzeichnis</b>                                 | <b>143</b> |
| <b>8 Kinderzeichnungen</b>                                     | <b>147</b> |

# Vorwort

Christoph-Maria Scholter widmet sich im historischen Rückblick der Analyse und der Erforschung von Jungenzeichnungen aus den 80er-Jahren des vergangenen Jahrhunderts. Diese haben Motive aus dem damals sehr erfolgreichen Medienverbund der Actionspielserie *Masters of the Universe (MotU)* der US-amerikanischen Firma Mattel zum Gegenstand. Er legt eine Spurensicherung von Sehweisen, Spielpräferenzen, Weltbildern und Interessen, Wünschen und Anliegen ganzer Jahrgänge von Jungen in Westdeutschland vor, die durch die hier vorgenommenen Analysen ihrer Zeichnungen wahrgenommen und »gelesen« werden.

Diese Zeichnungen zu den verschiedensten Bereichen des Spielzeugverbundes *MotU* entstanden ausschließlich aus eigenem Interesse und aus eigener Initiative der Kinder, ohne Anleitung und Kontrolle durch Eltern oder Lehrende, in häuslichen und privaten Kontexten. Sie wurden nicht durch einen schulischen Kunstunterricht begleitet, da in Schulen und Elternhäusern die Ästhetik, Ideologie und die kaum kontrollierbare Begeisterung der Jungen für die oftmals bewaffneten Fantasy-*MotU*-Figuren pädagogisch mehr als umstritten waren. Es handelt sich somit auch um historische Dokumente aus einem informellen »Randbereich«, welcher aber von Seiten der Jungen her in bedeutsamer biografischer Perspektive als ihr eigener, unabhängiger Raum für ihre Spiel- und Sammelleidenschaft, Austausch, Erprobung von Rollenmodellen und Imagination wahrgenommen wurde, in dem sie ihre kindlichen Sehweisen und Wünsche weitgehend ohne Vorgaben der Eltern widerspiegeln konnten und in den Zeichnungen formulierten. Die Sammlung dieser Zeichnungen zum Universum von *MotU* war zugleich von gebotener Eile, handelt es sich doch hier meist um Werke, die mehr oder weniger verstaubt, in Schubladen oder auf Dachböden lagerten. Da die meisten Mütter in den 80er-Jahren diese Zeichnungen weitgehend als wenig wertgeschätztes Material wegwarfen, ist die Untersuchung der noch vorgefundenen Zeichnungen von hohem dokumentarischem wie kultursoziologischem Wert.

Mit der Vorstellung dieser komplexen Kinderzeichnungssammlung und des begleitenden Bildmaterials öffnet sich ein historischer Raum, in dem durch den Blick auf einzelne Werke ein Rundgang durch die Welt heute nicht mehr existierender Kinder- und Spielzimmer erschlossen wird. Erstmals werden durch Christoph Scholter bisher kaum beachtete Kindheits- und Spielerlebnisse einer ganzen Generation dokumentiert. Diese ist heute zwischen 30 und 40 Jahren alt und verknüpft bis in die Gegenwart mit den *Masters of the Universe* eine Fülle von Assoziationen und konkreten biografischen Erinnerungen. Das lässt sich beispielsweise auch in den entsprechenden Internetforen nachverfolgen.

Zugleich entstanden diese Jungenzeichnungen, gesellschaftspolitisch gesehen, an einer historisch relevanten Schnittstelle, kurz vor der Einführung des Privatfernsehens und der dann gleichfalls einsetzenden Digitalisierung der Lebenswelten. Diese kulturellen Entwicklungen führten dann nur wenige Jahre später sehr rasch durch schnellere Sehweisen und komplexere Bilderfähigkeiten zu gravierenden Veränderungen in der qualitativen Gestaltung von Kinderzeichnungen.

Bisher fehlten ebenso Einzelstudien, die sich mit geschlechterspezifischen Themen in der Geschichte der Kinder- und Jugendzeichnung auseinandersetzen. Christoph Scholter legt hier eine neue Sehweise auf Jungenzeichnungen vor. Nach der Lektüre dieser Untersuchung

und ihrer erweiterten Wahrnehmung von Jungenzeichnungen sind die seit Jahrzehnten gängigen Kriterien zur Analyse von Jungen- und auch Mädchenzeichnungen in ihrer Handhabung und sprachlichen Fassung äußerst kritisch zu werten und neu zu überprüfen. Mit dieser sorgfältigen und konzentrierten Grundlagenforschung werden somit auch über die Perspektive der historischen Kinderzeichnungsforschung hinaus wichtige Akzente gesetzt.

*Jutta Ströter-Bender*

*November 2016*

# 1 Forschungsfeld

Im Mittelpunkt des Forschungsinteresses steht die Analyse historischer Kinderzeichnungen aus den 1980er-Jahren, die sich der Produktlinie *Masters of the Universe (MotU)* widmen. Dabei handelt es sich um Spielzeuge in Verbindung mit Medienprodukten, welche sich damals an Jungen im Vor- und Grundschulalter richteten und bei einem Großteil der Kinder bekannt und sehr beliebt waren.

Der kommerzielle Erfolg der Spielzeugreihe war enorm, sodass um die Mitte des Jahrzehnts jeder dritte Junge in der Bundesrepublik mindestens eine, häufig jedoch mehrere *Masters-Figures* besaß.<sup>1</sup> Ein besonderes Merkmal stellt dabei der Medienverbund dar. Die Spielfiguren mit ihrer Fülle an Zubehör waren Teil eines komplexen und sehr breit angelegten Systems, das beispielsweise von Comic-Heften, Zeichentrickfilmen und Hörspielen über Mal- und Bilderbücher bis hin zu Pausenboxen oder Bettwäsche reichte. Ganze Lebenswelten konnten so thematisch gestaltet werden und die Produktlinie fand sowohl haptisch als Spielzeug als auch in audiovisueller Form Eingang in viele Kinderzimmer. Ein Phänomen, welches sich in Bezug auf seinen derart reichhaltigen Umfang sowie hinsichtlich seiner Leitmedien und Rahmenbedingungen in den folgenden Jahrzehnten gewandelt hat.

Die Zeichnungen zu *MotU* stehen »in der Geschichte der ästhetischen Sozialisation an einer historischen 'Nahtstelle', kurz vor der Einführung des Privatfernsehens und der Einführung der Bildschirmspiele. Entwicklungen, die dann durch schnellere Sehweisen und komplexere Bilderfahrungen die Kinderzeichnungen in ihrer qualitativen Gestaltung verändern sollten.«<sup>2</sup> Anhand des bildnerischen Verarbeitungsprozesses dieser Spiel- und Medienwelt lassen sich besondere Charakteristika feststellen, welche auf dem Feld der Kinderzeichnungsforschung gemessen werden können. Dies betrifft unter anderem die Darstellung von Körper und Raum, den Farbeinsatz, die Wiedergabe von Details sowie geschlechts- und altersabhängige Gesichtspunkte in Zusammenhang mit den medienabhängigen Vorlagen.

Grundlage der Forschungsarbeit liefert eine Zusammenstellung von bisher über 200 in der damaligen Bundesrepublik entstandenen Zeichnungen von Jungen im Vor- und Grundschulalter, die das Thema *MotU* behandeln. Zusätzlich unterstützen sowohl selbstgefertigte Bildergeschichten oder Kassettenhüllen als auch Fotos von Spielszenen sowie Erfahrungs- und Erinnerungsberichte die Untersuchung und unterstreichen den dokumentarischen Charakter dieser Arbeit. Außerdem konnten viele Zeichnungen zu vergleichbaren Themenbereichen der mediengeprägten Kinderkultur dieser Zeit gesammelt werden, wie etwa zu *Star Wars*, *Marshall BraveStarr* oder *MASK*. Dabei erheben weder die Fundstücke der themengebundenen Bilder noch die Auswahl des weiteren Forschungsmaterials Anspruch auf Repräsentativität, sondern sind als eine Reihe von Fallbeispielen zu betrachten, anhand derer sich Bezüge zu bestehenden und aktuellen Forschungsergebnissen herstellen lassen.

---

<sup>1</sup> Vgl. Fuchs, Claudia: Barbie trifft He-Man. Kinder erzählen über Spielwelten und ihre Alltagswelt. Freiburg i. Br. 2001, S.19.

<sup>2</sup> Ströter-Bender, Jutta: »Masters of the Universe« 1985–1986 (MotU). In: Kirchner, Constanze u.a. (Hrsg.): Kinderzeichnung und jugendkultureller Ausdruck. Forschungsstand – Forschungsperspektiven. München 2010, S. 241.



Das Projekt bewegt sich nicht nur im Rahmen der Kinderzeichnungsforschung. Ebenso werden medienpädagogische Aspekte sowie Gesichtspunkte im Bereich der Kulturwissenschaft berührt. So kann stellenweise das Aufwachsen in einer mediengeprägten Kinderkultur der 80er-Jahre beleuchtet werden, einem Schwellenjahrzehnt, in dem Kinder noch nicht als sogenannte Digital Natives gelten.<sup>3</sup>

---

<sup>3</sup> »Spricht man von Kindern und Medien ist oft die Rede von den 'Digital Natives', also von der im Internetzeitalter aufgewachsenen Generation.« Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.): KIM-Studie 2012. Kinder+Medien, Computer+Internet. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger in Deutschland (2013). [http://www.mpfs.de/fileadmin/KIM-pdf12/KIM\\_2012.pdf](http://www.mpfs.de/fileadmin/KIM-pdf12/KIM_2012.pdf), S. 3.

## 2 Forschungsgrundlagen

Dieses Kapitel stellt zunächst grundlegende Forschungsergebnisse vor, welche als Basis für die Analyse der historischen Zeichnungen dienen. Dabei soll auf drei ausgewählte Bezugsfelder eingegangen werden. Den zentralen Rahmen bildet die Untersuchung der Arbeiten vor dem Hintergrund der Kinderzeichnungsforschung. Zusätzliche Aufschlüsse liefern ausgewählte Aspekte der kindlichen Medienrezeption sowie Erklärungen zu den damaligen Spiel- und Medienwelten für Jungen im Allgemeinen.

### 2.1 Kinderzeichnungsforschung

An dieser Stelle sollen relevante Ergebnisse auf dem Gebiet der Kinderzeichnungsforschung zusammengefasst werden. Neben der altersbezogenen Entwicklung der kindlichen Zeichentätigkeit sind ebenso Merkmale der Figurendarstellung, Raumorganisation und Farbwahl sowie geschlechtsspezifische Unterschiede zu verdeutlichen.

Eine umfangreiche Zusammenstellung diesbezüglich zeigt Hans-Günther Richter in dem Standardwerk mit dem Titel »Die Kinderzeichnung«<sup>4</sup>, welches als Basisliteratur nachfolgender sowie aktueller Studien herangezogen wird. Dabei ist festzuhalten, dass die genannten Kategorisierungen und Alterszuordnungen innerhalb der Entwicklungsstufen der Zeichentätigkeit nicht als feste Markierungen dienen, sondern als Anhalts- beziehungsweise Vergleichspunkte für die spätere Analyse. Darüber hinaus tragen bisherige Untersuchungsergebnisse im Kontext der Neuen Medien zur Grundlagensicherung und zum weiteren Verständnis bei.

#### 2.1.1 Stufenfolge

Zur Entwicklung des grafischen Formen- und Darstellungsrepertoires in der Kinderzeichnung wird in der einschlägigen Fachliteratur grundsätzlich zwischen altersabhängigen Phasen unterschieden, welche den Weg vom sogenannten Kritzeln bis hin zu einer komplexen Bildstruktur aufzeigen.

Klaus Eid, Michael Langer und Hakon Ruprecht stellen in ihrem Standardwerk für Kunstpädagog\*innen, unter anderem auf der Grundlage der Forschung Richters, eine prägnante Zusammenfassung dieser Entwicklungsstufen vor, die im Folgenden knapp präsentiert werden soll.<sup>5</sup> Im Zusammenhang mit diesem Forschungsprojekt und den zu untersuchenden Zeichnungen erscheint es sinnvoll, insbesondere auf die Herausbildung der Figurendarstellung einzugehen.

---

<sup>4</sup> Richter, Hans-Günther: Die Kinderzeichnung. Entwicklung, Interpretation, Ästhetik. 1. Aufl. Düsseldorf 1987.

<sup>5</sup> Vgl. Eid, Klaus u. a.: Grundlagen des Kunstunterrichts. Eine Einführung in die kunstdidaktische Theorie und Praxis. 6., durchges. Aufl. Paderborn 2002, S. 119 ff.

### *Die Kritzelphase:*

Die frühesten Demonstrationen zeichnerischer Aktivitäten werden in den ersten Lebensmonaten als »Schmieraktivitäten« oder »Spurschmier«<sup>6</sup> bezeichnet. Mit Beginn des zweiten Lebensjahrs und mittels der Anregung durch adäquate Zeichenmaterialien geht dieses kindliche »Schmieren und Sudeln«<sup>7</sup> in die Kritzelphase über. Stifte, Kreiden oder Ähnliches werden durch Drehung von Arm und Schulter, später von Ellenbogen, Hand und Fingern bewegt und auf einem Bildträger werden zeichnerische Spuren hinterlassen, welche sich mit zunehmendem Alter immer differenzierter zeigen. Dabei wird ab dem dritten Lebensjahr zwischen »Hiebkritzel«, »Schwingkritzel«, »Kreiskritzel« und »Zickzackkritzel«<sup>8</sup> unterschieden. Im nächsten Schritt vermag das Kind gerade Linien, geschlossene oder kreisartige Formen sowie erste Volumendarstellungen zu zeigen und die einzelnen Kritzeleien werden schließlich als konkrete Bildmotive benannt. Insgesamt herrschen aber innerhalb dieser Stufe motorische Impulse vor. Mit der Entwicklung einer konkreten Darstellungsabsicht endet die Kritzelphase.

### *Die Schemaphase:*

In dieser Stufe manifestieren sich zwischen dem dritten und vierten Lebensjahr erste Versuche konkreter Darstellungsformen. Innerhalb dieser Phase wird nochmals differenziert, wobei der Schemaphase die Vorschemaphase vorausgeht. Dabei bildet das Hauptthema frühester gegenständlicher Abbildungsabsichten meist die Menschendarstellung. Gespeist aus dem in der Kritzelphase erworbenen Zeichenrepertoire entsteht aus geometrischen Zeichen und Formen wie Linien und Kreisen ein erstes Figurenschema, der sogenannte Kopffüßler. »[E]in wesentlicher Teil des Menschen, nämlich sein Kopf, steht für den ganzen Menschen. Dieses Phänomen gilt als ein Grundprinzip archaischen bildnerischen Denkens.«<sup>9</sup> In diesem Rahmen entwickelt das Kind unter anderem Sensibilität für eine gezielte Blatt- und Raumorganisation und begibt sich so auf den Weg zu komplexeren Darstellungsformen. Im Laufe des vierten Lebensjahrs werden bei der Darstellung der menschlichen Figur wesentliche anatomische Merkmale des Körpers zunehmend deutlicher berücksichtigt, wie etwa in der zeichnerischen Unterscheidung zwischen Kopf und Rumpf, Armen und Händen oder Beinen und Füßen. Mit dem steigenden Bedürfnis nach Wiedererkennbarkeit geht die Vorschemaphase in die eigentliche Schemaphase über. Dabei erhöhen sich die Bandbreite der Bildmotive sowie die Wiedergabe von Details. Als ein weiteres bedeutendes Merkmal ist die »Prägnanztendenz«<sup>10</sup> zu nennen. »Das Kind will Gegenstände in möglichst charakteristischer, klarer und eindeutiger Ansicht darstellen.«<sup>11</sup> So werden die Motive meist zentral ins Blatt gesetzt, Tiere in der Seitenansicht gezeigt und Figuren sowie Objekte frontal

<sup>6</sup> Richter, Hans-Günther: Die Kinderzeichnung. Entwicklung, Interpretation, Ästhetik. 1. Aufl. Düsseldorf 1987, S. 24.

<sup>7</sup> Ebd., S. 23.

<sup>8</sup> Eid, Klaus u. a.: Grundlagen des Kunstunterrichts. Eine Einführung in die kunstdidaktische Theorie und Praxis. 6., durchges. Aufl. Paderborn 2002, S. 122 ff.

<sup>9</sup> Ebd., S. 128.

<sup>10</sup> Ebd., S. 131.

<sup>11</sup> Ebd.

wiedergegeben. Kennzeichnend für die Körperdarstellung ist das Aufzeigen größtmöglicher Richtungsunterschiede nach dem Prinzip des »Primitivschemas«<sup>12</sup>. Als grafisches Mittel der Differenzierung werden die Arme häufig rechtwinklig an den Rumpf ange-  
 setzt. Ebenso werden durch die deutliche Abspreizung der Finger und die Drehung der  
 Füße nach außen diese klar als solche kenntlich gemacht. Bewegungsdarstellungen und  
 Überschneidungen von Körperteilen sind im Rahmen dieses zeichnerischen Verfahrens  
 noch nicht berücksichtigt. Mit zunehmendem Alter erfolgt schließlich die schrittweise  
 Auflösung dieses Prinzips beispielsweise durch das Anlegen der Arme an den Körper.  
 Dem Kopf als wesentlichster Körperteil kommt eine besondere Bedeutung zu. Er wird  
 oft übergroß im Verhältnis zum Rest der Figur gezeichnet. An den stark geometrischen  
 und schematisierten grafischen Ausdrucksformen kann bis weit in die Grundschul-  
 zeit festgehalten werden. Später werden jedoch diese Konzepte »von der Tendenz zur  
 wirklichkeitsgetreueren Wiedergabe zurückgedrängt«<sup>13</sup>. Ab diesem Zeitpunkt, etwa  
 zwischen dem neunten und zehnten Lebensjahr, setzt die zweite Schemaphase ein. Es  
 kommt zu ersten Bewegungs- und Profildarstellungen der menschlichen Figur. Immer  
 mehr werden nun differenziertere Richtungsunterscheidungen und die Überlagerungen  
 einzelner Körperteile oder verschiedener Bildgegenstände berücksichtigt. Die Glied-  
 maßen werden mit Gelenken versehen und gehen stufenlos in den Körper über. Mit  
 dem Streben nach Wiedererkennbarkeit und Abbildungsstreue nimmt auch die Lust an  
 Detaildarstellungen stetig zu. In der späten Kindheit verändern sich auch die jeweiligen  
 Bildinhalte. Waren es zuvor meist Darstellungen der unmittelbaren Lebenswelt oder der  
 Bezugspersonen, steigt mit zunehmendem Alter die Relevanz fantastischer und mär-  
 chenhafter Motive. Natürlich tauchen dabei ebenso massenmedial vermittelte Inhalte  
 auf, wie unter anderem Comic-Darstellungen, Bilder von Superhelden oder Weltraum-  
 fantasien. Doch auch gesellschaftlich relevante und politische Themen werden im Zuge  
 dieser Schemabilder wiedergegeben.

### *Die pseudonaturalistische Phase:*

Zwischen dem elften und zwölften Lebensjahr und mit dem Eintritt ins Jugendalter  
 werden die beschriebenen Schemadarstellungen immer mehr durch individuelle Gestaltungs-  
 konzepte abgelöst. Zeichnungen dieser Entwicklungsphase zeigen meist auf  
 den ersten Blick einen vergleichsweise hohen Grad an naturalistischer Darstellung  
 und ein starkes Gegenstandsinteresse. Das Bedürfnis nach Wiedererkennbarkeit und  
 Realitätsnähe bildet eines der Hauptkriterien für die jugendlichen Zeichner. »Erst bei  
 näherem Hinsehen erkennt der Betrachter, daß vor allem die Details (...) die optische  
 Richtigkeit lediglich vortäuschen.«<sup>14</sup> Zugleich bildet diese Phase den Zeitrahmen, in  
 dem viele Jugendliche das Vertrauen in das eigene Darstellungsvermögen verlieren und  
 von zeichnerischen Aktivitäten Abstand nehmen. Die Bildmotive dieser Stufe werden  
 nahezu ausschließlich durch kulturell vermittelte und damit auch durch mediale Inhalte  
 gespeist. An der Schwelle zum Erwachsenenalter spielt insbesondere die Darstellung  
 des Gefühlslebens eine bedeutende Rolle. Da weitere Etappen auf dem Weg zu den

<sup>12</sup> Eid, Klaus u. a.: Grundlagen des Kunstunterrichts. Eine Einführung in die kunstdidaktische Theorie und Praxis. 6., durchges. Aufl. Paderborn 2002, S. 131.

<sup>13</sup> Ebd., S. 132.

<sup>14</sup> Ebd., S. 156.

Gestaltungsformen erwachsener Menschen nicht mehr Gegenstand dieses Forschungsprojekts sind, soll auf höhere Altersstufen nicht mehr eingegangen werden und der Überblick zu den Phasen der kindlichen Zeichenentwicklung sei damit abgeschlossen.

Wie eingangs erwähnt, haben die beschriebene Stufenabfolge und die jeweiligen Altersangaben lediglich idealtypische Gültigkeit. Einzelmerkmale der unterschiedlichen Phasen können oft früher auftreten oder sich mit den Zeichensystemen angrenzender Stufen vermischen. Vereinzelt werden Teilphasen einfach übersprungen. Ebenso kann sehr lange an einer Darstellungsform wie dem Primitivschema festgehalten werden, solange das Konzept adäquat erscheint und das Kind nicht mit Alternativen oder brauchbareren Techniken konfrontiert wird.<sup>15</sup>

Wichtigste Einflussfaktoren auf die kindliche Zeichentätigkeit bilden individuelle Ausprägungen und kognitive Fähigkeiten sowie Umwelterfahrungen bedingt durch die jeweiligen gesellschaftlichen und kulturellen Strukturen.<sup>16</sup> Anregungen durch medial vermittelte Bildwelten und durch die Neuen Medien spielen dabei eine bedeutende Rolle.<sup>17</sup> Dies betrifft nicht nur die Entwicklung des bildnerischen Darstellungsvermögens, sondern ebenso die Inhalte der Bildmotive.

Andreas Schoppe benennt Kindheit im Allgemeinen als »ein gesellschaftlich geformtes Produkt«<sup>18</sup>, welches von der jeweiligen Zeitepoche abhängig ist. Ein Umstand, der sich in Form der Kinderzeichnung widerspiegelt. Aufgrund des kulturellen Wandels und der daraus resultierenden veränderten Lebensumstände sind die Untersuchungsergebnisse auf dem Gebiet der Kinderzeichnungsforschung ständig neuen Betrachtungsweisen auszusetzen.

### 2.1.2 Raumdarstellung und Farbwahl

Während sich in der Fachliteratur oftmals klare und sich stark ähnelnde Kategorisierungen zur Darstellung räumlicher Beziehungen finden, weichen Untersuchungsergebnisse zum farbigen Gestalten häufiger voneinander ab. Als Hauptursache dafür wird zum einen der hohe emotionale Anteil bei der Farbwahl genannt. Zum anderen ist die Farbgebung von der jeweiligen Gegenstandsfarbe sowie von der Verfügbarkeit der entsprechenden farbigen Mittel abhängig.<sup>19</sup>

Wie bei der Beschreibung der Entwicklungsphasen der Zeichentätigkeit sind auch hier die einzelnen Darstellungsmodelle und Altersangaben nicht als starre und unumstößliche Kategorisierungen zu verstehen. Mischformen sowie ein verfrühtes oder verspätetes Auftreten einzelner Raum- und Farbkonzepte sind möglich.

---

<sup>15</sup> Vgl. Eid, Klaus u. a.: Grundlagen des Kunstunterrichts. Eine Einführung in die kunstdidaktische Theorie und Praxis. 6., durchges. Aufl. Paderborn 2002, S. 122.

<sup>16</sup> Vgl. Reiß, Wolfgang: Kinderzeichnungen. Wege zum Kind durch seine Zeichnung. Neuwied 1996, S. 30 f.

<sup>17</sup> Forschungsergebnisse zur medieninduzierten Kinderzeichnung werden in Kapitel 2.1.5 näher beleuchtet.

<sup>18</sup> Schoppe, Andreas: Kinderzeichnung und Lebenswelt. Neue Wege zum Verständnis des kindlichen Gestaltens. Herne 1991, S. 8.

<sup>19</sup> Vgl. Wiegmann-Bals, Annette: Die Kinderzeichnung im Kontext der Neuen Medien. Eine qualitativ-empirische Studie von zeichnerischen Arbeiten zu Computerspielen. 1. Aufl. Oberhausen 2009, S. 20.

## Raumdarstellung:

Am Anfang der beschriebenen Kritzelphase zeigt sich noch keine räumliche Systematik und die Bildgegenstände erscheinen zunächst verstreut auf dem Bildträger. Erste Ansätze der zeichnerischen Raumorganisation bilden sich zwischen dem dritten und vierten Lebensjahr im Zuge der Darstellung des senkrechten Stehens heraus, welches sich mittels der rechtwinkligen Ausrichtung der Linien zu den Blattkanten zeigt.<sup>20</sup> Im weiteren Verlauf dieser Phase orientiert sich das Kind zunehmend an den Blatträndern und die Zeichenfläche wird in oben und unten sowie rechts und links organisiert. Mit dem Eintritt in die Schemaphase entwickelt sich aus der horizontalen und vertikalen Blatteinteilung in der Regel das sogenannte Streifen- oder Standlinienbild. Der untere Blattrand oder eine dazu parallel gezogene Linie bilden die Bodenlinie, worauf die Gegenstände senkrecht ausgerichtet werden. Entsprechend dazu dient die obere Blattkante als Himmelslinie.<sup>21</sup> Meist entsteht gleichzeitig dazu das Steil- oder Flächenbild als ein weiteres Raumkonzept, welches durch das Phänomen der »Umklappungen«<sup>22</sup> gekennzeichnet ist. Dabei werden beispielsweise Landschaften von oben dargestellt, die sich darin befindenden Gegenstände zeigen sich aber frontal oder in ihrer Seitenansicht. Ebenso tauchen in dieser Entwicklungsstufe simultanperspektivische Darstellungen auf. Diese zeigen gleichzeitig mehrere Ansichten der Bildgegenstände, die eigentlich nur von verschiedenen Standpunkten aus zu sehen wären. Die Simultanperspektive »wird von Kindern angewandt, die eine ganzheitliche Erfassung von Dingen anstreben«<sup>23</sup>. Das System des Streifen- und Standlinienbilds wird oft mit dem Prinzip des Steil- oder Flächenbilds sowie mit den simultanperspektivischen Darstellungen kombiniert.

Insgesamt zeichnen sich aber in dieser Phase noch keine eindeutigen räumlichen Ausrichtungen oder klare Richtungstendenzen im Sinne einer stimmigen perspektivischen Zeichnung ab. Überschneidungen und Überdeckungen werden aufgrund des Bestrebens nach optischer Prägnanz sowie klaren Bildaussagen vermieden und die Bildgegenstände werden auf ihre Grundformen reduziert.<sup>24</sup> Etwa nach dem neunten Lebensjahr ist in der späten Schemaphase eine Umstrukturierung der Raumkonzepte im Zusammenhang mit der Ausweitung der Bildmotive und Detaildarstellungen zu beobachten. Dabei dehnt sich die Bodenzone aus und der Bereich des Himmels gliedert sich der Bodenlinie an, sodass eine Horizontlinie als Grenzzone entsteht. Kubische Bildgegenstände wie ein Haus oder ein Auto werden nun häufig mittels zweier Ansichten wiedergegeben. Die Standlinie der Seitenansicht des Gegenstands verläuft schräg über das Blatt und richtet sich zum Horizont hin aus. Insofern spricht man hier von einem Schrägbild. Es entwickeln sich erste Ansätze von Tiefenräumlichkeit und Darstellungsweisen in annähernd parallelperspektivischer Form.<sup>25</sup> Die Weiterentwicklung der räumlichen

<sup>20</sup> Vgl. Eid, Klaus u. a.: Grundlagen des Kunstunterrichts. Eine Einführung in die kunstdidaktische Theorie und Praxis. 6., durchges. Aufl. Paderborn 2002, S. 139.

<sup>21</sup> Vgl. Richter, Hans-Günther: Die Kinderzeichnung. Entwicklung, Interpretation, Ästhetik. 1. Aufl., Düsseldorf 1987, S. 81 f.

<sup>22</sup> Ebd., S. 83.

<sup>23</sup> Eid, Klaus u. a.: Grundlagen des Kunstunterrichts. Eine Einführung in die kunstdidaktische Theorie und Praxis. 6., durchges. Aufl. Paderborn 2002, S. 140 f.

<sup>24</sup> Vgl. Reiß, Wolfgang: Kinderzeichnungen. Wege zum Kind durch seine Zeichnung. Neuwied 1996, S. 58.

<sup>25</sup> Vgl. ebd., S. 113.

Bildorganisation bildet das sogenannte Horizontbild. Dabei treten in der späten Kindheit Überschneidungen und erste Tiefenstaffelungen auf. Weiter in der Ferne liegende Gegenstände werden verkleinert gezeichnet und die Gesetzmäßigkeiten der Parallelperspektive werden konsequenter eingehalten.<sup>26</sup> Mit dem Beginn des Jugendalters entwickelt sich das Raumbewusstsein erneut weiter und ermöglicht erste planvolle Konzepte zur Darstellung tiefenräumlicher Relationen. Es sind nun auch räumliche Verkürzungen und Versuche zu zentralperspektivischen Konstruktionen zu sehen. Die starke und stetig zunehmende Einflussnahme durch Fotografien und medial vermittelte Bildwelten auf die Raumvorstellungen Jugendlicher spielt in dieser Phase eine große Rolle.

### *Farbwahl:*

Bei der Entwicklung des Farbausdrucks geht man davon aus, dass das Interesse der Kleinkinder im Rahmen der Kritzelphase zunächst vor allem der Konsistenz von Flüssigfarbe gilt, also dem Farbbrei. Am Anfang der Schemaphase zeigt sich meist ein weitgehend freier und spielerischer Umgang mit Farbe. Mit der Neigung zu möglichst großen Farbkontrasten werden Gegenstandsfarben noch wenig berücksichtigt und der Farbeinsatz wird überwiegend von emotionalen Anteilen beherrscht.<sup>27</sup> Zu Beginn der Schulzeit, etwa ab dem sechsten Lebensjahr, wächst das Bestreben nach wirklichkeitsnäheren Darstellungsformen mit dem Versuch der Wiedergabe der Lokalfarbe, also dem Farbton, der den zu zeichnenden Bildgegenstand charakterisiert. Zum Beispiel werden die Blätter eines Baums oder eine Wiese grün gezeigt, Dächer rot und der Himmel blau. In der späteren Kindheit steigen der Grad an Detaillierungen sowie die Motivskala und das Kind beginnt, etwa ab dem zehnten Lebensjahr, Farben zu mischen um zusätzliche Differenzierungsmöglichkeiten zu erhalten. Im weiteren Entwicklungsverlauf werden Farben aufgrund ihrer emotionalen Qualitäten zur Ausdruckssteigerung eingesetzt. Tendenzen, die sich im Jugendalter noch verstärken.<sup>28</sup> Die Untersuchungen von Wolfgang Reiß zum Farbverhalten bestätigen die genannten basalen Forschungsergebnisse.<sup>29</sup> Außerdem stellt der Autor fest, dass Mädchen im Alter zwischen fünf und 12 Jahren wesentlich häufiger zum Einsatz der Gegenstandsfarben sowie zum Gebrauch möglichst vieler Farben tendieren als Jungen. Mädchen sind demnach Jungen bezüglich der Farbwahl in dieser Altersspanne »überlegen«<sup>30</sup> und orientieren sich früher an der Realität der Bildgegenstände.

## **2.1.3 Geschlechtsunterschiede**

Neben den genannten geschlechtsabhängigen Unterscheidungen die Farbwahl betreffend betont Reiß außerdem, dass Mädchen in der Schulkindheit auch zu differenzierteren Raum-

<sup>26</sup> Vgl. Richter, Hans-Günther: Die Kinderzeichnung. Entwicklung, Interpretation, Ästhetik. 1. Aufl., Düsseldorf 1987, S. 85 f.

<sup>27</sup> Vgl. Eid, Klaus u. a.: Grundlagen des Kunstunterrichts. Eine Einführung in die kunstdidaktische Theorie und Praxis. 6., durchges. Aufl. Paderborn 2002, S. 150.

<sup>28</sup> Vgl. Richter, Hans-Günther: Die Kinderzeichnung. Entwicklung, Interpretation, Ästhetik. 1. Aufl., Düsseldorf 1987, S. 88 ff.

<sup>29</sup> Vgl. Reiß, Wolfgang: Kinderzeichnungen. Wege zum Kind durch seine Zeichnung. Neuwied 1996, S. 72 ff.

<sup>30</sup> Ebd., S. 79.

darstellungen und Flächengestaltungen neigen als Jungen. Insbesondere sollen aber an dieser Stelle geschlechtsspezifische Merkmale anhand der Figuren- und Detailwiedergabe beschrieben werden.

Diesbezüglich führt Annette Wiegelmann-Bals in ihrer aktuelleren Untersuchung wesentliche Forschungsergebnisse der letzten Jahrzehnte zusammen. Es wird erklärt, »dass Mädchen der menschlichen Figur beim bildnerischen Gestalten in vielen Fällen mehr Aufmerksamkeit schenken, zum Beispiel durch die größere Anzahl ausgearbeiteter Details, durch stimmigere Proportionen oder durch die Größe der dargestellten Figur, während sich auf den Bildern der Jungen häufig winzige, gesichtslose Strichmännchen befinden.«<sup>31</sup> Weiter wird festgehalten, dass Mädchen grundsätzlich öfter Figuren zeichnen, dabei vor allem fröhliche Inhalte zeigen und zum häufigeren Einsatz von geschwungenen Linien tendieren als Jungen.

Martin Schuster betont die vermehrte Darstellung friedlicher, häuslicher oder naturnaher Szenen in der Mädchenzeichnung, wohingegen Jungen eher zu Kampfzonen oder zu Abbildungen technischer Abläufe in Form der Wiedergabe von Maschinen, Baggern, Panzern oder Raumschiffen neigen.<sup>32</sup>

Bestätigt wird dies durch die Aussagen von Reiß, indem er ebenfalls formuliert, dass Mädchen im Alter zwischen sechs und zehn Jahren allgemein früher Personen und Bewegungen darstellen und häufiger gefühlbetonte Inhalte abbilden.<sup>33</sup> Insbesondere wird auch hier eine weitaus vielfältigere und eindeutige Fokussierung, Differenzierung und Ausformulierung von Details hervorgehoben als bei den Jungen. Deren Zeichnungen sind vielmehr die Attribute Sachlichkeit, Nüchternheit, Gegenständlichkeit und formale Reduktion zuzusprechen.<sup>34</sup>

Weiter müssen im Rahmen dieser Arbeit Untersuchungsergebnisse zu geschlechtsspezifischen Unterschieden vor dem Hintergrund der medialen Einflussnahme auf die Zeichentätigkeit von Kindern beleuchtet werden.

Unter anderem machen auch die von Maya Götz zusammengeführten Studien zur medieninduzierten Kinderzeichnung deutlich, dass die Schwerpunkte der Mädchenzeichnungen insgesamt stärker auf Menschen-, Natur- und Tierdarstellungen liegen als bei den Bildern der Jungen.<sup>35</sup> Die Motive wirken harmoniebetont und die Wiedergabe realitätsnaher Szenen wird angestrebt. Bei den untersuchten Zeichnungen weisen die Arbeiten der Mädchen im Geschlechtervergleich weitaus weniger offensichtliche Medienspuren auf. Als »eine typische Jungenfantasie«<sup>36</sup> geben die männlichen Altersgenossen vor allem Superhelden eindeutig wieder und orientieren sich dabei stark an den originalen Medienvorlagen. Anders als bei den zuvor genannten Untersuchungsergebnissen tendieren deshalb auch Jungen in die-

<sup>31</sup> Wiegelmann-Bals, Annette: Die Kinderzeichnung im Kontext der Neuen Medien. Eine qualitativ-empirische Studie von zeichnerischen Arbeiten zu Computerspielen. Oberhausen 2009, S. 24.

<sup>32</sup> Vgl. Schuster, Martin: Kinderzeichnungen. Wie sie entstehen, was sie bedeuten. 2., neu bearb. Aufl. München 2001, S. 59.

<sup>33</sup> Vgl. Reiß, Wolfgang: Kinderzeichnungen. Wege zum Kind durch seine Zeichnung. Neuwied 1996, S. 84.

<sup>34</sup> Vgl. ebd.

<sup>35</sup> Vgl. Götz, Maya u. a.: »Ich bin eine Elfe« – Die Fantasien der Mädchen und ihre Medienspuren. In: Götz, Maya (Hrsg.): Mit Pokémon in Harry Potters Welt. Medien in den Fantasien von Kindern. München 2006, S. 183 ff.

<sup>36</sup> Götz, Maya u. a.: »Ich war ein Raptor, ein riesiger Dinosaurier...« – Die Fantasien von Jungen und ihre Medienspuren. In: Götz, Maya (Hrsg.): Mit Pokémon in Harry Potters Welt. Medien in den Fantasien von Kindern. München 2006, S. 209.



ser Form zur detaillierten Figurendarstellung. Im Vordergrund stehen dabei aber wiederum hauptsächlich Kampfszenen sowie die Bedeutungen und Funktionsweisen der jeweiligen Waffen.

Anhand der Studien von Wiegelmann-Bals zur Kinderzeichnung im Kontext von Videospielen lässt sich die Neigung der Jungen zur Abbildung von Kampfszenen und Waffen bestätigen.<sup>37</sup> Die Autorin betont in diesem Zusammenhang ebenso die Wiedergabe von Handlungsabläufen und Funktionsdarstellungen, während sich die Mädchen mehr auf dekorative Bildelemente konzentrieren. Aber auch hier liegt der Fokus einiger Jungen auf einer präzisen und detailreichen Gestaltung der Protagonisten der Spiele. Außerdem arbeiten beide Geschlechter gleichermaßen farbdifferenziert.

Nach Jutta Ströter-Bender liefern allgemein Medienfiguren und -helden Abbildungsschemata, die schnell verinnerlicht und zeichnerisch reproduziert werden können.<sup>38</sup> Dabei gleichen sich innerhalb der Detail- und Figurendarstellungen Mädchen- und Jungenzeichnungen zunehmend einander an. Merkmale wie dekorative Elemente, sensible Farbdifferenzierung oder fleißiges Ausmalen, welche in der Fachliteratur allgemein als Aspekte der Mädchenästhetik gelten, werden im Rahmen der medieninduzierten Kinderzeichnung auch den Jungen zugesprochen. So findet sich der »Prinzessinnenstil«<sup>39</sup> mit der Betonung auf der genauen Darstellung von Kleidern, Frisuren und Accessoires analog im Bestreben der Jungen wieder, detailliert Kostüme, Waffen oder Kampfanzüge zu zeichnen.

Insgesamt ist festzuhalten, dass medial vermittelte Bildwelten, etwa durch Computerspiele oder Filme, Einfluss auf die Fantasien und Tagträume von Mädchen und Jungen ausüben und Ausdruck in Form ihrer Zeichnungen finden. Die im Rahmen der Untersuchungen zur medieninduzierten Kinderzeichnung getroffenen Aussagen bezüglich geschlechtsspezifischer Aspekte können in mancher Hinsicht die zuvor angeführten grundlegenden Forschungsergebnisse bestätigen, aber auch teilweise eindeutig widerlegen.

## 2.1.4 Kinderzeichnung im historischen Wandel

Wie die bisher zusammengetragenen Studien zeigen, unterliegt die kindliche Zeichentätigkeit diversen Faktoren, die von Reiß prägnant als »endogene( ) und exogene( ) Einflüsse( )«<sup>40</sup> bezeichnet werden. Im Wesentlichen stellen dabei zum einen individuelle Neigungen, emotionale Befindlichkeiten sowie Alter und Geschlecht bedeutende Wirkungsgrößen dar. Zum anderen haben stetig wechselnde Umwelterfahrungen in Abhängigkeit von vorherrschenden gesellschaftlichen, kulturellen und sozialen Bedingungen der jeweiligen Zeitepoche großen Einfluss. Entsprechend der Formulierung von Wiegelmann-Bals kann demnach die kindliche Zeichenentwicklung in Form der Stufenfolge nicht »als determiniertes, isoliertes Phänomen betrachtet werden (...), sondern der gesamte Komplex des ästhetischen und

<sup>37</sup> Vgl. Wiegelmann-Bals, Annette: Die Kinderzeichnung im Kontext der Neuen Medien. Eine qualitativ-empirische Studie von zeichnerischen Arbeiten zu Computerspielen. Oberhausen 2009, S. 168 ff.

<sup>38</sup> Vgl. Ströter-Bender, Jutta: »Danke für Age of Empires«. Bildeindrücke durch Medien im Kontext der ästhetischen Sozialisation. In: Mattenklott, Gundel u. a. (Hrsg.): Ästhetische Erfahrung in der Kindheit. Theoretische Grundlagen und empirische Forschung. Weinheim 2004, S. 240.

<sup>39</sup> Ebd.

<sup>40</sup> Reiß, Wolfgang: Kinderzeichnungen. Wege zum Kind durch seine Zeichnung. Neuwied 1996, S. 22.

bildnerischen Verhaltens [ist] gesellschaftlich [und] kulturell (...) vermittelt«<sup>41</sup>. Aufgrund dieser Erkenntnis scheint es sinnvoll, der Frage nachzugehen, inwieweit sich die Qualität der Kinderzeichnung im Laufe der letzten Jahrzehnte verändert hat und welche Ursachen dafür zu finden sind.

»Es sind nicht mehr sorgsam durchgearbeitete Bilder mit typischen 'Kinderthemen', die sich dem Betrachter darbieten, (...) häufig kunstpädagogischen Ansprüchen vom harmonischen Kinderbild nicht mehr genügend.«<sup>42</sup> So benennt Schoppe bereits Anfang der 90er-Jahre ein grundsätzlich verändertes Niveau der Kinderzeichnung und erklärt weiter: »Für heutige Kinder stehen offenbar nicht mehr Ordnungsliebe, Sorgfalt oder Auseinandersetzung mit kulturellen Traditionen im Mittelpunkt (...).«<sup>43</sup> Ein Kanon, der sich auch in weiteren Studien wiederfindet.

Unter anderem betont Schuster den allgemeinen Wandel der gezeichneten Bildinhalte.<sup>44</sup> Während klassische Abenteuerliteratur, Märchen oder Sagen die kindlichen Fantasien früherer Generationen bestimmten, werden die Motive nunmehr fast ausschließlich massenmedial, insbesondere durch das Fernsehen, vermittelt. Vor diesem Hintergrund beklagt der Autor »eine völlig passive Rolle«<sup>45</sup> des Kindes. Ein Umstand, welcher sich demnach auch auf die Zeichentätigkeit negativ niederschlägt. Insgesamt wird eine grundsätzlich verminderte Zeichenfertigkeit sowie Zeichenlust im Vergleich mit Kindern vergangener Jahrzehnte herausgestellt, wofür Schuster folgende Gründe anführt:<sup>46</sup>

#### *Spielzeug:*

Die Überfülle an zur Verfügung stehenden Spielzeugen hemmt die Zeichenlust. Bilder aus der Vorstellungswelt müssen nicht mehr zeichnerisch umgesetzt und so ins Sichtbare überführt werden, sondern stehen für die Kinder in Form von Modellen bereit.

#### *Computerspiele:*

Virtuelle Spielwelten suggerieren den Kinder Fantasien weitaus glaubhafter, detaillierter und umfangreicher als dies die Zeichnung vermag. Etwa ab dem sechsten Lebensjahr übernehmen so häufig Computerspiele die Funktion der Kinderzeichnung.

#### *Zeichenmaterial:*

Insbesondere die am häufigsten zur Verfügung stehenden und verwendeten Filzstifte sind in ihrer Handhabung sehr eingeschränkt. Sie ermöglichen kaum flächenfüllende

---

<sup>41</sup> Wiegmann-Bals, Annette: Die Kinderzeichnung im Kontext der Neuen Medien. Eine qualitativ-empirische Studie von zeichnerischen Arbeiten zu Computerspielen. Oberhausen 2009, S. 29.

<sup>42</sup> Schoppe, Andreas: Kinderzeichnung und Lebenswelt. Neue Wege zum Verständnis des kindlichen Gestaltens. Herne 1991, S. 32.

<sup>43</sup> Ebd.

<sup>44</sup> Vgl. Schuster, Martin: Kinderzeichnungen. Wie sie entstehen, was sie bedeuten. 2., neu bearb. Aufl. München 2001, S. 180 ff.

<sup>45</sup> Ebd., S. 181.

<sup>46</sup> Vgl. ebd., S. 192 ff.

Zeichnungen oder Bilder größeren Formats. Ebenso lässt sich kein differenziertes Farbspektrum herstellen, wie dies etwa beim Mischen von Wasserfarben gelingt.

### *Mangelnde Ausdauer und Geduld:*

Das steigende Angebot an Unterhaltungs- und Freizeitangeboten führt zu weniger Zeit und Geduld der Kinder für ein ausdauerndes Zeichnen.

### *Medienvorbilder und Zeichenschemata:*

Vor allem durch Comics oder Trickserien vermittelte Fantasiewelten geben meist konkrete Motive und Figurendarstellungen vor, deren Wiedergabe aber von Kindern häufig nicht erreicht wird. Dies kann zu Frustrationen führen, welche die Zeichenlust sowie die Freude am eigenen bildnerischen Ergebnis stark einschränken.

Auch die jüngere Forschung von Wiegelmann-Bals beschäftigt sich mit dem Veränderungsprozess der Kinderzeichnung. Konkret vergleicht sie Arbeiten von Jungen und Mädchen aus dem Archiv für Kinderzeichnungen in Erfurt aus den Jahren von 1966 bis 1970 mit Zeichnungen, die zwischen 1999 und 2002 entstanden sind.<sup>47</sup> In der Auswertung ihrer Untersuchung wird zunächst der Wandel der Bildmotive aufgrund der historischen Rahmenbedingungen und der kulturellen Veränderungen bestätigt. Wie zu erwarten, weichen märchenhafte Motive oder die Darstellung von Alltagssituationen der älteren Zeichnungen häufig massenmedial vermittelten Bildinhalten, wie Weltraumfantasien, TV-Erlebnissen oder Comic-Adaptionen. Wieder werden den Zeichnungen der früheren Kindergeneration eine höhere Qualität in Bezug auf die Zeichenfertigkeit und das Darstellungsvermögen eingeräumt. So weisen diese Arbeiten einen komplexeren Bildaufbau hinsichtlich Raumorganisation und Perspektive sowie eine differenziertere und vielfältigere Farbgebung auf. Außerdem zeigen die älteren Bilder ein höheres Niveau bei der Darstellung von Details und Plastizität. »Generell kann in Bezug auf die prozessuale Zeichentätigkeit der Kinder die Vermutung formuliert werden, dass diese vor etwa 35 Jahren (...) konzentrierter und ausdauernder bildnerisch gearbeitet haben.«<sup>48</sup> Als Ursachen dafür nennt Wiegelmann-Bals »veränderte( ) Sozialisations- und Entwicklungsbedingungen der Kindheit«<sup>49</sup>, welche insbesondere auf die Einflussnahme massenmedial verbreiteter Bildwelten, vor allem durch Computerspiele und andere digitale Medien, zurückzuführen sind. Die damit verbundene hohe Dichte von schnell aufeinanderfolgenden Motiven hemmt eine längerfristige zeichnerische Rezeption des Gesehenen sowie die Ausbildung bildnerischer Fertigkeiten. Die Bildeindrücke, etwa in einem Videospiel, erfolgen in Form komplexer szenischer Zusammenhänge und Handlungsabläufe, welche kaum durch eine einzelne Zeichnung wiedergegeben werden können. Weitere Erklärungsansätze für ein verändertes Zeichenniveau bestätigen großteils die angeführten älteren Aussagen:<sup>50</sup>

<sup>47</sup> Vgl. Wiegelmann-Bals, Annette: Die Kinderzeichnung im Kontext der Neuen Medien. Eine qualitativ-empirische Studie von zeichnerischen Arbeiten zu Computerspielen. Oberhausen 2009, S. 29 ff.

<sup>48</sup> Ebd., S. 35.

<sup>49</sup> Ebd., S. 36.

<sup>50</sup> Vgl. ebd., S. 36 ff.

### *Geringe zeitliche Ressourcen:*

Kinder widmen einen Großteil ihre Freizeit vornehmlich dem Medienkonsum oder der Beschäftigung mit Neuen Medien. Der benötigte Zeitaufwand zur Entwicklung zeichnerischer Kompetenzen kann dadurch erheblich geschmälert werden.

### *Mangel an realen Erfahrungen:*

Anders als einen Gegenstand oder eine Spielfigur in den Händen zu halten, ermöglichen virtuelle Bildwelten keine haptische Auseinandersetzung. Eine intensivere Betrachtung des zu zeichnenden Objekts ist damit nicht möglich. Zudem werden Medienwelten meist im Vorfeld auf die Erwartungen des kindlichen Zielpublikums abgestimmt und erlauben somit weniger Erfahrungsspielräume.

### *Stereotype Zeichenschemata:*

Medienfiguren manifestieren sich immer stärker in der Kinder- und Jugendkultur und wecken bei ihren Rezipienten meist das Bedürfnis, diese möglichst perfekt nachzuzeichnen. Häufig sind die Figuren auch so angelegt, dass dies mühelos geschehen kann. Beispielsweise erfreut sich das Zeichnen von Mangas großer Beliebtheit, wobei, begleitet durch Malbücher oder konkrete Zeichenvorlagen, standardisierte Schemata eingeübt werden. Zwar können die Ergebnisse den Wunsch nach einer genauen Wiedergabe erfüllen und das Vertrauen der Kinder in die eigenen Fähigkeiten stärken, ein offener, experimenteller oder freier zeichnerischer Ausdruck wird dadurch allerdings behindert.

Mit der Frage »Zeichnen Kinder heute anders?« eröffnet Martin Gerstenberger seine Untersuchung zur qualitativen Veränderung der Kinderzeichnung im historischen Vergleich.<sup>51</sup> Dabei bedient auch er sich Archivarbeiten, nämlich von Grundschulern aus dem Jahr 1965 zum Thema »Ich gieße meine Blumen im Garten«. Verglichen werden diese Bilder mit Zeichnungen gleichaltriger Kinder von 2007 zum selben Thema. Ähnlich wie bei den beiden vorausgegangenen Beobachtungen stellt auch Gerstenberg eine Veränderung bezüglich des Zeichenniveaus fest. Mehr als den aktuelleren Arbeiten schreibt er den älteren Bildern Merkmale wie »Erkennbarkeit der Handlung, Erfüllung des Themas, differenzierte Farb- und Formgebung, Musterentwicklung, Detailreichtum( ) [und] individuelle Formensprache«<sup>52</sup> zu. Auf der Suche nach Ursachen für dieses Phänomen stützt sich der Autor unter anderem auf die angeführten Ausführungen Schusters. In den Erklärungsansätzen Gerstenbergers werden also erneut der zunehmende Medienkonsum und die damit scheinbar einhergehende Passivität sowie Fremdbestimmung für die verminderten zeichnerischen Fertigkeiten und für eine geringere Zeichenfreude verantwortlich gemacht. Im Speziellen wird auf zwei ursächliche Aspekte eingegangen, die sich weitgehend mit den zuvor genannten Gesichtspunkten decken:<sup>53</sup>

<sup>51</sup> Vgl. Gerstenberger, Martin: Zeichnen Kinder heute anders? In: Kirchner, Constanze u. a. (Hrsg.): Kinderzeichnung und jugendkultureller Ausdruck. Forschungsstand – Forschungsperspektiven. München 2010, S. 101–110.

<sup>52</sup> Ebd., S. 106.

<sup>53</sup> Vgl. ebd., S. 107 ff.

### *Monofunktionales Spielzeug:*

Besonders industriell hergestellte Plastikspielzeuge, vor allem Kunststofffiguren von Medienhelden, scheinen die Entwicklung der Fantasie zu hemmen. Dabei werden diesen Spielzeugen mangelnde Funktionsmöglichkeiten sowie ein fehlender kreativer Input bescheinigt. Diese ausbleibenden Erfahrungswerte spiegeln sich in den Zeichnungen der Kinder wider.

### *Fantasielose Freizeitaktivitäten:*

Zwar bietet sich den Kindern heute scheinbar ein Überangebot an Freizeitaktivitäten, meist werden diese jedoch durch übermäßigen Medienkonsum oder durch die Spielzeugindustrie bestimmt. Die medial vermittelte Bilderflut und die Menge an zur Verfügung stehenden Spielzeugen verringern die Vorstellungskraft des Kindes und schmälern Aufmerksamkeit sowie Konzentrationsfähigkeit. Dies zeigt sich im ungeduldigen und reduzierten Zeichnen. Zusätzlich vermindern stark strukturierte Tagesabläufe der heutigen Kindergeneration die zeitlichen Ressourcen, die für die Ausbildung zeichnerischer Fertigkeiten nötig wären.

Die Kinderzeichnung scheint also im historischen Vergleich auf formaler und inhaltlicher Ebene einem Wandel unterzogen zu sein. So weisen die drei vorgestellten Untersuchungen eine Veränderung der Bildinhalte nach und stellen die Tendenz zu einer verminderten Zeichenfertigkeit, zur Reduktion der zeichnerischen Ausdrucksformen und zu einer teilweise abnehmenden Lust am Zeichnen fest. Anschaulich verdeutlichen dies Wiegelmann-Bals und Gerstenberger im direkten Vergleich von Kinderzeichnungen aus den 60er-Jahren mit Arbeiten des 21. Jahrhunderts. Als Hauptursache für den Wandel innerhalb der kindlichen Zeichentätigkeit gelten in allen Fällen soziokulturelle Veränderungsprozesse sowie vor allem der zunehmende Medienkonsum.

Es bleibt anzumerken, dass die zusammengeführten Ergebnisse nicht als repräsentativ gelten. Zum einen erscheint im Rahmen der Gegenüberstellung die Menge der Stichproben zu gering. Zum anderen wird – bezüglich der älteren Arbeiten – der analytische Vergleich ohne Berücksichtigung von Hintergrundinformationen über die Urheber oder den Entstehungskontext vollzogen. So bleibt unklar, ob die Archivarbeiten im Zuge eines schulischen Unterrichtsprojekts entstanden sind, beziehungsweise inwieweit Hilfestellung geleistet wurde oder ob es sich um freie Handzeichnungen handelt. Besonders das von Gerstenberger getroffene Forschungsdesign scheint insofern zu hinken, als dass das Thema »Ich gieße meine Blumen im Garten« womöglich eine ganz andere Bedeutung für die aktuelle Kindergeneration einnimmt, als dies noch in den 60er-Jahren der Fall war. Auch die herangezogenen Aussagen und Erklärungsansätze, welche heutige Kinder vornehmlich als fremdbestimmte Mediennutzer beschreiben, erscheinen in diesem Zusammenhang subjektiv und zu wenig differenziert. Dennoch liefern die vorgestellten Forschungsprojekte deutliche Hinweise auf eine veränderte Qualität der Kinderzeichnung im Vergleich der letzten Jahrzehnte.

## 2.1.5 Medieninduzierte Kinderzeichnung

Obgleich rückblickend der zunehmende Medienkonsum als ursächlich für eine verminderte Zeichenqualität erscheint, nimmt dieser mehr denn je einen bedeutenden Stellenwert innerhalb der kindlichen Lebenswelt ein.

Unter anderem veranschaulicht die seit 1999 regelmäßig durchgeführte KIM-Studie zum Medienverhalten 6- bis 13-Jähriger, dass insbesondere die elektronischen Massenmedien »unverkennbar ein fester Bestandteil unserer Gesellschaft und damit auch bereits im Alltag der Kinder verankert sind.«<sup>54</sup> 2012 wird die Studienreihe erstmals um die Untersuchung des Medienumgangs von Vorschul- und Kindergartenkindern erweitert, wobei vor allem die Rolle der Audiomedien und der Kindercomputer beleuchtet wird.<sup>55</sup> Folglich bilden die Auswirkungen der Mediennutzung auf die Sehgewohnheiten und die bildnerische Rezeption einen Schwerpunkt innerhalb der Kinderzeichnungsforschung. Im Folgenden sollen dazu wesentliche und für dieses Projekt relevante Untersuchungsergebnisse zusammengefasst werden.

Nach Wiegelmann-Bals haben die Neuen Medien, »insbesondere die interaktiven Bildschirmtechnologien, (...) in den Industrieländern seit Anfang der 70er Jahre kontinuierlich einen Platz in der Freizeit von Kindern (...) erobert«<sup>56</sup>. Eine Tatsache, die sich in der kindlichen Wahrnehmung und Zeichentätigkeit niederschlägt und die die Autorin im Kontext von Computerspielen untersucht. Über die in den Kapiteln 2.1.3 und 2.1.4 ausgeführten Erkenntnisse hinaus werden der ästhetische Charakter, die Inhalte und das Geschlecht der Protagonisten der Spiele als Identifikationsmodelle für Jungen und Mädchen bezeichnet.<sup>57</sup> Die Identifikations- und Projektionsmerkmale medialer Bildwelten und Geschichten finden in der zeichnerischen Wiedergabe der Kinder ihren Ausdruck und bilden einen weiteren wesentlichen Gesichtspunkt in diesem Zusammenhang. Ähnlich wie Märchen oder Sagen bieten auch elektronische Massenmedien ein breites Angebot zur Auseinandersetzung und Bewältigung kindlicher Lebensaufgaben und -situationen.

Von Bedeutung sind hier die sogenannten handlungsleitenden Themen, die Norbert Neuß in seinen Untersuchungen zur symbolischen Verarbeitung von Fernseherlebnissen durch die Kinderzeichnung mittels folgender Begriffe zusammenfasst: »Kleinsein und Großwerden«, »Gerechtigkeit und Moral«, »Alleinsein oder Trennung«, »Geschlechtlichkeit«, »Tod und Sterben«, »[s]oziale Ängste« und »Beziehungen«<sup>58</sup>. Diese grundlegenden Motive treten in den von Neuß untersuchten Zeichnungen immer wieder auf. Die bildnerische Auseinandersetzung mit Medieninhalten kann demnach als ein symbolischer Verarbeitungsprozess von Entwicklungsaufgaben verstanden werden, wobei das Kind – hier aus dem TV-Angebot – persönlich bedeutsame Aspekte herausgreift und visualisiert. »Die medienbezogenen Kin-

<sup>54</sup> Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.): KIM-Studie 2012. Kinder+Medien, Computer+Internet. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger in Deutschland (2013). [http://www.mpfs.de/fileadmin/KIM-pdf12/KIM\\_2012.pdf](http://www.mpfs.de/fileadmin/KIM-pdf12/KIM_2012.pdf), S. 3.

<sup>55</sup> Vgl. ebd., S. 66 f.

<sup>56</sup> Wiegelmann-Bals, Annette: Die Kinderzeichnung im Kontext der Neuen Medien. Eine qualitativ-empirische Studie von zeichnerischen Arbeiten zu Computerspielen. Oberhausen 2009, S. 55.

<sup>57</sup> Vgl. ebd., S. 75 ff.

<sup>58</sup> Neuß, Norbert: Symbolische Verarbeitung von Fernseherlebnissen in Kinderzeichnungen. Eine empirische Studie mit Vorschulkindern. 1. Aufl. München 1999, S. 173 ff.

derzeichnungen sind folglich keine Abbildungen von 'gespeicherten' Medienbildern. Das Kind bildet nicht ab, sondern es bildet. Es kopiert nicht die Wirklichkeit, sondern übersetzt das Gesehene.«<sup>59</sup> Entgegen also der in Kapitel 2.1.4 genannten kulturpessimistischen Aussagen gilt das Kind hier nicht als passiver Konsument. Anhand der Untersuchungen von Neuß wird deutlich, dass die Kinderbilder zwar auf Medieninhalte hinweisen, es sich dabei jedoch nicht um ein bloßes und fantasieloses Abzeichnen handelt, sondern um einen aktiven Rezeptionsprozess. Weiter eröffnet die bildnerische Bearbeitung von Medienerlebnissen einen zusätzlichen Vorzug: »Durch das Zeichnen wird eine Verlangsamung hervorgerufen, indem das Kind sich für eigene Empfindungen Zeit nimmt und es zu dem Gesehenen eine Position beziehen kann.«<sup>60</sup> Einer nur flüchtigen Wahrnehmung der vermittelten Inhalte kann dadurch entgegengewirkt werden.

Die symbolische Verarbeitung handlungsleitender Themen wird auch von Ingrid Paus-Haase und Susanne Keuneke bestätigt, die den medial vermittelten Inhalten und Bildern ein reichhaltiges Symbolangebot und eine Auswahl verschiedenster Realitätsentwürfe zuschreiben. Sie unterstreichen die Rolle der Kinderzeichnung als sinnvolles Mittel der »Evaluation der kindlichen Medienästhetik«<sup>61</sup> sowie der Analyse medialer Verarbeitungsprozesse. Demnach lassen die Bilder Rückschlüsse auf die individuelle Bedeutung der Medieninhalte zu.

Auf der Suche nach Medienspuren in Kinderfantasien gebraucht auch Götz die Kinderzeichnung als Forschungsgegenstand und hält ebenso fest, wie Kinder das Medienangebot als symbolisches Material nutzen. Gestützt auf die Aussagen von Neuß erklärt sie, dass Medieninhalte und -bilder als Projektionsflächen für individuelle Erfahrungen dienen können und direkt an die Vorstellungskraft anknüpfen: »Mediale Geschichten werden in diesem Sinne nicht einfach nachgeahmt, sondern mithilfe der eigenen Erfahrung verarbeitet (...). Kinder gehen dabei recht selbstständig mit den medialen Bildern und Geschichten um und nutzen sie zur Bearbeitung ihrer eigenen Themen, zum Handeln und zur Gestaltung von Situationen.«<sup>62</sup> So gilt auch hier der mediale Verarbeitungsprozess in Form der Zeichnung nicht als bloße Nachahmung des Gesehenen, sondern als ein Vorgang bei dem die Kinder eigene Handlungswünsche zeigen.

Das Zeichnen nach konkreten, in diesem Fall nach massenmedial vermittelten Bildvorlagen umschreibt Reiß folgendermaßen: »Es handelt sich um eine Unzahl von Klebebildern, Vorlagenbüchern, Comicfiguren, Serienheldinnen und -helden in immer wieder neuen Zusammenhängen, sei es in Büchern, Zeitschriften, auf Kleidung, Süßigkeiten, Schulartikeln usw. Diese 'Vorbilder' werden abgemalt, durchgepaust, oder es werden tausendfach aufgelegte Zeichenschablonen verwendet.«<sup>63</sup> Allgemein als Abzeichnen benannt, gilt dieses Vorgehen landläufig eher als negativ behaftet und geht einher mit der Vorstellung einer genauen, aber

<sup>59</sup> Neuß, Norbert: Symbolische Verarbeitung von Fernseherlebnissen in Kinderzeichnungen. Eine empirische Studie mit Vorschulkindern. 1. Aufl. München 1999, S. 81.

<sup>60</sup> Ebd., S. 184.

<sup>61</sup> Paus-Haase, Ingrid u. a.: Symbolangebote und kindliche Ästhetik. Zur spezifischen Welt- und Selbstwahrnehmung auf der Basis von Medieninhalten. In: Neuß, Norbert (Hrsg.), Ästhetik der Kinder. Interdisziplinäre Beiträge zur ästhetischen Erfahrung von Kindern. Frankfurt a. M. 1999, S. 237.

<sup>62</sup> Götz, Maya: Kinderfantasien und Medien – eine erste Annäherung über den Forschungsstand. In: Götz, Maya (Hrsg.): Mit Pokémon in Harry Potters Welt. Medien in den Fantasien von Kindern. München 2006, S. 25.

<sup>63</sup> Reiß, Wolfgang: Kinderzeichnungen. Wege zum Kind durch seine Zeichnung. Neuwied 1996, S. 49.

teils stupiden, schablonenhaften und fantasielosen zeichnerischen Wiedergabe. Zwar sind nach Reiß die »Vorstellungen der Kinder (...) nicht frei[, sondern] (...) unterliegen sehr stark konventionalisierten Merkmalen der angebotenen Bildwelten, mit denen sie aufwachsen«<sup>64</sup>, dennoch stellt sich auch für ihn die Frage nach dem kreativen Anteil innerhalb der zeichnerischen Reproduktion. Im Zuge seiner Forschung liefern Medientvorlagen Zeichenhilfen, welche die Grenzen einer bloßen Kopie bei weitem überschreiten. Medienwelten und deren Verbundsysteme zählen zu den zentralen Erfahrungsbereichen der Kinder. Ein Fakt, demnach ein althergebrachter kunstpädagogischer »Anspruch von 'Originalitätsvorstellungen' (...), der sich ausschließlich auf eine 'eigenständige' Entwicklung bezieht«<sup>65</sup>, nicht mehr als haltbar erscheint.

Im Rahmen aktuellerer Studien bekräftigen beispielsweise die Aussagen von Constanze Kirchner eine sowohl realistische als auch positive Sichtweise bezüglich medialer Bildvorlagen. Diese können als »zeitgemäße Angebote«<sup>66</sup> für Kinder und Jugendliche bezeichnet werden, »um weiterhin mit Engagement und Intensität zu gestalten«<sup>67</sup>.

Zudem bescheinigt bereits 1986 Adelheid Staudte der zeichnerischen Wiedergabe von Medieninhalten keine bloße Nachahmung, sondern eine aktive Auseinandersetzung mit den Vorbildern sowie eine individuelle Interpretation. Insbesondere gilt dabei, eine »Balance zwischen der fremden Formensprache und dem eigenständigen Ausdruck«<sup>68</sup> zu finden.

## 2.1.6 Zusammenfassung

Die Entwicklung der kindlichen Zeichentätigkeit ist grundsätzlich in drei aufeinanderfolgende und altersabhängige Phasen zu unterteilen:

- *Die Kritzelphase (ca. 1–3 Jahre)*
- *Die Schemaphase (ca. 3–12 Jahre)*
- *Die pseudonaturalistische Phase (ab ca. 12 Jahre)*

In der Kritzelphase sind im allgemeinen keine Darstellungsabsichten in Form konkreter Abbildungen erkennbar. Im Vordergrund stehen die Bedeutung der Kontur und das Erlernen grafischer Grundformen wie Linien, Kreise oder eckige Formen. Im späteren Verlauf der Phase orientiert sich das Kind zunehmend an den Kanten des Zeichenblatts und ordnet den Bildträger in oben und unten, links und rechts. Die darauffolgende Schemaphase wird in drei Teilabschnitte gegliedert, nämlich in die Vorschemaphase (ca. 3–5 Jahre), in die eigentliche Schemaphase (ca. 5–8 Jahre) und in die zweite Schemaphase (ca. 9–12 Jahre). Ausgehend von frühen gegenständlichen Abbildungsversuchen, meist in Form der Menschenzeichnung, nehmen komplexere Darstellungsformen, Detailreichtum und farbliche Differenzierungen sowie die Bandbreite der Motive stetig zu. Gegen Ende dieser Phase manifestieren sich Ansätze einer perspektivischen Bildwiedergabe mittels verschiedener Konzepte zur Darstel-

<sup>64</sup> Reiß, Wolfgang: Kinderzeichnungen. Wege zum Kind durch seine Zeichnung. Neuwied 1996, S. 49.

<sup>65</sup> Ebd., S. 51.

<sup>66</sup> Kirchner, Constanze: Kinderzeichnung im Wandel. In: Kirschenmann, Johannes u. a. (Hrsg.): Kunstpädagogik im Projekt der allgemeinen Bildung. 2. Aufl. München 2008, S. 95.

<sup>67</sup> Ebd.

<sup>68</sup> Staudte, Adelheid: Zeichnen und Malen nach Vorbildern. In: Grundschule 11/86. Braunschweig 1986, S. 37.



lung von Tiefenräumlichkeit. Mit der pseudonaturalistischen Phase und dem beginnenden Jugendalter (ab ca. 12 Jahre) entwickeln sich immer stärker individuelle Gestaltungskonzepte, wobei vor allem Fotografie und massenmedial vermittelte Bildwelten eine immer bedeutendere Rolle einnehmen.

Die Phasenabfolge der kindlichen Zeichenentwicklung ist nicht als eine feste Markierung zu verstehen, sondern gilt vielmehr als Anhaltspunkt, welcher von unterschiedlichen Einflussfaktoren abhängig ist. Diese Faktoren können nach Reiß im Wesentlichen folgendermaßen gegliedert werden:

#### *Endogene Faktoren:*

Dazu zählen insbesondere die individuelle Ausprägung der motorischen und kognitiven Fähigkeiten und Fertigkeiten sowie das Alter und Geschlecht des Kindes.

#### *Exogene Faktoren:*

Hier sind alle Einflüsse auf die Zeichentätigkeit zu nennen, die von außen auf das Kind einwirken. Neben den zur Verfügung stehenden Materialien und dem Grad der individuellen Förderung ist vor allem das soziokulturelle Umfeld von entscheidender Bedeutung.

Im Zuge technischer und gesellschaftlicher Veränderungsprozesse der letzten Jahrzehnte steht besonders die medieninduzierte Kinderzeichnung im Fokus der aktuelleren Forschung. Anhand der angeführten Studien wurden diesbezüglich zwei unterschiedliche Sichtweisen beleuchtet. Kritische Ansätze unterstellen den Kindern einen rein passiven Medienkonsum, welcher die freie Entfaltung der Fantasie behindert und zu einem Qualitätsverlust der Kinderzeichnungen sowie zu einer verringerten Zeichentätigkeit führt. Andererseits werden massenmedial vermittelte Bildwelten als Motivatoren beschrieben, welche die Vorstellungskraft und Gestaltungsfreude der Kinder beflügeln können. Neben dem Neugewinn ästhetischer Erfahrungen bieten Medienerlebnisse außerdem Identifikationsmöglichkeiten und Projektionsflächen für altersspezifische Lebensaufgaben, wobei die Kinderzeichnung als Form eines aktiven symbolischen Verarbeitungsprozesses gilt.

Hinsichtlich geschlechtsspezifischer Gesichtspunkte bestätigen die Untersuchungen zur medienabhängigen Kinderzeichnung nur teilweise die Ergebnisse der einschlägigen Grundlagenforschung, welche prägnant folgendermaßen zusammenzufassen sind:

#### *Jungenzeichnungen:*

Jungen widmen sich meist der Wiedergabe von Handlungsabläufen und der Funktionsweise technischer Geräte. Der Fokus liegt dabei weniger auf der Detaillierung oder der Personen- und Bewegungskardarstellung.

#### *Mädchenzeichnungen:*

Hier liegt das Augenmerk weitaus deutlicher auf der Veranschaulichung von Details und dekorativen Bildelementen. Tendenziell zeichnen Mädchen früher und wesentlich häufiger Menschen als Jungen und neigen zu einer differenzierten Raum- und Farbwiedergabe.

Im Kontext medialer Bildangebote bescheinigt Wiegelmann-Bals beiden Geschlechtern eine gleichwertige Differenzierung des Farbeinsatzes. Hinsichtlich der Motive schenken Mädchen grundsätzlich friedlichen, harmonischen, naturnahen oder häuslichen Szenen mehr Aufmerksamkeit, wohingegen Jungen weniger gefühlsbetont arbeiten. Diese tendieren deutlicher zu spannungsgeladenen Motiven und vor allem zur Darstellung von Kampfszenen und diversen Waffen. Weitere Untersuchungen auf diesem Gebiet betonen jedoch, dass gerade Medienvorbilder wie Superhelden oder Comic-Figuren auch Jungen zur vermehrten Figurendarstellung und zu einer komplexen Detailwiedergabe animieren können.

Ob beziehungsweise inwieweit die zusammengeführten Forschungsergebnisse auf die historischen medieninduzierten Kinderzeichnungen der 80er-Jahre zu *MotU* zutreffen, soll die spätere Auswertung der Bildanalyse zeigen.

## 2.2 Kindliche Medienrezeption

Einen wichtigen Aspekt dieser Arbeit stellt die Untersuchung massenmedialer Einflussnahme auf den Lebensalltag der Kinder im Rahmen einer historischen Rückschau dar. Am Beispiel *MotU* spielt dabei vor allem der Medienverbund eine Rolle, also das Zusammenspiel der Spielzeuge mit den zahlreichen Begleitprodukten. Vor diesem Hintergrund soll zunächst auf die Wirkung von Medien im Allgemeinen sowie auf wesentliche Gesichtspunkte der kindlichen Medienaneignung eingegangen werden. In Anknüpfung an Kapitel 2.1.5 ergänzen die folgenden Inhalte die beschriebenen Betrachtungsweisen der bildnerischen Rezeption von Medienerlebnissen.

### 2.2.1 Medienwirkungsforschung

Vereinfacht dargestellt wird hier davon ausgegangen, dass medial vermittelte Inhalte Veränderungen im Denken und Verhalten des Nutzers hervorrufen.<sup>69</sup> Dieser Vorgang wird innerhalb verschiedener sozialwissenschaftlicher und medienpädagogischer Theorien seit Anfang des 20. Jahrhunderts beschrieben. Grundsätzlich bilden sich dabei zwei Schwerpunktsetzungen heraus.<sup>70</sup> Ältere Ansätze schreiben dem Mediennutzer ein passives Verhalten zu und unterstreichen die einseitige Einflussnahme auf einen nicht-agierenden Konsumenten. Man spricht hier von einer medienzentrierten Perspektive. Dieser steht ab der zweiten Hälfte des vergangenen Jahrhunderts die rezipientenorientierte Sichtweise gegenüber. Hier wird der Frage nach der Motivation und den Bedürfnissen der Mediennutzer nachgegangen, um ein aktives Verhalten zu untersuchen.

Ein detaillierter Überblick zu den Anfängen der Medienwirkungsforschung und zu historischen Theorien ist den Studien von Wiegelmann-Bals zu entnehmen.<sup>71</sup> Im Folgenden soll jedoch auf die rezipientenorientierte Perspektive eingegangen werden, wobei die Wirkung

<sup>69</sup> Vgl. Wiegelmann-Bals, Annette: Die Kinderzeichnung im Kontext der Neuen Medien. Eine qualitativ-empirische Studie von zeichnerischen Arbeiten zu Computerspielen. Oberhausen 2009, S. 38 f.

<sup>70</sup> Vgl. Schneider, Silvia: Wie Kinder Medien gebrauchen. Theoretische Erklärungsansätze zur Auseinandersetzung von Kindern mit Medienangeboten. In: Deutsches Jugendinstitut (Hrsg.): Handbuch Medienerziehung im Kindergarten. Teil 1: Pädagogische Grundlagen. Opladen 1994, S. 159.

<sup>71</sup> Vgl. Wiegelmann-Bals, Annette: Die Kinderzeichnung im Kontext der Neuen Medien. Eine qualitativ-empirische Studie von zeichnerischen Arbeiten zu Computerspielen. Oberhausen 2009, S. 39 ff.

von Medieninhalten auf Kinder zu fokussieren ist. Hier sind zwei wesentliche und in diesem Zusammenhang relevante Ansätze zu benennen:

### *Uses-and-Gratifications-Ansatz:*

Bei dieser bereits in den 1960er-Jahren formulierten Annahme bildet der Mediennutzer als aktiv handelnder Rezipient den Ausgangspunkt der Forschung. Als Leitfrage kann formuliert werden: Warum verwenden bestimmte Menschen entsprechende Medien und welchen Nutzen ziehen sie daraus? Eine Antwort darauf liefert zum einen die Befriedigung individueller Bedürfnisse, zum Beispiel das Verlangen nach Information, nach Unterhaltung oder die Suche nach Identität. Die Bedürfnisbefriedigung bei Kindern ist dabei von den jeweiligen altersbedingten Entwicklungsaufgaben abhängig. Zu ihrer Bewältigung können Medien unterschiedliche Beiträge leisten. Zum anderen können Medien eine Ersatzfunktion für reale Umwelterfahrungen einnehmen oder aber auch Hilfsmittel sein, soziale Kontakte aufzubauen. So finden Kinder, die sich für die selben Medieninhalte interessieren, leichter gemeinsame Gesprächsthemen und damit Zugang zueinander. »Der Rezipient nimmt [also] Medienangebote nicht einfach auf, sondern verleiht ihnen auf der Grundlage seiner eigenen Ziele und Wertsetzungen eine ganz persönliche Bedeutung«<sup>72</sup>. Aufgrund dieser Bedürfnis- und Nutzenorientierung ist im deutschen Sprachgebrauch auch die Rede vom sogenannten Nutzenansatz. Persönliche Lebenserfahrungen und individuelle soziale Faktoren führen dabei zu einer »subjektive[n] 'Lesart' der Medieninhalte«<sup>73</sup>.

### *Handlungstheoretischer Ansatz:*

Dieser Ansatz erscheint als eine Art Konkretisierung der zuvor beschriebenen Theorie, indem medial vermittelte Inhalte zielgerichteter auf die Alltagspraxis bezogen werden und »als Teil des sozialen Handelns«<sup>74</sup> der Rezipienten zu interpretieren sind. Den Ausgangspunkt bilden dabei drei Grundannahmen. Erstens wählt der aktive Mediennutzer gezielt Inhalte des Medienangebots aus, die seinen persönlichen Bedürfnissen und der individuellen Lebenssituation entsprechen. Zweitens gestalten diese Inhalte Teile des Alltagslebens, beispielsweise, wenn sich Kinder über den selben gesehenen Film oder das gleiche Comic-Heft austauschen. Drittens werden die Medieninhalte auf die eigene Lebenssituation übertragen. Die Informationen werden dabei auf Probleme des Alltags – oder in diesem Zusammenhang zur Lösung der entsprechenden Entwicklungsaufgaben der Kinder – angewandt. Somit nimmt das breit gefächerte Medienangebot einen festen Platz als ständige Orientierungshilfe im Alltagsleben ein. Neben weiteren von Gabriele Fischer aufgeführten Perspektiven, die diesem Forschungsansatz zugeschrieben werden, erscheint an dieser Stelle die Medienbiografieforschung von besonderer Bedeutung.<sup>75</sup> Dabei wird der Blick explizit auf die Nutzung in Zusammenhang mit der

<sup>72</sup> Schneider, Silvia: Wie Kinder Medien gebrauchen. Theoretische Erklärungsansätze zur Auseinandersetzung von Kindern mit Medienangeboten. In: Deutsches Jugendinstitut (Hrsg.): Handbuch Medienerziehung im Kindergarten. Teil 1: Pädagogische Grundlagen. Opladen 1994, S. 161.

<sup>73</sup> Fischer, Gabriele: Fernseh motive und Fernsehkonsum von Kindern. Eine qualitative Untersuchung zum Fernsehalltag von Kindern im Alter von 8 bis 11 Jahren. München 2000, S. 15 ff.

<sup>74</sup> Ebd., S. 16.

<sup>75</sup> Vgl. ebd., S. 18 f.

individuellen Rolle des Rezipienten gerichtet. Die Wirkung von Mediengeschichten auf den Einzelnen steht im Zentrum der Betrachtung. Die Rede ist von den Spuren, die der Mediengebrauch im persönlichen Alltag hinterlässt. Zur Untersuchung dieser Forschungsperspektive bedarf es detaillierter Kenntnisse zum entsprechenden Angebot und Hintergrundinformationen zum individuellen Umgang mit Medienerlebnissen, um Rückschlüsse auf ein allgemeineres Verhalten formulieren zu können. Beispielsweise sind genaue fallspezifische Recherchen, gegebenenfalls Einzelinterviews oder die Analyse von Quellenmaterial als Methoden nötig, um den Gebrauch der jeweiligen Medien als biografisches Material bestimmen und dokumentieren zu können.

Diese maßgebenden Ansätze einer rezipientenorientierten Perspektive benennen den Mediennutzer – hier das Kind – nicht als passiven Konsumenten, welcher dem Angebot einfach ausgesetzt ist. Der aktive Rezipient entscheidet selbst, welche Medien er gebraucht und welchen Nutzen er damit verfolgen kann. Bedingung dafür ist aus der Sicht der Medienwirkungsforschung allerdings, dass sich der Nutzer seiner Bedürfnisse bewusst ist.

## 2.2.2 Medienaneignung

Spricht man von Aneignung, so ist zunächst die Definition des Begriffs in Form eines geistigen Aneignungsprozesses im Sinne der allgemeinen Pädagogik von Interesse. Dabei ist nicht nur von der bloßen Wissensaufnahme die Rede, sondern von einer »Auseinandersetzung und Bewältigung von 'Welt' im umfassenden Sinne«<sup>76</sup>. Bezogen auf die Aneignung von Medieninhalten ist dieser Vorgang nur mit den vorgestellten rezipientenorientierten Ansätzen der Medienwirkungsforschung in Verbindung zu bringen. Ergänzend zu den Inhalten der Kapitel 2.1.5 und 2.2.1 soll ausführlicher auf Forschungsergebnisse zur aktiven kindlichen Aneignungspraxis von Medienangeboten eingegangen werden. Die zusammengeführten Untersuchungen beziehen sich dabei insbesondere auf die Verarbeitung von Fernseherlebnissen der Kinder. Da die Trickfilmserie – neben den Comic-Heften, Werbemagazinen und den Spielzeugen – eines der wichtigsten Medien des Verbundsystems rund um *MotU* darstellt, sind folgende Betrachtungen hier von Bedeutung.

Schon Anfang der 80er-Jahre benennt Ben Bachmair Fernsehen als »kein isoliert rezipierbares Medium«<sup>77</sup>, sondern beschreibt die Verarbeitung von TV-Erlebnissen als einen Vorgang, welcher eng mit der Lebenswirklichkeit des kindlichen Alltags verknüpft ist. Vor allem die angesprochene Bewältigung von Entwicklungsaufgaben mittels der Bearbeitung von Medieninhalten spielt dabei eine große Rolle. Handlungsleitende Themen wie klein sein und groß werden, Gefühle zwischen Macht und Ohnmacht sowie das Ausloten des moralischen Empfindens zwischen Gut und Böse finden sich in den Mediengeschichten wieder. Die Rezipienten reflektieren diese Inhalte und wenden sie auf ihre eigene Lebenssituation an. Bachmair bezeichnet diesen Prozess bei Kindern sogar als eine Notwendigkeit: »Sie brauchen ein Angebot an Figuren, Motiven, Mustern, mit deren Hilfe sie Situationen und

<sup>76</sup> Bibliographisches Institut Mannheim (Hrsg.): Meyers Enzyklopädisches Lexikon. Band 2. Korrigierter Nachdruck. Mannheim 1980, S. 179.

<sup>77</sup> Bachmair, Ben: Symbolische Verarbeitung von Fernseherlebnissen in assoziativen Freiräumen. Eine Bestandsaufnahme in einer Grundschule. 1. Teil: Fernsehspuren im Handeln von Kindern (1984). <https://kobra.bibliothek.uni-kassel.de/bitstream/urn:nbn:de:hebis:34-2007071718946/1/BachmairSymbolischeVerarbeitung1.pdf>, S. 14.

ihre Themen symbolisch darstellen und bearbeiten können.«<sup>78</sup> Die Betonung liegt in diesem Fall auf der Bearbeitung der Inhalte. Hier handelt es sich im Rahmen der Medienaneignung um einen Transformationsprozess, indem das TV-Angebot als symbolisches Material auf die persönlichen Bedürfnisse abgestimmt wird. So suchen sich Kinder aus dem Fernsehprogramm »brauchbare Stücke heraus und geben ihnen einen neuen Sinn«<sup>79</sup>. Sie selektieren also aus einer Fülle von Medienangeboten – hier aus dem TV-Programm – spezifische Inhalte entsprechend dem persönlichen Nutzen. Mit der Einführung des Privatfernsehens und der plötzlichen Zunahme an Fernsehsendungen, welche sich vor allem in Form von Trickfilmserien explizit an Kinder richten, steigt auch die Zahl der Untersuchungen im Laufe der 90er-Jahre. Die von Bachmair angeführte Voreingenommenheit bei der Selektion der Medieninhalte wird dabei wieder aufgegriffen und erfährt meist Bestätigung.

Michael Charlton und Klaus Neumann-Braun formulieren diesen Rezeptionsprozess folgendermaßen: »Kinder 'schlachten' Medien entsprechend ihren Interessen und Themen aus. Medien präsentieren Kindern Mediensymboliken, Charaktere und Helden, aber auch Lebensstile, mit denen sie sich auseinandersetzen bzw. an denen sie sich identitätsrelevant 'abarbeiten'.«<sup>80</sup> Die Kinder wählen demnach die Inhalte aus, »die die eigene[n] Lebenssituation[en] in modifizierter Form nacherzähl[en]«<sup>81</sup>. Dabei wird der hohe Stellenwert des Fernsehprogramms schon bei Vorschulkindern herausgestellt.

Konkret auf Trickfilme bezogen beschreibt Helga Theunert die Brauchbarkeit der Medien Vorbilder für die persönliche Entwicklung: »Die Protagonistinnen und Protagonisten der Zeichentrickserien bieten den Kindern einen Fundus an Orientierungen, die sie für ihre Persönlichkeitsentwicklung und die Bewältigung der Anforderungen und Probleme ihres Alltags gleichermaßen nutzbar zu machen suchen.«<sup>82</sup>

Die komplexe Beziehung zwischen dem aktiven Aneignungsprozess der Medieninhalte und den relevanten handlungsleitenden Themen der Kinder im Vor- und Grundschulalter wird im Rahmen weiterer einschlägiger Untersuchungen zur Fernsichtnutzung in den 90er-Jahren stets deutlich unterstrichen.<sup>83</sup> Besonders der Medienverbund trägt dazu bei, die jeweiligen Charaktere der Zeichentrickfilme und deren Geschichten scheinbar omnipräsent in den Alltag der Kinder zu integrieren. Anhand von Comic-Heften können so beispielsweise die entsprechenden Inhalte nachhaltig im persönlichen Tempo verinnerlicht werden und die passenden Spielzeuge ermöglichen das Wiedererleben der Handlungen im Kinderzimmer.

<sup>78</sup> Bachmair, Ben: Symbolische Verarbeitung von Fernseherlebnissen in assoziativen Freiräumen. Eine Bestandsaufnahme in einer Grundschule. 1. Teil: Fernsehspuren im Handeln von Kindern (1984). <https://kobra.bibliothek.uni-kassel.de/bitstream/urn:nbn:de:hebis:34-2007071718946/1/BachmairSymbolischeVerarbeitung1.pdf>, S. 31.

<sup>79</sup> Ebd., S. 6.

<sup>80</sup> Charlton, Michael u. a.: Medienkindheit – Medienjugend. Eine Einführung in die aktuelle kommunikationswissenschaftliche Forschung. München 1992, S. 113.

<sup>81</sup> Ebd., S. 96.

<sup>82</sup> Theunert, Helga: Ein Fundus von Orientierungen – Der kindliche Umgang mit Zeichentrickfiguren. In: Theunert, Helga u. a. (Hrsg.): Begleiter der Kindheit. Zeichentrick und die Rezeption durch Kinder. München 1996, S. 201.

<sup>83</sup> Vgl. u. a. Mikos, Lothar u. a.: Medienkindheiten – Aufwachsen in der Multimediagesellschaft. In: Von Gottberg, Joachim u. a. (Hrsg.): Kinder an die Fernbedienung. Konzepte und Kontroversen zum Kinderfilm und Kinderfernsehen. Berlin 1997, S. 51–69/Paus-Haase, Ingrid (Hrsg.): Neue Helden für die Kleinen. Das (un)heimliche Kinderprogramm des Fernsehens. 3., unv. Aufl. Münster 1997/Bischoff, Susanne u. a.: Das Phänomen der Faszination von Action-Serien im Kinderfernsehen. In: Czaja, Dieter (Hrsg.): Kinder brauchen Helden. Power Rangers & Co. unter der Lupe. München 1997, S. 21–129.

Durch Nachspielen zeigt sich eine besonders intensive Form der praktischen Aneignung. Das bedeutet, »daß Kinder die präsentierten Geschichten emotional miterleben und kognitiv interpretieren«<sup>84</sup>. Dabei gelten die Medieninhalte und -figuren erneut als »Identifikationsmuster und Vorbilder«<sup>85</sup> sowie als Ausdruck kindlicher Entwicklungsthemen. Aufgrund der Auseinandersetzung mit bedeutenden Lebensfragen und Grundängsten dienen so die Angebote der massenmedial vermittelten Kinderkultur einem ähnlichen Zweck wie althergebrachte Märchen- und Sagentgeschichten.<sup>86</sup>

In dieser Tradition stehend sind nach den Ausführungen Jan-Uwe Rogges die Trickfilmserien für Kinder »nicht allein das Ergebnis von kommerziellen Medienverbundstrategien, sie sind der Ausdruck kollektiver Träume, Sehnsüchte, Bilder und Motive, die sich – individuell und nicht allein aktuell geprägt – erhalten haben«<sup>87</sup>. Die Vielfalt der Medien eröffnen den Kindern intensivere Formen der Bearbeitung sowie natürlich ein breiteres Spektrum an Auswahlmöglichkeiten. Weiter sind dabei die geschlechterabhängigen Vorlieben zu berücksichtigen. Im Rahmen der Selektion der Medienangebote gehen diese mit sozialen und biografischen Gesichtspunkten einher und sind sehr eng mit der altersabhängigen Entwicklung verbunden.

Auf Zeichentrickserien bezogen beschreibt Theunert die unterschiedlichen Fokussierungen der Geschlechter im Vor- und Grundschulalter auf die einzelnen Inhalte.<sup>88</sup> Dabei wird Mädchen grundsätzlich die Auseinandersetzung mit Aspekten des sogenannten bewegten Alltags zugeschrieben. Sie richten ihren Blick auf zwischenmenschliche Beziehungen sowie auf soziales Rollenverhalten und entwickeln im Laufe des Grundschulalters eine Affinität zu ästhetisch ansprechend gestalteten Figuren. Jungen hingegen orientieren sich mehr an kämpferischen Leitbildern, identifizieren sich mit Heldenrollen und verfolgen in der Aneignung der TV-Inhalte das Ausleben von Allmachtsfantasien. Auch dies findet in späteren Untersuchungen immer wieder Bestätigung.<sup>89</sup>

Jüngere Studien auf diesem Gebiet heben die Gesichtspunkte eines aktiven Aneignungsprozesses von Medienerlebnissen ebenfalls unter Berücksichtigung sozialer und geschlechtsspezifischer Faktoren erneut hervor, wobei die Kinderzeichnung als eindeutiger Beleg einer

<sup>84</sup> Barthelmes, Jürgen u. a.: Kinder brauchen Medienergebnisse. Beobachtungen aus dem Kindergarten. In: Aufenanger, Stefan (Hrsg.): Neue Medien – Neue Pädagogik? Ein Lese- und Arbeitsbuch zur Medienerziehung in Kindergarten und Grundschule. Bonn 1991, S. 97.

<sup>85</sup> Ebd., S. 98.

<sup>86</sup> Bruno Bettelheim beschreibt den beständigen Wert des Märchens folgendermaßen: »Das Märchen setzt dort ein, wo sich das Kind in seiner Entwicklung augenblicklich befindet und wo es ohne Hilfe des Märchens steckenbleiben würde: in dem Gefühl, vernachlässigt, abgelehnt und geringgeschätzt zu werden.« Bettelheim, Bruno: Kinder brauchen Märchen. 24. Aufl. München 2002, S. 70.

<sup>87</sup> Rogge, Jan-Uwe: »Die Mahlzeit ist immer die gleiche, auf die Soße kommt es an.« Über Märchenhaftes und Archetypisches in Zeichentrickserien. In: Medien und Erziehung 3/92. München 1992, S. 129 f.

<sup>88</sup> Vgl. Theunert, Helga: Unterhaltung und mehr – Zeichentrickinhalte in der Sicht der Kinder. In: Theunert, Helga u. a. (Hrsg.): Begleiter der Kindheit. Zeichentrick und die Rezeption durch Kinder. München 1996, S. 86 ff.

<sup>89</sup> Vgl. u. a. Kübler, Hans-Dieter u. a.: Wenn die Kleinen fernsehen. Die Bedeutung des Fernsehens in der Lebenswelt von Vorschulkindern. Berlin 1998, S. 35 f./Fischer, Gabriele: Fernseh motive und Fernsehkonsum von Kindern. Eine qualitative Untersuchung zum Fernsehalltag von Kindern im Alter von 8 bis 11 Jahren. München 2000, S. 40 f.

praktischen Bearbeitung medialer Erfahrungen benannt wird.<sup>90</sup> Entsprechend dem Entwicklungsstand, dem Geschlecht und den Vorlieben geschieht die Selektion der Angebote nach individuellen Gesichtspunkten. So lassen die ausgewählten und dargestellten Inhalte Interpretationen zu persönlichen Lebenssituationen sowie zu den Bedürfnissen der Kinder zu. Die medieninduzierte Kinderzeichnung gilt demnach als autobiografisches Dokument und ermöglicht den entsprechenden Erfahrungsprozess nachzuvollziehen.<sup>91</sup>

Diesbezüglich ist nochmals auf die in Kapitel 2.1.5 genannten Ausführungen von Paus-Haase und Keuneke einzugehen.<sup>92</sup> In Erweiterung zu den rezipientenorientierten Ansätzen der Medienwirkungsforschung ist hier von Bedeutung, dass die Zeichnung auch als eine unterbewusste Form der Auswahl und Verarbeitung von Medieninhalten gelesen werden kann. Kinder im Vor- und Grundschulalter sind sich ihrer jeweiligen Bedürfnisse und Lebenssituation weniger im Klaren oder können diese in der Regel weitaus seltener verbal artikulieren als Jugendliche oder Erwachsene. Ihre Zeichnungen bieten dennoch Einblicke in die kindliche »Welt- und Selbstwahrnehmung«<sup>93</sup> und verweisen auf eine aktive Verarbeitung der Medienerlebnisse in Zusammenhang mit der Bearbeitung handlungsleitender Themen, obwohl sich die entsprechende thematische Voreingenommenheit und der Aneignungsprozess oft nicht bewusst vollziehen.

### 2.2.3 Zusammenfassung

Ausgehend von der rezipientenorientierten Perspektive der Medienwirkungsforschung sind Kinder nicht als passive Konsumenten sondern grundsätzlich als aktive Rezipienten anzusehen, deren Nutzerverhalten von der jeweiligen Lebenssituation und den persönlichen Bedürfnissen abhängig ist. Alter, Geschlecht, Entwicklungsstand sowie das soziale Umfeld spielen dabei eine wichtige Rolle. Der Aneignungs- und Verarbeitungsprozess der Medieninhalte wird dabei von drei wesentlichen Schritten begleitet:

1. Aus einer Fülle von Angeboten wählen Kinder Inhalte aus, die ihnen bei der Bewältigung von Entwicklungsaufgaben und der Bearbeitung jeweiliger handlungsleitender Themen von Nutzen sein können. Zusätzliche Kriterien bei der Selektion bilden persönliche Vorlieben und insbesondere der gebotene ästhetische Reiz. Man spricht hier von einer sogenannten thematischen Voreingenommenheit.
2. Die ausgewählten Inhalte werden geistig verarbeitet und bezüglich ihrer Anwendbarkeit auf die persönliche Lebenssituation überprüft und angepasst. Dabei prägen sich bewährte Themen ein und werden mit Alternativangeboten verglichen. Die jeweiligen Medienerlebnisse dienen so als Konzept zur Lösung eigener Lebensfragen und zur Bedürfnisbefriedigung.

<sup>90</sup> Vgl. Götz, Maya: Fantasien und Medien im Generationen- und interkulturellen Vergleich. In: Götz, Maya (Hrsg.), Mit Pokémon in Harry Potters Welt. Medien in den Fantasien von Kindern. München 2006, S. 397 ff.

<sup>91</sup> Vgl. Neuß, Norbert: Symbolische Verarbeitung von Fernseherlebnissen in Kinderzeichnungen. Eine empirische Studie mit Vorschulkindern. 1. Aufl. München 1999, S. 176 ff.

<sup>92</sup> Vgl. Paus-Haase, Ingrid u. a.: Symbolangebote und kindliche Ästhetik. Zur spezifischen Welt- und Selbstwahrnehmung auf der Basis von Medieninhalten. In: Neuß, Norbert (Hrsg.): Ästhetik der Kinder. Interdisziplinäre Beiträge zur ästhetischen Erfahrung von Kindern. Frankfurt a. M. 1999, S. 235–250.

<sup>93</sup> Ebd., S. 237.

3. Nun vollzieht sich die praktische Bearbeitung der Erlebnisse. Die Medienerfahrungen werden mit anderen im Gespräch reflektiert, einzelne Inhalte werden nachgespielt oder zeichnerisch festgehalten. Entsprechend dem persönlichen Nutzen und Interesse wird dabei zwischen Wichtigem und Unwichtigem selektiert. Nur bedeutungsvolle Erfahrungen und Inhalte werden wiedergegeben.

Die drei Schritte einer aktiven Medienaneignung zeigen, dass die Inhalte nicht einfach übernommen werden, sondern einem Selektions- und Transformationsprozess unterliegen, welcher von individuellen Faktoren abhängig ist. Der komplexe Vorgang der Aneignung und Verarbeitung kann sich sowohl wissentlich als auch unterbewusst vollziehen. Die Fachliteratur belegt diesen Prozess bei Kindern anhand von TV-Erlebnissen. Dabei holen die präsentierten Inhalte die Kinder dort ab, wo sie sind. Die einzelnen Medienfiguren gelten als »'Gefährten' im Kinderalltag«<sup>94</sup>, welche symbolische Ausdrucksmöglichkeiten von »Träumen, Ängsten, Wünschen und Hoffnungen«<sup>95</sup> bieten. Somit stehen massenmedial verbreitete Geschichten in der Tradition von Märchen und Sagen. Das komplexe Verbund- und Vermarktungssystem trägt dazu bei, die Inhalte in möglichst viele Bereiche des kindlichen Lebensalltags zu integrieren und eine große Bandbreite an Bedürfnissen und Vorlieben abzudecken. Angesichts ästhetischer Medienerlebnisse dient die bildnerische Rezeption in Form der Kinderzeichnung als zentrales Mittel der Bearbeitung.

Bezogen auf den Forschungsgegenstand dieser Arbeit soll die Analyse der Kinderzeichnungen zu *MotU* unter anderem Rückschlüsse auf die individuellen Bedeutungen der Themen, auf die Intensität der Erfahrungen sowie auf die Quantität der Mediennutzung im kindlichen Lebensalltag zulassen.

## 2.3 Spiel- und Medienwelten der 1980er-Jahre

Hier sollen Einblicke in den historischen Entstehungskontext der später zu untersuchenden Zeichnungen gegeben werden. Dabei richtet sich der Fokus auf die durch Massenmedien geprägte Kinderkultur der 1980er-Jahre.

Aus heutiger Sicht erscheint die Allgegenwart eines umfangreichen Medienangebots im kindlichen Lebensalltag als selbstverständlich. Beispielsweise benennt die aktuelle KIM-Studie Bildschirmspiele sowie die Nutzung von Computern und Internet als eine der »liebsten Freizeitaktivitäten«<sup>96</sup>, wobei allerdings die konstante »Dominanz des Fernsehens«<sup>97</sup> – insbesondere bei Jungen – klar herausgestrichen wird. Die Untersuchung belegt eine annähernde Vollausstattung der Haushalte mit entsprechenden Geräten zur Mediennutzung sowie natürlich das »wachsende( ) Angebot( ) an digitalen Medien«<sup>98</sup> für Kinder.

---

<sup>94</sup> Paus-Haase, Ingrid: Vorwort. In: Paus-Haase, Ingrid (Hrsg.): Neue Helden für die Kleinen. Das (un)heimliche Kinderprogramm des Fernsehens. 3., unv. Aufl. Münster 1997, S. I.

<sup>95</sup> Ebd.

<sup>96</sup> Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.): KIM-Studie 2014. Kinder+Medien, Computer+Internet. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger in Deutschland (2015). <http://www.mpfs.de/fileadmin/KIM-pdf14/KIM14.pdf>, S. 72.

<sup>97</sup> Ebd.

<sup>98</sup> Ebd., S. 71.



Vor diesem Hintergrund nehmen die 80er-Jahre eine Schwellenposition im Zuge einer sich wandelnden Kindheit ein. Zwar gilt die Kindergeneration dieser Zeit als eine der ersten, die mit elektronischen Medien aufgewachsen ist, die digitale Technik spielt dabei aber noch keine nennenswerte Rolle im kindlichen Lebensalltag. Jedoch kommen Verbundsystemen aus Fernsehprogrammen, Tonträgern, Gedrucktem und Spielzeugen wesentliche Bedeutung zu und die Vermarktungskonzepte der Spielzeug- und Medienindustrie nehmen bis dahin unbekannte Ausmaße an.

### 2.3.1 Kindheit im Wandel

Anfang der 80er-Jahre benennt Helga Zeiher die verstärkt »spezialisierten räumlichen Lebensbedingungen«<sup>99</sup> als einen entscheidenden Faktor für den Wandel der kindlichen Lebenswelt im historischen Vergleich. Vor allem in größeren Städten wird die Konzentration des Erfahrungsraums auf das Kinderzimmer, die elterliche Wohnung oder auf abgegrenzte Spielplätze betont. Aufgrund des stetig ansteigenden Straßenverkehrs, der vermehrten Planung von Tagesabläufen der Kinder durch Terminkalender und Arbeitsrhythmen sowie durch die Institutionalisierung von Freizeit werden die Möglichkeiten der eigenständigen Erkundung und spielerischen Auseinandersetzung mit individuellen Lebensumgebungen jenseits der Grenzen geschützter Innenräume zunehmend geschmälert. Die Gestaltung des Alltags und insbesondere das freie Kinderspiel gerät in kontrollierte Abhängigkeit zur Ausstattung des Kinderzimmers oder richtet sich nach den Transportmöglichkeiten der Eltern zu den Spielgefährten.<sup>100</sup> Darüber hinaus veranlasst im weiteren Verlauf des Jahrzehnts die Nuklearkatastrophe von Tschernobyl plötzlich viele Eltern dazu, dauerhafte Freizeitbeschäftigungen und Spielmöglichkeiten für ihre Kinder abseits der Außenbereiche zu suchen.

Entsprechend den Gesichtspunkten einer sogenannten verhäuslichten oder verinselten Kindheit erscheinen die Angebote der Spielzeug- und Kindermedienindustrie mit ihrer Fülle an Produkten, die an Innenräume gebunden sind, mehr als passend. Mit der zunehmenden Medienausstattung der Haushalte und der Einführung des Privatfernsehens Mitte der 80er-Jahre steigt die Einwirkung der Massenmedien auf die kindliche Spiel- und Alltagswelt sprunghaft an.

So erfreuen sich etwa die neuen Cartoons – meist in den USA produzierte Zeichentricksendungen – bei den Kindern großer Beliebtheit. Ein noch weitgehend unbekanntes Genre in Deutschland bilden dabei die Action-Cartoons. Hier handelt es sich um kurze und spannungsgeladene Fantasiegeschichten, welche sich insbesondere an Jungen richten und deren Inhalte häufig von Begleitmedien wie Comic-Heften oder Spielzeugen weitertransportiert werden. Ein typisches Beispiel dazu stellt die Produktlinie *Masters of the Universe* dar, wobei die entsprechende Zeichentrickserie bis in die 90er-Jahre zu den Lieblingssendungen der Drei- bis Zehnjährigen zählt.<sup>101</sup> Zwar wurden Zeichentrickserien wie *Pinocchio* oder *Heidi* bereits früher im öffentlich-rechtlichen Fernsehen der Bundesrepublik angeboten,

<sup>99</sup> Zeiher, Helga: Die vielen Räume der Kinder. Zum Wandel räumlicher Lebensbedingungen seit 1945. In: Preuss-Lausitz, Ulf u. a. (Hrsg.): Kriegskinder, Konsumkinder, Krisenkinder. Zur Sozialisationsgeschichte seit dem Zweiten Weltkrieg. Weinheim 1983, S. 187.

<sup>100</sup> Vgl. ebd., S. 191 f.

<sup>101</sup> Vgl. Paus-Haase, Ingrid: Zur Faszination von Action-Serien und Action-Cartoons für Kindergarten- und Grundschulkinder. In: Media Perspektiven 10/91. Frankfurt a. M. 1991, S. 673.

anders aber als zuvor, ergeben sich im Vergleich mit den neuen Mediengeschichten und deren Helden zwei wesentliche Unterschiede. Zum einen handelt es sich bei den Inhalten nicht mehr um die Umsetzung von meist literarischen Vorlagen, zum anderen werden die Cartoons als Teile eines groß angelegten Vermarktungskonzepts geplant. Unterstützt durch Werbesendungen werden die Kinder als Zielpublikum dazu motiviert, die entsprechenden Handlungen im häuslichen Spiel mit den passenden Spielzeugen nachzustellen oder die Geschichten anhand von Hörspielen, Comic-Heften und Magazinen zu verinnerlichen. Die Gegenwart der Medieninhalte wird weiter durch die Gestaltung unterschiedlichster Alltagsgegenstände mit den entsprechenden Figuren deutlich. Die Mediengeschichten und -helden sowie die Spielzeuge und andere Begleitprodukte sind kennzeichnend für eine mediatisierte und kommerzialisierte Kindheit. Der bereits in den 70er-Jahren geführte medienpädagogische Diskurs zur sogenannten Medien-, Fernseh-, Werbe- oder Konsumkindheit wird in der Fachliteratur später mit Begriffen wie »Kindermedienkultur, Kindermassenkultur und kommerzielle( ) Kinderkultur«<sup>102</sup> ergänzt.

Charlton und Neumann-Braun belegen in der Zusammenführung repräsentativer Daten vor allem die Rolle des Fernsehens und die Bedeutung von Tonträgern wie Hörspielen im Rahmen der Mediennutzung durch Kinder in den 80er-Jahren.<sup>103</sup> Demnach sehen 1988 bundesweit Sechs- bis Neunjährige durchschnittlich 78 Minuten täglich fern, wobei das erweiterte Angebot privater Sender die Fernsehzeiten und Einschaltquoten damals weiter anhob. Einen Kassettenrekorder besitzen zu dieser Zeit 60 Prozent der Kinder bis 13 Jahre und über 15 Prozent der Sechs- bis Neunjährigen verwenden ihr Taschengeld zum Kauf von Tonträgern.<sup>104</sup>

Am Beispiel Nordrhein-Westfalen dokumentieren Rainer Peek und Wolfgang Tietze im Rahmen ihrer Untersuchungen eine nahezu Vollaussstattung an Fernsehgeräten und Kassettenrekordern der Haushalte am Ende des Jahrzehnts. Sie unterstreichen ebenfalls den hohen Stellenwert von TV- und Kassettennutzung im kindlichen Lebensalltag.<sup>105</sup>

Im Zuge der von Götz zusammengetragenen Forschungsarbeiten wird beschrieben, wie das Fernsehprogramm mit seinen festen Sendezeiten den damaligen Tagesablauf teilweise gliederte und sogar ritualisierte. In Form von Interviews erklären die früheren Zuschauer, wie die Lieblingsserien in Einzelfällen das Alltagsleben bis hin zu den Essgewohnheiten und der Art der Mahlzeiten strukturierten.<sup>106</sup>

<sup>102</sup> Hengst, Heinz: Richtung Gegenwelt? Kinderkultur als gleichaltrigenorientierte Konsumkultur. In: Deutsches Jugendinstitut (Hrsg.): Handbuch Medienerziehung im Kindergarten. Teil 1: Pädagogische Grundlagen. Opladen 1994, S. 135.

<sup>103</sup> Vgl. Charlton, Michael u. a.: Medienkindheit – Medienjugend. Eine Einführung in die aktuelle kommunikationswissenschaftliche Forschung. München 1992, S. 6 ff.

<sup>104</sup> Die Autoren betonen im Rahmen ihrer Forschungsergebnisse besonders die Rolle der Tonträger für die Verinnerlichung der Medienerlebnisse: »Die Erlebnisse mit den 'flüchtigen' Medien (TV) konnten verlängert oder wiedererlebt werden durch solche Speicher- oder Repetitionsmedien wie die Kassetten«. Ebd., S. 104.

<sup>105</sup> Vgl. Peek, Rainer u. a.: Fernsehen, Bücher, Kassetten: Daten zur Nutzung durch drei- bis sechsjährige Kinder. In: Deutsches Jugendinstitut (Hrsg.): Handbuch Medienerziehung im Kindergarten. Teil 1: Pädagogische Grundlagen. Opladen 1994, S. 99.

<sup>106</sup> Vgl. Mikos, Lothar u. a.: »Anna fand ich toll« – Kindheitsfantasien junger Erwachsener und ihre Medienbezüge. In: Götz, Maya: (Hrsg.): Mit Pokémon in Harry Potters Welt. Medien in den Fantasien von Kindern. München 2006, S. 323 ff.

Der zunehmende Medienkonsum sowie die damit verbundene Kommerzialisierung von Kindheit bleibt nicht ohne Kritik. Anfang der 80er-Jahre spricht Hans-Günter Rolf in diesem Zusammenhang von einer »Verdünnung des Bereichs unmittelbaren Erlebens«<sup>107</sup>. Die kindlichen Weltanschauungen werden vorgefertigt, geplant und »immer mehr (...) aus zweiter Hand«<sup>108</sup> erfahren. Im Laufe der folgenden Jahre wird in der Fachliteratur vermehrt auf langfristige negative Auswirkungen dieser Lebensumstände eingegangen. Dabei stehen vor allem Veränderungen im Verhalten und sogar mögliche nachhaltige Gefährdungen der Kinder im Mittelpunkt der Diskussion.

Nach Wilfried Ferchhoff erscheinen insbesondere die schnelllebigen und flüchtigen Eindrücke durch die Bilderflut der Medienindustrie als »das blanke Gegenprogramm zum geduligen Abwarten-Können«<sup>109</sup>. Der Autor betont, wie bereits im Kindergarten audiovisuelle Medien das klassische Vorlesen, das Erzählen von Geschichten oder das Betrachten von Bilderbüchern verdrängen.<sup>110</sup> »Die vielzitierten, medien- und kulturkritischen Metaphern über das 'Verschwinden der Kindheit' oder der 'Entkindlichkeit des Kindes'«<sup>111</sup> verdeutlichen Sichtweisen, die stellenweise auch von jüngeren Untersuchungen aufgegriffen werden.

Christian Rittelmeyer erklärt, wie die »kommerziell motivierte Kulturindustrie«<sup>112</sup> die Vorlieben der Kinder als Konsumenten lenkt und steuert.<sup>113</sup> Die flüchtigen Erfahrungsmöglichkeiten der Bildschirmmedien und die entsprechend vorgefertigten Plastikspielzeuge der Verbundsysteme hemmen insbesondere die Entwicklung der eigenen Fantasie. Darüber hinaus fördern nach der Ansicht Rittelmeyers vor allem die Actionfiguren für Jungen aggressives Verhalten, Gewaltbereitschaft und Brutalität im Spiel. Unter anderem werden dabei auch die *Masters* als historisches Beispiel angeführt.<sup>114</sup>

Mit der Frage nach dem pädagogischen Wert von Spielwaren vor dem Hintergrund einer zunehmend von Medien und Konsumverhalten geprägten Kindheit ist in diesem Zusammenhang der Arbeitsausschuss Gutes Spielzeug e. V. zu nennen. Bereits seit seiner Gründung 1954 in Ulm macht es sich der Verein bis heute zur Hauptaufgabe, Eltern und Erzieher, unabhängig von Werbung und der Spielzeugindustrie, über »gutes Spielzeug« aufzuklären. Dieses soll für den jeweiligen Entwicklungsstand geeignet sein und den »körperlichen, see-

---

<sup>107</sup> Rolf, Hans-Günter: Massenkonsum, Massenmedien und Massenkultur. Über den Wandel kindlicher Aneignungsweisen. In: Preuss-Lausitz, Ulf u. a. (Hrsg.): *Kriegskinder, Konsumkinder, Krisenkinder. Zur Sozialisationsgeschichte seit dem Zweiten Weltkrieg*. Weinheim 1983, S. 159.

<sup>108</sup> Ebd.

<sup>109</sup> Ferchhoff, Wilfried: Aufwachsen von Kindern in mediatisierten Lebenswelten. Kindheit an der Wende zum 21. Jahrhundert. In: Neuß, Norbert (Hrsg.): *Ästhetik der Kinder. Interdisziplinäre Beiträge zur ästhetischen Erfahrung von Kindern*. Frankfurt a. M. 1999, S. 38.

<sup>110</sup> Vgl. ebd., S. 37.

<sup>111</sup> Ebd.

<sup>112</sup> Rittelmeyer, Christian: *Kindheit in Bedrängnis. Zwischen Kulturindustrie und technokratischer Bildungsreform*. Stuttgart 2007, S. 22.

<sup>113</sup> Der Ausdruck der Kulturindustrie wird bereits 1947 von Max Horkheimer und Theodor W. Adorno in ihrer *Dialektik der Aufklärung* als »Begriff zur kritischen Analyse moderner Massenkultur und Massenkommunikation« ins Feld geführt. »Die Theorie der Kulturindustrie begreift Massenmedien als Instrumente der Manipulation«. Balke, Friedrich: *Kulturindustrie*. In: Schnell, Ralf (Hrsg.): *Metzler Lexikon Kultur der Gegenwart. Themen und Theorien, Formen und Institutionen seit 1945*. Stuttgart 2000, S. 270 f.

<sup>114</sup> Vgl. Rittelmeyer, Christian: *Kindheit in Bedrängnis. Zwischen Kulturindustrie und technokratischer Bildungsreform*. Stuttgart 2007, S. 113 f.

lischen und geistigen Fähigkeiten«<sup>115</sup> der Kinder entsprechen. In Absprache mit Händlern und Herstellern werden ausgewählte Produkte mit einer Plakette mit der Aufschrift »spiel gut« ausgezeichnet. Zusätzlich veröffentlicht der Verein Informationsbroschüren und Auflistungen von Spielzeugen, die bereits mit dem Gütesiegel versehen wurden. Dabei wird seit Mitte der 50er-Jahre die Absicht verfolgt, »aus der Masse des Angebots, dem sich der Käufer im Geschäft mehr oder weniger hilflos gegenüberstellt, dasjenige Spielzeug herauszustellen, das gut und sinnvoll ist, das heißt von echtem und dauerhaftem Spielwert, einwandfrei gearbeitet, einfach und schön in Farbe und Form«<sup>116</sup>. Mit der Betonung natürlicher Materialien und den Aspekten von Einfachheit und Nüchternheit orientieren sich die formulierten Kriterien an den Mitteln von Volkskunst oder an Spielzeugen aus vorindustrieller Zeit. So entsteht ein Gegenentwurf zu den in Massen hergestellten Plastikspielzeugen, welche bezüglich ihrer Verbreitung in den 80er-Jahren einen Höhepunkt erfahren.<sup>117</sup> Zwar erscheint es sinnvoll, die Bevölkerung über die Bedeutung von Spielzeugen aufzuklären, allerdings besteht die »Gefahr einer allzu pauschalen Betrachtungsweise«<sup>118</sup>, wie es Hein Retter schon Ende der 70er-Jahre formuliert. So sind alle anderen angebotenen Produkte, die nicht den Maßgaben des Arbeitsausschusses Gutes Spielzeug e. V. entsprechen, zwangsläufig als schlechte Spielzeuge zu verstehen. Die Kriterien für gutes Spielzeug begründen sich allerdings in erster Linie aus dem Verständnis einer spezifischen Gruppe von Pädagogen und Eltern, wobei die persönlichen Bedürfnisse der Kinder und deren individuellen Lebenslagen weniger berücksichtigt werden. Ähnliches gilt für die angeführten kulturkritischen Perspektiven im pädagogischen und sozialwissenschaftlichen Diskurs hinsichtlich einer stetig zunehmenden Mediatisierung und Kommerzialisierung von Kindheit. Auch hier werden ausschließlich die Sichtweisen Erwachsener wiedergeben.

Fest steht, dass veränderte Umweltbedingungen und soziale Strukturen in Verbindung mit zunehmender Mediennutzung sowie die Einflussnahme der Spielzeugindustrie ab der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts einen Wandel der kindlichen Lebenswelt in Richtung Konsum- und Medienkindheit hervorrufen. In Deutschland spiegeln die Spielwelten der 80er-Jahre diesbezüglich einen ersten Höhepunkt wider. Bedingt durch die bedeutende Rolle US-amerikanischer Importprodukte trifft dieses Phänomen nur auf die damalige Bundesrepublik zu.

### 2.3.2 Merchandising und Medienverbund

Diese beiden eng miteinander verwobenen Begriffe sollen hinsichtlich der beschriebenen Entwicklung genauer beleuchtet und auf die Spielzeug- und Kindermedienindustrie bezogen werden.

Vereinfacht dargestellt ist unter Merchandising die Vermarktung von Inhalten oder Produkten innerhalb verschiedener Marktbereiche zu verstehen. Die so entstehende Begleitware dient als zusätzliche Einnahmequelle und bewirbt gleichzeitig wieder das Ausgangspro-

<sup>115</sup> Arbeitsausschuss Gutes Spielzeug e. V. (Hrsg.): Gutes Spielzeug. Kleines Handbuch für die richtige Wahl. 6., überarb. und erw. Aufl. Ravensburg 1964, S. 5.

<sup>116</sup> Ebd., S. 5.

<sup>117</sup> Vgl. Retter, Hein: Spielzeug. Handbuch zur Geschichte und Pädagogik der Spielmittel. Weinheim 1979, S. 269 f.

<sup>118</sup> Ebd., S. 271.

dukt.<sup>119</sup> Wird die Vermarktung der Begleitprodukte nicht vom Hersteller selbst vorgenommen, erfolgt dies über die Vergabe von Lizenzen. Dabei liefert der Lizenzgeber strenge Vorgaben, vor allem die Wiedererkennbarkeit zum Hauptprodukt betreffend, die vom Lizenznehmer eingehalten werden müssen. In der zusätzlichen Vermarktung und Weiterverwertung eines Hauptprodukts oder eines Leitmediums mittels Nebenprodukten beziehungsweise Begleitmedien liegt der Grundgedanke der Verbreitung und des Mehrfachverdiensts an einer einmal entwickelten Idee. Dieser Prozess beinhaltet »Marktanalyse, Entwicklung neuer Produkte, Koordination von Herstellung und Marketing sowie effektive( ) Werbung und Verkauf«<sup>120</sup>. Leitmedien, die sich an Kinder richten, waren bis zum Ende des 20. Jahrhunderts vor allem Film, Fernsehen und Comics.

Die Begleitwaren treten häufig in Form des Medienverbunds auf. Dieser Begriff stammt ursprünglich aus dem Bereich der Mediendidaktik und beschreibt ein Multimedia-System, in dem sich traditionelle Medien wie Bücher oder Zeitschriften mit elektronischen Medien verbinden.<sup>121</sup> Bezüglich der Produktvermarktung wird die Idee der Verschränkung verschiedener Einzelmedien im Rahmen von Merchandising und Lizenzgeschäften kommerziell nutzbar gemacht.

Dieses Vermarktungskonzept ist bei weitem nichts Neues und findet seinen Ausgangspunkt in den USA. Mit der Lizenzierung der Trickfilmfigur *Mickey Mouse* war dort bereits in den 1930er-Jahren Disney »in den ersten Jahren des aufkommenden Merchandising-Geschäfts die beherrschende Kraft«<sup>122</sup>. Den ersten kommerziellen Medienverbund für Kinder in der Bundesrepublik liefert die Produktlinie *Sesamstraße* mit der gleichnamigen TV-Serie als Leitmedium. Die ursprünglich in den Vereinigten Staaten entwickelte Serie erfreut sich seit Anfang der 70er-Jahre auch bei Kindern in Deutschland großer Beliebtheit, wobei sich die Verbreitung der Inhalte nicht nur auf das TV-Programm beschränkt. Mit dem Verkauf von Lizenzen, unter anderem auch an deutsche Firmen, wird die Grundidee im Konsumgüterbereich mittels vieler Begleitprodukte und -medien weitergetragen. So entstehen beispielsweise Bücher, Comics, Puppen und Spielzeuge, die sich mit ihrer gezielten Ausrichtung auf die kindliche Entwicklung im Vorschulalter vor allem an die Kaufbereitschaft der Eltern richten.<sup>123</sup>

Mit der Entwicklung von Film und Fernsehen als wichtigste Zweige des Unterhaltungsprogramms verleiht Ende der 70er-Jahre George Lucas mit *Star Wars* dem Merchandising-Geschäft neue Dimensionen. Die Begleitprodukte zu den Filmen gelten als Haupteinnahmequelle und allein durch den Verkauf von Lizenzen konnten die hohen Kosten für die ursprüngliche Filmtrilogie weitgehend abgedeckt werden.<sup>124</sup> Insbesondere die Produktion von Spielzeugen und Kindermedien betreffend gilt *Star Wars* bis heute als Musterbeispiel für gewinnbringendes Merchandising und eine lizenzgebundene Vermarktung.

<sup>119</sup> Vgl. Fuchs, Wolfgang J.: Merchandising: Das Nebengeschäft der Medienindustrie mit den Kindern. In: Medien und Erziehung 3/91. München 1991, S. 207.

<sup>120</sup> Schwichtenberg, Nils: Zur Bedeutung von Verbundsystemen im Bereich der Kindermedien aus sozialpädagogischer Sicht. 1. Aufl. Norderstedt 2003, S. 33.

<sup>121</sup> Vgl. ebd., S. 32.

<sup>122</sup> Ebd., S. 35.

<sup>123</sup> Vgl. ebd., S. 32 f.

<sup>124</sup> Vgl. ebd., S. 35.



Abb. 1: Spielfiguren, Hörspiele und Bilderbücher zu *Star Wars*, 1977–1985

Dieser Erfolg veranlasste die US-amerikanische Spielzeug- und Kindermedienindustrie ab den 80er-Jahren vermehrt dazu, immer neue Produkte nach ähnlichem Konzept herzustellen. Die multimediale Vermarktung und das Lizenzgeschäft gelten seither bereits in der Planung als wichtigste Gesichtspunkte.<sup>125</sup> Ebenso spielt die Erschließung des internationalen Markts eine große Rolle und so wird auch in der Bundesrepublik die Spielwarenbranche von führenden amerikanischen Herstellern und deren medienabhängigen Spielzeugen in hohem Maße bestimmt.

Begünstigt wird diese Entwicklung durch eine in diesem Zusammenhang bedeutende Gesetzesänderung in den USA. Bis 1982 verhinderte »eine Überwachungs- und Kontrollinstanz des US-Fernsehens (...), daß

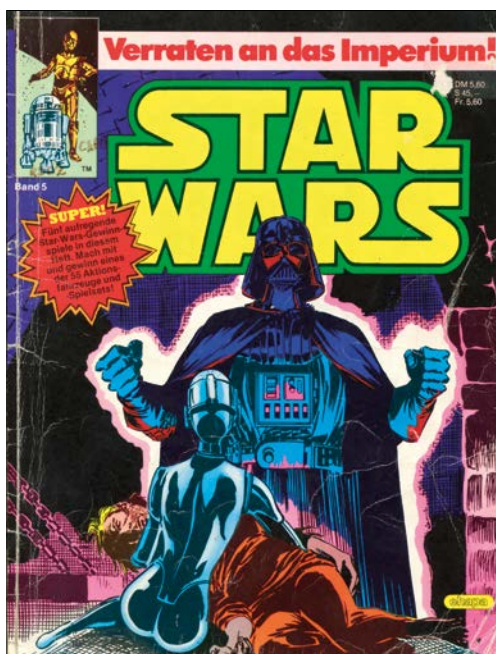


Abb. 2: Comic-Heft, 1985

<sup>125</sup> Vgl. Schwichtenberg, Nils: Zur Bedeutung von Verbundsystemen im Bereich der Kindermedien aus sozialpädagogischer Sicht. 1. Aufl. Norderstedt 2003, S. 32.

Spielzeughersteller sich direkt an der Produktion von Kinderprogrammen beteiligen konnten«<sup>126</sup>. Bis dato galten also Film und Fernsehen immer als Leitmedien, welche die Herstellung von Spielzeugen nach sich ziehen konnten, wie das Beispiel *Star Wars* zeigt. Nun ist es den Spielwarenherstellern selbst möglich, Ausgangsprodukte für den breit angelegten Vermarktungsprozess zu entwickeln. Somit wurden neue Spielzeuge schon mit dem Vorhaben geplant, eine entsprechende Zeichentrickserie, einen Film oder weitere Begleitmedien in Auftrag zu geben. Der Vermarktung von Spielwaren stehen seither die Türen in alle Richtungen offen.

Bei einer von einem Spielwarenhersteller gesponserten TV-Serie ist der Verkauf der Ware von größter Bedeutung. So verdoppelte sich in den USA von 1982 bis 1984 auch der »Umfang der Spielzeugwerbung während der Kindersendungen«<sup>127</sup> und der »Gesamtumsatz mit Spielzeug stieg von 4 Mrd US-Dollar im Jahr 1982 auf 12,4 Mrd Dollar 1986«<sup>128</sup> an. Das erste typische Beispiel dafür stellt die Spielzeugserie *Masters of the Universe* dar. Nachdem der amerikanische Spielzeughersteller Mattel den Anschluss an das Merchandising-Geschäft für *Star Wars* verpasst hatte, wurde Anfang der 80er das Konzept zu *MotU* entwickelt.<sup>129</sup> Die Actionfiguren wurden als Ausgangsprodukte geplant, die unter anderem von Comic-Heften und einer Trickfilmserie sowie von zahlreichen eigens gestalteten Alltags- und Konsumartikeln begleitet werden sollten. Dabei sind es insbesondere die Spiel- und Medienwelten für Jungen, die dieser Grundidee entsprechen und im weiteren Verlauf des Jahrzehnts Mattel und andere Spielzeugfirmen dazu animierten, Produkte nach dem gleichen Vermarktungsprinzip ins Leben zu rufen. Dieses Phänomen schlägt sich auch auf dem deutschen Markt nieder. Vor allem mit der Einführung des Privatfernsehens können nun auch viele Kinder in der Bundesrepublik die neuen Cartoons – passend zu den Spielzeugen – wahrnehmen und entsprechende Fernsehwerbungen verfolgen. Dort wo dieses Angebot noch nicht zur Verfügung steht, tragen Hörspiele und VHS-Kassetten zur Verbreitung der Inhalte bei. Neben *Star Wars* und *Masters of the Universe* sind es in der Bundesrepublik der 80er-Jahre insbesondere die US-amerikanischen Produktlinien *MASK*, *Marshall BraveStarr* und später *Teenage Mutant Hero Turtles*, welche die Spiel- und Medienkindheit vieler Jungen, vor allem im Grundschulalter, nachhaltig prägen.

<sup>126</sup> Fuchs, Wolfgang J.: Merchandising: Das Nebengeschäft der Medienindustrie mit den Kindern. In: Medien und Erziehung 3/91. München 1991, S. 210.

<sup>127</sup> Ebd., S. 211.

<sup>128</sup> Ebd.

<sup>129</sup> Vgl. Sweet, Roger u. a.: Mastering the Universe. He-Man and the Rise and Fall of a Billion-Dollar Idea. Cincinnati 2005, S. 16.





Abb. 3: Spielfiguren, Hörspiel- und Videokassetten zu MASK, 1985–88

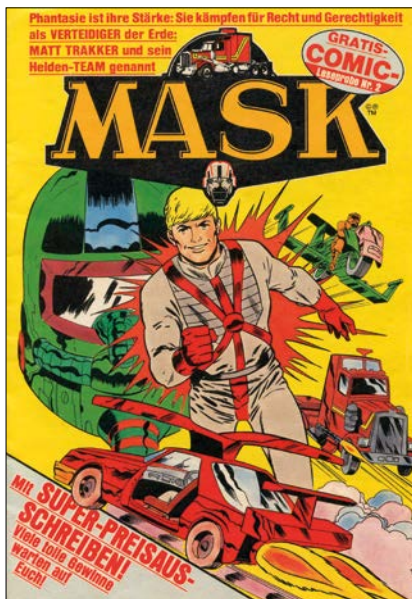


Abb. 4: Comic-Heft, 1988



Abb. 5: Comic-Heft, 1988





Abb. 6: Spielfiguren, Hörspiele und Prospekte zu *Marshall BraveStarr*, 1986–88

### 2.3.3 Zusammenfassung

Ab der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts gewinnt die Nutzung von elektronischen Massenmedien sowie das Einwirken der Spielzeug- und Kindermedienindustrie auf den kindlichen Lebensalltag zunehmend an Bedeutung. Vor allem sich wandelnde Umweltbedingungen und die kommerzielle Nutzung von Medienverbundsystemen für Kinder stehen damit in unmittelbarem Zusammenhang. Im Rahmen dieser Entwicklung sind folgende Aspekte einer veränderten Kindheit von Relevanz:

#### *Verhäuslichte Kindheit:*

Besonders in größeren Städten beschränkt der stetig anwachsende Straßenverkehr die Spielmöglichkeiten in vielen Fällen auf geschützte Innenräume wie das Kinderzimmer.

#### *Verinselte Kindheit:*

Durch die Institutionalisierung und Planung von Freizeit werden Erlebnisräume häufig stark voneinander getrennt. So ist das Spiel mit Freunden oder beispielsweise die Mitgliedschaft in Vereinen oft von den Transportmöglichkeiten der Eltern abhängig und zeitlich begrenzt.

### *Medienkindheit:*

Mit der zunehmenden Medienausstattung der Privathaushalte wird die Präsenz der Massenmedien im kindlichen Lebensalltag allgegenwärtig. Bezüglich der Nutzung elektronischer Medien spielen TV und Tonträger bis zum Ende des 20. Jahrhunderts die größte Rolle. Insbesondere die an Innenräume gebundenen Medienspielzeuge und ihre Verbundsysteme entsprechen der Tendenz in Richtung verhäuslichte Kindheit. Kinderzimmer werden »zugleich und vor allem Medienzimmer«<sup>130</sup>.

### *Werbe- und Konsumkindheit:*

Spielwaren- und Medienindustrie richten sich in immer stärkerem Maße in Form von Werbung direkt an die Kaufbereitschaft der Kinder. Diese erhalten als Zielgruppe den Status eigenständiger Konsumenten, die mit ihrem Taschengeld haushalten.<sup>131</sup>

Diese eng miteinander verwobenen Faktoren werden rückblickend erstmals durch die Kinderkultur der 80er-Jahre sehr deutlich widerspiegelt. Besonders die Spiel- und Medienwelten für Jungen veranschaulichen, wie das Spielzeugangebot den veränderten kindlichen Lebensumständen zunehmend entspricht. Zum einen zeigen die genannten Beispiele, wie Actionfiguren Spannung und Abenteuer versprechen, wo »der tatsächliche Bewegungsraum von Kindern eingeschränkt wird«<sup>132</sup>. Zum anderen verdeutlicht der Medienverbund, wie die Spielwelten immer stärker durch die Einflussnahme der Massenmedien bestimmt werden. Im Laufe des Jahrzehnts erscheinen immer neue Medienspielzeuge, wobei der Spielzeugmarkt der damaligen Bundesrepublik von führenden amerikanischen Herstellern bestimmt wird. Von zentraler Bedeutung ist die gezielte Vermarktung der Produkte in Form von Merchandising, Lizenzgeschäften und umfangreichen Werbemaßnahmen. *MotU* tritt dabei in die Fußstapfen von *Star Wars* und zählte für über fünf Jahre zu den beliebtesten Actionspielzeugen, auch in Deutschland.<sup>133</sup>

Zwar bleibt die vermehrte Mediatisierung und Kommerzialisierung nicht ohne Kritik, faktisch bilden aber die Spiel- und Medienwelten der 80er-Jahre wie alle Spielzeuge »einen Ausschnitt aus dem gegenständlichen und geistigen Leben seiner Zeit ab«<sup>134</sup>.

<sup>130</sup> Baacke, Dieter u. a.: Zielgruppe Kind. Kindliche Lebenswelt und Werbeinszenierungen. Opladen 1999, S. 9.

<sup>131</sup> Nach den Recherchen von Verena Sommerfeld beträgt die Kaufkraft Vier- bis Zehnjähriger 1989 bundesweit über 3,44 Milliarden Mark. Vgl. Sommerfeld, Verena: Krieg und Frieden im Kinderzimmer. Über Aggression und Actionspielzeug. Reinbek bei Hamburg 1991, S. 109.

<sup>132</sup> Ebd., S. 78.

<sup>133</sup> Vgl. Gröwig, Kevin: Mediale Spielwelten. Multimediale Vermarktung als Erfolgsgrundlage für das Spielzeug-Konzept »Actionfigur«. In: Der Landrat des Kreises Viersen (Hrsg.): Viel mehr als Plastik. Actionfiguren und ihre Geschichte(n). Greifath 2013, S. 37 f.

<sup>134</sup> Retter, Hein: Spielzeug. Handbuch zur Geschichte und Pädagogik der Spielmittel. Weinheim 1979, S. 80.



### 3 Masters of the Universe

Um den bildnerischen Rezeptionsprozess von *MotU* untersuchen zu können, muss das Phänomen genauer beleuchtet werden. Zunächst soll auf den allgemeinen Handlungsrahmen der Geschichten rund um die Welt der *Masters* sowie explizit auf die Spielzeuge, den Medienverbund und auf den historischen Kontext eingegangen werden. Im Anschluss werden Gesichtspunkte angeführt, welche die Faszination der Jungen für die *Masters* erklären. Den Abschluss dieses Kapitels bilden zusammengetragene Erfahrungsberichte zu diesem Phänomen.

#### 3.1 Die Welt der *Masters*

Schauplatz der Geschichten ist der fiktive Planet *Eternia*. Dort herrscht ein immerwährender Kampf zwischen Gut und Böse. Auf der Seite des Guten stehen der heldenhafte *He-Man* und seine Gefährten. Zusammen bilden sie die *Masters*, die in der deutschen Übersetzung als die *Giganten des Universums* benannt werden. Die Gegenseite verkörpern die *Dämonen des Bösen*, angeführt von *Skeletor*. In dieser ursprünglichen Konstellation kämpfen beide Parteien um die sagenumwobene *Burg Grayskull* und damit um die Herrschaft über den ganzen Planeten. Bei diesem Kampf nutzen beide Seiten sowohl Magie und Zauberei als auch futuristische Technik wie Laserwaffen und Raumschiffe. Die Burg selbst wird von einem Geist bewacht, der die *Masters* als Verteidiger gegen *Skeletors* Angriffe ernannt. *He-Man* als Anführer wird zu diesem Zweck mit einem Zauberschwert und mit übermenschlichen Kräften ausgestattet.

Nach dem erfolgreichen Start der Spielzeugreihe 1982 und mit der Produktion der Trickfilmserie wurde die Rahmenhandlung erweitert. Es folgt die Einführung neuer Figuren, Gruppen und Schauplätze und einzelne Charaktere werden vertieft.<sup>135</sup> *He-Man* führt nun ein Doppelleben. Als harmloser *Prinz Adam* lebt er am Königshof in der Hauptstadt des Planeten und verwandelt sich erst bei Gefahr in den mächtigen Helden, indem er sein Schwert hebt und die magische Formel »Bei der Macht von Grayskull – Ich habe die Zauberkraft« ausspricht. Sein Geheimnis der Verwandlung kennen nur seine engsten Vertrauten, nämlich der Waffenmeister *Man-At-Arms*, das tollpatschige Zauberwesen *Orko*, sein sprechendes Reittier *Battle Cat* und natürlich der Geist von *Grayskull*, der *Prinz Adam* das magische Schwert verliehen hat. Der Geist selbst tritt nun in Gestalt einer schönen Zauberin auf, die telepathischen Kontakt mit dem Prinzen hält und sich beim Verlassen der Burg in einen Adler verwandeln kann. Zutritt zur *Burg Grayskull* haben nur der verwandelte Prinz und seine Mitwisser sowie *Prinzessin Teela*, die Stieftochter von *Man-At-Arms*. Sie wächst am Königshof wie eine Schwester des Prinzen auf und ist in *He-Man* verliebt. Aufgrund des geschwisterlichen Verhältnisses und weil der Held das Geheimnis seiner Verwandlung nicht verraten darf, wird diese Liebe nicht erwidert. In der sonst ausschließlich von männlichen Charakteren besetzten Serie, wird noch eine dritte Frauenfigur eingeführt. Die Hexe *Evil Lyn* steht *Skeletor* im Kampf gegen die *Masters* bei, sät aber auch Zwietracht in den eigenen Reihen. Neben dem Königshof und der *Burg Grayskull* wird *Snake Mountain* beziehungs-

<sup>135</sup> Vgl. Fuchs, Claudia: Barbie trifft He-Man. Kinder erzählen über Spielwelten und ihre Alltagswelt. Freiburg i. Br. 2001, S. 15 ff.

weise die *Burg Drachenstein* als Stützpunkt der Bösen etabliert. Zusätzliche Gruppierungen unterstützen *Skeletors* Mannschaft im Kampf gegen seinen Erzfeind. Die *Wilde Horde* sind Monster aus einer anderen Dimension, die von *Hordak* geführt werden, dem ehemaligen Lehrmeister *Skeletors*. Außerdem tauchen noch die *Schlangemenschen* auf. Reptilienwesen aus der Vergangenheit, die durch Zauberei wieder in die Gegenwart des Planeten finden. Zwar sind sich die Gruppen der Bösen einig, wenn es um den Kampf gegen die *Masters* geht, untereinander sind sie aber meist verfeindet und verfolgen eigene Herrschaftsansprüche. Im späteren Verlauf der Reihe wird noch die weibliche Kämpferin *She-Ra* eingeführt. Sie ist die verschollene Zwillingschwester von *He-Man* beziehungsweise von *Prinz Adam* und steht den Guten im Kampf bei. Wie *Adam* besitzt auch sie ein Zauberschwert und führt ein Doppelleben. In Friedenszeiten gilt sie als *Prinzessin Adora*.

Trotz des zunehmend komplexeren Aufbaus der Geschichten und Charaktere bildet das Grundmotiv stets der Kampf von Gut gegen Böse. Diese Klassifizierungen bleiben aber weitgehend unklar, da alle Gruppen das selbe Ziel verfolgen, nämlich die alleinige Herrschaft über die *Burg Grayskull* und den Planeten *Eternia*. Eindeutig erscheinen aber die Zuordnungen der Figuren aufgrund ihres stereotypen Äußeren. Die Bösen ähneln meist Ungeheuern, Monstern oder Tiernmenschen und sind natürlich durch dunkle Farben gekennzeichnet. Die Guten hingegen haben nahezu alle rein menschliches Aussehen und sind in hellen Farben gehalten. Die fast ausschließlich männlichen Charaktere weisen sich durch grundsätzliche Kampfbereitschaft, Stärke und durch eine bizarr wirkende übernatürliche Muskulatur aus. Die Frauenfiguren entsprechen mit schlankem Körperbau, großer Oberweite, schmaler Taille und langen Beinen in übertriebener Weise dem Klischee eines gängigen Schönheitsideals. Oft beschreiben die eigenwilligen Namensgebungen die individuellen Fähigkeiten der Figuren. Um die Inhalte kindgerecht zu halten, wird trotz der kriegerischen Handlung auf eindeutige Gewaltdarstellungen und Brutalität verzichtet. Es fließt kein Blut und keine der Figuren stirbt oder kommt jemals ernsthaft zu Schaden.

Insgesamt macht die Mischung aus Fantasy, Science-Fiction, Mythologie und Märchen *MotU* zu einem speziellen und auch skurrilen Genremix, der sich durch eine ganz eigene Ästhetik auszeichnet.

## 3.2 Spielzeuge und Medienprodukte

Ausgangsprodukt der *MotU*-Reihe sind die von Mattel hergestellten und von 1982 bis 1988 weltweit vertriebenen Actionfiguren mit ihrem umfangreichen Zubehör wie Fahrzeugen oder Spielburgen. Die circa 14 cm großen Plastikfiguren sind relativ robust konstruiert und verfügen fast alle über sechs Gelenkpunkte, die verschiedene Körperhaltungen und Positionierungen erlauben. Auffälligstes Merkmal ist die zuvor erwähnte Modellierung einer extrem überzeichneten Muskulatur. Den meisten Figuren ist im Hüftbereich ein Federmechanismus eingebaut, der mit der Drehung des Oberkörpers eine Schlagbewegung, den »power punch«<sup>136</sup>, ermöglicht. Darüber hinaus besitzen viele der Spielzeuge weitere spezielle Funktionsweisen und Eigenschaften, die bis hin zu beispielsweise pelzigen Oberflächen oder besonderen Gerüchen reichen. Außerdem fällt der häufig identische Gestaltaufbau ins Auge.

<sup>136</sup> Sweet, Roger u. a.: Mastering the Universe. He-Man and the Rise and Fall of a Billion-Dollar Idea. Cincinnati 2005, S. 89.



Abb. 7: Spielfigur He-Man

Um Produktionskosten zu sparen, verwendete Mattel meist gleiche Körperbauteile der selben Gussform und kombinierte diese neu in veränderter Farbgebung. Oft unterscheiden sich nur die Köpfe. Bisweilen wurden sogar bestehende Figuren in ihrer Gesamtheit einfach umgefärbt, um neue Helden und Schurken zu erschaffen.

Die Figurenreihe umfasst über 60 Charaktere, von denen lediglich drei weiblich sind. Von den Basisfiguren *He-Man*, *Skeletor* und *Hordak* entstehen mehrere Varianten. Auch haben viele der Fahrzeuge spezielle Funktionen, wie abfeuerbare Geschosse per Knopfdruck oder batteriebetriebene Fortbewegung. Insgesamt erscheinen vier Spielburgen, die neben viel Platz für die Figuren auch zahlreiche Spielmöglichkeiten bieten. So beinhalten diese sogenannten Playsets beispielsweise

Verliese, Falltüren, bewegliche Aufzüge oder schwenkbare Kanonen und sind mit vielen bunten Aufklebern versehen. Alle Spielzeuge werden in aufwendig gestalteten Verpackungen verkauft. Die Figuren sowie kleinere Fahrzeuge und Zubehör sind gut sichtbar in transparente Kunststofffolien verschweißt, die wiederum auf Pappkarten angebracht werden. Auf der Rückseite dieser Karten sind eine gezeichnete Illustration des jeweiligen Charakters in Bewegung und Werbung für weitere Figuren abgedruckt. Die Kartons der größeren Spielzeuge zeigen Abbildungen von handgemalten atmosphärischen und spannungsreichen Szenen aus der Welt von *MotU*.



Abb. 8: Variationen des Basiskörpers



Abb. 9: Verpackungsgestaltung des Playsets *Burg Grayskull*, 1981



Abb. 10: Das Innere des Playsets *Burg Grayskull*, Werbeposter, 1981



Die Produkte weisen eine konkrete Sammelstruktur auf, womit sich der Hersteller die allgemeine Sammelneigung von Kindern zu Nutze macht.<sup>137</sup> So ist auf jeder Verpackung Werbung für weitere Spielzeuge der Serie zu sehen, die als Kaufappell den Besitzwunsch anregt. Die vielen Werbeprospekte beinhalten Auflistungen des ganzen Sortiments, wodurch das Bedürfnis nach Vervollständigung der eigenen Spielzeugsammlung stimuliert wird. Abbildung 11 zeigt eine solche Auflistung. Bei genauerer Betrachtung ist zu erkennen, dass einzelne Figuren und Zubehör neben den jeweiligen Namen mit kleinen Haken versehen sind, also bereits als erworben markiert wurden.



Abb. 11: Werbeprospekt, 1987

Der Verkaufspreis einer Figur betrug in den USA 4,99 Dollar, in der Bundesrepublik zwischen 15 und 18 D-Mark.<sup>138</sup> Mit dem Umsatz von über 38 Millionen Dollar allein in den Vereinigten Staaten erwies sich die Spielzeugreihe bereits 1982 als ungeahnter Erfolg und schnell wurden immer neue Figuren eingeführt.<sup>139</sup> So konnte Mattel zwischen 1982 und 1987 den Verkauf von über 120 Millionen Figuren weltweit verzeichnen, wobei in West-

<sup>137</sup> Vgl. Paus-Hasebrink, Ingrid u. a.: Medienkindheit – Markenkindheit. Untersuchungen zur multimedialen Verwertung von Markenzeichen für Kinder. München 2004, S. 226 ff.

<sup>138</sup> Vgl. Winter, Daniel: Konstruktion und Repräsentation von Geschlecht und Rasse in *Masters of the Universe* (2005). [https://kulturundgeschlecht.blogs.ruhr-uni-bochum.de/wp-content/uploads/2015/08/Winter\\_Beitrag.pdf](https://kulturundgeschlecht.blogs.ruhr-uni-bochum.de/wp-content/uploads/2015/08/Winter_Beitrag.pdf), S. 2.

<sup>139</sup> Vgl. Sweet, Roger u. a.: Mastering the Universe. He-Man and the Rise and Fall of a Billion-Dollar Idea. Cincinnati 2005, S. 113 f.



deutschland jeder dritte Junge mindestens eine *Masters*-Figur besaß.<sup>140</sup> Der Kaufpreis für das gesamte Spielzeugsortiment betrug 1987 etwa 1.400 Mark. Den Umsatzhöhepunkt brachte das Jahr 1986 mit über 400 Millionen Dollar nur in den USA. Im folgenden Jahr ging dieser Wert plötzlich auf sieben Millionen Dollar zurück, sodass 1988 die Produktion eingestellt wurde.<sup>141</sup> Gründe dafür waren unter anderem der starke Anstieg von Konkurrenzprodukten als auch Fehleinschätzungen des Managements und der verpasste Anschluss an die aufkommende Videospielindustrie.<sup>142</sup> Zwar versuchte Mattel am Ende des Jahrzehnts mit der Figuren-Reihe *She-Ra* für Mädchen und einer Neuauflage der Abenteuer von *He-Man* an die Erfolge der Vergangenheit anzuknüpfen, doch die neuen Konzepte konnten sich nicht mehr auf dem Spielzeugmarkt etablieren.

Zur Blütezeit der *Masters* waren es aber nicht nur die Spielzeuge, die zum Erfolg der Produktlinie beitrugen, sondern ebenso der umfangreiche Medienverbund. In der Bundesrepublik waren neben den Figuren vor allem folgende Begleitmedien von Relevanz:

#### *Comic-Hefte und Werbemagazine:*

Grundsätzlich lagen den Figuren sogenannte Mini-Comics in mehrsprachigen Übersetzungen bei. Diese 13,5 mal 10,5 Zentimeter großen Hefte beschreiben auf wenigen Seiten die Hintergrundgeschichten der einzelnen Charaktere. Die Comics bieten die Möglichkeit, die entsprechenden Helden genauer zu verstehen und deren Abenteuer in Zusammenhang mit anderen Figuren nachzuspielen. Die Hefte wurden sehr detailliert gestaltet und erschienen anfangs auch in größeren Formaten separat im Handel. Von 1987 bis 1989 lieferten zusätzlich die Magazine des Ehapa-Verlags zahlreiche Geschichten, die sich nicht nur auf die Vorstellung einzelner Charaktere beschränkten. In den regelmäßig erscheinenden Broschüren werden darüber hinaus Neuheiten der Spielzeugreihe beworben und zahlreiche Preisausschreiben angeboten. Außerdem beinhalten auch die Werbeprospekte viele Bildergeschichten, bei denen die Spielzeuge vor aufwendigen Kulissen fotografiert sind.

#### *Hörspiele:*

Die zahlreichen Hörspielkassetten bilden vor allem ein deutschsprachiges Phänomen. Aufgrund der relativ späten flächendeckenden Einführung des Privatfernsehens ab der zweiten Hälfte der 80er-Jahre konnte sich die Trickfilmserie zu *MotU* nicht zeitgleich mit den Spielzeugen und anderen Begleitmedien in der Bundesrepublik etablieren. Obwohl schon im Vorfeld einzelne Trickfilmepisoden in deutscher Übersetzung auf VHS-Kassetten zu erwerben oder über Videotheken auszuleihen waren, boten die Hörspielkassetten eine preisgünstigere Alternative, die Abenteuer der *Masters* nachzuerleben. Von 1984 bis 1988 produzierte das Hörspiellabel Europa insgesamt 37 Folgen für den deutschsprachigen Raum. Die einzelnen Geschichten weichen dabei stellenweise von den ursprünglichen Inhalten der amerikanischen Trickfilme und den Comics ab.

<sup>140</sup> Vgl. Fuchs, Claudia: Barbie trifft He-Man. Kinder erzählen über Spielwelten und ihre Alltagswelt. Freiburg i. Br. 2001, S. 19.

<sup>141</sup> Vgl. Sweet, Roger u. a.: Mastering the Universe. He-Man and the Rise and Fall of a Billion-Dollar Idea. Cincinnati 2005, S. 141.

<sup>142</sup> Vgl. ebd., S. 148.



Abb. 12: Comic-Heft, 1988



Abb. 13: Werbeprospekt, 1987

Die Hörspiele wurden sehr aufwendig produziert. Sprecher mit klangvollen Männerstimmen, eine hohe Bandbreite an Geräuschen und eine eindringliche Orchestermusik unterstreichen die Dramaturgie der einzelnen, in sich geschlossenen Fortsetzungsgeschichten. Die Kassettenhüllen sind künstlerisch gestaltet und zeigen handgezeichnete Szenenbilder. Ebenso ist eine Kurzbeschreibung der jeweiligen Geschichten abgedruckt. Auf den Innenseiten befinden sich Auflistungen weiterer Folgen der Hörspielreihe. In manchen Fällen lag auch eine Kassette einer in Deutschland verkauften Spielfigur bei. Grundsätzlich erfreuten sich in den 80er-Jahren Action- und Abenteuerhörspiele bei Kindern im Grundschulalter hoher Beliebtheit. Beispielsweise lässt sich 1986 der Verkauf von über 24 Millionen Kinderkassetten in der Bundesrepublik verzeichnen, wobei neben Klassikern wie *Benjamin Blümchen* oder *Bibi Blocksberg* den *MotU*-Hörspielen ein hoher Stellenwert besonders für Jungen zukommt.<sup>143</sup> Die einfache Handhabung erlaubt den Kindern schon früh einen selbstständigen Umgang mit dem Medium. Die Möglichkeit der ständigen Wiederholung und Vertiefung der bekannten Geschichten ist neben den aufwändig und spannend gestalteten Inhalten ein entscheidender Faktor, der für die Attraktivität der Kassetten spricht. Meist wurden die Hörspiele beim Schlafen oder während des Spiels mit den Figuren gehört.<sup>144</sup> Die oft dafür verwendeten Kinderkassettenrekorder sind leicht zu bedienen, robust konstruiert, batteriebetrieben und transportabel.

<sup>143</sup> Vgl. Hansen, Leonhard u. a.: Kinderhörkassetten – das vergessene Medium. Eine Untersuchung zur Kassettennutzung im Kinderzimmer. In: Deutsches Jugendinstitut (Hrsg.): Handbuch Medienerziehung im Kindergarten. Teil 1: Pädagogische Grundlagen. Opladen 1994, S. 477.

<sup>144</sup> Vgl. ebd., S. 479.



Abb. 14: Kassettenhülle, 1984



Abb. 15: Kinderkassettenrekorder, 1980

### Zeichentrickserie:

Nach dem schnellen Erfolg der Spielzeugreihe beauftragte Mattel das Produktionsunternehmen Filmation mit der Entwicklung einer entsprechenden Zeichentrickserie. Zwischen 1983 und 1984 entstanden 130 circa 20 Minuten lange Episoden, aufgeteilt in zwei Staffeln. Erstmals 1983 in den USA ausgestrahlt war die Serie *He-Man and the Masters of the Universe* in der Bundesrepublik – aus genannten Gründen – erst Anfang 1988 auf dem privaten Sender Tele 5 zu sehen. Die Sendung wurde in viele Sprachen übersetzt und insgesamt in 48 Ländern gezeigt.<sup>145</sup> In Absprache mit Mattel wurden die zentralen Charaktere der Actionfiguren in die Serie überführt und der Handlungsrahmen weiterentwickelt. Bedeutendste Änderung ist die Einführung der Figur *Prinz Adam* als Alter Ego des Helden *He-Man*. Wie bei den Hörspielen handelt es sich bei den einzelnen Episoden um Fortsetzungsgeschichten mit einer jeweils in sich geschlossenen Handlung. Kennzeichnend sind actionreiche und spannungsgeladene Inhalte, wobei die Geschichten meist in eine Haupt- und weitere Nebenhandlungen unterteilt werden. Das zentrale und immer wiederkehrende eindimensionale Grundmotiv bildet der Kampf Gut gegen Böse, also die Auseinandersetzungen zwischen *He-Man* und seinem Erzfeind *Skeletor*. Der stets gleiche Aufbau der Episoden liefert für die Kinder Hilfestellungen, die Handlungen leicht nachvollziehen zu können.<sup>146</sup> Nach der immer gleichbleibenden Einführung, einer Mischung aus Musik, Bildern und Erklärungen, folgt zunächst die Bedrohung durch *Skeletor*. Dieser Gefahr wirken *He-Man* und seine Freunde entgegen. Höhepunkt jeder Episode bildet der Kampf zwischen den Feinden, meist Mann gegen Mann. Am Ende werden die Bösen geschlagen und müssen sich zurückziehen. Der Status Quo ist wieder hergestellt. Abschließend erfolgt eine moralische Belehrung, bei der die Inhalte der Geschichten auf das reale Leben der Kinder übertragen werden

<sup>145</sup> Vgl. Sweet, Roger u. a.: *Mastering the Universe. He-Man and the Rise and Fall of a Billion-Dollar Idea*. Cincinnati 2005, S. 157.

<sup>146</sup> Vgl. Paus-Haase, Ingrid: Zur Faszination von Action-Serien und Action-Cartoons für Kindergarten- und Grundschulkinder. In: *Media Perspektiven* 10/91. Frankfurt a. M. 1991, S. 675 ff.

und somit zur Konfliktlösung im Alltag beitragen sollen. Aufgrund der hohen Anzahl an Episoden und dem knappen Zeitraum der Produktion wurden die Trickfilme nach dem Prinzip einer sogenannten Teilanimation erstellt. Das bedeutet, dass sich nur Teile des jeweiligen Szenenbilds verändern, wobei der Bildhintergrund meist gleich bleibt. Häufig bestimmen ständig wiederkehrende Bildabfolgen oder Großaufnahmen das Geschehen. Oft bewegen sich nur der Mund und die Augenbrauen, um die Mimik der Charaktere zu veranschaulichen.<sup>147</sup> Neben der Einsparung von Produktionskosten verhilft dieses Verfahren vor allem jüngeren Kindern dazu, sich auf einzelne Bilder zu konzentrieren. In der gleichen Machart veröffentlichte Filmation 1985 mit großem Erfolg einen ganzen Kinofilm, der 1986 unter dem Titel »Das Geheimnis des Zauberschwertes« auch in den deutschen Kinos zu sehen war.<sup>148</sup> Darin wird die Hintergrundgeschichte zu *He-Man* und zu seiner Zwillingschwester *She-Ra* erklärt. Der Film gilt als Pilot für die ebenfalls von Filmation produzierte Zeichentrickserie *She-Ra – Princess of Power*, die sich in das Universum der *Masters* eingliedern sollte.



Abb. 16: Szenenbild der Trickfilmserie *He-Man and the Masters of the Universe*

<sup>147</sup> Vgl. Eßer, Kerstin: Zeichentrick ist Kinderprogramm ist Zeichentrick ist... Ein Genre avanciert zum Repräsentanten einer Programmsparte. In: Deutsches Jugendinstitut (Hrsg.): Handbuch Medienerziehung im Kindergarten. Teil 1: Pädagogische Grundlagen. Opladen 1994, S. 388 f.

<sup>148</sup> »Mit etwa 6,5 Mio. US-Dollar spielte der Film etwa das Dreifache seiner Produktionskosten ein.« Gröwling, Kevin: Mediale Spielwelten. Multimediale Vermarktung als Erfolgsgrundlage für das Spielzeug-Konzept »Actionfigur«. In: Der Landrat des Kreises Viersen (Hrsg.): Viel Mehr als Plastik. Actionfiguren und ihre Geschichte(n). Greifath 2013, S. 41.

Die Trickfilmreihe zu *MotU* konnte zwar in der Bundesrepublik nicht parallel mit den Spielzeugen und dem weiteren Medienverbund eingeführt werden, ihre lange Laufzeit im deutschen Privatfernsehen bis in die 90er-Jahre trug aber wesentlich zur Nachhaltigkeit der Produktlinie bei. Selbst nachdem der Höhepunkt des Erfolgs längst überschritten war und obwohl die Figuren und ihre Begleitartikel schon seit Jahren nicht mehr zu kaufen waren, blieben die *Masters* für die damaligen Kinder und Jugendlichen präsent.

### *Masters Abenteuer-Club:*

Wie eine Art Geheimbund für Kinder stellt der *Masters Abenteuer-Club*, kurz *MAC*, ein besonderes Phänomen des Medienverbunds in Deutschland dar. Auf seine Existenz wurden die Kinder damals durch die für Deutschland produzierten Werbemagazine ab Mitte der 80er-Jahre aufmerksam gemacht. Mittels eines Anschreiben konnte jedes Kind Mitglied werden. Als erster Schritt erfolgte dann die Zusendung eines Mitgliedsausweises mit eigener Geheimnummer. Um weitere Mitglieder zu gewinnen, konnten auch mehrere Ausweise beantragt werden. Wer Mitglied war, erhielt kostenfrei Magazine oder diverse Aufkleber sowie das Angebot, sich mit anderen *MAC*-Mitgliedern deutschlandweit auszutauschen. Außerdem bot die Mitgliedschaft die Möglichkeit, ebenfalls von Europa produzierte Kassetten mit dem Titel *Radio MAC – Auf heißer Abenteuerwelle* zu erhalten. Auf diesen Tonträgern waren unter anderem Geräuscheffekte und Melodien abgespeichert, um eigene Hörspiele mit dem heimischen Kassettenrekorder herzustellen.

Mit knapp zwei Jahren hatte der Club zwar nur eine kurze Bestandsdauer, dennoch zeigt die Vereinigung, wie *MotU* einen nennenswerten Beitrag zur Sozialisation der Jungen und zur Kinderkultur der 80er-Jahre in Westdeutschland liefert. Mitglieder von *MAC*

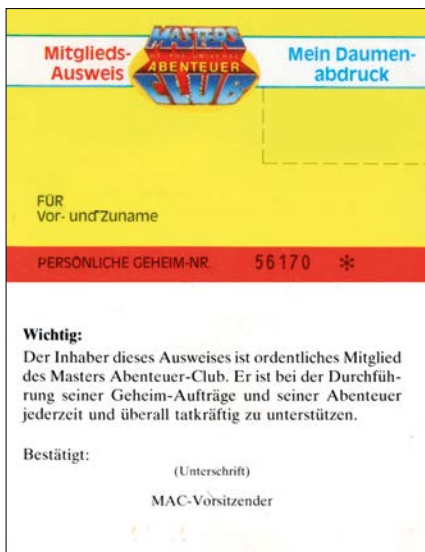


Abb. 17: *MAC*-Mitgliedsausweis, 1986



Abb. 18: Hörspieltaschette *Radio MAC*, 1986

weisen sich mit ihrem Hintergrundwissen zu *MotU* als Experten aus, finden persönliche und soziale Bindungen sowie einen gemeinsamen Konsens und emanzipieren sich so gegenüber der Welt der Erwachsenen. Als eine Art Vorläufer ist diese Praxis mit aktuellen digitalen Plattformen und Netzwerken für Kinder zu vergleichen.

Trotz des plötzlichen Niedergangs der Produktlinie zählt *MotU* zu den größten Erfolgen von Mattel. Die Spielzeuge und der Medienverbund erzielten im Rahmen ihrer Laufzeit bis zum Ende der 80er-Jahre allein in den USA einen Umsatz von weit über zwei Milliarden US-Dollar, womit die Serie damals zu einer der Haupteinnahmequellen des Herstellers zählte.<sup>149</sup> Neben den vielen Begleitwaren für den kindlichen Lebensalltag, wie beispielsweise Kleidungsstücke, Schulranzen, Pausenboxen oder Bettwäsche, wurde 1987 auch noch eine Realverfilmung produziert, die den Actiondarsteller Dolph Lundgren in der Hauptrolle des *He-Man* zeigt.

### 3.3 Historischer Kontext

Mit der Einführung von *Star Wars* Ende der 70er-Jahre wurden im Bereich der Kindermedienindustrie neue Maßstäbe gesetzt. Vor allem Spielzeuge für Jungen wie Actionfiguren, die auf Verbundsysteme abgestimmt sind, dominieren ab diesem Zeitpunkt zunehmend den Spielzeugmarkt. Nachdem Mattel den Lizenzerwerb für *Star Wars* ablehnte und frühere Konzepte wie *Man in Space* oder *Big Jim* nicht den gewünschten Erfolg brachten, suchte der Konzern nach neuen Möglichkeiten, um den Anschluss an das Geschäft mit den Actionfiguren nicht zu verlieren.<sup>150</sup> Die *Masters* hatten ihren Ursprung in einer geplanten Spielzeugreihe zu dem 1982 erschienenen Actionfilm *Conan der Barbar* mit Arnold Schwarzenegger in der Hauptrolle. Aufgrund seiner gewaltverherrlichenden Szenen wurde der Film allerdings erst ab 16 Jahre freigegeben und damit verwarf Mattel die Pläne zu den entsprechenden Kinderspielzeugen.<sup>151</sup> Das Konzept wurde aber kurzerhand umgemünzt und die brutale mittelalterliche Welt von *Conan* wurde mit kindgerechten Elementen aus Märchen, Mythen, Sagen und Scienc-Fiction gekreuzt. In Zusammenhang mit der genannten veränderten Gesetzeslage sollen, anders als beispielsweise bei *Star Wars*, die Spielzeuge als Leitprodukte für einen umfangreichen Medienverbund dienen. Mit dem Auftrag »MAKE SCHWARZENEGGER LOOK LIKE A WIMP!!!«<sup>152</sup> wurden so die übermuskulösen und skurril anmutenden Basisfiguren zu *MotU* produziert.

Die kriegerische Rahmenhandlung und die Gegenüberstellung der Konfliktparteien in der Welt der *Masters* lassen Bezüge zur Konstellation des Kalten Kriegs aus dem weltanschaulichen Blickwinkel der USA erkennen. Claudia Fuchs bezieht die Freund-Feind-Beziehung zwischen den Anhängern *Skeletors* und *Hordaks* konkret auf den politischen Zeitkontext: »Die zwei untereinander wechselweise verfeindeten und waffenbrüderlich einigen Fraktionen der Bösen können als Anlehnung an Vorstellungen von der Sowjetunion und China

<sup>149</sup> Vgl. Sweet, Roger u. a.: *Mastering the Universe. He-Man and the Rise and Fall of a Billion-Dollar Idea*. Cincinnati 2005, S. 157.

<sup>150</sup> Vgl. ebd., S. 16 f.

<sup>151</sup> Vgl. ebd., S. 77.

<sup>152</sup> Ebd., S. 95.

gesehen werden.«<sup>153</sup> Während des späteren Verlaufs der Geschichten und mit dem weiteren Ausbau der Inhalte werden vor allem mit der Einführung der Weltkarte *Eternias* die Assoziationen zum Ost-West-Konflikt noch deutlicher. Getrennt durch die *Mystische Mauer* leben die geeinten Mächte des Guten nun auf den westlichen Kontinenten und die untereinander zerstrittenen bösen Gruppierungen in den östlichen Gebieten des Planeten.<sup>154</sup> Neben der eindeutigen geografischen Einordnung veranschaulichen zusätzlich ein russischer Grundton und ethnische Zuordnungen das plakative Feinbild. Während die *Masters* menschliche oder menschenähnliche Gestalt mit heller Hautfarbe aufweisen, zeigen die Gegenspieler ihre Fremdheit oft durch die Ähnlichkeit zu wilden Tieren mit Klauen und Reißzähnen oder zu Maschinenwesen. Schon aufgrund der Namensgebungen können diese meist als böse eingestuft werden, wobei die Benennungen häufig klare Assoziationen zum östlichen oder asiatischen Kulturkreis zulassen.<sup>155</sup> Selten tauchen auch in den Reihen der Bösen menschliche Figuren auf. So etwa die Hexe *Evil Lyn*, die durch ihre leuchtend gelbe Hautfarbe und die asiatisch erscheinenden Gesichtszüge dem Lager der Feinde zuzuordnen ist.<sup>156</sup>

Während bei den Dämonen oft Drachen- oder Schlangenfiguren auftreten, sind die wenigen Tiergestalten der Helden fliegende und erhaben anmutende Wesen, wie der Vogelmensch *Stratos* oder die *Zauberin von Grayskull* in Gestalt des Adlers *Zoar*. Dieser Vogel auf der Seite der Verteidiger des Guten erinnert an den Weißkopfadler als Wappentier der USA und lehnt sich in seiner Farbgebung deutlich an die Nationallflagge der Vereinigten Staaten an.<sup>157</sup>

Obwohl diese zeitpolitischen Bezüge nicht offenkundig im Vordergrund der Spielwelt stehen und vermutlich damals von den meisten Kindern nicht bewusst wahrgenommen wurden, finden doch kriegerische Inhalte und politische Konflikte mit zeitgenössischen Motiven unerschwerlich Eingang in viele Kinderzimmer und damit in die kindliche Lebenswelt. Das Spiel mit den *Masters*-Figuren kann als symbolisches Kriegsspiel verstanden werden, wobei *MotU* eine lange Tradition von Kriegsspielzeugen, wenn auch in subtiler Form, weiterführt.

Außerdem können soziokulturelle Aspekte benannt werden, die durch die Spielzeuge in den Lebensalltag der Kinder transportiert werden und welche die Welt der Erwachsenen im Zeitkontext wiedergeben. Unter anderem machen die *Masters* deutlich, wie »sich ab den 1980er Jahren ein neues Männerbild etablierte«<sup>158</sup>. Die schmale Taille, die unnatürlich muskulös wirkende Brust und die grotesk erscheinende Betonung der Armmuskulatur spiegeln in überzogener Weise den aufkommenden Trend zum sogenannten Bodybuilding und zu einem vermeintlichen Fitnessprogramm für Männer wider. Bizarren anmutenden Medienfiguren, wie der Bodybuilder und Schauspieler Arnold Schwarzenegger oder der Ringer *Hulk Hogan*,

<sup>153</sup> Fuchs, Claudia: Barbie trifft He-Man. Kinder erzählen über Spielwelten und ihre Alltagswelt. Freiburg i. Br., S. 15.

<sup>154</sup> Vgl. Winter, Daniel: Konstruktion und Repräsentation von Geschlecht und Rasse in *Masters of the Universe* (2005). [https://kulturundgeschlecht.blogs.ruhr-uni-bochum.de/wp-content/uploads/2015/08/Winter\\_Beitrag.pdf](https://kulturundgeschlecht.blogs.ruhr-uni-bochum.de/wp-content/uploads/2015/08/Winter_Beitrag.pdf), S. 3 f.

<sup>155</sup> Vgl. Fuchs, Claudia: Barbie trifft He-Man. Kinder erzählen über Spielwelten und ihre Alltagswelt. Freiburg i. Br., S. 19 f.

<sup>156</sup> Vgl. Winter, Daniel: Konstruktion und Repräsentation von Geschlecht und Rasse in *Masters of the Universe* (2005). [https://kulturundgeschlecht.blogs.ruhr-uni-bochum.de/wp-content/uploads/2015/08/Winter\\_Beitrag.pdf](https://kulturundgeschlecht.blogs.ruhr-uni-bochum.de/wp-content/uploads/2015/08/Winter_Beitrag.pdf), S. 6.

<sup>157</sup> Vgl. ebd., S. 9 f.

<sup>158</sup> Ebd., S. 3.





Abb. 19: Spielfigur Zoar



Abb. 20: Comic-Heft, 1986

bildeten damals reale Vorbilder. Neben den *Masters*-Figuren wird in der Grundlagenliteratur dieses Phänomen auch am Beispiel anderer, bereits zuvor etablierter Actionfiguren belegt. Beispielsweise zeichnet sich in der Gegenüberstellung der Figuren-Reihe *G.I. Joe* oder *Star Wars* aus den 70er-Jahren mit deren späteren Varianten aus den 90er-Jahren eine enorm zunehmende Modellierung der Muskulatur ab: »Alle haben einen Körperbau, der an steroidkonsumierende Bodybuilder erinnert.«<sup>159</sup>

Obwohl der Vertrieb der *Masters* auch in der Bundesrepublik von hohen Umsätzen begleitet war, stießen die Spielzeuge bei Pädagogen und besorgten Eltern auf Ablehnung. Aufgrund der kriegerischen Rahmenhandlung, dem aggressiven Äußeren der Charaktere sowie wegen der

<sup>159</sup> Pope, Harrison G. u. a.: Der Adonis-Komplex. Schönheitswahn und Körperkult bei Männern. Deutsche Erstausgabe. München 2001, S. 66.



Ähnlichkeiten zu Actionfilmen für Erwachsene war *MotU* damals mehr als umstritten. Die Figuren wurden als nicht kindgerechter Kriegs- und Gewaltspielzeug eingestuft, mit dem Vorwurf, Aggressivität und Gewaltbereitschaft sowie Geschlechterklischees und undifferenzierte Feindbilder zu fördern.<sup>160</sup> Angesichts der inhaltlichen und gestalterischen Vorgaben ist außerdem die Rede von einer von außen bestimmten Ästhetik und damit von einer eingeschränkten Fantasie-Entfaltung<sup>161</sup>, von Passivität im Spiel und sogar von »Verdummung«<sup>162</sup>. Kurz gesagt, die »Erwachsenen fanden die Figuren schlichtweg 'scheußlich', 'abartig' und für eine 'Geschmackserziehung abträglich'.«<sup>163</sup> Vergleichbar mit aktuelleren Debatten über die Gefahren gewaltverherrlichender Computerspiele lieferten in den 80er-Jahren die Actionspielzeuge, allem voran die *Masters*, die Grundlage der Diskussion um die möglicherweise schädlichen Inhalte zeitspezifischer Spielwelten. Dementsprechend werden die Plastikfiguren 1987 vom Arbeitsausschuss Gutes Spielzeug als »der massivste Angriff auf die bisher vorwiegend friedliche Spielzeugwelt«<sup>164</sup> bewertet. Um den pädagogischen Wert von *MotU* zu betonen und um damit die Kaufbereitschaft der Eltern anzuregen, gibt Mattel sogar die Erstellung vermeintlich wissenschaftlich fundierter Gutachten in Auftrag. Diese werden teilweise in Broschüren und Werbemagazinen veröffentlicht und sollen den Spielwert der Produktreihe hervorheben sowie die Bedenken ins Gegenteil lenken. Dabei wird stets »die positive Bedeutung von Rollen- und Abenteuerspielen an den Besitz der Figuren geknüpft«<sup>165</sup>. Im Rahmen der deutschsprachigen Herstellerinformationen von 1987 wird vor allem ein »spielerischer Aggressionsabbau und [die] Hinleitung zum sozialen Spielen«<sup>166</sup> als Gütesiegel für die Figuren betont. Einen ähnlichen Zweck erfüllen auch die moralisierenden Schlussworte am Ende jeder Zeichentrickepisode.

Auch wenn die damaligen Kontroversen um *MotU* in Deutschland aus heutiger Sicht eher belächelt werden können, zeigen genannte Aspekte doch den hohen Grad an Aufmerksamkeit, welcher der Spiel- und Medienwelt in den 80er-Jahren beigemessen wurde.

<sup>160</sup> Vgl. Sommerfeld, Verena: Krieg und Frieden im Kinderzimmer. Über Aggression und Actionspielzeug. Reinbek bei Hamburg 1992, S. 62 f.

<sup>161</sup> Vgl. Trescher, Hans-Georg: Industriell gefertigte Phantasiewelten. He-Man, ein Therapeut? In: Medien praktisch 2/88. Frankfurt a. M. 1988, S. 52.

<sup>162</sup> Theunert, Helga u. a. (Hrsg.): Begleiter der Kindheit. Zeichentrick und die Rezeption durch Kinder. München 1996, S. 51.

<sup>163</sup> Ströter-Bender, Jutta: »Masters of the Universe« 1985–1986 (MotU). In: Kirchner, Constanze u. a. (Hrsg.): Kinderzeichnung und jugendkultureller Ausdruck. Forschungsstand – Forschungsperspektiven. München 2010, S. 245.

<sup>164</sup> Gröwig, Kevin: Friedenstruppen und Monsterfiguren. Auswirkungen der deutschen Friedensbewegung auf das Bild der Actionfigur im Deutschland der 1970er/80er Jahre. In: Der Landrat des Kreises Viersen (Hrsg.): Viel mehr als Plastik. Actionfiguren und ihre Geschichte(n). Greifath 2013, S. 62, zit. n. Merkblatt »Horror-Spielzeug – die neue Gewalt im Spiel«. Spiel gut – Kinderspiel+Spielzeug e. V. 1987, S. 2.

<sup>165</sup> Sommerfeld, Verena: Krieg und Frieden im Kinderzimmer. Über Aggression und Actionspielzeug. Reinbek bei Hamburg 1992, S. 113.

<sup>166</sup> Trescher, Hans-Georg: Industriell gefertigte Phantasiewelten. He-Man, ein Therapeut? In: Medien praktisch 2/88. Frankfurt a. M. 1988, S. 52.

### 3.4 Exkurs: Geschichte der Actionfigur

Im Rahmen ihrer Untersuchungen liefert Verena Sommerfeld einen fundierten Überblick zur Entwicklung des Kriegsspielzeugs in Deutschland.<sup>167</sup> Dabei betont die Autorin die Rolle von industriell hergestellten Soldatenfiguren für Jungen aus bürgerlichen Familien schon in der Ära des Kaiserreiches und erklärt die Bedeutung von sogenanntem Wehrspielzeug bis zum Zeitraum des Zweiten Weltkriegs. Mit beweglichen Gliedmaßen und diversem Zubehör kann in der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts die Soldatenpuppe von Käthe Kruse, die während des Dritten Reiches auch als SA- und Wehrmachtssoldat produziert wurde, als ein deutsches Vorläufermodell der Actionfigur verstanden werden.<sup>168</sup> Ihren direkten Ursprung – nach heutigem Verständnis – findet diese aber in den USA der 60er-Jahre.

Als Pendant zur bereits Ende der 50er-Jahre durch Mattel erfolgreich etablierten *Barbie*-Puppe erscheint 1964 die Soldatenfigur *G.I. Joe* auf dem amerikanischen Spielzeugmarkt.<sup>169</sup> Gestaltet nach dem Prinzip einer Bekleidungspuppe richtet sich die circa 30 Zentimeter große Figur des Spielzeugherstellers Hasbro aber ausschließlich an Jungen und ist einem amerikanischen Soldaten aus dem Zweiten Weltkrieg nachempfunden. Anders als das Gegenstück für Mädchen ist *G.I. Joe* noch wesentlich beweglicher und die Accessoires bilden detailliert nachgebildete und maßstabsgetreue Waffen und Uniformen. Die vielen Gelenkpunkte erlauben, die Figur auf unterschiedlichste Weisen zu positionieren. Um dem Klischee entgegenzuwirken, dass Jungen nicht mit Puppen spielen dürfen, wird die Figur als *America's Movable Fighting Man* oder eben als *Movable Actionfigure* bezeichnet und stark beworben, wobei *G.I. Joe* den Grundstein für ein »neues Segment auf dem Spielzeugmarkt«<sup>170</sup> legt und den Anstoß für nachfolgende Konzepte liefert. Die massenhaft produzierten Plastikfiguren erweisen sich als großer Erfolg, sodass am Ende der 60er-Jahre »über die Hälfte der amerikanischen Kinder mindestens einen *G.I. Joe*«<sup>171</sup> besaß. Die Spielzeuge wurden um viel Zubehör und auch um Fahrzeuge sowie um eine Rahmenhandlung erweitert und ab den 70er-Jahren vor allem auch nach Europa exportiert. In der Bundesrepublik wurde *G.I. Joe* von der Firma Schildkröt unter dem Namen *Action Team* vertrieben, allerdings unter anderen Vorzeichen. Vor dem präsenten Hintergrund der grausamen Realität des Vietnam-Kriegs bezog sich die Figuren-Reihe nun hauptsächlich auf zivile Abenteuer wie Feuerwehr- und Polizeieinsätze oder Naturexpeditionen.<sup>172</sup>

<sup>167</sup> Vgl. Sommerfeld, Verena: Krieg und Frieden im Kinderzimmer. Über Aggression und Actionspielzeug. Reinbek bei Hamburg 1992, S. 55 ff.

<sup>168</sup> Vgl. ebd., S. 57.

<sup>169</sup> Vgl. Dornhege, Pablo u. a.: Die Actionfigur. Ein geschichtlicher Abriss. In: Der Landrat des Kreises Viersen (Hrsg.): Viel mehr als Plastik. Actionfiguren und ihre Geschichte(n). Greifath 2013, S. 9 f.

<sup>170</sup> Ebd., S. 10.

<sup>171</sup> Ebd., S. 11.

<sup>172</sup> Vgl. ebd., S. 12 f.



Abb. 21: Werbespropekt zu Action-Team, 1970

Das wandlungsfähige Prinzip der Actionfigur erwies sich also nicht nur in den USA als erfolgreich und so ließen Konkurrenzprodukte nicht lange auf sich warten. Beispiele dafür bilden Figuren-Serien wie *Big Jim* oder *Man in Space* von Mattel, die sich, trotz des allgemeinen Interesses für Abenteuerspielzeug und der aufkommenden Begeisterung für Raumfahrt und Sciene-Fiction-Themen, nicht dauerhaft auf dem internationalen Markt etablieren konnten.

Eine entscheidende Rolle nimmt in diesem Zusammenhang die Einführung von *Star Wars* ab 1977 ein. Mit der Veröffentlichung des ersten Kinofilms sichert sich die Firma Kenner die Lizenzen zur Herstellung von entsprechenden Figuren und leitet damit das bis heute wegweisende Konzept zur internationalen Vermarktung von Spielzeugen als Teil eines breit angelegten Medienverbunds ein. Im Vergleich zu den bisherigen Actionfiguren sind die *Star Wars*-Figuren mit gut neun Zentimetern wesentlich kleiner, damit aber auch günstiger und somit in größerer Stückzahl zu kaufen. Mit lediglich fünf Gelenkpunkten sind diese vergleichsweise robust konstruiert und mit weniger Zubehör, das häufig nur umgefärbt in gleicher Form vielen Spielzeugen beiliegt, bleibt das Sortiment überschaubar. Außerdem ermöglicht die geringe Größe die Produktion vieler Fahrzeuge, Raumschiffe und Playsets. »Die Figurenreihe zu dem Filmspektakel (...) brach innerhalb eines Jahres alle Verkaufsrekorde«<sup>173</sup>. Mit dem kriegerischen Weltraumszenario kehren die Actionfiguren zu

<sup>173</sup> Dornhege, Pablo u. a.: Die Actionfigur. Ein geschichtlicher Abriss. In: Der Landrat des Kreises Viersen (Hrsg.): Viel mehr als Plastik. Actionfiguren und ihre Geschichte(n). Grefrath 2013, S. 15.

ihren ursprünglichen Inhalten zurück. Aufgrund fehlender Realitätsbezüge können aber die Figuren nicht mehr als reines Kriegsspielzeug bezeichnet werden. Die Spielzeuge und die medial vermittelte Rahmenhandlung bilden nicht mehr eindeutig aktuelle oder vergangene Kriegsgeschehnisse ab, sondern verlagern diese in die Welt von Science-Fiction und Fantasy. Im Kampf von Gut gegen Böse wird das klassische Kriegsspiel zum Symbolspiel. Hasbro reagiert darauf und reduziert Anfang der 80er-Jahre die Größe der erfolgreichen *G.I. Joe*-Figuren ebenfalls auf etwa neun Zentimeter. Ebenso werden viele Playsets produziert, die Rahmenhandlung ausgebaut, konkrete Feindcharaktere eingeführt und entsprechende Comic-Hefte sowie eine Zeichentrickserie auf den Weg gebracht.

Mit dem Plan an den Erfolg von *Barbie* anzuknüpfen und um den Anschluss an das Geschäft mit den Actionfiguren nicht zu versäumen, führte Mattel 1982 *Masters of the Universe* als Spielzeug für Jungen ein. Die Figuren waren etwas größer als die bekannten Konkurrenzprodukte, wurden aber wegen ihrer niedrigeren Herstellungskosten zu vergleichbaren Preisen angeboten. Gerade groß genug, um auch ein umfangreiches Sortiment an Fahrzeugen und Zubehör zu bieten, erweist sich *MotU* nicht zuletzt auch aufgrund der eigentümlichen Ästhetik schnell als globales Erfolgskonzept. Mit der raschen Folge von Begleitmedien überflügelten die Umsätze mit den *Masters* zur Mitte des Jahrzehntes sogar das Merchandising-Geschäft zu *Star Wars*: »[F]ür etwa fünf Jahre gehörten die *Masters of the Universe* zum populärsten Spielzeug überhaupt.«<sup>174</sup> Der Erfolg von *MotU* leitet in den 80er-Jahren die Hoch-Zeit der Actionspielzeuge ein. Zahlreiche Figuren-Reihen und Verbundsysteme verschiedener internationaler Hersteller entstehen nach diesem Vorbild, wobei der deutsche Markt von amerikanischen Exporten dominiert wird.

Im Zuge der 90er-Jahre nimmt der Umfang der Sortimente deutlich ab und die Verkaufszahlen gehen rapide zurück. Als Gründe dafür sind vor allem der Vormarsch der Videospielindustrie und die zunehmende Nutzung von Spielkonsolen, Computern sowie die steigende Bedeutung des Internets auch im kindlichen Lebensalltag zu nennen.<sup>175</sup> Modellhaftes Nachstellen von Wirklichkeit und haptische Erfahrungen durch Spielfiguren werden durch die virtuellen Realitäten von Bildschirmspielen und die digitalen Medien verdrängt. Aufgrund der neuen Informations- und Kommunikationstechnologien entwickeln sich auch klassische Begleitprodukte wie die Comic-Hefte zurück. Heute gelten Kindermedien und Spielwaren als eng miteinander verschränkte Produkte, die mit dem Anspruch einer globalen Vermarktung konzipiert werden.<sup>176</sup> Die Actionfiguren und der jeweilige Medienverbund der späten 70er und 80er leisteten dazu Pionierarbeit und gelten als Wegbereiter für diese Idee.

<sup>174</sup> Gröwig, Kevin: Mediale Spielwelten. Multimediale Vermarktung als Erfolgsgrundlage für das Spielzeug-Konzept »Actionfigur«. In: Der Landrat des Kreises Viersen (Hrsg.): Viel mehr als Plastik. Actionfiguren und ihre Geschichte(n). Greifath 2013, S. 37 f.

<sup>175</sup> Vgl. Dornhege, Pablo u. a.: Die Actionfigur. Ein geschichtlicher Abriss. In: Der Landrat des Kreises Viersen (Hrsg.): Viel mehr als Plastik. Actionfiguren und ihre Geschichte(n). Greifath 2013, S. 15 f.

<sup>176</sup> Vgl. Paus-Hasebrink, Ingrid u. a.: Medienkindheit – Markenkindheit. Untersuchungen zur multimedialen Verwertung von Markenzeichen für Kinder. München 2004, S. 284 f.

## 3.5 Aspekte der Faszination

Die Actionspielzeuge zu *MotU* lieferten damals also große Umsatzerfolge und die entsprechenden Begleitmedien waren hoch frequentiert. Die Attraktivität der Spiel- und Medienwelt für Jungen im Vor- und Grundschulalter soll anhand folgender wesentlicher Gesichtspunkte verdeutlicht werden.

### 3.5.1 Identifikation und Projektion

Angesichts der beschriebenen handlungsleitenden Themen knüpfen Medienfiguren im Allgemeinen an die individuelle Lebenswelt der Kinder an. Sie können zur Bewältigung von persönlichen oder entwicklungsbedingten Problemen beitragen, Ängsten entgegenwirken und die Fantasietätigkeit anregen. Die Fachliteratur bezieht sich dabei insbesondere auf das TV-Programm für Kinder sowie vor allem auf Trickfilmserien. Die entsprechenden Helden liefern ein Symbolangebot, welches dem unterbewussten Verlangen nach Identifikation und der Erfüllung von Projektionswünschen sowie dem Ausleben von Tagträumen entgegenkommt. Im Rahmen geschlechtsabhängiger Vorlieben werden von Jungen in diesem Zusammenhang eindeutig Action- und Abenteuergeschichten aus der Welt von Science-Fiction und Fantasy bevorzugt. *MotU* gilt dabei als zeitspezifisches Musterbeispiel und wird bis in die Mitte der 90er-Jahre als »Dauerbrenner«<sup>177</sup> bezeichnet. Helden wie *He-Man* und seine Gefährten sind für kleine Jungen als Stellvertreter zu verstehen, um sich stark und wehrhaft zu fühlen. Neben dieser Verkörperung von Allmachtsfantasien benennt Paus-Haase außerdem die Bedeutung der Auseinandersetzung mit der Opferrolle sowie die Möglichkeit des kontrollierten Auslebens von Emotionen wie Wut, Zorn oder Hass in der Rollenübernahme der Widersacher.<sup>178</sup>

Die medial vermittelten Leitbilder werden von Theunert am Beispiel von Trickfilmserien eindeutig kategorisiert und finden sich in den Charakteren der *Masters* wieder.<sup>179</sup> So entspricht der heldenhafte *He-Man* mit seinem kämpferischen Auftreten, übermenschlichen Kräften und der Verkörperung von Recht und Ordnung weitgehend den Kategorien »Der einsame Wolf«<sup>180</sup> und »Der kleine Gendarm«<sup>181</sup>. Die Rolle »Das edle Phantom«<sup>182</sup> kann beispielsweise der *Zauberin von Grayskull* zugeschrieben werden und das Zauberwesen *Orko* gilt als »Das schlaue Kerlchen«<sup>183</sup>. Die Kategorie »Der gute Freund«<sup>184</sup> bilden die Gefährten von *He-Man*, allen voran *Man-At-Arms* als Mitwisser des Geheimnisses um das Doppelleben von *Prinz Adam*. Mit den eindeutig definierten und leicht zu erfassenden Rol-

<sup>177</sup> Theunert, Helga: Keine Einheit – Kinder haben unterschiedliche Zeichentrickvorlieben. In: Theunert, Helga u. a. (Hrsg.): *Begleiter der Kindheit. Zeichentrick und die Rezeption durch Kinder*. München 1996, S. 29.

<sup>178</sup> Vgl. Paus-Haase, Ingrid: Zur Faszination von Action-Serien und Action-Cartoons für Kindergarten- und Grundschulkinder. In: *Media Perspektiven* 10/91. Frankfurt a. M. 1991, S. 676.

<sup>179</sup> Vgl. Theunert, Helga: Ein Fundus von Orientierungen – Der kindliche Umgang mit Zeichentrickfiguren. In: Theunert, Helga u. a. (Hrsg.): *Begleiter der Kindheit. Zeichentrick und die Rezeption durch Kinder*. München 1996, S. 179 ff.

<sup>180</sup> Ebd., S. 179.

<sup>181</sup> Ebd., S. 184.

<sup>182</sup> Ebd., S. 187.

<sup>183</sup> Ebd., S. 191.

<sup>184</sup> Ebd., S. 194.

lenzuschreibungen, der Allgegenwart der Figuren durch den Medienverbund und aufgrund des breiten Angebots zum Nachspielen der Handlungsabläufe kann *MotU* zeitgemäße Orientierungshilfen innerhalb des kindlichen Lebensalltags bieten. Darüber hinaus tragen die spannungsreichen Geschichten der Trickfilme, Hörspiele und der Comics dazu bei, das Bedürfnis nach Unterhaltung und nach Fantasie-Entfaltung der Kinder zu befriedigen.<sup>185</sup>

### 3.5.2 Mythisch-märchenhafte Motive

Mit ihren Handlungsabläufen sowie ihrer Gestaltung und Dramaturgie weisen die Abenteuer der *Masters* klare Parallelen zu den Strukturmerkmalen von klassischen Märchen- und Sagentgeschichten auf. Diese werden mit Versatzstücken antiker Mythologie und Stilelementen aus der Welt von moderner Science-Fiction und Fantasy vermischt. In der Grundlagenliteratur werden diese Analogien in der Analyse einer Episode der Trickfilmserie zu *MotU* deutlich herausgearbeitet.<sup>186</sup> So ist bereits der immer gleiche Vorspann als das typische »Es war einmal...« zu lesen und das glückliche Ende der in sich geschlossenen Fortsetzungsgeschichten kann als die abschließende Phrase »Und wenn sie nicht gestorben sind...« verstanden werden. Vor allem die ritualisierten und eindimensionalen Handlungsabläufe sowie die eindringliche und immer wiederkehrende musikalische Untermalung gelten als Rezeptionshilfen, die zur Verinnerlichung und zur leichten Nachvollziehbarkeit der Geschichten beitragen. Ebenso kommen diese Merkmale dem Bedürfnis der Kinder nach ständiger Wiederholung entgegen. Wie im Märchen erfolgt auch am Ende jeder Trickfilmepisode eine moralische Belehrung, die der Erzählung einen symbolischen Charakter verleiht und versucht, die Inhalte auf reale Alltagssituationen der Jungen zu übertragen. Außerdem entsprechen dem Kontext die stereotypen Rollen, wie etwa die des Zauberers, der Hexe, der guten Fee, der Prinzessin oder die des Prinzen. Nicht zuletzt durch die Verwandlung des harmlosen und schwachen *Prinz Adam* in den übermenschlich starken *He-Man* mittels Zauberschwert und einer Beschwörungsformel ist *MotU* als ein modernes Zauber- oder Verwandlungsmärchen zu verstehen.

Rogge erklärt, dass der Aufbau von Märchen und Sagen auf die Action-Cartoons im Allgemeinen übertragen werden kann.<sup>187</sup> Dabei bilden sowohl die zentralen Gegenüberstellungen von Gut und Böse sowie von Stärke und Schwäche als auch die Themen wie der Kampf ums Dasein und die Heldenreise archetypische Motive und Symbole, welche die Identifikation mit den Medienfiguren erleichtern. Nach Joseph Campbell tauchen diese grundlegenden Charakteristika in nahezu jeder Sagentgeschichte, Legende oder Mythologie unterschiedlicher Kulturen und Zeiten immer wieder auf.<sup>188</sup>

Konkret auf das Zaubermärchen bezogen arbeitet Vladimir Propp im Rahmen einer formalen Analyse allgemeine Strukturmerkmale heraus, die auch auf die Geschichten der *Masters*

<sup>185</sup> Vgl. Charlton, Michael u. a.: Medienkindheit – Medienjugend. Eine Einführung in die aktuelle kommunikationswissenschaftliche Forschung. München 1992, S. 49 f.

<sup>186</sup> Vgl. Becker, Beate u. a.: Die neuen Zeichentrickserien: Immer wieder Action. In: Paus-Haase, Ingrid (Hrsg.): Neue Helden für die Kleinen. Das (un)heimliche Kinderprogramm des Fernsehens. 3., unv. Aufl. Münster 1997, S. 155 ff.

<sup>187</sup> Vgl. Rogge, Jan-Uwe: »Die Mahlzeit ist immer die gleiche, auf die Soße kommt es an.« Über Märchenhaftes und Archetypisches in Zeichentrickserien. In: Meiden und Erziehung 3/92. München 1992, S. 127 ff.

<sup>188</sup> Vgl. Campbell, Joseph: Der Heros in tausend Gestalten. 1. Aufl. Berlin 2011, S. 17 ff.

zutreffen.<sup>189</sup> So werden zu Beginn eines Märchens die zentralen Charaktere eingeführt, die während des gesamten Handlungsverlaufs ihre Funktion beibehalten. Die Ausgangssituation wird erklärt und eine Bedrohung vorgestellt, die es zu bekämpfen gilt. Genau dies geschieht im Vorspann der Trickfilmserie oder in der Einleitung der Hörspiele zu *MotU*. Neben dem Motiv der Heldenreise und der Bewältigung schwerer Aufgaben wird unter anderem die »Verwandlung des Helden«<sup>190</sup> als zentrales Merkmal benannt. Wie *He-Man* ist die Heldenfigur im Zaubermärchen meist im Besitz besonderer Kräfte oder bedient sich magischer Fähigkeiten und wird von Helfern bei den Abenteuern unterstützt. Außerdem wird der Held durch bestimmte Symbole oder Gegenstände gekennzeichnet, so wie *He-Man* stets sein Zauberschwert mit sich führt. Den Höhepunkt bildet auch im Märchen der Kampf zwischen Held und Gegenspieler, wobei am Ende der Gegner besiegt wird. »Das anfängliche Unglück wird gutgemacht bzw. der Mangel behoben.«<sup>191</sup>

Mit dem Buchtitel »Kinder brauchen Märchen«<sup>192</sup> betont Bruno Bettelheim die Notwendigkeit und das Potenzial der Erzählungen zur Bearbeitung von Entwicklungsthemen sowie die Identifikations- und Projektionsmöglichkeiten. Der Autor erklärt: »Der Märchenheld besitzt einen Körper, der wunderbare Taten vollbringt. Auf dem Wege der Identifikation mit dem Helden kann das Kind in seiner Vorstellung die wirklichen oder eingebildeten Schwächen des eigenen Körpers kompensieren.«<sup>193</sup> Bezüglich des grundlegenden Handlungsverlaufs und des glücklichen Endes heißt es außerdem: »Im traditionellen Märchen wird der Held belohnt und erhält der Bösewicht seine verdiente Strafe. Damit wird das Verlangen des Kindes nach Gerechtigkeit befriedigt.«<sup>194</sup>

Durch die Nutzung von Audiomedien und die zahlreichen Bilder Geschichten können schon die Kleinsten weitgehend unabhängig von den Erwachsenen die selben Geschichten immer wieder hören und sehen und die Spielzeuge ermöglichen das Nachspielen der Handlungen. Wesentlich stärker als durch das bloße Vorlesen können die Inhalte nun auf unterschiedlichen Erfahrungsebenen verinnerlicht werden. Auch die Bedeutung dieser Gesichtspunkte für die Rezeption des Märchens wird von Bettelheim benannt: »Um die Geschichte zu glauben und um deren optimistische Sicht Teil seiner Welterfahrung werden zu lassen, muß ein Kind das Märchen viele Male hören. Wenn es die Geschichte außerdem spielt, wird sie umso 'wahr' und 'wirklicher'.«<sup>195</sup>

### 3.5.3 Sinnliche Erfahrungswelten und Kinderkultur

Die Spielzeuge sprechen mit dem dazugehörigen Medienverbund eine Vielfalt an Sinnesindrücken an, die vom Sehen und Hören über das Tasten bis hin zur Geruchswahrnehmung reichen. Die prägnanten Formen und Farben sowie die ritualisierten Handlungsabläufe der

<sup>189</sup> Vgl. Propp, Vladimir: Morphologie des Märchens. 1. Aufl. Berlin 1975, S. 31 ff.

<sup>190</sup> Ebd., S. 79.

<sup>191</sup> Ebd., S. 55.

<sup>192</sup> Bettelheim, Bruno: Kinder brauchen Märchen. 24. Aufl. München 2002.

<sup>193</sup> Ebd., S. 69.

<sup>194</sup> Ebd., S. 166.

<sup>195</sup> Ebd., S. 70.

Geschichten stillen unter anderem das Bedürfnis nach ästhetischen Erfahrungen und tragen zur Bildung individueller gestalterischer Vorlieben bei.

Neben den Werbemagazinen und den ansprechend illustrierten Verpackungen förderten damals auch die aufwendig hergestellten Schaufensterdekorationen der Kaufhäuser und Spielwarengeschäfte den Wunsch nach Besitz oder nach der Vervollständigung des Sortiments.



Abb. 22: Hinterleuchtete Schaufensterdekoration, 1983

Die angesprochene Sammelstruktur der Spiel- und Medienwelt beziehungsweise die Sammelleidenschaft von Kindern im Allgemeinen, dient der »Übersicht und Verfügungsmacht über die Wirklichkeit«<sup>196</sup>. Die Fachliteratur beschreibt, wie das Sammeln ebenfalls als ästhetische Praxis verstanden werden muss: »Es erfordert eine Intensität der Beschäftigung und eine Schärfung sinnlicher Unterscheidungsfähigkeit, die ästhetische Erfahrungen zu steigern vermag. Das Klassifizieren von Gegenständen und der Entwurf von Merkmalssystemen setzt jedenfalls eine Auseinandersetzung mit dem Phänomen voraus«<sup>197</sup>. Die in regelmäßigen Abständen erscheinenden Spielzeuge, Broschüren und Comic-Hefte sowie später die festen Sendezeiten der Trickfilmserie wirken auf die Strukturierung des Lebensalltags der kindlichen Rezipienten ein. So wird die außerschulische Freizeit »zur Erlebniswelt gestaltet, die wesentlich durch den Medienverbund mitbestimmt wird«<sup>198</sup>. Vor allem die weitgehend selbstständige Nutzung von Massenmedien und ein eigenes Budget an Taschengeld ermöglichen den Kindern, sich ein Stück weit von der Welt der Eltern und Erwachsenen zu emanzipieren sowie sich autonome Rückzugsmöglichkeiten zu schaffen.

<sup>196</sup> Duncker, Ludwig u. a.: Sammeln als ästhetische Praxis des Kindes. Eine Befragung Leipziger Grundschulkinder. In: Neuß, Norber (Hrsg.): Ästhetik der Kinder. Interdisziplinäre Beiträge zur ästhetischen Erfahrung von Kindern. Frankfurt a. M. 1999, S. 80.

<sup>197</sup> Ebd.

<sup>198</sup> Sommerfeld, Verena: Krieg und Frieden im Kinderzimmer. Über Aggression und Actionspielzeug. Reinbek bei Hamburg 1992, S. 77.



Mit der Mitgliedschaft im *Masters Abenteuer-Club* und durch die Zusendung persönlicher Anschreiben entsteht für viele Jungen eine individuelle Bindung. Weiter motivieren die Preisausschreiben oder Zeichenwettbewerbe zu einer aktiven Auseinandersetzung mit *MotU*. Das so gewonnene Expertenwissen markiert im Grundschulalter mit der zunehmenden Bedeutung von Gleichaltrigenbeziehungen eine eigene Kinderkultur.

### 3.6 Erfahrungsberichte

An dieser Stelle sollen die Ergebnisse eines bisher unveröffentlichten Forschungsprojekts des Fachbereichs Kunst der Fakultät für Kulturwissenschaften an der Universität Paderborn unter der Leitung von Prof. Dr. Jutta Ströter-Bender vorgestellt werden. Im Rahmen dieser Untersuchung wurden 2008 Studenten und Mitarbeiter des Instituts (Jahrgang 1976–84) rückblickend zu ihren Erfahrungen mit *MotU* in deren Kindheit befragt. Zwar wurden lediglich sieben Einzelbefragungen durchgeführt, die dokumentierten Erfahrungsberichte belegen aber beispielhaft eine intensive Auseinandersetzung mit der Spiel- und Medienwelt, den hohen Stellenwert im Rahmen des kindlichen Lebensalltags und die Nachhaltigkeit des Phänomens. Außerdem ist dabei von Interesse, dass dem Kreis der befragten Personen auch drei Frauen angehören. Dies eröffnet die Möglichkeit, die für Jungen konzipierten Spielzeuge und Medienprodukte aus dem Blickwinkel damaliger Mädchen wahrzunehmen.

Die Auswertung der Berichte zeigt zunächst, wie noch nach über 20 Jahren detaillierte Angaben zu den Spielzeugen festgehalten werden konnten. Insbesondere blieben den Untersuchungsteilnehmern die ungewöhnlichen Namensgebungen und Rollenzuschreibungen der Charaktere in Erinnerung sowie der muskulöser Gestaltaufbau und das umfangreiche Zubehör. Die haptischen Erfahrungen mit den unterschiedlichen materiellen Beschaffenheiten der Figuren, vor allem die glatten und stark farbigen Kunststoffoberflächen, werden betont. Zwei Personen erwähnen spezielle Gerüche, die den Plastikfiguren anhafteten und die sie als Kinder intensiv wahrgenommen haben. Grundsätzlich zeichnen sich darüber hinaus persönliche Vorlieben bezüglich einzelner oder mehrerer Charaktere ab. An diese Lieblingsfiguren hat man sich besonders genau erinnert.

Im Rahmen des Spielverhaltens geben die männlichen Befragten an, entweder alleine, mit Geschwistern oder zusammen mit gleichaltrigen Freunden damit gespielt zu haben. Die Mädchen kamen vor allem durch ihre Brüder oder durch Jungen als Spielgefährten in Kontakt mit den *Masters*. Dabei wurde *MotU* mit anderen Spielzeugen für Mädchen, zum Beispiel mit *Barbie* oder *Mein kleines Pony*, kombiniert und somit der Handlungsrahmen der Spielwelt erweitert. Drei Personen halten fest, in ihrer Kindheit mehrere Stunden täglich mit den Figuren gespielt zu haben, wobei nicht nur das Kinderzimmer als Spielfläche diente. Die Plastikhelden wurden auf Spielplätze oder gegebenenfalls in den heimischen Garten mitgenommen, wobei die Kinder damals, zusätzlich zu den bestehenden Playsets, eigene Spiellandschaften aus Naturmaterialien oder aus Fundgegenständen bauten. Im Innenbereich wurden so beispielsweise Tische zu Bergen oder Pappkartons zu den Behausungen der Figuren. Während des Spiels hörten Mädchen und Jungen gleichermaßen die Hörspielkassetten. An die eindringlichen Stimmen und die musikalische Untermalung wird sich besonders gut erinnert. Eine Person erklärt, die Hörspiele mittlerweile digital gespeichert zu haben und diese noch immer regelmäßig zu hören.

Vier der Befragten verneinen, die Spiel- und Medienwelt zeichnerisch festgehalten zu haben. Diejenigen aber, die dies taten, waren Jungen, welche diesen Prozess sehr vielschichtig beschreiben. Natürlich dienten die umfangreichen Begleitmedien als Vorlagen für die Zeichnungen. Zudem wurden jedoch auch eigens gestaltete Bilder Geschichten entworfen, Spielabfolgen abfotografiert und sogar Kulissen gebaut, um die Figuren fotografisch in Szene zu setzen. Die bildnerischen Ergebnisse wurden untereinander ausgetauscht und die eingeübten zeichnerischen Schemata wurden teilweise an jüngere Geschwister und Spielkameraden weitergegeben. Leider erklären die entsprechenden Untersuchungsteilnehmer, dass diese Dokumente im Laufe der Jahre verloren gingen oder nur noch äußerst fragmentarisch als sogenannte Dachbodenfunde erhalten sind.

Hinsichtlich der Nachhaltigkeit der Spiel- und Medienwelt geben sowohl eine weibliche als auch eine männliche Person an, für das Phänomen Actionspielzeug und die entsprechende Sammelleidenschaft bis ins Erwachsenenalter sensibilisiert worden zu sein. Ein männlicher Befragter erklärt sogar, wie die *Masters* zur Vorstellung des persönlichen Körperideals beigetragen haben.

### 3.7 Zusammenfassung

Die Figuren-Serie *Masters of the Universe* dominierte zusammen mit dem umfangreichen Zubehör und den entsprechenden Spiellandschaften zwischen 1982 und 1988 den Markt für Actionspielzeug. Schon kurz nach der Einführung von *MotU* erwies sich das Konzept als weltweiter Erfolg und übertraf sogar die bisherigen Umsatzrekorde bereits etablierter Spielzeugreihen für Jungen wie *G.I. Joe* oder *Star Wars*. Dafür ausschlaggebend sind im Wesentlichen drei Faktoren:

#### *Größe der Figuren:*

Die *Masters*-Figuren waren etwas größer als die genannten Konkurrenzprodukte und zogen damit die Aufmerksamkeit in den Regalen der Spielwarengeschäfte auf sich. Sie waren aber immer noch klein genug, um auch zahlreiche Fahrzeuge und Playsets auf den Markt zu bringen.

#### *Kosten:*

Bei der Herstellung bediente sich Mattel einer Art Baukastenprinzip. Basiselemente der Figuren-Körper wie der Rumpf, Arme oder die Beine wurden meist lediglich umgefärbt und zur Gestaltung neuer Charaktere wiederverwendet. Somit waren damals die Produktionskosten niedrig und die Figuren konnten trotz ihrer Größe billiger angeboten werden als vergleichbare Actionfiguren.

#### *Ästhetik:*

Der ungewöhnliche Genremix, der skurril anmutende Körperbau sowie die starke und kontrastreiche Farbgebung hoben die Figuren von anderen Angeboten ab und lieferten ein neues und reizvolles Gestaltungskonzept. Unterstrichen wurde dies unter anderem durch die bunten und aufwendig illustrierten Verpackungen.

Mitverantwortlich für den Erfolg waren auch die vielen Begleitmedien. Der breit angelegte Medienverbund zeichnet sich in der Bundesrepublik vor allem durch die Comic-Hefte und Werbemagazine, die vielen Hörspiele sowie durch den *Masters Abenteuer-Club* aus. Die entsprechende Zeichentrickserie war allerdings im deutschen Privatfernsehen erst ab 1988 zu sehen. Zuvor konnten einzelne Folgen lediglich auf VHS-Kassetten in Videotheken ausgeliehen oder im Handel gekauft werden. Aufgrund der späten Einführung wurden die Trickfilmepisoden aber bis in die 90er-Jahre ausgestrahlt und trugen so zur langanhaltenden Präsenz von *MotU* bei.

Wegen der ungestümen Erscheinung, der kriegerischen Rahmenhandlung und aufgrund der zeitpolitischen Bezüge, wurde die Produktreihe von besorgten Eltern und Pädagogen in Deutschland stark kritisiert. »Wohl kaum ein Spielset hat soviel Entrüstung hervorgerufen wie die 'Masters of the Universe'.«<sup>199</sup> Bei den Kindern selbst erfreute sich aber die Spiel- und Medienwelt großer Beliebtheit, wie es die Umsatzerfolge, die Untersuchungsergebnisse der einschlägigen Fachliteratur und nicht zuletzt die angeführten Erfahrungsberichte belegen. Die Faszination, welche Medienfiguren wie die *Masters* und ihre Geschichten auf Jungen ausübten, kann anhand folgender zentraler Aspekte begründet werden:

#### *Identifikation und Projektion:*

Die Inhalte und Charaktere knüpfen an die kindliche Lebenswelt an und spiegeln individuelle Erfahrungen und Erlebnisse wider. Sie können unterbewusste Orientierungshilfen bieten, die zur Bewältigung von Entwicklungsaufgaben und zur Auseinandersetzung mit dem individuellen Selbstbild und der eigenen Identität beitragen. So liefern beispielsweise Figuren wie *He-Man* besonders für kleine Jungen wehrhafte und starke Leitbilder. Die vielen Geschichten befriedigen außerdem das Bedürfnis nach Unterhaltung und spannenden Abenteuern.

#### *Mythisch-märchenhafte Elemente:*

Der Aufbau der massenmedial verbreiteten Inhalte ähnelt stark den Strukturmerkmalen klassischer Erzählungen aus der Welt der Märchen, Mythen und Sagen. Vor einem zeitgenössischen Hintergrund eröffnen damit die neuen Medienhelden althergebrachte Symbolangebote, um Wünsche, Hoffnungen und Wertvorstellungen zu transportieren und um den Tagträumen der Kinder im neuen Gewand nachzukommen.

#### *Sinnliche Erfahrungswelten und Kinderkultur:*

Die Gestaltung der Spiel- und Medienwelten bedient und prägt die unterschiedlichen sowie individuellen ästhetischen Vorlieben. Unter anderem erlaubt die relativ eigenständige Mediennutzung die Schaffung persönlicher Rückzugsmöglichkeiten. Zusammenschlüsse wie *MAC* können Freundschaften und Beziehungen zu Gleichaltrigen mit ähnlichen Interessen fördern.

---

<sup>199</sup> Sommerfeld, Verena: Krieg und Frieden im Kinderzimmer. Über Aggression und Actionspielzeug. Reinbek bei Hamburg 1992, S. 62.

Im Zuge der aufkommenden Videospielindustrie und mit der zunehmenden Rolle digitaler Medien endete die Blütezeit der Actionspielzeuge gegen Ende der 80er-Jahre. So brachen auch die Umsätze für *MotU* ein und die Produktlinie wurde 1988 eingestellt. Zwar versuchte Mattel Anfang der 90er-Jahre das Konzept neu zu beleben, diese Versuche schlugen jedoch fehl. Dennoch bildeten die *Masters* über Jahre – auch in Deutschland – eine der erfolgreichsten Spielzeugreihen und trugen mit den Begleitmedien ihren Teil zur damaligen Kinderkultur bei.



## 4 Analyse der Kinderzeichnungen

Auf der Basis dieser Forschungsgrundlagen sollen nun die zeichnerischen Arbeiten zu *MotU* eingehend untersucht werden.

### 4.1 Vorüberlegungen

Im Vorfeld der Analyse werden zunächst die Aspekte der Kinderzeichnung als Forschungsgegenstand und einzelne Fragestellungen beleuchtet. Ebenso sollen das Forschungsmaterial, das Analysemodell und der grundlegende Forschungsansatz vorgestellt werden.

#### 4.1.1 Kinderzeichnung als Forschungsgegenstand

Neuß zählt in der qualitativen Rezeptionsforschung die Zeichnung »neben der sprachlichen Verständigung zu den wichtigsten Aneignungs-, Ausdrucks- und Kommunikationsformen in der Kindheit. In Bildern stellen Kinder ihre Wirklichkeit dar und die unterschiedlichen Formen der Auseinandersetzung mit ihr.«<sup>200</sup> Insbesondere bezieht er sich dabei auf die medieninduzierte Kinderzeichnung als Form der Verarbeitung von Fernseherlebnissen und formuliert zunächst die Vorzüge des bildnerischen Ausdrucks gegenüber sprachlichen Äußerungen folgendermaßen:<sup>201</sup>

*Stärkere Einbindung emotionaler Anteile der Medienaneignung:*

Farben und Formen haben häufig eine unmittelbarere Wirkung sowohl für den Urheber als auch für den Rezipienten der Zeichnung. Das Zeichnen ermöglicht eine schnellere und leichtere Wiedergabe von Empfindungen.

*Stärkere symbolische Präsentation des Medienangebots und der bildverarbeitenden Prozesse:*

Im Gegensatz zur Zeichnung kann Sprache visuell geprägte Medienerlebnisse nur unzulänglich ausdrücken.

*Einheit von Sein und Erscheinungsform:*

Mittels der Zeichnung kann der Gesamteindruck und -zusammenhang sowie die Erfahrung des Gesehenen besser vermittelt werden. Besonders gilt dies für jüngere Kinder, die meist noch nicht über einen ausgeprägten Wortschatz zur Beschreibung ihrer Erlebnisse verfügen.

---

<sup>200</sup> Neuß, Norbert: Medienbezogene Kinderzeichnungen als Instrument der qualitativen Rezeptionsforschung (2000). <http://dr-neuss.de/app/download/5785487915/KiMeFoPa.pdf>, S. 1.

<sup>201</sup> Vgl. ebd., S. 2 f.

### *Aufnahme und Verarbeitung psychomotorischer Impulse der medialen Erinnerung:*

Gerade bei Kindern im Vorschulalter steht das Erleben von Medienerfahrungen, beispielsweise eines Films, mehr im Vordergrund als das Verstehen der Inhalte. Dies vermag die Zeichnung deutlicher zu zeigen als Sprache.

Weiter werden Funktionsmerkmale der Kinderzeichnung im qualitativen Forschungsprozess angeführt.<sup>202</sup>

### *Adressatenorientierung:*

Der Zeichnung kommt in der Verarbeitung von Wahrnehmungsprozessen eine Mittlerrolle zwischen dem Urheber und dem Rezipienten zu. Dabei bietet sie eine Methode, die der Auseinandersetzung der Kinder mit ihrer Umwelt gerecht wird.

### *Reflexion:*

Ohne Erzähldruck erteilt die Zeichnung Auskunft über die kindliche Medienerfahrung und Aneignung der Medienerlebnisse.

### *Akzentuierung und Strukturierung:*

Während des Zeichnens trifft das Kind eine bestimmte Auswahl. Es fällt eine Entscheidung darüber, welche Teile der Medienerlebnisse von besonderer Bedeutung sind.

### *Objektivierung:*

Durch die Zeichnung werden die dargestellten Figuren, Szenen und Handlungen für den Betrachter kommunizierbar, analysierbar und interpretierbar gemacht.

### *Erzählstimulus:*

Während des Zeichnens werden Bezüge zu den eigenen Alltagserlebnissen hergestellt.

Trotz der beschriebenen Qualitäten der Zeichnung weist Neuß auch auf die Bedeutung verbaler Erklärungen zum Dargestellten hin.<sup>203</sup> Gespräche und Interviews mit den Kindern unterstützen den Prozess der Interpretation und des Verstehens der Bilder. Nachfragen zu den Zeichnungen vertiefen die nötigen Bezüge zur kindlichen Lebenswelt. Oberflächliche oder fehlerhafte Auslegungen aufgrund mangelnder Kenntnisse der Inhalte können so vermieden werden. Die Kinderzeichnung soll nicht nur als ein »typisches Produkt einer entsprechenden Entwicklungsphase (...), sondern (...) als ein Deutungsprodukt subjektiv wahrgenommener (Medien-) Wirklichkeit«<sup>204</sup> verstanden werden.

Am Beispiel der bildnerischen Rezeption von TV-Erlebnissen veranschaulicht Neuß die Verarbeitung und Reflexion individueller ästhetischer Erfahrungen. Die genannten Ausführun-

<sup>202</sup> Vgl. Neuß, Norbert: Medienbezogene Kinderzeichnungen als Instrument der qualitativen Rezeptionsforschung (2000). <http://dr-neuss.de/app/download/5785487915/KiMeFoPa.pdf>, S. 3 f.

<sup>203</sup> Vgl. Neuß, Norbert: Symbolische Verarbeitung von Fernseherlebnissen in Kinderzeichnungen. Eine empirische Studie mit Vorschulkindern. 1. Aufl. München 1999, S. 48 f.

<sup>204</sup> Ebd., S. 50.

gen unterstreichen den beständigen Wert der Kinderzeichnung als nonverbales Ausdrucksmittel und als Forschungsgegenstand zur Untersuchung der Zeichentätigkeit im medialen Kontext.

#### 4.1.2. Fragestellungen

Den Ausgangspunkt bildet die grundlegende Frage, wie die Spiel- und Medienwelt *Masters of the Universe* in den 80er-Jahren in Form der Kinderzeichnung wiedergegeben wurde und welche speziellen Merkmale auf diesen zeitspezifischen Zusammenhang zurückzuführen sind. Im Rahmen der drei im Vorfeld vorgestellten und eng zusammenhängenden Bezugsebenen eröffnet das Forschungsprojekt weitere Fragestellungen:

##### 1. *Kinderzeichnungsforschung:*

Hier ist zu untersuchen, inwieweit bisherige Erkenntnisse auf die historischen Zeichnungen anzuwenden sind. Insbesondere sollen dabei Forschungsergebnisse zur medieninduzierten Kinderzeichnung berücksichtigt werden. Folgende Fragen zeichnen sich in diesem Bereich ab:

- Welche Motive werden genau dargestellt und wie werden diese gezeigt?
- Welche Zeichenträger und -materialien werden verwendet?
- Welche Aussagen lassen sich anhand der dargestellten Motive zur Raumorganisation, zur Farbwahl sowie zur Gegenstands- und Figurendarstellung treffen?
- Welche Zusammenhänge ergeben sich aus Alter und Geschlecht der Urheber?
- Welche Gemeinsamkeiten und Unterschiede sind im Vergleich mit bestehenden Forschungsergebnissen festzustellen?

##### 2. *Kindliche Medienrezeption:*

Die Untersuchung des Aneignungsprozesses der Medienerlebnisse mittels der Kinderzeichnung steht an dieser Stelle im Mittelpunkt. Führen mediengenerierte Vorlagen wie *MotU* zur Hemmung der Fantasietätigkeit oder wird durch diese eine aktive Teilhabe befördert? Weitere Fragen sind:

- Welche Medien werden zeichnerisch verarbeitet und welche Beziehungen ergeben sich aus visuellen, auditiven und haptischen Eindrücken?
- Welche Rolle nimmt der historische Kontext diesbezüglich ein?
- Welche Zusammenhänge ergeben sich zwischen Medienwirkungsforschung und der bildnerischen Rezeption der Medienerlebnisse?

##### 3. *Spiel- und Medienwelten der 1980er-Jahre:*

Hier werden der Entstehungskontext der Zeichnungen sowie die jeweiligen situativen Bedingungen fokussiert. Folgende Fragestellungen können formuliert werden:

- Welche Rolle spielt *MotU* im Rahmen der ästhetischen Sozialisation für Jungen in den 80er-Jahren?
- Welche Rückschlüsse lassen die Zeichnungen auf die Lebenswelt damaliger Kinder zu?



- Welche Folgerungen können bezüglich der Attraktivität der Produktlinie getroffen werden?

#### 4.1.3 Materialsammlung und Analysemodell

Für diese Forschungsarbeit wurden insgesamt über 300, meist unabhängig voneinander in der Bundesrepublik entstandene medienbezogene Kinderzeichnungen aus den 1980er-Jahren von Jungen im Vor- und Grundschulalter zwischen fünf und zehn Jahren gesammelt. Bei der Darstellung von Inhalten zeittypischer Medienverbundsysteme widmet sich der Großteil der Arbeiten dem Themenfeld *Masters of the Universe*, sodass die Zeichnungen zu dieser Spiel- und Medienwelt exemplarisch behandelt werden können. Neben einer Vielzahl von Einzelmotiven beinhaltet die Sammlung Serien zusammenhängender Zeichnungen, Szenendarstellungen, Bildergeschichten, gebundene Skizzenbücher und Collagen.

Die Bilder wurden mittels gezielter Einzelrecherchen zusammengetragen und thematisch geordnet. Ergänzt wurde die Materialsammlung zusätzlich durch Bildbeispiele aus der Forschungsarbeit von Prof. Dr. Ströter-Bender und der Fakultät für Kulturwissenschaften der Universität Paderborn. Außerdem betonen erhaltene Fotos von entsprechenden Spielszenen den Stellenwert der *Masters* in der damaligen kindlichen Lebenswelt.

Weiter wurde im Zuge dieses Projekts umfangreiches historisches Bildmaterial zu den Spielzeugen und dem Medienverbund gesammelt. In der direkten Gegenüberstellung mit diesen Quellen wird so in vielen Fällen eine nahezu lückenlose Rekonstruktion des Entstehungskontextes der Zeichnungen im Rückblick von teils über 30 Jahren ermöglicht. Dieses Hintergrundwissen beinhaltet weitgehend die »Kenntnisse über die Lebenswelt des Kindes«<sup>205</sup>, welche nach Neuß nötig sind, »um der Bedeutung der Zeichnung (...) näher zu kommen«<sup>206</sup>.

Mit Blick auf aktuelle empirische Untersuchungen zur medieninduzierten Kinderzeichnung wurde die Analyse der zugrundeliegenden Zeichnungen wie folgt gegliedert:<sup>207</sup>

##### 1. Formale Analyse:

Auf dieser ersten Ebene sollen zunächst die Bildträger und die verschiedenen Formate sowie die unterschiedlichen zeichnerischen Mittel präsentiert werden. Ebenso wird soweit als möglich versucht, den genauen Entstehungskontext der Zeichnungen zu rekonstruieren. Dazu dient der Vergleich mit Abbildungen des historischen Quellenmaterials.

<sup>205</sup> Neuß, Norbert: Medienbezogene Kinderzeichnungen als Instrument der qualitativen Rezeptionsforschung (2000). <http://dr-neuss.de/app/download/5785487915/KiMeFoPa.pdf>, S. 4.

<sup>206</sup> Ebd.

<sup>207</sup> Ausgehend von bestehenden Forschungsergebnissen stellt Wiegelmann-Bals in ihrer Studie ein Analysemodell vor, dessen Anwendung in diesem Zusammenhang weitgehend adäquat erscheint und woran sich die Untersuchung der Zeichnungen im Rahmen dieses Forschungsprojekts anlehnt. Vgl. Wiegelmann-Bals, Annette: Die Kinderzeichnung im Kontext der Neuer Medien. Eine qualitative-empirische Studie von zeichnerischen Arbeiten zu Computerspielen. Oberhausen 2009, S. 127 ff.

## 2. Inhaltliche Analyse:

Hier sind die Raumorganisation und Farbwahl sowie die Detail- und Figurendarstellung genauer zu beleuchten. Neben der Analyse der Gesamtkomposition und der Blattaufteilung soll insbesondere zwischen der Wiedergabe von Einzelfiguren und Handlungszeilen unterschieden werden.

## 3. Handlungsanalyse:

Die gezeichneten Aktionen werden ausführlicher beschrieben. Bewegungsdarstellungen und die Interaktion der Figuren sollen untersucht werden.

Nach der Vorstellung von gefundenen Sonderformen der Zeichnungen folgen auf der Grundlage der vorgenommenen Analyse verschiedene Interpretationsansätze. Im Anschluss sollen die Forschungsergebnisse zusammengefasst und unter Berücksichtigung der genannten Bezugsfelder ausgewertet werden. Den Abschluss bilden ein Resümee und die Reflexion des Projekts.

### 4.1.4 Forschungsansatz

Wie im Vorfeld beschrieben, betonen die Ergebnisse auf dem Gebiet der Kinderzeichnungsforschung die Prägung der Zeichentätigkeit durch Umwelterfahrungen. Insbesondere spielen in diesem Zusammenhang Medien und die jeweiligen Verbundsysteme sowie die Anregung durch eine kulturell geprägte Bilderflut eine bedeutende Rolle. Vor diesem Hintergrund ist das Zusammenspiel zwischen dem damaligen Medienangebot und den Fantasien der Kinder zu untersuchen.

Bei den gesammelten Zeichnungen handelt es sich um Fundstücke, welche die Möglichkeit der Erforschung und Rekonstruktion von Medienspuren im Rahmen der kindlichen Lebenswelt der 80er-Jahre eröffnen. Ziel ist es, sowohl dem komplexen Aneignungs- und Rezeptionsprozess der Bildvorlagen nachzugehen, als auch einen Einblick in den Alltag der Jungen zu gewähren. Die Arbeiten dienen hier als Erkenntnisquelle und Anzeiger, wie aktiv und kreativ Medienerlebnisse und -erfahrungen symbolisch verarbeitet werden. Darüber hinaus soll *MotU* als ein Bestandteil der ästhetischen Sozialisation beleuchtet werden.<sup>208</sup>

Die Bilder sind als eine Reihe von Fallbeispielen zu verstehen, welche Aussagen zur Aneignung und Verarbeitung von Spiel- und Medienerlebnissen zulassen, leisten dabei aber keinen Anspruch auf Repräsentativität oder Verallgemeinerung. Aus diesem Grund wird auf eine quantitative beziehungsweise statistische Auswertung verzichtet. Da es sich um eine Untersuchung historischer Zeichnungen handelt, ist kein experimentelles Setting möglich, bei dem etwa eine gewisse Anzahl von Kindern als Probanden im Umgang mit bestimmten Spielzeugen und Medienprodukten zu beobachtet ist und die Ergebnisse im Anschluss

<sup>208</sup> Ströter-Bender beschreibt im Rahmen ihrer Forschungsarbeit mediengenerierte Bildwelten als »nicht zu unterschätzenden Einfluss auf die Entwicklung (...) [der] inneren Vorstellungswelten, Tagträume, Phantasien und Spielkonzepte und somit auch auf ästhetische Sozialisation«. Ströter-Bender, Jutta: »Danke für Age of Empires«. Bildeindrücke durch Medien im Kontext der ästhetischen Sozialisation. In: Mattenklott, Gundel u. a. (Hrsg.): Ästhetische Erfahrung in der Kindheit. Theoretische Grundlagen und empirische Forschung. Weinheim 2004, S. 239.

ausgewertet werden können. Das Forschungsinteresse muss sich dem vorgefundenen Material anpassen, wobei der jeweilige Entstehungskontext im Vordergrund steht. Zwar sind die Kinderzeichnungen als Einzelphänomene ästhetischer Erfahrungen zu betrachten, dennoch lassen diese neben einem besseren Verständnis der damaligen kindlichen Lebenswelt durchaus Vergleichsmöglichkeiten mit Verarbeitungsprozessen von aktuellen mediengenerierten Bildwelten zu.

Auf der Grundlage bestehender Studien können die gewonnenen Untersuchungsergebnisse ausgelegt und interpretiert werden. In jedem Fall ermöglichen die gesammelten Arbeiten und das umfangreiche historische Bild- und Quellenmaterial einen farbenfrohen Einblick in die Spiel- und Medienkindheit der Jungen von damals.

## 4.2 Formale Analyse

Die Zeichnungen wurden meist auf herkömmlichen Zeichenpapieren in den gängigen Formaten DIN A4 oder DIN A3 angefertigt. Vereinzelt sind aber auch Bildträger wie Notizzettel, linierte Blätter oder offenbar mehrfach bemalte und eigens zugeschnittene Papiere zu finden.



Abb. 23: Filzstiftzeichnung, DIN A4, 1986 (Junge, 9 Jahre)



Abb. 24: Spielfigur *Man-At-Arms*

Fast ausschließlich sind Filzstifte verwendet, die teilweise mit Bleistiften oder Buntstiften kombiniert werden. In seltenen Fällen gebrauchten die Kinder spezielle Stifte, um spezifische Oberflächen darzustellen.

Damals wie heute gelten sowohl die Bildträger als auch die Stifte als zumeist frei verfügbare Mittel, welche keine weiteren Vorkenntnisse im Umgang voraussetzen und mit denen viele Haushalte reichhaltig ausgestattet sind.<sup>209</sup> Darüber hinaus erscheinen gerade die Filzstifte prädestiniert, die kräftigen Farbgebungen der Spielzeuge wiederzugeben. Neben dem gesammelten historischen Quellenmaterial liefern die teilweise auftauchenden Datierungen und Beschriftungen zusätzliche Aufschlüsse über den Entstehungszeitraum und -kontext sowie Informationen zum Alter der Zeichner. Die textlichen Anmerkungen wurden bisweilen von den Jungen selbst beziehungsweise von deren Eltern, Geschwistern oder von Freunden angebracht. Anhand der folgenden Bildbeispiele sollen unterschiedliche Arbeiten vorgestellt werden, welche die Bandbreite der zeichnerischen Ausdrucksformen innerhalb der Sammlung widerspiegeln.

Abbildung 23 zeigt die am häufigsten vorgefundene Darstellungsform. Zu sehen ist eine Filzstiftzeichnung einer einzelnen Figur, zentral in das Format eines DIN-A4-Blatts gesetzt. Abbildung 24 liefert die dazugehörige Spielfigur *Man-At-Arms*, welche dem Jungen unverkennbar als Vorlage diente. Deutlich wird dies vor allem in den Bemühungen, Farben und Details wie etwa des Brustpanzers, des Helms oder der Keule wiederzugeben. Allgemein



Abb. 25: Mischtechnik, DIN A4, o.A.



Abb. 26: Spielfigur *Ram Man*

<sup>209</sup> Reiß beschreibt neben visuellen Reizen das frei zur Verfügung stehende Material als grundlegende Voraussetzung und Anregung für die Zeichentätigkeit im Kindesalter. Insbesondere betont er dabei die Dominanz der Filzstifte. Vgl. Reiß, Wolfgang: *Kinderzeichnungen. Wege zum Kind durch seine Zeichnung*. Neuwied 1996, S. 67 ff.

ist festzustellen, dass die Oberflächenbeschaffenheiten und Farben, aber auch die diversen Funktionsweisen der Figuren eine enorme Rolle spielen, wie weitere Bildbeispiele veranschaulichen.

Abbildung 25 zeigt *Ram Man*. Wiederum erkennbar im Vergleich mit der dazugehörigen Spielfigur sowie außerdem durch den Versuch der entsprechenden Beschriftung. Auffällig ist, dass neben handelsüblichen Filzstiften zusätzlich Bleistifte und silberfarbene Lackstifte verwendet wurden, um die glänzende Oberfläche der Rüstung und der dazugehörigen Axt wiederzugeben. Bemerkenswerterweise ist die Figur bezüglich der Waffenhaltung gespiegelt dargestellt. Dieses Vorgehen ist sehr häufig zu beobachten und rührt vermutlich daher, dass man die Waffen bei den meisten Figuren in beiden Händen platzieren kann.

Bei der Zeichnung des Schlangenmenschen *Rattlor* zeigt sich eine weitere Variante der Einzelfigurendarstellung. Neben Form, Farbe und Ausstattung wird in einer Art Phasenabfolge vor allem auf die spezielle Handhabung der Figur eingegangen.



Abb. 27: Filzstiftzeichnung, DIN A4, 1988 (Junge, 6 Jahre)

Abbildung 27 verdeutlicht, wie der Hals der Spielfigur zu verlängern ist. Um diese besondere Eigenschaft zu zeichnen, wurde das Blatt im Querformat, deutlich durch eine Trennlinie gekennzeichnet, in zwei Sektionen unterteilt, um *Rattlor* mit und ohne verlängerten Hals zu zeigen. Obwohl viele *Masters*-Figuren besondere Funktionen aufweisen, scheint *Rattlor* besonderen Eindruck hinterlassen zu haben. Die Figur taucht im Rahmen der gesammelten Zeichnungen häufiger auf als andere. So behandelt auch Abbildung 29 diesen Charakter, allerdings in anderer Umsetzung.



Abb. 28: Spielfigur Rattlor

Ebenso sind in diesem Heft Listen zu bereits erworbenen und noch ausstehenden Spielzeugen angelegt. Wie der Text verrät, diente als Vorlage nicht wie bei den bisher vorgestellten Zeichnungen eine Actionfigur als direkt greifbares Modell, sondern es wurde von Abbildungen aus Katalogen oder Werbeprospekten abgezeichnet. Dieser Entstehungskontext findet sich oft wieder und lässt sich anhand des Vergleichs der Zeichnungen mit dem recherchierten Bildmaterial nachweisen.

»Ich will mir heute eine Masters of the Universe Figur kaufen, die heißt: Rattlor und der Kopf schnellt auf Knopf-druck nach vorne!  
Die kostet 18,95 DM«



Abb. 29: Mischtechnik, DIN A4, 1987 (Junge, 10 Jahre)

Ein liniertes Papier dient als Zeichenträger und es sind detaillierte Beschreibungen in Textform sowie das entsprechende Logo und eine genaue Datumsangabe zu sehen. Sogar der damalige Kaufpreis ist zu lesen. Die Figur selbst wurde in diesem Fall mit Bleistift vorgezeichnet und sorgsam mit Filzstiften koloriert. Das Blatt ist Teil eines ganzen Heftes, in dem neu erworbene Spielfiguren zeichnerisch festgehalten sind und der Kaufwunsch dokumentiert wird.

Beispielsweise ist die Figur *Twistoid* in Abbildung 30 ebenfalls mit einem Text versehen. Eine Art Slogan, der eindeutig aus einem Werbekatalog übernommen wurde.



Abb. 30: Filzstiftzeichnung, DIN A4, 1988 (Junge, 10 Jahre)

»Twistoid,  
Einmal aufgezogen,  
spult er sein übles  
Programm ab.«

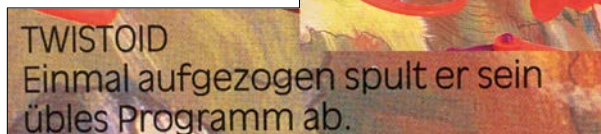


Abb. 31: Werbekprospekt, 1988 (Ausschnitte)

Die Figur, die wie ein Kreisel zu bedienen ist, wurde hier als reine Filzstiftzeichnung zentral in das DIN-A4-Format gesetzt. Links und rechts zeigen sich Zubehöerteile. Ausschnitte des Werbeprospekts, welcher offensichtlich als Vorlage diente, sind Abbildung 31 zu entnehmen.

Häufig Bildvorlagen aus den vielen Katalogen verwendet zu haben, gibt auch der Urheber der folgenden Serie an, die wiederum einzelne Figuren im Format DIN A4 darstellt und mit Buntstiften gezeichnet ist. Die serielle Anfertigung von gezeichneten Einzelfiguren spiegelt den Sammelaspekt der Spielzeuge wider.



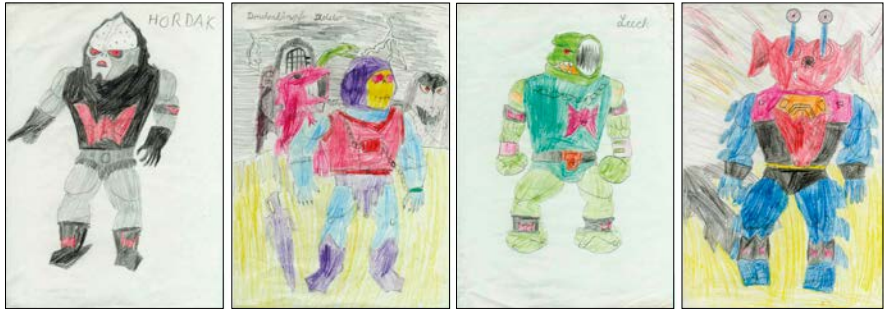


Abb. 32: Buntstiftzeichnungen, jeweils DIN A4, 1986 (Junge, 9 Jahre)



Abb. 33: Buntstiftzeichnung, DIN A4, 1986 (Junge, 9 Jahre)



Abb. 34: Spielfigur *Grizzlor*

Die Buntstiftzeichnung taucht im Vergleich zur Nutzung der Filzstifte nur selten auf. Wie Abbildung 33 am Beispiel der bepelzten Figur *Grizzlor* zeigt, eröffnen gerade Buntstifte zusätzliche Möglichkeiten zur Oberflächendarstellung.

Eine besondere Form des Entstehungskontextes beleuchtet eine weitere Serie von Einzelfiguren, wobei allerdings keine der damals erhältlichen *Masters*-Spielfiguren gezeichnet wurden. Es handelt sich um eigene Erfindungen von möglichen neuen Charakteren, welche sich aber in Form, Farbe, Ausstattung und Namensgebung an die bestehende Figuren-Serie





Abb. 35: Filzstiftzeichnung, DIN A4, 1987  
(Beschriftung: »Libellenman«)

anleihen, wie ein Beispiel in Abbildung 35 verdeutlicht.

Die Darstellung erinnert an die typische Verpackungsgestaltung der Spielzeuge. In einzelnen Feldern, die sich über und rechts neben der Figur befinden, werden spezielle Funktionen und Waffen sowie zusätzliche Accessoires abgebildet. Ausschlaggebend für die Entstehung dieser Art der Figurenzeichnung waren wiederum die Werbemagazine. In einem dieser Hefte wurden die Kinder zu einem Zeichenwettbewerb mit dem Thema »Der neue Mann für He-Man« aufgerufen (Abbildung 36). Die Bilder der Gewinner des Wettbewerbs wurden in einer später erschienenen Ausgabe des Magazins abgedruckt. Insgesamt konnten neun Zeichnungen gesammelt werden, die im Zuge dieser Aktion entstanden sind.



Abb. 36: Werbeprospekt, 1987

Die zeichnerischen Mittel betreffend tauchen auch wenige Kugelschreiberzeichnungen auf. Wegen ihres skizzenhaften Charakters wurden diese Arbeiten wohl nur selten aufbewahrt.

Diese beiden Abbildungen zeigen unabhängig voneinander entstandene Begleitzeichnungen zu den zahlreichen Hörspielen. Abbildung 37 entstammt einem gebundenen Skizzenbuch und gibt eine der vielen Kampfszenen, welche die Höhepunkte der Geschichten bilden, wieder. Abbildung 38 lässt sich eindeutig auf eine konkrete Szene aus dem Hörspiel mit dem Titel »Die Ebene der Ewigkeit« beziehen, wobei erzählt wird, wie *Skeletor* seinen Handlanger *Trap-Jaw* mit einem Panzer überfährt.



**Abb. 37:** Kugelschreiberzeichnung, DIN A4, 1986  
(Junge, 7 Jahre)



**Abb. 38:** Kugelschreiberzeichnung, DIN A4, 1987  
(Junge, 5 Jahre)

Insgesamt tauchen die Darstellungen mehrerer Figuren auf einem Blatt weniger häufig auf als die Abbildungen einzelner Charaktere. Teilweise werden diese dann auf dem Format DIN A3 gezeichnet, welches natürlich mehr Platz für ganze Handlungsabläufe bietet.



**Abb. 39:** Filzstiftzeichnung, DIN A3, 1987  
(Junge, 5 Jahre)



**Abb. 40:** Szenenbilder der Trickfilmserie

In Abbildung 39 sind klar *He-Man*, *Skeletor*, *Beast-Man* und *Trap-Jaw* zu erkennen, die sich im Kampf mit einem weitaus größeren, in dunklem Braun gehaltenen, gehörnten und geflügelten Wesen mit leuchtenden Augen befinden. Im linken oberen Bereich ist eine Art Geistererscheinung auszumachen. Der gezeichneten Handlung diene eindeutig die Episode der *MotU*-Trickfilmserie mit dem deutschen Titel »Daimar der Dämon« als Vorlage, wie der Vergleich mit den Szenenbildern beweist.

Bezüglich der Bildformate konnten auch vereinzelt Serien von kleinen Notizblättern zusammengetragen werden. Die eher beiläufig erscheinenden Zeichnungen sind selten erhalten geblieben und nehmen damit nur einen kleinen Teil der Sammlung ein.



Abb. 41: Filzstiftzeichnungen, jeweils 10 x 10 cm, 1987 (Junge, 5 Jahre)

Im Rahmen der formalen Analyse lassen sich die Zeichnungen zusammengefasst anhand folgender Punkte ordnen:

#### *Format und Bildträger:*

Am häufigsten wurde auf herkömmlichem DIN-A4-Papier gezeichnet. Seltener sind DIN-A3-Formate zu finden. Die Blätter wurden sowohl hoch- als auch querformatig angelegt. Vereinzelt konnten diverse Bildträger wie Notizblätter in verschiedenen Größen, liniertes oder kariertes Papier sowie Skizzenbücher und ganze Bildserien im gleichen Format gesammelt werden.

#### *Gestaltungsmittel:*

Die Filzstiftzeichnung stellt die häufigste Ausdrucksform dar, wobei in manchen Fällen die Kinder mit Bleistift vorzeichneten oder spezielle Stifte zur Darstellung spezifischer Oberflächen verwendeten. Weniger häufig treten Buntstiftzeichnungen auf und selten sind Arbeiten erhalten, die mit Kugelschreibern angefertigt wurden.

### Entstehungskontext:

Oft dienten die Actionfiguren als Vorbilder für die Zeichnungen. Wie die vorgestellten Bildbeispiele zeigen, spielte aber auch der umfangreiche Medienverbund in diesem Zusammenhang eine große Rolle. Figuren wurden aus den Werbeprospekten abgezeichnet oder die Jungen entwarfen neue Charaktere. Szenen der Trickfilmserie wurden verarbeitet und ebenso sind Begleitzeichnungen zu den Hörspielen erhalten geblieben. Sowohl haptische Eindrücke, vermittelt durch die Spielzeuge als auch audiovisuelle Reize lieferten also nachweislich den Anlass zur Zeichentätigkeit.

## 4.3 Inhaltliche Analyse

Um Aspekte der Raumorganisation und Farbwahl, der Detail- und Figurendarstellung sowie der Blatteinteilung genauer beleuchten zu können, muss zunächst zwischen den am deutlichsten zu unterscheidenden Kategorien innerhalb der Sammlung differenziert werden. Diese sind zum einen die Darstellung von Einzelfiguren, zum anderen die Wiedergabe ganzer Figurengruppen und Handlungsabläufe.

### 4.3.1 Einzelfiguren

Diese Form der Kinderzeichnung zu *MotU* lässt sich wiederum in drei Varianten unterteilen:

- Figurendarstellung
- Funktionsdarstellung
- Verpackungsdarstellung

Die Figurendarstellung bildet den größten Teil der Sammlung. Entsprechend dem zeichnerischen Vermögen werden einzelne Charaktere der Spielwelt durch die gesamte Altersspanne nahezu ausschließlich frontal gezeichnet und zentral ins Blatt gesetzt. Vergleichbar mit vorausgegangenen Bildbeispielen zeigt Abbildung 42 eine weitere typische Darstellung am Beispiel von *Mer-Man*.

In der Gegenüberstellung mit dem entsprechenden Vorbild richtet sich das Hauptaugenmerk erneut auf die detaillierte Wiedergabe der Figur. Die einzelnen Bildgegenstände sind sehr sauber, akkurat und flächig ausgemalt. Vor allem die Zeichnung der Rüstung und des Schwerts erfolgt äußerst präzise. Alterstypisch unterscheiden sich Kopf, Arme und Beine in der Vorderansicht deutlich vom Rumpf und Überschneidungen werden vermieden, wobei das Aufzeigen stimmiger Körperproportionen berücksichtigt wird. Bei nahezu allen Bildern dieser Kategorie dient die untere Blattkante, entsprechend dem Prinzip des Standlinienbilds, als Bodenlinie oder Standfläche. Fast immer wird auf den Hintergrund zugunsten der Hervorhebung der Figur verzichtet. In Abhängigkeit von den zur Verfügung stehenden Stiften orientierten sich die Kinder damals in den meisten Fällen an den Farbgebungen ihrer Vorlagen. Nur wenige Zeichnungen weichen davon ab.



**Abb. 42:** Filzstiftzeichnung, DIN A4, 1986  
(Junge, 9 Jahre)



**Abb. 43:** Spielfigur *Mer-Man*

Zwar kommt der Farbwiedergabe in Abbildung 44 weniger Bedeutung zu, dennoch ist klar erkennbar, wie versucht wurde, zwischen den einzelnen Gliedmaßen und deren Segmentierungen sowie zwischen Oberkörper und Unterleib zu differenzieren. Die Erhebungen an den Armen sind dabei als Absicht zu deuten, die prägnanten Muskeln des Vorbilds darzustellen.



**Abb. 44:** Buntstiftzeichnung, DIN A3, 1985  
(Junge, 6 Jahre)



**Abb. 45:** Spielfigur *He-Man*



Weiter sind an diesem Beispiel schon frühe Versuche einer Seitenansicht zu sehen. Erneut werden die Anstrengungen offensichtlich, möglichst präzise Details, hier die Rüstung, den Gürtel und Lendenschurz, wiederzugeben.

Durchdachte Gestaltungskonzepte für die Bildhintergründe konnten im Rahmen der Einzelfigurendarstellung nur bei der bereits zuvor präsentierten Serie von Buntstiftzeichnungen festgestellt werden. Wie betont, orientieren sich die Arbeiten an Bildvorlagen aus Katalogen und Werbemagazinen, in denen die Hintergründe ebenfalls meist aufwendig gestaltet sind.

In Abbildung 46 dient der Schattenwurf zur Erzeugung von Tiefenräumlichkeit. Zusätzlich unterstreichen verschiedenfarbige Linien, welche auf die Figur zuführen, die Dynamik des Bildes. In Abbildung 47 kommt die Raumwirkung zustande, indem perspektivisch verkleinert die Festung *Snake Mountain* zu sehen ist. Außerdem schaffen züngelnde Blitze sowie ein dunkler und wolkenverhangener Himmel eine unheimliche Atmosphäre. Beide Frontalansichten der Charaktere zeugen wieder von hohem Detailbewusstsein, einer starken Orientierung an den Gegenstandsfarben sowie von einer äußerst sauberen Ausarbeitung und einer weitgehend stimmigen Wiedergabe der Körperproportionen.



Abb. 46: Buntstiftzeichnung, DIN A4, 1986  
(Junge, 9 Jahre)



Abb. 47: Buntstiftzeichnung, DIN A4, 1986  
(Junge, 9 Jahre)

Die Funktionsdarstellung bildet eine weitere Variante dieser Gruppe. Wie das angeführte Beispiel zu *Rattlor* zeigt auch die folgende Abbildung den Schlangenmenschen *Kobra Khan* in einer zweigeteilten Ansicht. Die Zeichnung veranschaulicht, dass die Actionfigur einen schwachen Wasserstrahl versprühen kann.



Abb. 48: Filzstiftzeichnung, DIN A4, 1988 (Junge, 6 Jahre)



Abb. 49: Spielfigur Kobra Khan

Auch hier treten die selben Merkmale auf wie bei den meisten der Einzelfiguredarstellungen. Lediglich der Kopf wird seitlich gedreht, um die Funktionsweise zu verdeutlichen.

Manche der Figuren weisen aber noch weitaus subtilere Eigenschaften auf. Beispielsweise ist *Stinkor* stark parfümiert und verbreitet so nicht nur in der Zeichentrickserie und den Comics einen beißenden Geruch, sondern real auch als Spielfigur. Um diese spezielle Ei-



Abb. 50: Filzstiftzeichnung, DIN A4, 1987 (Junge, 10 Jahre)

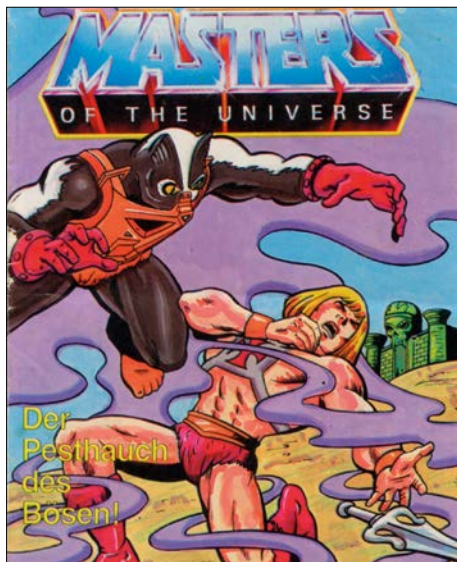


Abb. 51: Comic-Heft, 1985

genschaft zu zeigen, wird die entsprechende Einzelfiguredarstellung mit einer violetten Aura umgeben. Eine Idee, welche eindeutig dem dazugehörigen Comic-Heft entnommen ist.

In einer anderen Zeichnung dieser Serie ist *Scareglow* zu sehen. Die Figur besteht aus einem phosphoreszierenden Kunststoff und leuchtet im Dunklen. Dieser Effekt wird mittels einer gelben Umrandung des Körpers gezeigt. Die aufgedruckte, skelettartige Oberfläche scheint den Jungen zusätzlich angeleitet zu haben, die Segmentierungen der einzelnen Gliedmaßen noch genauer zu berücksichtigen und zwischen Ober- und Unterarm, Ober- und Unterschenkel sowie zwischen Brust, Bauch und Unterleib in der Frontalansicht zu unterscheiden. Eine braune Linie bildet die Bodenfläche. Darüber hinaus wird hier erneut mit Schrift gearbeitet um den Charakter eindeutig benennen und identifizieren zu können.



Abb. 52: Filzstiftzeichnung, DIN A4, 1988  
(Junge, 10 Jahre)



Abb. 53: Spielfigur *Scareglow*

Als letzte und sehr selten vorgefundene Variante ist die Verpackungsdarstellung zu nennen. Neben den typischen Gestaltungsmerkmalen wird dabei zusätzlich der Karton berücksichtigt, worin die Figur damals angeboten wurde. Die folgende Zeichnung zeigt *Fisto* und das Roboterpferd *Stridor*. Beide waren als Doppelpack erhältlich. Eine schwarze Linie markiert die Verpackung, welche die beiden Spielzeuge umrahmt. Rechts ist separat ein violettes Schwert dargestellt. Die typische Waffe *Fitos* ist auch bei der Originalverpackung im rechten unteren Teil angeordnet. Auffällig ist auch hier wieder der Einsatz von silberfarbenen Lackstiften des erst fünfjährigen Zeichners, um detailliert die metallisch glänzende Eisenfaust des Helden und einzelne Teile seines Brustpanzers wiederzugeben.





Abb. 54: Filzstiftzeichnung, DIN A4, 1986  
(Junge, 5 Jahre)



Abb. 55: Doppelpack Fisto & Stridor

Es bleibt festzuhalten, dass die Darstellungen von Einzelfiguren oft vertreten sind. Die Charaktere werden fast immer frontal gezeigt, wobei sich die Kinder weitgehend an den Gegenstandsfarben ihrer Vorbilder orientierten. Neben dem besagten Detailreichtum fällt vor allem eine bereits früh eintretende Berücksichtigung sinnvoller anatomischer Körperdarstellungen auf. Kaum finden sich allerdings Konzepte zur Gestaltung von Räumlichkeit oder Plastizität. Da der Fokus fast ausschließlich auf der Figuren- oder Funktionsdarstellung liegt, wird zumeist auf die Ausarbeitung der Motivhintergründe verzichtet.

### 4.3.2 Figurengruppen

Zeichnungen zu ganzen Handlungsabläufen mit mehreren Figuren tauchen im Rahmen der Sammlung weniger häufig als die Einzelfiguredarstellungen auf. Wie in Abbildung 56 zeigen die Arbeiten die typischen Kampfszenen, welche in den Begleitmedien stets den Höhepunkt der einzelnen Geschichten bilden.

Auch hier liefern die Spielfiguren die direkte Vorlage für die Zeichnung. Rechts im Vordergrund ist der Held *He-Man* im Kampf mit dem Schurken *Spikor* zu sehen. Den Hintergrund bilden eine weitere Kampfszene sowie scheinbar ein Spinnentier und die Spielburg *Snake Mountain*. Wie zuvor werden die Figuren weitgehend frontal gezeigt und alterstypisch ergeben sich keine Überschneidungen. Zwischen den einzelnen Gliedmaßen beziehungsweise Körperteilen wird jedoch genau differenziert. Auffällig ist erneut das Detailbewusstsein insbesondere bei der Wiedergabe der Waffen und Rüstungen. Weiter orientierte sich der Junge abermals eindeutig an der originalen Farbgebung, wobei die Binnenformen sehr genau und konsequent ausgemalt wurden. Ähnlich wie bei den Einzelfiguredarstellungen wirkt die Zeichnung zunächst flächig. Dieser Eindruck verstärkt sich vor allem durch das wiederholte Aussparen der Umgebungsgestaltung. Lediglich die Bodenfläche im Vordergrund wird durch eine dünne braune Linie markiert und mit einer einzelnen Blume und einer Art Ei-



Abb. 56: Filzstiftzeichnung, DIN A4, 1986 (Junge, 8 Jahre)

dehse geschmückt. Dennoch lässt die Arbeit bezüglich der Raumdarstellung und Bildkomposition eine Einteilung in Vor-, Mittel- und Hintergrund erkennen und es werden Ansätze der Prinzipien eines Horizontbilds deutlich. Zwar liegt das Augenmerk fast ausschließlich auf den Figuren, diese werden jedoch mit zunehmender Entfernung verkleinert gezeichnet, wodurch der Eindruck von Tiefenräumlichkeit entsteht. Der Hintergrund, also die Burg und die Spinne, liegen auf einer gedachten Horizontlinie. Ein weiteres Merkmal dieser Zeichnung stellt die Übernahme von Stilelementen der Comic-Gestaltung dar. Sehr wahrscheinlich angeregt durch die Geschichten, die den Spielzeugen beige packt waren, werden hier Sprechblasen, Lautschriften und Bewegungslinien verwendet und metallische Oberflächen, wie die Rüstung von *He-Man* und der Dreizack von *Spikor*, sind mit kleinen Glanzsternen versehen.

Eine seltene Form der Umgebungsgestaltung liefert in diesem Zusammenhang die folgende Abbildung. Nach ausführlicher Recherche zeigt das Bild eine Szene aus dem *MotU*-Hörspiel »Doppelgänger«, in dem *Skeletor* im Beisein seiner Schergen einen Roboter mit dem skurrilen Namen *Faker* erschafft, der dem Erzfeind *He-Man* zum Verwechseln ähnlich sieht und die Gegenspieler in die Irre führen soll. Die Zeichnung widmet sich offenbar genau diesem Handlungsausschnitt, welcher mit den Spielfiguren nachgestellt wurde. Neben den Detaildarstellungen weist die gezeichnete Umrahmung explizit auf die Spielzeuge hin. So zeigt die violette Umrisslinie eindeutig die Konturen der Spielburg *Snake Mountain*. Das Bild entspricht wieder den typischen Prinzipien eines Standlinienbilds, aber anders als bei



Abb. 57: Filzstiftzeichnung, DIN A4, 1986 (Junge, 5 Jahre)

den meisten Arbeiten dieser Art ist die Handlung formatfüllend in eine Umgebung eingebettet. Zwar ist der Fokus erneut deutlich auf die Figuren gerichtet, aber auch der Umraum in Form des Playsets mit seinen Details wird berücksichtigt. Hält man sich das Alter des Kindes vor Augen, erscheint die Körper- und Detaildarstellung hier besonders auffällig. Bereits mit fünf Jahren wird zwischen den einzelnen Gliedmaßen differenziert. Prägnante Kreisformen an den Beinen und zum Teil am Oberkörper markieren Knie und Brustmuskeln. Die kontrastreiche Farbgebung orientiert sich stark an den Spielzeugen. Die Kostüme und Accessoires werden genau wiedergegeben und, liebevoll gezeichnet, schmückt ein Spinnennetz das Innere der Burg.

Als lediglich vereinzelte Variante dieser Kategorie tauchen die bereits angesprochenen Begleitzeichnungen und skizzenhaften Arbeiten im Rahmen der Sammlung auf. Aufgrund des mehr spontanen Charakters werden genaue Proportionen und Größenrelationen sowie die Detail- und Raumdarstellungen vernachlässigt. Auf die Hintergrundgestaltung und Farbgebung wird komplett verzichtet. In Abbildung 58 dient nur der Kugelschreiber dazu, Handlungsabläufe zu zeichnen.

Dargestellt wird in der linken Bildhälfte die Verwandlung von *Prinz Adam* in den mächtigen *He-Man* mittels seines Zauberschwerts. Wie in der Trickfilmserie oder den Comics visualisiert und in den Hörspielen beschrieben, umgeben in der Zeichnung blitzartige Strahlen die Waffe während dieses Prozesses. Die rechte Seite des Bildes wird durch *Skeletor*, *Orko* und



Abb. 58: Kugelschreiberzeichnung, DIN A4, 1985 (Junge, 6 Jahre)

*Man-At-Arms*, der ein Fahrzeug lenkt, bestimmt. Entsprechend dem allgemeinen Entwicklungsstand weist das Blatt erneut die Merkmale eines Standlinienbilds auf und die Körper werden meist frontal und ohne Überschneidungen wiedergegeben. Die Ausnahme bildet dabei die Darstellung *Skeletons* im rechten oberen Drittel. Anders als die anderen Figuren wird der Oberkörper in der Seitenansicht gezeigt, wobei der Kopf zum Betrachter gedreht ist. Ein Vorgehen, welches der Handlung zusätzliche Dynamik verleiht. Trotz der skizzenhaften Erscheinung werden dennoch präzise einzelne Details berücksichtigt, die unverwechselbar auf die entsprechenden Charaktere verweisen und die wiederum eindeutig von der genauen Beobachtung der Spielfiguren herrühren. So ist etwa *Prinz Adam* an seiner Weste zu erkennen und *He-Man* an seiner Rüstung. Beide tragen die typischen Gürtel, Lendenschürzen und Stiefel, wie sie in dieser Form nur bei den Spielzeugen zu finden sind. Mit der Betonung der Knie fällt auf, wie der sechsjährige Junge hier versucht, zwischen Ober- und Unterschenkel zu unterscheiden.

Insgesamt liegt die Konzentration bei der Darstellung ganzer Figurengruppen wieder auf der Detailwiedergabe und einer möglichst authentischen Farbgestaltung. Nachweislich geben zwar zumeist die Geschichten der Begleitmedien den Anlass zur handlungsbezogenen Zeichnung, direkte Vorbilder zur bildnerischen Rezeption liefern aber wiederum unverkennbar die Spielzeuge. Bezüglich der Gestaltung des menschlichen Körpers entsprechen also die Merkmale weitgehend denen der Einzelfiguredarstellung. Lediglich die Frontaldarstellung wird zugunsten der Bilddynamik und der Verdeutlichung von Interaktion gelegentlich unterbrochen. Mit zunehmendem Alter zeigen sich Bemühungen um Tiefenräumlichkeit durch perspektivische Verkleinerungen und mittels der Gliederung der Bildebenen in Vor-,

Mittel- und Hintergrund. Wie bei den Zeichnungen der vorausgehenden Kategorie wird aber auch hier zumeist die Umgebungsgestaltung vernachlässigt oder völlig außer Acht gelassen. Lediglich in Einzelfällen werden die Szenen in einen entsprechenden Umraum eingebettet. Weiter fällt die präzise und äußerst saubere Ausarbeitung bei sehr vielen der Bilder auf. Ein scheinbar geringeres planvolles und konzentriertes Vorgehen findet sich einzig in den wenigen Skizzenblättern und Begleitzeichnungen. Aber auch dort sind die Bemühungen um das scheinbar wichtigste Kriterium für die damaligen Zeichner zu sehen, nämlich die Wiedererkennbarkeit aufgrund expliziter Detaildarstellungen.

## 4.4 Handlungsanalyse

Neben den formalen und inhaltlichen Gesichtspunkten der Zeichnungen sind folgend insbesondere Aspekte der Bewegungsdarstellung und Interaktion zu untersuchen. Im weiteren Verlauf sollen einzelne Aktionen genauer beleuchtet werden, wobei wieder das zusammengetragene historische Bildmaterial zum näheren Verständnis der Kinderzeichnungen beiträgt.

### 4.4.1 Bewegung und Interaktion

Im Rahmen der vielfach auftauchenden Einzelfiguredarstellungen finden sich neben den detaillierten, aber eher statisch wirkenden Frontalansichten ebenso Versuche, Bewegungsabläufe und Aktionen der *Masters* zeichnerisch zu vermitteln. Zum einen geschieht dies in den vorgestellten Phasendarstellungen, worin die Funktionsweise der Spielfiguren schrittweise erklärt wird. Zum anderen zeigen aber auch einzelne zentral ins Blatt gesetzte Charaktere spezifische Bewegungs- und Handlungsabläufe. Dies wird oft durch den gezielten Einsatz von Bewegungslinien veranschaulicht, ein Stilelement, welches auf die entsprechenden Comics zurückzuführen ist.

Das angeführte Beispiel zeigt *Whiplash*. Dieses drachenartige Wesen setzt seinen langen Schwanz als Waffe ein, wie dem abgebildeten Auszug des Comic-Hefts deutlich zu entnehmen ist. Die Spielfigur selbst ist mit einem beweglichen Gummischwanz ausgestattet, welcher durch den typischen Hüftschwung in Bewegung gebracht werden kann. In der Zeichnung ist dieser Vorgang zunächst durch die dynamische Körperhaltung verdeutlicht. Das vom Betrachter aus gesehene linke Bein ist leicht angehoben und der Oberkörper ist nach rechts gebeugt. Der Schwung der Bewegung wird durch die Haltung der gestreckten Arme verstärkt. Weiter unterstreichen



Abb. 59: Filzstiftzeichnung, DIN A4, 1986  
(Junge, 8 Jahre)



eben die aus dem Comic angeeigneten Bewegungslinien die dargestellte Aktion.

Ein ergänzendes Beispiel einer Bewegungs- und Handlungsdarstellung veranschaulicht die Zeichnung des Zauberers *Orko* (Abbildung 61), eine Art schwebender Zwerg mit magischen Kräften, der in den Geschichten der *Masters* immer wieder für turbulente Unterhaltung sorgt. Hält man sich die genaue Wiedergabe des Kostüms und der Farbgebung vor Augen, dient erneut die Spielfigur als Vorbild. Die Zeichnung zeigt *Orko*, während dieser wohl einen Zaubertrick vorführt. Die Handlungsdarstellung scheint entweder durch die Begleitmedien angeregt worden zu sein oder entspricht der Fantasie des Kindes. Zum einen sind nämlich der dargestellte Zauberstab und die Pflanze keine Bestandteile des Spielzeugs, zum anderen kann mit der Spielfigur keine derartige Haltung nachgestellt werden, da diese nahezu aus einem Guss besteht. Die bunt geringelte Linie zeichnet die Bewegungsrichtung des Zauberstabs nach. Blitze und Leuchtpunkte ver-



Abb. 60: Comic-Heft, 1985



Abb. 61: Filzstiftzeichnung, DIN A4, o. A.



Abb. 62: Spielfigur *Orko*

leihen dem Bild zusätzliche Dynamik. Auffällig ist auch die Positionierung im Blattformat. Anders als bei den meisten Einzelfiguredarstellungen wird *Orko* nicht auf den unteren Blattrand oder auf eine gedachte Standlinie gesetzt. Wie in den Bildergeschichten und in der Trickfilmserie ist der quirlige Zauberer schwebend in Aktion gezeichnet.

Die Wiedergabe wechselseitiger Interaktion taucht natürlich nur in den Darstellungen mehrerer Figuren auf einem Blatt auf. Wie anhand Abbildung 56 in Kapitel 4.3.2 verdeutlicht, geschieht dies unter anderem durch die Übernahme von Verfahrensweisen der Comic-Gestaltung. Lautäußerungen in Sprechblasen und der Einsatz von Bewegungslinien veranschaulichen die gegenseitige Bezugnahme der Figuren. Zusätzlich unterstreichen die Körperhaltungen die jeweiligen Aktionen der Protagonisten. Zwar sind in dem angeführten Bildbeispiel die Figuren in der Frontalansicht gezeichnet, dennoch neigt sich *He-Mans* Körper zurückweichend nach rechts, wohingegen sich *Spikor*, verdeutlicht durch die gezogenen Linien, scheinbar auf seinen Gegenspieler zubewegt.

Ein besonders eindrucksvolles Beispiel von Interaktions- und Bewegungsdarstellung liefert das folgende Bild mit mehreren Figuren, die im Format DIN A3 in einen komplexen Handlungsverlauf eingebettet sind.

Die Kampfszene ist wieder in drei Ebenen zu unterteilen, wobei die Abbildung die Merkmale eines Streifen- und Horizontbilds kombiniert. Im Vordergrund sind *Teela* und *Skeletor* miteinander kämpfend auf der unteren Blattkante zu sehen. Von rechts scheint *Ram Man*



Abb. 63: Filzstiftzeichnung, DIN A3, 1984 (Junge, 7 Jahre)

eingzugreifen. Der Mittelgrund zeigt ein Duell zwischen *He-Man* und *Mer-Man* und im Hintergrund ist auf einer gedachten Horizontlinie, perspektivisch verkleinert, die *Burg Gray-skull* zu erkennen, zu der als einziges Umgebungselement ein Weg führt. Die Körper sind in gewohnter Art detailliert und weitgehend frontal wiedergegeben. Lediglich bei den Darstellungen von *Teela* und *Ram Man* sind Seitenansichten erkennbar, um die Auseinandersetzung mit *Skeletor* deutlicher zu zeigen. Zu diesem Zweck werden die Arme seitlich angesetzt, wobei die Gesichter und Körper, wie bei allen Figuren, dem Betrachter zugewandt bleiben. Sehr anschaulich unterstreicht auch hier wieder die geneigte Körperhaltung die Handlung. Anstelle von Bewegungslinien tragen farbige Strahlen zur weiteren Verdeutlichung der Interaktion bei. Markant ist ebenso die durchgängig berücksichtigte Gesichtsmimik im szenischen Zusammenhang. So verstärken heruntergezogene Augenbrauen oder geöffnete und verzerrte Münder den jeweiligen Ausdruck der Aktionen.

Zwar bilden die eher statisch anmutenden Frontaldarstellungen der *Masters* den Hauptanteil der gesammelten Zeichnungen, die angeführten Beispiele zeigen aber, wie die Spielfiguren und der Medienverbund die Kinder damals auch zu einer komplexeren Wiedergabe von Bewegung und Interaktion anregten. Dies geschieht sowohl im Rahmen der Einzelfiguredarstellung als auch bei Bildern ganzer Figurengruppen. Zur Veranschaulichung dient vor allem die Neigung der Körper sowie der gezielte Einsatz von Stilelementen der Comic-Gestaltung. Selten tauchen Bemühungen auf, welche die Figuren in einer gegenseitig zugewandten Seitenansicht in Aktion zeigen.

#### 4.4.2 Beschreibende Darstellung

Neben den Zeichnungen mit erklärender Funktion tauchen auch Arbeiten auf, welche insbesondere erzählerische Strukturen aufweisen. Diese Bilder sind nicht mit den eindeutigen Aktionsweisen der Spielfiguren in Verbindung zu bringen, denn sie beschreiben Handlungen, die durch die Vorstellungskraft und den begleitenden Medienverbund gespeist werden. Dabei erfolgt nicht nur die Nachstellung und -zeichnung von Szenen der Hörspiele, Comics oder der Trickfilmserie, sondern es werden eigens erdachte Ausdrucksformen gefunden. Entsprechend der folgenden Bildbeispiele ist dies vor allem am Gebrauch der Waffen auszumachen.

Die gezeichnete Frontalansicht von *Zodac* in Abbildung 64 entspricht großteils den typischen Einzelfiguredarstellungen. Darüber hinaus fällt jedoch besonders die Wiedergabe seiner Pistole auf. Die Figur stammt aus der Anfangszeit der *Masters* und besitzt außer dem Hüftschwung keine weiteren Eigenschaften. Die Waffe als einziges Accessoire ist farbig gehalten und besteht aus einem Guss. Erst die Kinderzeichnung scheint ihre gedachte Funktionsweise zu verdeutlichen. Mit ausgestrecktem Arm wird die Waffe nach oben gehalten und farbige Linien markieren den Schussverlauf. Aus der Mündung der Pistole treten züngelnde Flammen aus. Ein lautmalerisches »RAT« in zweifacher Form unterstreicht den Vorgang und bei genauer Betrachtung sind zwei ausgeworfene Patronenhülsen erkennbar. *Zodac* war vor allem als Actionfigur präsent und tauchte in den Begleitmedien nur selten als sogenannter kosmischer Magier auf. Eine derartig schießwütige Rolle entspricht der Fantasie des Kindes.





Abb. 64: Filzstiftzeichnung, DIN A4, 1986  
(Junge, 8 Jahre)



Abb. 65: Spielfigur *Zodac*

Eine vergleichbare Handlungsbeschreibung ist anhand der folgenden Zeichnung von *Mer-Man* festzuhalten, wobei die entsprechende Comic-Darstellung eindeutig die Funktionsweise der Waffe visualisiert.

Vergleichbar mit Abbildung 42 zeigt auch diese Zeichnung den Charakter mit einem von Flammen umgebenen Schwert. Wie *Zodac* ist die Spielfigur lediglich mit einer einfarbigen Waffe ohne weitere Funktionen ausgestattet. Anders aber als zuvor wird *Mer-Man* als einer der Hauptcharaktere häufig im Rahmen des Medienverbunds illustriert, wobei vor allem die



Abb. 66: Filzstiftzeichnung, DIN A4, 1988  
(Junge, 7 Jahre)



Abb. 67: Comic-Heft, 1984 (Ausschnitt)

Handhabung seines Schwertes deutlich wird. Auf den Gegner gerichtet kann dieses nämlich Blitze verschießen. Ein Vorgang, welcher in der Zeichnung veranschaulicht wird, den aber das Spielzeug in dieser Form nicht leisten kann.

So haben viele Charaktere Eigenschaften und Funktionen, die erst durch das Spiel, die Begleitmedien und die Fantasie der Kinder zu Tage treten und schließlich durch die Zeichentätigkeit visualisiert und festgehalten werden können. Als ein letztes Beispiel diesbezüglich beschreibt folgende Zeichnung einen zentralen Moment jeder Geschichte der *Masters*: Die Verwandlung des harmlosen *Prinz Adam* in den starken *He-Man* mit Hilfe seines Zauberschwerts.



Abb. 68: Filzstiftzeichnung, DIN A3, 1987 (Junge, 10 Jahre)

Als Spielzeuge stehen dafür zwei Figuren zur Verfügung, die aufgrund der Detaildarstellung auch hier eindeutig als Vorbilder gelten. Die Verwandlungsszene wird durch farbige Konturen und Blitze unterstrichen. Im Zentrum des Blattes steht ein kreisförmiges, rotes und gelbes Symbol, welches mit einer senkrechten und waagrechten Linie die Charaktere einerseits trennt, andererseits scheinbar verbindet. Für dieses sehr augenfällige Bild konnte außer den Spielfiguren keine entsprechende Vorlage anhand der historischen Quellen gefunden werden.

## 4.5 Sonderformen

An dieser Stelle sollen einzelne Arbeiten und Bilderserien der Sammlung behandelt werden, welche nicht eindeutig in die bisher vorgestellten Kategorien einzuordnen sind. Auch wenn es sich um Einzel-funde handelt, verdeutlichen die folgenden Beispiele jedoch die Bandbreite der dargestellten Themen sowie die Vielzahl der angewandten Mittel und die unterschiedlichen Gestaltungskonzepte.

Dabei sind zunächst die selbst gezeichneten Titelbilder der Hörspielkassetten zu nennen. Wie die Abbildungen 69 bis 71 zeigen, wurden diese auf der Grundlage bestehender Bilder reproduziert oder völlig eigenständig entworfen.

In Abbildung 71 ist ein individuelles Deckblatt zum Hörspiel mit dem Titel »Sternenstaub« zu sehen, welches ohne direkte Vorlage frei kreiert wurde. Die Folge 1 der Serie war nämlich einer Figur beige-packt und besaß zunächst keine eigens illustrierte Kassettenhülle. Angeregt durch die Comic-Hefte und Werbemagazine fertigten die Jungen selbst gestaltete Bildergeschichten und Informationsblätter an, wie etwa für den *Masters Abenteuer-Club*. Dabei wurden teilweise einzelne Fotos und Illustrationen der Hefte und Broschüren ausgeschnitten und in Form einer Mischtechnik aus Collage und Zeichnung neu zusammengesetzt sowie mit zusätzlichen Textelementen ergänzt.

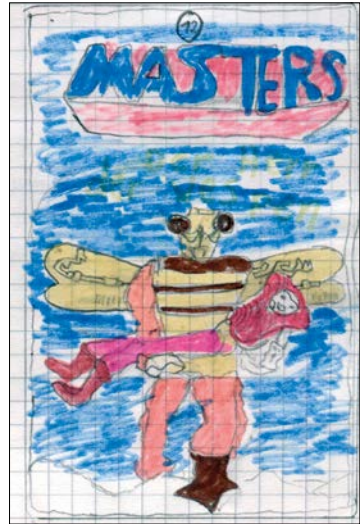


Abb. 69: Filzstiftzeichnung, 10 x 6,5 cm, 1987 (Junge, 10 Jahre)



Abb. 70: Kassettenhülle, 1986



Abb. 71: Filzstiftzeichnung, 10 x 10,5 cm, 1988 (Junge, 10 Jahre)



Abb. 72: Mischtechnik, DIN A4, 1988 (Junge, 10 Jahre)



Abb. 73: Mischtechnik, DIN A5, 1986 (Junge, 9 Jahre)



Abbildung 73 veranschaulicht, wie dieses Vorgehen den neunjährigen Zeichner zu einer fortschrittlichen Figuren- und Bewegungsdarstellung anleitete. Anders als bei den typischen Frontaldarstellungen werden, ausgehend von den aufgeklebten Bildvorlagen, die Unterkörper der beiden äußeren Gestalten in der Seitenansicht zeichnerisch ergänzt. Das Kind führt die Dynamik der Bewegung fort und es treten Überschneidungen bei der Beinstellung der rechten Figur auf. Zusätzlich unterstreichen wieder Bewegungslinien, Sprechblasen und Lautschriften den Handlungsverlauf. Die Farbgebung wird den collagierten Bildelementen möglichst genau angeglichen. Ein dezent gezeichneter Schatten unter der mittleren, komplett aufgeklebten Figur erzeugt eine leichte räumliche Wirkung.

Die folgenden Auszüge einer Bildergeschichte im Comic-Stil fallen vor allem durch die sorgfältige Ausgestaltung der Umgebung auf, wobei genau zwischen Innenräumen und Außenlandschaften unterschieden wird.



Abb. 74: Mischtechnik, jeweils DIN A4, 1988 (Junge, 10 Jahre)

Anders als bei den meisten Szenendarstellungen, bei denen die Bildhintergründe vernachlässigt werden, weisen die Arbeiten einen verstärkt atmosphärischen, nahezu filmisch anmutenden Charakter auf. Besonders deutlich wird dies bei der ersten und der letzten Szene. Hier wird völlig auf die Figurendarstellung verzichtet. Allein die Burgen der *Masters* werden gezeigt, die in eine detailreich gestaltete Landschaft eingebettet sind. Brodelnde Vulkankra-

ter sowie düstere Wolken und Blitze sorgen für eine unheimliche Stimmung. Die Textfelder sind mit Symbolen verziert und werden gezielt als Bildelemente eingesetzt. Gleiches gilt für die nachstehende Zeichnung (Abbildung 75), die zeitnah vom selben Urheber stammt.



Abb. 75: Filzstiftzeichnung, DIN A3, 1987 (Junge, 9 Jahre)

Das Äußere von *Snake Mountain*, der Festung *Skeletors*, ist hier eindeutig der Cartoon-Serie entnommen. Darauf weisen vor allem die zackigen Felsformationen und der rötliche Wasserfall hin, die von der Gestaltung des Playsets abweichen. Rechts oben ist die deutsche Namensgebung »Burg Schlangenfels« eingesetzt. Außerdem werden zwei unterschiedliche Zeichenmaterialien verwendet. Der Gebrauch der Filzstifte betont das Hauptmotiv im Vordergrund, wohingegen der mehr flächige Hintergrund mit den kontrastärmeren Buntstiften behandelt wird. Neben den eingezeichneten Blitzen verleiht eine bewegte Linienführung dem Bild eine dynamische und spannungsreiche Wirkung. Vergleichbar mit einem Bilderahmen umfassen zwei zangenähnliche Dekorationselemente in den oberen Blattecken die formatfüllend ausgearbeitete Szene.

Weitgehend übereinstimmend zeigt Abbildung 76 eine unabhängig dazu entstandene Zeichnung der *Burg Grayskull*. Entsprechend der Altersangabe ist die planvolle Ausarbeitung in Gegenüberstellung mit dem vorherigen Beispiel noch weniger ausgereift und der Umgang mit den zeichnerischen Mitteln erscheint noch nicht derartig souverän. Die genannten wesentlichen Gestaltungsmerkmale werden aber bereits berücksichtigt. Die beiden Bilder sind

die einzigen, bei denen allein die Burgen oder Playsets als geschlossene Motive dargestellt sind.



Abb. 76: Filzstiftzeichnung, DIN A4, 1988 (Junge, 5 Jahre)

Wie in Kapitel 4.2 vorgestellt, motivierte die Fülle an Spielfiguren die Kinder zu Neuschöpfungen einzelner Charaktere. Aber auch neue Fahrzeuge wurden erfunden und die entsprechenden Ideen zeichnerisch festgehalten.

In den Abbildungen 77 und 78 sind zwei durchdachte Planzeichnungen zu sehen, welche die Außen- und Innenansicht einer möglichen Flugmaschine für die *Masters* wiedergeben. Pfeile und Beschriftungen erklären die genauen Funktionsweisen. Der Detailreichtum sowie die Sorgfalt der Ausarbeitung erscheinen außergewöhnlich. Die Zeichnung zeigt einen völlig eigenständigen kreativen Entwurf, angeregt durch die Spielwelt von *MotU*. Die Röntgenansicht macht zusätzlich die Größenrelation sowie die Stärke einer Besatzung klar.

Neben Figuren und Fahrzeugen wurde auch versucht, weitere neue Spielideen zu entwickeln. Abbildung 79 zeigt Überlegungen zu einem *Masters*-Kartenspiel.





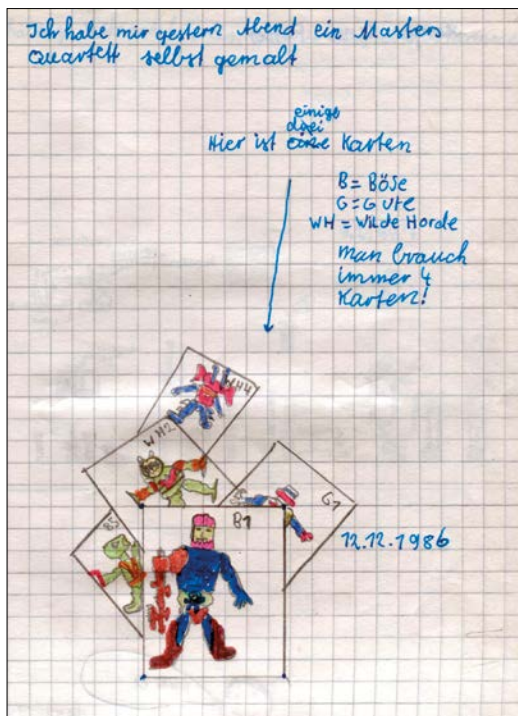


Abb. 79: Mischtechnik, DIN A4, 1986 (Junge, 9 Jahre)

»Ich habe mir gestern Abend ein Masters Quartett selbst gemalt (...)  
man braucht  
immer 4  
Karten!«

Neben der erneut sauberen und detaillierten Ausarbeitung ist die Beschriftung der Zeichnung von Bedeutung. Genau werden die Spielregeln aufgestellt und den einzelnen Charakteren sind besondere Spieleigenschaften und Funktionen zugewiesen.

Gleichermaßen eine Sonderstellung nimmt die Zeichnung einer Spielabfolge und die dargestellte Spiellandschaft ein (Abbildung 80). In Form einer sechsteiligen Bildergeschichte zeigt sich der Junge selbst mit Freunden beim Spiel mit den *Masters*. Auch hier kommen wieder Stilelemente der Comic-Gestaltung zum Einsatz. Einzelne Texte in Sprechblasen halten die Begeisterung fest: »Das haben wir toll aufgebaut« – »Das war ein toller Tag« – »Ja den ganzen Tag Masters spielen«.

Im letzten Bild markiert ein »Ende« den Abschluss der Geschichte. Auf eine farbige Ausgestaltung wurde verzichtet. Nur ein schwarzer Filzstift dient dazu, den vordergründigen Handlungsablauf wiederzugeben. Aufgrund der Detaillierung können einzelne Fahrzeuge und Spielburgen deutlich identifiziert werden. Die Zeichnung belegt den großen Stellenwert von *MotU*, indem das Spiel mit den *Masters* mit einer realen und individuellen Geschichte aus dem Leben des Jungen verbunden wird.

Auch die Sonderformen weisen durchgängig ein hohes Detailbewusstsein auf und die Spielfiguren und deren Begleitmedien liefern Vorgaben zur zeichnerischen Umsetzung. Insbesondere die Arbeiten dieser Kategorie zeigen aber ebenso, dass es sich hier nicht um ein bloßes Abzeichnen oder um die Übernahme medial vermittelter bildnerischer Konventionen handelt. Die Spielzeuge und der Medienverbund werden individuell interpretiert und mit der eigenen Lebenswelt verwoben. In Form von Collagen und der Kombination aus Text und Bild werden eigene Geschichten erfunden, weitere mögliche Figuren und Fahrzeuge erdacht und neue Spielideen entwickelt. Die zeichnerische Rezeption lässt somit deutlich die kreativen und eigenständigen Anteile des Verarbeitungsprozesses erkennen.

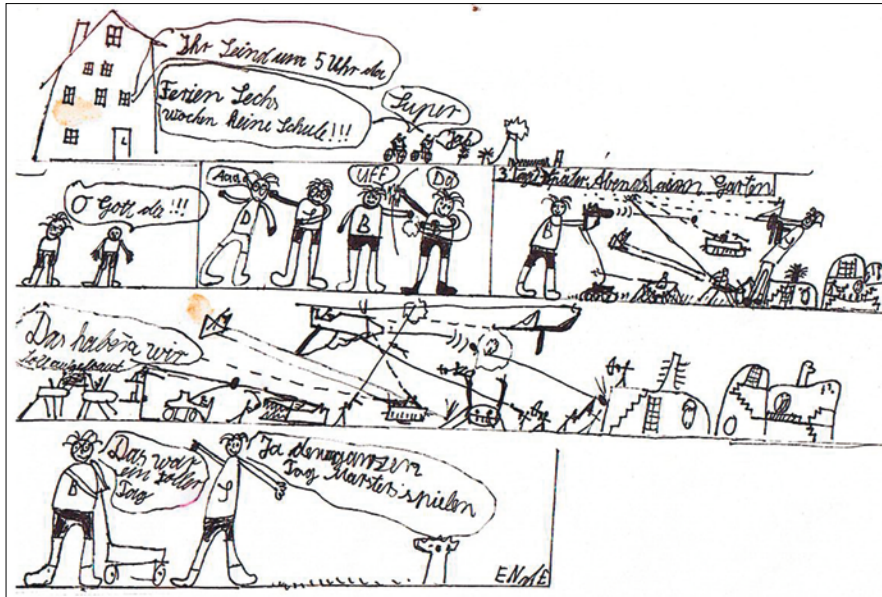


Abb. 80: Filzstiftzeichnung, DIN A4, 1986 (Junge, 8 Jahre)

## 4.6 Interpretation

Nach der vorgenommenen Analyse sollen die Arbeiten nun unter Berücksichtigung möglicher Beweggründe der Kinder beleuchtet werden, wobei zwischen zwei wesentlichen Aspekten unterschieden wird. Anstoß zu dieser Differenzierung geben unter anderem die bisherigen Untersuchungsergebnisse von Jutta Ströter-Bender auf diesem Gebiet.<sup>210</sup>

*Ausdruck von Faszination und Sinnlichkeit:*

Anhand der bisher vorgestellten Beispiele ist eine intensive zeichnerische Auseinandersetzung der Kinder mit *MotU* festzuhalten, welche durch haptische und audiovisuelle Eindrücke motiviert wird. Sowohl die Farbgebung und die Materialität der Spielzeuge als auch die Ausstattung und die verschiedenen Funktionsweisen erzeugen eindringliche ästhetische Erfahrungsmomente, die innerhalb der bildnerischen Wiedergabe nachzuweisen sind. Dies kommt besonders bei der Darstellung von Accessoires wie Waffen, Kostümen oder Rüstungen zum Ausdruck. Sie werden durchwegs sehr detailliert behandelt und tragen zur eindeutigen Wiedererkennbarkeit der entsprechenden Charaktere bei. Die gezeigten Funktionsdarstellungen lassen die Faszination bezüglich der Handhabung der Figuren erkennen. In der häufigen Orientierung an den Gegenstandsformen wird der nachhaltige Eindruck der kräftigen und kontrastreichen Farbigkeit der Plastikspielzeuge

<sup>210</sup> Vgl. Ströter-Bender, Jutta: »Masters of the Universe« 1985–1986 (MotU). In: Kirchner, Constanze u. a. (Hrsg.): Kinderzeichnung und jugendkultureller Ausdruck. Forschungsstand – Forschungsperspektiven. München 2010, S. 247 ff.

auf die Kinder deutlich. Unter Berücksichtigung anatomischer Gesichtspunkte tragen die Actionfiguren wie Gliederpuppen scheinbar dazu bei, ein frühes Bewusstsein für den grundlegenden Aufbau des menschlichen Körpers zu schaffen. Ausschlaggebend dafür ist wohl auch die durchgängig gleichbleibende Gestalt der jahrelang produzierten und vertriebenen Figuren. Die oft gleichen Körperbauteile, präsentiert in verschiedenen Variationen und Bemalungen, wurden von den Kindern damals offensichtlich stark verinnerlicht. Besonders deutlich wird dies an den ständig wiederkehrenden Darstellungen der Lendenschürzen, denen die Beine entspringen, sowie bei den geschmückten Gürteln, welche den Unterleib vom Oberkörper trennen. Diese Zäsur wird zusätzlich durch den verarbeiteten Hüftschwung der Figuren an dieser Stelle hervorgehoben. Die sechs typischen Gelenkpunkte erlauben, die jeweiligen Helden verschieden zu positionieren und entsprechende Handlungsabläufe der Comics und Zeichentrickfilme nachzustellen. Die aufwendig gestalteten Hörspiele tragen weiter dazu bei, die *Masters* im szenischen Kontext zu internalisieren. »Diese akustische Sensibilität gehört für Kinder bis zum ca. zehnten Lebensjahr zu einer ihrer entwicklungsbedingten Wahrnehmungsbesonderheiten. Geräusche und Musik scheinen durch die Abwesenheit des Bildlichen die Vorstellung anzuregen.«<sup>211</sup> Auf dieser Grundlage geschieht die Schaffung einprägsamer Schemata, die »visuell 'auswendig' gelernt«<sup>212</sup> werden können. Sie ermöglichen die genaue Wiedergabe der Vorbilder und tragen dazu bei, die Zeichenfreude vieler Jungen zu fördern. Somit lassen sich unter anderem die Untersuchungsergebnisse von Ströter-Bender bestätigen. Sie spricht *MotU* einen deutlichen Beitrag zur ästhetischen Sozialisation der Jungengeneration in den 1980er-Jahren zu. Die gesammelten Arbeiten geben rückblickend Auskunft über ein ausgeprägtes emotionales Interesse der Kinder. In meist unermüdlich konzentrierter und akkurater Ausarbeitung wurde, zum Teil in ganzen Bilderserien, nicht nur versucht, die verschiedenen Oberflächen, Farbgebungen und Handhabungen der Figuren wiederzugeben, sondern auch die *Masters* in die individuelle Lebensgeschichte einzuarbeiten. Der autobiografische Charakter wird besonders in der Kombination aus Text und Bild offenbar. Vergleichbar mit Auszügen aus Tagebüchern dokumentieren die Jungen persönliche Erfahrungswerte.

### *Zeichnung als Form des Wünschens:*

Eine besondere Form der Auslegung geht mit der komplexen Sammelstruktur der Spielwelt einher. Die Figuren, die entsprechenden Comics, Broschüren, Hörspiele und die TV-Serie wurden in regelmäßigen aufeinanderfolgenden Etappen präsentiert, wobei Mattel meist halbjährlich neue Charaktere oder Variationen bereits bestehender Helden veröffentlichte. Jedem Produkt zu *MotU* liegen Illustrationen bei, die auf weitere Erzeugnisse und insbesondere auf die Spielfiguren hinweisen, welche entweder parallel erhältlich waren oder zeitnah folgen sollten. Somit wurden Bestrebungen angeregt, die jeweiligen Sammlungen zu komplettieren. Eine vollständige Zusammenstellung aller angepriesenen Spielzeuge war jedoch nicht möglich. Zum einen wurden manche der

<sup>211</sup> Neuß, Norbert: Symbolische Verarbeitung von Fernseherlebnissen in Kinderzeichnungen. Eine empirische Studie mit Vorschulkindern. 1. Aufl. München 1999, S. 198.

<sup>212</sup> Ströter-Bender, Jutta: »Masters of the Universe« 1985–1986 (MotU). In: Kirchner, Constanze u. a. (Hrsg.): Kinderzeichnung und jugendkultureller Ausdruck. Forschungsstand – Forschungsperspektiven. München 2010, S. 247.



Abb. 81: Filzstiftzeichnungen, DIN A4, 1988 (Junge, 10 Jahre)

sich die entsprechenden Charaktere bildlich anzueignen. Der Wunsch nach Besitz und Vervollständigung der Reihe wird durch die Zeichnung offenbar. Nicht greifbar vorhandene Figuren werden aus Katalogen abgezeichnet und damit Gegenstand der aktiven Lebenswelt. Sehr deutlich wird dies am präsentierten Beispiel der Zeichnung von *Twistoid*. Im Vergleich der Abbildungen 30 und 31 wird klar, wie die Darstellung einem Werbeprospekt entnommen wurde. *Twistoid* war Teil der letzten produzierten Figuren-Serie der *Masters* am Ende der 80er-Jahre, schaffte es tatsächlich aber nicht mehr in den Vertrieb nach Deutschland und wurde lediglich in den Katalogen als Vorschau beworben. Dennoch ist die Zeichnung Teil einer ganzen Reihe von Actionfiguren, die zur selben Zeit noch im Handel erschienen sind. Die Wiedergabe des Charakters in diesem Kontext veranschaulicht demnach den Wunsch des Jungen nach Vervollständigung der Serie und nach dem Besitz des Spielzeugs.

Die häufig auftretenden und meist seriell erscheinenden Figurendarstellungen spiegeln nicht nur die Sammelstruktur wider, sondern oft auch die damit verbundene Kaufab-

weltweit vorgestellten Produkte in Deutschland gar nicht verkauft oder, vor allem in der Endzeit der *Masters*, nur als Prototypen hergestellt. Zum anderen boten sowohl das Budget der Eltern als auch die häuslichen Platzverhältnisse in den meisten Fällen nicht die Möglichkeit, alle Figuren, Fahrzeuge und Spielburgen zu besitzen. Die Abbildungen in den immer wieder auftauchenden Prospekten oder Werbeanzeigen verhalfen aber den Kindern dazu,

sicht, beziehungsweise die Vorfreude auf den Besitz. Entsprechend dazu dokumentiert das Beispiel der Verpackungsdarstellung in Kapitel 4.3.1 die Faszination, welche wohl von den ungeöffneten und in den Regalen der Spielzeug-Geschäfte präsentierten Sortimenten ausging. Die angeführten Erfindungen von eigenen Charakteren, Fahrzeugen und Geschichten veranschaulichen, wie sich der Wunsch nach ständig neuen Produkten in Form der Kinderzeichnung manifestiert. Besonders gewünschte Spielzeuge werden dabei nicht nur genau in den Katalogen betrachtet, verinnerlicht und gezeichnet, sondern auch ausgeschnitten, aufgeklebt und in Collagetechnik wiedergegeben.

## 4.7 Zusammenfassung

Anhand der Analyse der gesammelten Zeichnungen ist zusammenfassend festzuhalten, dass die Arbeiten in formaler Hinsicht meist mit Filzstiften auf gewöhnlichen Zeichenpapieren in den handelsüblichen Standardformaten angefertigt sind. Am häufigsten zeigen diese durch die gesamte Altersspanne Frontaldarstellungen, beziehungsweise die Funktionsweisen der jeweiligen Spielfiguren. Teilweise wurden ganze Handlungsabläufe abgebildet. Vereinzelt finden sich auch skizzenhafte Zeichnungen wieder, die sich anderer Formate und Gestaltungsmittel bedienen.

Innerhalb der Einzelfiguredarstellungen muss inhaltlich zwischen der bloßen Wiedergabe der Charaktere und der Funktions- und Verpackungsdarstellung unterschieden werden. Auffällig erscheint die nahezu durchwegs äußerst sorgfältige Detaillierung.

Deutlich werden anatomische Gesichtspunkte und die entsprechenden Farbgebungen der Vorbilder berücksichtigt. Der Fokus liegt fast ausschließlich auf den Figuren, beziehungsweise auf der Handhabung der Spielzeuge. Die Hintergrundgestaltung der Motive wird weitgehend vernachlässigt. Lediglich vereinzelt tauchen Umgebungselemente auf, welche die jeweiligen Spielburgen oder Fahrzeuge zeigen. Konzepte zur Ausarbeitung von Tiefenräumlichkeit sind nur selten im Rahmen der Szenendarstellungen zu finden.

Wie die Handlungsanalyse zeigt, enthält die Sammlung neben den vielen starr wirkenden Frontalansichten ebenso Zeichnungen mit den Bestrebungen, Interaktion und Bewegungsabläufe der *Masters* in szenischen Zusammenhängen festzuhalten. Dies geschieht sowohl innerhalb der Einzelfiguredarstellung als auch bei der Abbildung von Figurengruppen. Zu diesem Zweck eigneten sich die Kinder insbesondere Gestaltungselemente der Comic-Hefte an. Besondere Ausprägungen des Erfindungsreichtums belegen die Beispiele der Sonderformen.

Insgesamt motivierte also der Medienverbund und das Zusammenspiel unterschiedlicher sinnlicher Erfahrungen die Jungen zu einem äußerst regen zeichnerischen Verarbeitungsprozess. Die Figuren aus buntem Plastik mit ihren speziellen Ausstattungen, Funktionsweisen und Zubehörteilen boten haptische Erlebnisse. Aufgrund des Spiels mit den *Masters*, manifestierte sich ein frühes Bewusstsein für grundlegende anatomische Gesetzmäßigkeiten und eine ausgeprägte Farb- und Detailbeobachtung. Dies lässt sich bereits anhand der Zeichnungen der jüngsten Altersgruppe belegen. Früh erlernte Figurenschemata begünstigen die eindeutige bildnerische Wiedergabe. Der Medienverbund intensiviert die Sinneseindrücke auf audiovisueller Ebene. Zum einen prägen sich durch die vielen Geschichten die eindeutigen

Charaktereigenschaften, Fähigkeiten und Rollenzuschreibungen ein, zum anderen werden die *Masters* gehört und in Bewegung gesehen. Durch das Nachstellen mit den Spielzeugen wird der Aufbau der Figuren vertieft. Wie die Beispiele gezeigt haben, steht aber nicht nur das bloße Abbilden im Vordergrund, sondern ein weitaus komplexerer Gestaltungsprozess. Die angewandten Schemata werden dabei häufig »individuell und in die eigene Lebensgeschichte eingebettet, interpretiert und (...) souverän gehandhabt«<sup>213</sup>.

Gespeist durch die verschiedenen Wahrnehmungsebenen sind die Arbeiten als Ausdruck sinnlicher Faszination sowie intensiver Auseinandersetzung zu verstehen und belegen die vielfältigen ästhetischen Erfahrungen der Kinder mit *MotU*. Weiter wird der Stellenwert und die enge Verknüpfung des Medienverbunds mit der Spiel- und Lebenswelt der Zeichner deutlich. Die Bilder sind außerdem als eine Form der Wunscherfüllung auszulegen. Besonders die Sammelstruktur der Spielzeuge veranlasst zur Anfertigung ganzer Serien von Zeichnungen. Das Verlangen, ein komplettes Figuren-Sortiment samt Zubehör zu besitzen, kommt damit zum Ausdruck. Zusätzlich manifestiert sich durch Eigenkreationen der Wunsch nach immer neuen Spielzeugen. Innerhalb dieser symbolischen Verarbeitung wird ein emotionales Interesse an *MotU* deutlich.

## 4.8 Auswertung

Im Rahmen der drei vorgestellten Bezugsfelder erfolgt nun die Auswertung der Analyseergebnisse, wobei die im Vorfeld angeführten Fragestellungen berücksichtigt werden. Der Schwerpunkt liegt hier auf der Kinderzeichnungsforschung. Historische Fotoaufnahmen unterstützten zusätzlich die Forschungsarbeit in den Bereichen der kindlichen Medienrezeption sowie auf dem Feld der Spiel- und Medienwelten der 1980er-Jahre.

### 4.8.1 Bezugsfeld I: Kinderzeichnungsforschung

Die gesammelten Zeichnungen sind nach dem idealtypischen und altersabhängigen Stufenmodell durchwegs in die Schemaphase einzuordnen. Wie in Kapitel 2.1.1 erklärt, wird diese Phase in drei Teilabschnitte gegliedert. Die präsentierten Beispielzeichnungen mit den jüngsten Alterszuweisungen (fünf Jahre) bewegen sich an der Grenze zwischen Vorschemaphase und der eigentlichen Schemaphase. Ausgehend von frühen Figurenschemata, wie dem Prinzip des Kopffüßlers, ist dieser Abschnitt später durch erste Bemühungen bestimmt, anatomische Gesichtspunkte genauer zu berücksichtigen. Dies spiegelt sich in der Unterscheidung zwischen Kopf und Rumpf sowie Armen und Beinen wider.<sup>214</sup> Im Vergleich mit den Zeichnungen zu *MotU* wird diese Differenzierung deutlich. Jedoch erscheinen die Arbeiten bezüglich der Körperdarstellung wesentlich fortschrittlicher, gemessen am allgemeinen Entwicklungsstand, welcher in der Grundlagenliteratur beschrieben wird. Dies zeigt sich etwa in Abbildung 57. Dort werden einzelne Gliedmaßen bereits segmentiert und Gelenkpunkte wie Knie sind hervorgehoben. Darüber hinaus werden stellenweise frühe Bestrebungen zur

<sup>213</sup> Ströter-Bender, Jutta: »Masters of the Universe« 1985–1986 (*MotU*). In: Kirchner, Constanze u. a. (Hrsg.): *Kinderzeichnung und jugendkultureller Ausdruck. Forschungsstand – Forschungsperspektiven*. München 2010, S. 251.

<sup>214</sup> Vgl. Eid, Klaus u. a.: *Grundlagen des Kunstunterrichts. Eine Einführung in die kunstdidaktische Theorie und Praxis*. 6., durchges. Aufl. Paderborn 2002, S. 126 ff.

Darstellung von Bewegungsabläufen sichtbar. Ebenso fallen die verhältnismäßig vorzeitigen Versuche auf, Details zu veranschaulichen. Bezüglich der Raum- und Farbdarstellung wird schon bei den jüngsten Zeichnern das Konzept des Streifen- oder Standlinienbilds angewandt und Gegenstandsfarben werden berücksichtigt. Im Vergleich mit der im Vorfeld gebotenen Übersicht der Zeichenentwicklung kommen diese Formen des bildnerischen Repertoires erst im Laufe der eigentlichen Schemaphase, beziehungsweise sogar erst innerhalb der zweiten Schemaphase ab dem neunten Lebensjahr zum Ausdruck.

Die meisten Arbeiten entstanden innerhalb der Altersspanne von sechs bis zehn Jahren. Entsprechend der vorherrschenden Prägnanztendenz werden auch die *Masters* meist zentral ins Blatt gesetzt und in der Frontalansicht gezeichnet. Zur angestrebten Wiedererkennbarkeit tragen die detaillierten Abbildungen von Waffen, Kostümen und Accessoires bei. Deutliche Abweichungen lassen sich jedoch bezüglich des beschriebenen Primitivschemas der menschlichen Gestalt erkennen. Anders als bei diesem häufig angewandten Verfahren weisen die Figurenzeichnungen zu *MotU* keine übergroßen Köpfe auf und bereits die Arbeiten der jüngsten Zeichner zeigen nur wenige unnatürlich wirkende Abspreizungen der Gliedmaßen. Die erlernten und durch den Medienverbund angeregten Figurenschemata scheinen die Jungen schon sehr bald zur Wiedergabe eines stimmigen Körperbilds und zu realitätsnahen Abbildungen angeleitet zu haben. Die nun vermehrt auftretenden und vor allem durch die Begleitmedien motivierten Bewegungsansichten markieren weitere, verfrüht angewandte Darstellungsweisen der menschlichen Figur in dieser Altersgruppe. Entsprechend dem allgemeinen Entwicklungsstand werden jedoch Überschneidungen und Seitenansichten weitgehend vermieden. Die vereinzelt auftauchenden Zeichenversuche von Tiefenräumlichkeit in Form des Horizontbilds veranschaulichen wiederum den Gebrauch fortschrittlicher Gestaltungskonzepte.

Die Bilder der Zehnjährigen sind der zweiten Schemaphase zuzuordnen und lassen eine noch vielfältigere Bandbreite an Techniken, Inhalten und Motiven erkennen. Besonders deutlich wird dies innerhalb der Sonderformen der Zeichnungen und dem vermehrten Einsatz von Schrift. Auffällig erscheint, dass trotz des zunehmenden Alters meist an den prägnanten Frontaldarstellungen der Charaktere festgehalten wird. Aufgrund der stark verinnerlichten Schemata bleibt in vielen Fällen die alterstypische Tendenz zur Profildarstellung aus und Überschneidungen der Bildgegenstände werden nach wie vor nicht angewandt. Im Gegensatz dazu nehmen die Konzentration auf die Detaildarstellungen sowie die präzise zeichnerische Ausarbeitung stetig zu und führen letztendlich zu einem virtuellen Umgang mit den Vorbildern und dem Zeichenmaterial.

Einen weiteren bedeutenden Vergleichspunkt liefern die Forschungsergebnisse zu den geschlechtsspezifischen Merkmalen der Kinderzeichnung. Anhand der untersuchten Arbeiten ergeben sich dabei großteils signifikante Unterschiede zu den in Kapitel 2.1.3 aufgeführten grundlegenden geschlechtsabhängigen Charakteristika. Anders als häufig festgehalten, tendieren in diesem Fall auch die Jungen bereits sehr früh zu Personen- und Bewegungsdarstellungen. Die oft beschriebene differenzierte Wiedergabe von Details sowie die Neigung zur Abbildungstreue, zu stimmigen Körperproportionen und zur Wiedererkennbarkeit sind Attribute, die vor allem Zeichnungen der Mädchen zugewiesen werden. Die unter anderem von Reiß beschriebenen Merkmale der Jungenzeichnung, nämlich Nüchternheit und forma-

le Reduktion, scheinen bei diesen Arbeiten kaum erkennbar.<sup>215</sup> Bezüglich der farbigen Ausgestaltung ergeben sich weitere Abweichungen, denn die Filzstiftzeichnungen der Jungen zeigen ebenso den Gebrauch möglichst vieler Farben sowie eine deutliche Orientierung an der originalen Farbgebung der Vorbilder. Lediglich die allgemeine Feststellung, dass Jungen tendenziell häufiger Kampfszenen wiedergeben, scheint sich zu bestätigen. Diese Tatsache geht jedoch zwangsläufig mit den Inhalten der historischen Spiel- und Medienwelt einher.

Vor dem Hintergrund der massenmedialen Einflussnahme auf die geschlechtsspezifischen Merkmale der Kinderzeichnung sind die Untersuchungsergebnisse von Götz anwendbar.<sup>216</sup> So veranschaulichen die Zeichnungen zu *MotU*, wie sich die Jungen klar an der Gestaltung der Medienhelden orientieren. Vergleichbar mit der Studie von Wiegelmann-Bals wird deutlich, dass auch die Jungenzeichnungen im medialen Kontext ein hohes Niveau hinsichtlich Detailbewusstsein, präziser Figurendarstellung und Farbdifferenzierung aufweisen.<sup>217</sup>

Die analysierten Arbeiten reflektieren eindeutig die angeführten Aussagen von Ströter-Bender zur Abbildung von Medienfiguren.<sup>218</sup> Die Jungen wenden erlernte sowie verinnerlichte Abbildungsschemata an, die souverän und mit individueller Zielsetzung gehandhabt werden. Anhand der Zeichnungen zu den *Masters* sind eigentlich typische Merkmale von Mädchenzeichnungen, wie sauberes Ausmalen, konsequente Ausarbeitung sowie Abbildungsstreue, gleichermaßen auf die Arbeiten der Jungen zu übertragen.

Entsprechend Kapitel 2.1.4 sind die Kinderbilder weiter vor dem Hintergrund der Veränderungsprozesse der Zeichentätigkeit innerhalb der letzten Jahrzehnte zu lesen. Dabei ergeben sich deutliche Diskrepanzen zu den vorgestellten Ergebnissen. Zwar werden die Motive und Inhalte massenmedial vermittelt, eine daraus resultierende verminderte Zeichentätigkeit und -lust kann in diesem Fall allerdings nicht festgestellt werden. Die Bilder zeigen eine kreative Auseinandersetzung mit den Spielzeugen und dem Medienverbund. Ebenso verdeutlichen die umfangreichen Bilderserien den Gefallen an der zeichnerischen Wiedergabe der Vorlagen und die Arbeiten lassen die Anwendung vieler verschiedener und individueller Gestaltungskonzepte erkennen. Besonders die ins Feld geführten negativen Einflüsse der Plastikspielzeuge müssen hier einer schärferen Betrachtungsweise unterzogen werden. Gerade die Actionfiguren scheinen mit ihren vielfältigen Funktionsweisen und dem reichhaltigen Zubehör die Jungen zu regen und fantasievollen bildnerischen Aktivitäten motiviert zu haben.

Vergleichbar mit den Untersuchungen von Neuß wird eine aktive zeichnerische Verarbeitung der Medienerlebnisse veranschaulicht.<sup>219</sup> Ebenso zeigen sich die beschriebenen Prozesse der Entschleunigung und Verinnerlichung von ästhetischen Erfahrungen. Einzelne

<sup>215</sup> Vgl. Reiß, Wolfgang: Kinderzeichnungen. Wege zum Kind durch seine Zeichnung. Neuwied 1996, S. 84.

<sup>216</sup> Vgl. Götz, Maya: Fantasien und Medien im Generationen- und interkulturellen Vergleich. In: Götz, Maya (Hrsg.): Mit Pokémon in Harry Potters Welt. Medien in den Fantasien von Kindern. München 2006, S. 400 f.

<sup>217</sup> Vgl. Wiegelmann-Bals, Annette: Die Kinderzeichnung im Kontext der Neuen Medien. Eine qualitativ-empirische Studie von zeichnerischen Arbeiten zu Computerspielen. Oberhausen 2009, S. 168 ff.

<sup>218</sup> Vgl. Ströter-Bender, Jutta: »Danke für Age of Empires«. Bildeindrücke durch Medien im Kontext der ästhetischen Sozialisation. In: Mattenklott, Gundel u. a. (Hrsg.): Ästhetische Erfahrung in der Kindheit. Theoretische Grundlagen und empirische Forschung. Weinheim 2004, S. 240.

<sup>219</sup> Vgl. Neuß, Norbert: Symbolische Verarbeitung von Fernseherlebnissen in Kinderzeichnungen. Eine empirische Studie mit Vorschulkindern. 1. Aufl. München 1999, S. 81 f.



Charaktere werden genau studiert und ihre Gestaltungsmerkmale und Funktionen präzise wiedergegeben. Vor allem die Kombination aus verschiedenen Sinneseindrücken wirkt einer lediglich flüchtigen Wahrnehmung der Inhalte entgegen. Die von Neuß weiter beschriebene symbolische Verarbeitung kindlicher Lebensumstände kann rückwirkend lediglich vermutet werden.<sup>220</sup> Obwohl nach über 30 Jahren die damaligen Befindlichkeiten und situativen Bedingungen der Jungen nur noch schwer zu erfassen sind, spiegeln die Geschichten der *Masters* aber im Allgemeinen die handlungsleitenden Themen wider. *MotU* bedient sich der Versatzstücke von Märchen und Sagen, welche durchaus zeitlose Identifikations- und Projektionsmöglichkeiten bieten. Nutzbar als symbolisches Material können diese Medieninhalte direkt an die Fantasien der Jungen anknüpfen. Außerdem kommt die Spiel- und Medienwelt dem altersgemäßen Bedürfnis der Kinder nach Spannung und Unterhaltung entgegen.

#### 4.8.2 Bezugsfeld II: Kindliche Medienrezeption

Die medieninduzierten Kinderzeichnungen gehen weitgehend mit den in Kapitel 2.2.1 beschriebenen rezipientenorientierten Ansätzen der Medienwirkungsforschung einher, auch wenn sich die Verarbeitung der Inhalte meist unterbewusst vollzieht. Gemäß den Aussagen Bachmairs zeigen die Arbeiten ein deutlich selektierendes Vorgehen, indem die Kinder aus einer Fülle von Bildvorlagen und Medienangeboten einzelne Motive auswählen und wiedergeben.<sup>221</sup> Die Arbeiten stellen aber nicht nur bloße Abbildungen oder Kopien ihrer Vorbilder dar. Die Figuren sind in komplexe Handlungsabläufe eingebettet und eigene Bildkompositionen werden gefunden. Besonders anschaulich lässt sich der, unter anderem von Neuß benannte, zeichnerische Aneignungs- und Transformationsprozess an vielen Beispielen der Sonderformen beobachten.<sup>222</sup> Demnach wird Gesehenes nicht nur verstanden und nachempfunden, sondern interpretiert und fantasievoll weiterentwickelt.

Die Zeichnungen zu *MotU* sind auch als autobiografische Dokumente zu verstehen, welche den Betrachter an den ästhetischen Erfahrungen der Kinder mit den Spielzeugen und Begleitmedien sowie an der Verarbeitung der Erlebnisse teilhaben lassen. Vor allem die unterschiedlichen Sinneseindrücke, die durch die verschiedenen Ausgangsprodukte erzeugt werden, spiegeln sich in den Bildern wider. Während die Spielfiguren und ihr Zubehör detailliert dargestellt werden, zeigen die Begleitzeichnungen zu den Trickfilmepisoden und den damals weit verbreiteten Hörspielen ein emotionales Mit- und Nacherleben der spannungsreichen Geschichten.

Die medienabhängigen Spielzeuge liefern zwei bedeutende Aspekte, die über die zeichnerische Bearbeitung hinausreichen. Zum einen bieten die *Masters*-Figuren die Möglichkeit, das Gesehene oder Gehörte nachzustellen und somit zu verinnerlichen. »Das Spiel der Kinder ist ein wichtiger Bereich, in dem sich ihre Begeisterung für Action-Serien ausdrückt: Sie spie-

<sup>220</sup> Vgl. Neuß, Norbert: Symbolische Verarbeitung von Fernseherlebnissen in Kinderzeichnungen. Eine empirische Studie mit Vorschulkindern. 1. Aufl. München 1999, S. 173 ff.

<sup>221</sup> Vgl. Bachmair, Ben: Symbolische Verarbeitung von Fernseherlebnissen in assoziativen Freiräumen. Eine Bestandsaufnahme in einer Grundschule. 1. Teil: Fernsehspuren im Handeln von Kindern (1984). <https://kobra.bibliothek.uni-kassel.de/bitstream/urn:nbn:de:hebis:34-2007071718946/1/BachmairSymbolischeVerarbeitung1.pdf>, S. 6 ff.

<sup>222</sup> Vgl. Neuß, Norbert: Symbolische Verarbeitung von Fernseherlebnissen in Kinderzeichnungen. Eine empirische Studie mit Vorschulkindern. 1. Aufl. München 1999, S. 81 f.



Abb. 82: Spielszene, 1989

len ihre Fernseherlebnisse nach, schlüpfen in die Rolle der Fernsehfiguren oder bauen Actionfiguren in ihr Spiel ein.<sup>223</sup> Dabei führen die Kinder selbst Regie und geben die Inhalte individuell wieder. Die Medienerlebnisse kommen damit zum Ausdruck und werden teilweise mit allgemeinen Erfahrungen des kindlichen Lebensalltags verbunden. Zum anderen markiert die Sammelstruktur der Spielzeuge eine intensive Beschäftigung mit

*MotU*. Über viele Jahre begleiten die Figuren und Geschichten die Jungen stetig und nehmen so einen festen Platz im Leben der Kinder ein. »Foto- und Poesialben dokumentieren anschaulich solche signifikanten Lebensspuren im Sammeln, auch wenn sie die Biographie nur sehr ausschnitthaft repräsentieren.«<sup>224</sup> Entsprechend dieser Gesichtspunkte können neben den Kinderzeichnungen die folgenden Beispiele zusätzlich gesammelter Fotos die rege Auseinandersetzung mit den *Masters* untermauern und die Wertschätzung der Spielfiguren durch die Kinder herausstreichen.

Die beiden Abbildungen zeigen, wie damals einzelne Spielszenen fotografisch festgehalten wurden. Oben ist das Playset *Fright Zone* zu sehen, die Heimstätte *Hordaks* und seiner *Wilden Horde*. Die Spielburg wurde mit den entsprechenden Figuren bestückt und in eine liebevoll aufgebaute kleinteilige Kulisse integriert. Dabei schmückten Holzbauklötze und Elemente aus der Spielwelt von *Playmobil* die Szenerie. Rechts ist das Innere von *Castle Grayskull* abgebildet. Mit den Figuren wird hier eine Hörspielgeschichte mit dem Titel »Skeletor – König von Eternia« nachgestellt, worin die *Dämonen des Bösen* die Burg besetzen.



Abb. 83: Spielszene, 1988

<sup>223</sup> Bischoff, Susanne u. a.: Das Phänomen der Faszination von Action-Serien im Kinderfernsehen. In: Czaja, Dieter (Hrsg.): *Kinder brauchen Helden. Power Rangers & Co. unter der Lupe*. München 1997, S. 77.

<sup>224</sup> Duncker, Ludwig u. a.: Sammeln als ästhetische Praxis des Kindes. Eine Befragung Leipziger Grundschulkinder. In: Neuß, Norbert (Hrsg.): *Ästhetik der Kinder. Interdisziplinäre Beiträge zur ästhetischen Erfahrung von Kindern*. Frankfurt a. M. 1999, S. 81.



Abb. 84: Spielszene, 1989



Abb. 85: Spielfiguren, 1989

Abbildung 84 hält fest, wie ein Junge seiner Großmutter stolz die Sammlung seiner *Masters*-Figuren präsentiert. Darunter, in Abbildung 85, wurde scheinbar ein Ausschnitt des zusammengetragenen Figuren-Sortiments samt der dazugehörigen Accessoires ab fotografiert.

#### 4.8.3 Bezugsfeld III: Spiel- und Medienwelten der 1980er-Jahre

Die Zeichnungen sind ebenso wie die Fotografien als Dokumente einer massenmedial geprägten Kinderkultur dieser Zeit zu verstehen. Am Beispiel *MotU* wird deutlich, wie damals die stark zunehmenden Vermarktungskonzepte der Spielzeug- und Medienindustrie den kindlichen Lebensalltag prägten. Insbesondere veranschaulicht das Festhalten der Sammelstruktur die Einflussnahme auf die ästhetische Sozialisation und die Faszination, welche die Spiel- und Medienwelt damals auf die Jungen ausübte. In Bezugnahme auf Kapitel 2.3.1 scheint das Konzept den zeitspezifischen Gesichtspunkten einer verhäuslichten Kindheit zu entsprechen. Die Figuren mit ihren kleinteiligen Accessoires und die häufig batteriebetriebenen Fahrzeuge sind für das Spiel im Kinderzimmer ausgelegt und die Begleitprodukte fokussieren sich auf die häusliche Mediennutzung. Im Rahmen der unter Kapitel 3.6 angeführten Erfahrungsberichte wird aber auch erklärt,

dass die Spielzeuge teilweise ebenso in Außenbereichen genutzt wurden. Im freien Spiel mit gleichaltrigen Freunden oder Geschwistern konnten sich auch Mädchen für die Actionfiguren begeistern und die *Masters* wurden mit Figuren anderer Spielwelten kombiniert. Außerdem entstand so für viele Kinder eine emotionale Bindung zu besonders geschätzten beziehungsweise zu Lieblingsfiguren. Die folgenden Beispielfotos machen die Vielfalt der Plastikhelden verschiedener Produktlinien in den damaligen Kinderzimmern deutlich und zeigen diese erneut in aufwendigen Inszenierungen komplexer Spielszenen und Sammlungen. Dabei werden die Actionfiguren der Jungen mit Mädchenspielzeugen wie diversen Puppen und auch mit Kuscheltieren zusammengeführt.

Aufgrund der Verknüpfung der Spielzeugreihe mit den Begleitmedien spiegelt *MotU* ebenso die genannten Aspekte der Medienkindheit wider. Die vielen Hörspiele und später die

Trickfilmserie erfreuten sich in der Bundesrepublik großer Beliebtheit. Die in diesem Kontext entstandenen Zeichnungen markieren den hohen Stellenwert von TV und Tonträgern und unterstreichen die zunehmende Bedeutung der entsprechenden heimischen Medienausstattung und -nutzung für die Kinder in den 80er-Jahren. Die damit einhergehenden und in Kapitel 2.3.1 angeführten negativen Auswirkungen können anhand der Kinderzeichnungen nicht bestätigt werden. In ihrer oft akribischen Ausarbeitung zeugen die Bilder weder von Ungeduld noch von mangelnder Konzentrationsfähigkeit. Einer oberflächlichen oder flüchtigen Wahrnehmung der Inhalte stehen der umfangreiche Medienverbund und die vielfältigen Sinneseindrücke entgegen. Darüber hinaus lassen die abgebildeten Fotos von Spielszenen keine Darstellung von Brutalität oder ein aggressives Verhalten während des Spiels mit den Actionfiguren erkennen, wie dies auch am Beispiel von *MotU* beschrieben wird.



Abb. 86: Spielszene, 1989



Abb. 87: Spielszene, 1989

## 4.9 Resümee und Reflexion

Die Zeichnungen zeigen aufgrund ihres Entstehungskontextes besondere Charakteristika bezüglich des Bildaufbaus, der Gesamtkomposition sowie der Farbwahl und der Qualität der Ausarbeitung. In der Figurendarstellung und der Wiedergabe von Handlungsabläufen werden diese spezifischen Merkmale offensichtlich. Hinsichtlich der Entwicklung der Zeichentätigkeit ergeben sich Parallelen zur idealtypischen Stufenabfolge, aber auch deutliche Abweichungen. Gemessen am allgemeinen Entwicklungsstand ist ein verhältnismäßig verfrühter Einsatz gestalterischer Konzepte und ein fortschrittlicher Gebrauch adäquater Mittel im Gegensatz zu nicht-medieninduzierten Zeichnungen zu dokumentieren. Ausschlaggebend dafür scheinen sowohl die genaue Beobachtung der materiellen Beschaffenheit der Spielzeuge als auch die ästhetischen Erfahrungen durch die Begleitmedien zu sein. Im Rahmen geschlechtsabhängiger Charakteristika finden die aktuelleren Untersuchungsergebnisse zur medieninduzierten Kinderzeichnung in diesem Zusammenhang meist Bestätigung.

Klare Unterschiede sind jedoch zu den allgemeinen geschlechtsspezifischen Merkmalen der Kinderzeichnungen festzustellen, bei denen keine mediale Einflussnahme vorherrscht. Kaum anwendbar erscheinen die Forschungsergebnisse zum Wandel der kindlichen Zeichentätigkeit im historischen Vergleich. Die weitgehend kulturpessimistischen Sichtweisen und die beschriebenen defizitären Auswirkungen eines zunehmenden Medienkonsums sind anhand der vorgestellten Zeichnungen nicht zu belegen. Insgesamt können zwar die zusammengeführten Aussagen der Basisliteratur einer kritischen Gegenüberstellung unterzogen werden, das Projekt beleuchtet aber Einzelphänomene, welche als nicht repräsentativ zu verstehen sind. Fest steht aber, dass die medienabhängigen Vorbilder in diesem Fall Hilfestellungen bieten, das Verlangen nach Wiedererkennbarkeit zu erfüllen und das Vertrauen in die eigenen gestalterischen Fähigkeiten zu stärken, wobei experimentelle Verfahrensweisen nicht behindert werden. Die Kinderbilder unterstreichen in ihrer komplexen Auseinandersetzung mit *MotU* einen intensiven und emotional geprägten Aneignungsprozess. Die Wiedergabe der vielen Begleitprodukte veranschaulicht die Verinnerlichung der Erfahrungsmomente und steht einer kurzweiligen Wahrnehmung entgegen. Die lange Präsenz der *Masters* in Deutschland von 1982 bis in die 90er-Jahre ist dafür mit verantwortlich.

Weiter lässt die vorgenommene Analyse Aussagen über die Attraktivität der Spiel- und Medienwelt für Jungen zu. Das Forschungsprojekt ermöglicht ausgewählte Einblicke in die Kinderkultur der 80er-Jahre und lässt die Vielschichtigkeit des historischen Medienverbunds und der jeweiligen Spielzeuge in Zusammenhang mit deren Einwirkungen auf die Zeichentätigkeit erkennen. Die Besonderheit liegt dabei in der Kombination der Erfahrungsmöglichkeiten aus Sehen, Hören, Tasten und Fühlen. Mit den 1990er-Jahren gewinnen Videospiele, Computernutzung und die Entwicklung digitaler Kommunikationstechnologien stark an Bedeutung und der Stellenwert von haptischen Spielzeugen und Gedrucktem schwindet. Aufgrund dieser Tatsache nehmen die *Masters* und die entsprechenden Kinderzeichnungen eine historisch relevante Position ein und markieren den Beginn entscheidender Veränderungen innerhalb der kindlichen Lebenswelt im ausgehenden 20. Jahrhundert.

Die Aufschlüsse durch die zugrunde liegende Materialsammlung sind jedoch begrenzt. Da die historischen Kinderzeichnungen damals von den Eltern der Jungen gesammelt wurden, fand bereits eine Vorauswahl statt, auf die das Forschungsprojekt keinen Einfluss hat. Dabei wurden die Arbeiten häufig mit anderen Bildern, zum Beispiel mit denen der Geschwister, vermischt oder die jeweiligen Zeichenmappen und Ordner wechselten später die Besitzer, gingen verloren und wurden schließlich wiedergefunden. Oft sind die entsprechenden Urheber nicht mehr zu ermitteln und Aussagen zum Entstehungsprozess können somit nur bruchstückhaft festgehalten werden. Fehlende Datierungen und ein teils schlechter Zustand der Filzstiftzeichnungen, vor allem aufgrund ausgebliehener Farben, erschweren weiter die Forschungsarbeit. Trotz dieser Widrigkeiten verhalf vor allem das recherchierte Quellenmaterial zu den Spielzeugen und dem Medienverbund, die Inhalte der Zeichnungen und die jeweiligen Vorbilder meist präzise zu ermitteln.

Es bleibt festzuhalten, dass die gesammelten Kinderzeichnungen zu *MotU* ein großes Potenzial in sich bergen. Sie nehmen im Rahmen der Kinderzeichnungsforschung eine Sonderposition ein, sind Ausdruck einer aktiven kindlichen Medienrezeption und ermöglichen dem Betrachter die Teilhabe an der damaligen Spielkultur vieler Jungen.

## 5 Weiterführende Überlegungen

Die Untersuchung gibt Anstoß zu weiteren Gedankengängen, welche nun abschließend eröffnet werden sollen. Ergänzend zu den Forschungsergebnissen werden zunächst Beispiele weiterer Kinderzeichnungen der Sammlung zu vergleichbaren Themen gezeigt. Danach sollen aktuelle Gesichtspunkte einer andauernden Faszination für die historischen Spiel- und Medienwelten beleuchtet werden. Den Ausklang bildet der Blick auf mögliche angrenzende Forschungsfragen.

### 5.1 Zeichnungen im Vergleich

Wie genannt, konnten zusätzlich viele weitere Zeichnungen aus den 80er-Jahren mit ähnlichen zeitspezifischen und medienabhängigen Inhalten der damaligen Kinderkultur gesammelt werden. Auch wenn hier nicht der Anspruch einer allgemeinen Gültigkeit verfolgt wird, untermauern doch die folgenden Abbildungen die Ergebnisse dieser Fallstudie. Dies wird vor allem in den erneut präzisen Detaildarstellungen von Figuren und Gegenständen deutlich. Ebenso belegen unter anderem das Bemühen um weitgehend stimmige Körperproportionen oder die Orientierung an der Farbgebung der Vorbilder bereits ausgeführte Merkmale. Abbildung 88 ist dabei besonders hervorzuheben.

Auf drei zusammengefügteten DIN-A3-Blättern im Querformat (Abbildung 88) ist der Rundblick einer Schlachtenszene aus dem *Star Wars*-Universum zu sehen. Die Arbeit gibt den finalen Kampf des dritten Teils der originalen Filmtrilogie wieder. Aufgrund der dynamisch bewegten Figuren und des komplexen Bildaufbaus wird das Nacherleben der actionreichen Handlungsabläufe spürbar. Neben den Filmszenen inspirierten gleichermaßen die entsprechenden Spielzeuge den Jungen damals zu dieser Darstellung, wie es einzelne Bildausschnitte in der anschließenden Gegenüberstellung belegen. Weiter lassen die Detailansichten die äußerst sorgfältige Ausarbeitung und die damit abermals intensive bildnerische Auseinandersetzung mit dem Medienverbund erkennen.



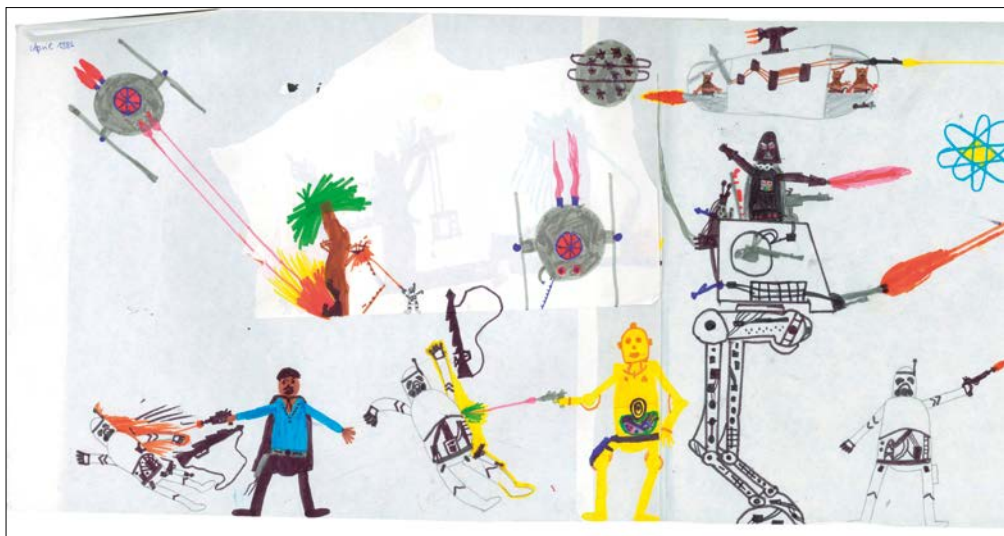


Abb. 88: Filzstiftzeichnung, 29,5 x 126 cm, 1986 (Junge, 10 Jahre) – siehe auch Seite 147



Abb. 89: Filzstiftzeichnung, 1986 (Ausschnitt)



Abb. 90: Actionfahrzeug AT-ST



Abb. 91: Playset Ewok Village (zum Vergleich siehe oben)



Bemerkenswert erscheinen in diesem Zusammenhang auch die Zeichnungen zu den Robotern mit menschlicher Gestalt (Abbildung 92). Diese Figuren animierten die Kinder scheinbar besonders, einzelne Gliedmaßen zu segmentieren und damit den Gestaltaufbau zu verinnerlichen.



Abb. 92: Filzstiftzeichnungen, 1985/86 (Ausschnitte)

Die Beispiele der Kinderbilder zu den Produktlinien *Marshall BraveStarr* und *MASK* unterstreichen an dieser Stelle wieder die Auseinandersetzung mit der Sammelstruktur der Actionspielzeuge. Wie bei einem Setzkasten wird in Abbildung 93 das Querformat in einzelne Felder unterteilt. Darin sind die verschiedenen *BraveStarr*-Charaktere mit ihrem Zubehör wiedergegeben und mit Symbolen markiert.



Abb. 93: Filzstiftzeichnung, 29,5 x 84 cm, o. A.

In Abbildung 94 werden die einzelnen Helme, welche den *MASK*-Figuren als Accessoires beiliegen, äußerst präzise gezeichnet, numerisch aufgelistet und mit einer Legende versehen. Darunter prangt der Schriftzug von *VENOM*, die Bezeichnung für die Gruppe von Gegenspielern zu den Helden dieser Spielwelt.

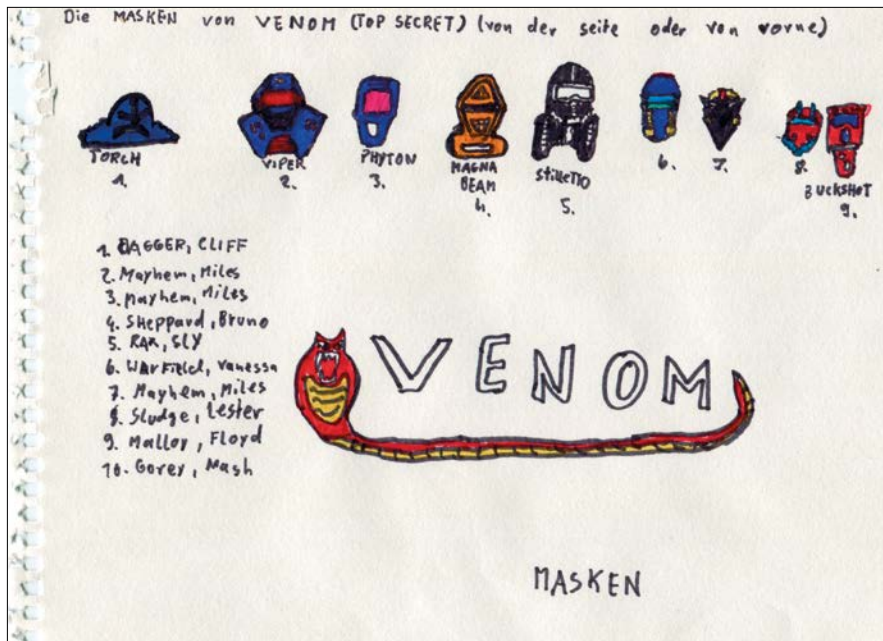


Abb. 94: Filzstiftzeichnung, DIN A4, 1987 (Junge, 10 Jahre)

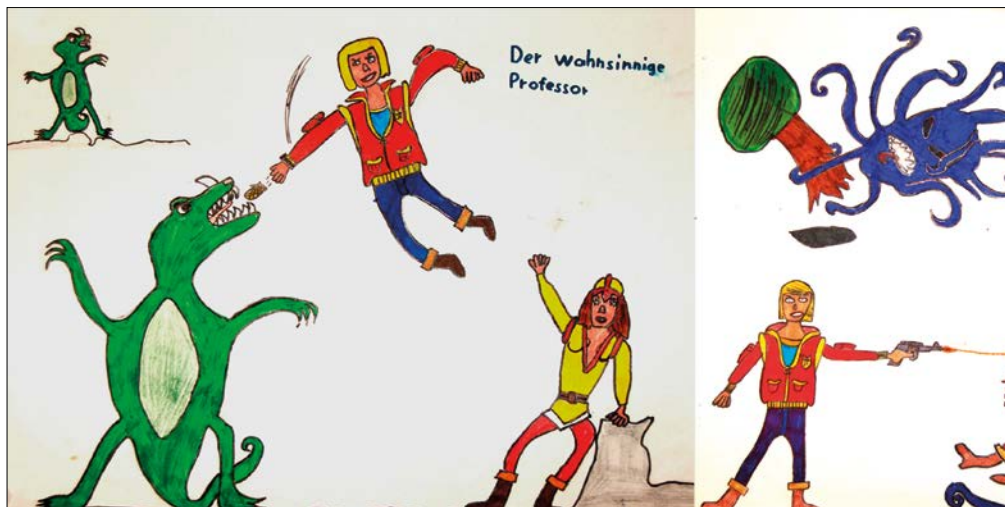


Abb. 95: Filzstiftzeichnungen, jeweils DIN A3, 1986 (Junge, 9 Jahre) – siehe auch Seite 147



Abb. 96: Kassettenhüllen, 1983–85

Kinderzeichnungen zur Abenteuer- und Science-Fiction-Reihe *Jan Tenner* veranschaulichen die Bedeutung der Hörspiele für Jungen. Die inhaltlich aufeinander aufbauenden Episoden wurden von 1980 bis 1989 vom Hörspiellabel Kiosk produziert, ebenso wie die beliebten Geschichten zu *Benjamin Blümchen* und *Bibi Blocksberg*. Da außer den Tonträgern damals keine weiteren Begleitprodukte erhältlich waren, orientierte sich der Zeichner stark an den einzelnen, aufwendig illustrierten Titelbildern der Kassettenhüllen. Die Bilderreihe betont außerdem den seriellen Charakter der Hörspiele, die in regelmäßigen Abständen im Handel erschienen.



Die vorgestellten Beispiele geben nur einen kleinen Ausschnitt der Bandbreite der Spiel- und Medienwelten für Jungen wieder, die in den 80er-Jahren auftraten und zeichnerisch verarbeitet wurden. Zu den Gestaltungsmerkmalen der Zeichnungen zum Medienverbund von *MotU* sind hier eindeutige Parallelen zu verzeichnen.

## 5.2 Nachhaltigkeit historischer Spiel- und Medienwelten

Viele der in den späten 70er- und 80er-Jahren etablierten Spiel- und Medienwelten erweisen sich rückblickend nicht als zeitlich begrenzte Erscheinungen. Aufgrund der starken emotionalen Prägung einer ganzen Kindergeneration erzeugen die Produktlinien auch aktuell bei den mittlerweile längst Erwachsenen ein breites Echo. Mit der zunehmenden Nutzung des Internets werden ab Mitte der 90er-Jahre neue Plattformen zur schnellen Verbreitung der jeweiligen Inhalte angeboten, die von einer großen Anhängerschaft geteilt werden. Ein regelrechtes Fan-Verhalten bildet sich heraus, das zur Entstehung einer ganzen Subkultur beiträgt. Dieser Widerhall veranlasst die entsprechenden Urheber und Lizenzgeber dazu, die ursprünglichen und meist eindimensionalen Handlungsrahmen und Charaktere komplexer auszubauen. Häufig werden Geschichten neu verfilmt oder Fortsetzungen produziert und die dazugehörigen Figuren und Actionspielzeuge erscheinen in neuen Auflagen. Dabei richten sich diese Erzeugnisse sowohl an die Rezipienten der ersten Stunde als auch an die Kinder von heute und erweisen sich damit als generationenübergreifende Kulturprodukte.

Ein typisches Beispiel dafür ist die anhaltende weltweite Vermarktung der *Star Wars*-Filme. »In den vergangenen dreißig Jahren ist STAR WARS zu einem gesellschaftlichen Phänomen geworden«<sup>225</sup>, welches folglich auch Eingang in diverse medien- und kulturwissen-

<sup>225</sup> Jullier, Laurent: *Star Wars. Anatomie einer Saga*. Konstanz 2007, S. 13.



schaftliche Betrachtungen gefunden hat. Die regelmäßigen Filmfortsetzungen seit 1977 und die Präsenz des mittlerweile schier unüberschaubaren Medienverbunds verankern die Bildwelten im kollektiven Gedächtnis. Die Inhalte liefern zeitlose Schlüsselbilder und mittlerweile annähernd altersunabhängige Symbolangebote. Einerseits wird nämlich das Konzept der Identifikations- und Projektionsmöglichkeiten innerhalb der grundlegenden Rahmenhandlung auf ein kindgerechtes Niveau heruntergebrochen, andererseits finden aber auch Jugendliche und Erwachsene im sogenannten Expanded Universe die Gelegenheit, differenziertere individuelle Zielsetzungen zu verfolgen.<sup>226</sup> Der Verbund aus beispielsweise Romanen, Comics oder Videospielen trägt zur komplexen Handlungserweiterung bei und Internetforen regen zur aktiven Mitgestaltung der Inhalte an. So werden auf verschiedenen Ebenen Anhänger unterschiedlichen Alters in vielfältiger Weise miteinander vernetzt. »Man kann sich bei STAR WARS mit Ideen, Meinungen und Grundsätzen versorgen; die radikalsten Fans finden hier sogar ihre persönlichen Gründe dafür, warum sie leben.«<sup>227</sup> Die Auswirkungen auf die ästhetische Sozialisation veranschaulichen die unzähligen Fan-Filme und Abhandlungen zu den Inhalten des fiktiven Universums auf Plattformen wie YouTube sowie die vielen regelmäßigen Treffen Gleichgesinnter auf weltweiten Kostümfesten. Angesichts der Erscheinung des aktuell siebten Teils der Saga mit all seinen Begleitprodukten wird die anhaltende Faszination für Jung und Alt deutlich, wobei der Film weitere Fortsetzungen verspricht.

Anders verhält es sich mit *Masters of the Universe*. Obwohl die Popularität zeitweise den Erfolg von *Star Wars* übertraf, stagnierte die Produktlinie zunächst in den 80er-Jahren. Der Versuch, das Konzept am Ende der Dekade neu zu beleben, scheiterte. Die Serie mit dem deutschen Titel »Die Neue Dimension«, in der *He-Man* das Image eines Astronauten und Weltraumhelden verliehen wurde, ging samt neuer Figuren, Trickfilme und Comics nicht auf und *MotU* verschwand vorerst vom internationalen Markt.

Schließlich wurde 2002 eine Neufassung der beliebten Zeichentrickserie veröffentlicht und mit ihr neues Spielzeug. Die altbekannten Charaktere erhalten nun tiefgründigere Biografien



Abb. 97: Werbeprospekt, 1989

<sup>226</sup> Vgl. Watzl, Markus: Aufwachsen in einer weit, weit entfernten Galaxis. Die Rezeption der Star Wars-Trilogie im Generationenwechsel. Marburg 2009, S. 97 ff.

<sup>227</sup> Jullier, Laurent: Star Wars. Anatomie einer Saga. Konstanz 2007, S. 11.



Abb. 98: Comic-Heft, 1989

sowie ein mehr jugendliches Aussehen und werden dabei eindeutig nach dem Muster japanischer Animes gestaltet. Anders als ihre historischen Vorbilder zeichnen sich die Actionfiguren nun durch äußerst detaillierte Modellierungen aus und zusätzliche Gelenke ermöglichen ein noch individuelleres Positionieren. Daher erscheinen die Spielfiguren eher wie kleine, kunstvoll gearbeitete Statuen und der Ladenpreis ist aufgrund des großen Produktionsaufwands vergleichsweise hoch. Insgesamt fühlen sich so weniger Kinder angesprochen als vielmehr Erwachsene, die bereits in ihrer Kindheit mit *MotU* konfrontiert wurden. Vor allem in den USA und Europa entstehen nun aber auch große Fan-Gemeinschaften und die Begeisterung für die *Masters* wird aufs Neue geweckt. Prompt erfolgt die Reaktion auf diese Entwicklung und ab 2004 werden aufwendig gefertigte Mini-Statuen

in limitierten Stückzahlen produziert, die schnell als begehrte Sammlerstücke gelten. 2008 wird durch Mattel eine neue Figuren-Serie etabliert, die sich explizit an Erwachsene richtet. Im Rahmen der sogenannten *Masters of the Universe Classics*-Reihe lehnt sich der Hersteller stark an die Gestaltung der ursprünglichen Figuren aus den 80er-Jahren an. In regelmäßigen Abständen werden schließlich alle Charaktere in modernisierter Form neu vermarktet. Mit dem klar hervorgehobenen Verweis »Adult Collector« auf den Verpackungen wird die Zielgruppe offensichtlich.



Abb. 99: He-Man-Basisfiguren, 1982–2009

Am Beispiel der Actionfiguren zeigt sich im Allgemeinen eine besondere Form der Nachhaltigkeit. Sowohl die klassischen Figuren als auch deren Neuauflagen gelten nicht mehr nur als Spielzeuge, sondern werden von Fans als Sammelgegenstände gehandelt. Dabei ermöglichen vor allem soziale Netzwerke im Internet einen regen Informationsaustausch unter Gleichgesinnten. Tauschbörsen oder Auktionsplattformen wie Ebay verhelfen zu einem raschen An- und Verkauf der Produkte. »Das Internet schaffte es (...) in den letzten 15 Jahren, die Sammler von *Star Wars*, *He-Man* und Co. ein Stück weiter zusammen zu bringen.«<sup>228</sup> Im Rahmen seiner Untersuchung gibt Sebastian Hartmann unter anderem einen Überblick zu den bedeutendsten Internetforen zu diesem Thema, wobei die Rolle einer aktiven Mitgestaltung folgendermaßen betont wird: »Es werden Sammlungen präsentiert, Neuerwerbungen vorgestellt, Themen und Neuigkeiten publiziert, Figuren getauscht, gekauft und verkauft, Suchen inseriert, *Customs* (selbstgebaute Figuren) oder *Fanfictions* (von Fans verfasste, themenbezogene Geschichten) der Figuren gezeigt, Tipps und Tricks zur Figurenjagd verraten oder ganz einfach über das Thema im Allgemeinen und Speziellen philosophiert.«<sup>229</sup> Weiter hebt der Autor die Relevanz der größten deutschsprachigen Plattformen rund um die *Masters* hervor. Oft täglich nutzen die mehr als 15.000 eingetragenen Mitglieder die einzelnen Seiten und entsprechenden Angebote, um sich über Neuheiten zu informieren oder um mit anderen Usern Kontakt zu halten.<sup>230</sup>

### 5.3 Angrenzende Fragestellungen

Sowohl die Analyse der Zeichnungen zu *MotU* als auch die Untersuchung der historischen Spiel- und Medienwelt geben den Blick auf weiterführende und zukünftige Forschungsfragen frei. Im Rahmen der Kinderzeichnungsforschung sind dabei die Bildung formaler und inhaltlicher Kategorien sowie die Unterscheidung zwischen medial und nicht-medial motivierten Bildmotiven von grundlegender Bedeutung. Darüber hinaus müssen Alter und Geschlecht der Kinder, die situativen Rahmenbedingungen, der jeweilige Zeitkontext sowie die Art und der Stellenwert der entsprechenden Vorbilder berücksichtigt werden.

Anhand dieser Differenzierungen können natürlich im Allgemeinen vielfältige Themen benannt und unterschiedliche Fragestellungen zur kindlichen Zeichentätigkeit untersucht werden. Insbesondere liegt jedoch der Fokus in diesem Zusammenhang auf den bildnerischen Verarbeitungsprozessen medienabhängiger Inhalte, wobei nachstehende Formulierungen denkbar sind:

- Wie wirkt sich die Nutzung von elektronischen Massen- und Kommunikationsmedien sowie die Digitalisierung des Alltags auf die Zeichentätigkeit der gegenwärtigen Kindergeneration aus?
- Welchen Stellenwert nimmt die Kinderzeichnung als Forschungsinstrument diesbezüglich ein?
- Welche Unterschiede ergeben sich im interkulturellen Vergleich?

<sup>228</sup> Hartmann, Sebastian: Gleich und Gleich gesellt sich gerne. Actionfiguren-Sammler im Internet. In: Der Landrat des Kreises Viersen (Hrsg.): Viel mehr als Plastik. Actionfiguren und ihre Geschichte(n). Grefrath 2013, S. 80.

<sup>229</sup> Ebd., S. 69.

<sup>230</sup> Vgl. ebd., S. 70 ff.

- In welcher Weise unterscheidet sich die Verarbeitung auditiver Reize von visuellen Impulsen?
- Inwiefern können bestehende Forschungsergebnisse auf aktuelle Kinderzeichnungen bezogen werden?
- Welche Rolle spielt diesbezüglich die kunstpädagogische Arbeit an den Schulen und welche Auswirkungen zeichnen sich für das bildnerisch-praktische Profil des Kunstunterrichts ab?

Innerhalb dieser Studie wird die Bedeutung des historischen Kontextes für die Betrachtung der medieninduzierten Zeichnungen deutlich. Wie gezeigt, existierten neben *MotU* damals noch viele andere Produktlinien für Jungen. Auch wenn bereits einige Beispiele zusammengetragen und präsentiert wurden, können umfassendere Untersuchungen von Kinderzeichnungen zu weiteren Verbundsystemen zusätzliche Aufschlüsse liefern. Eine besondere Rolle nimmt die seit knapp 40 Jahren nahezu durchgängig präsente Spiel- und Medienwelt rund um *Star Wars* ein. Zeichnungen dazu können die Möglichkeit bieten, historische und aktuelle Kinderbilder zu den selben medienabhängigen Inhalten zu vergleichen. Gleiches gilt natürlich für Themenfelder, die sich in ähnlicher Form an Mädchen richten und welche die Untersuchung zusätzlicher geschlechtsspezifischer Aspekte ermöglichen. Beispielsweise sind hier die *Barbie*-Puppen zu nennen, die ebenfalls seit Jahrzehnten mit einer Bandbreite an Lizenz- und Medienprodukten viele Kinder weltweit begleiten. Da die genannten Produktreihen und deren Vermarktungskonzepte in den meisten Fällen globale Phänomene mit unterschiedlichen Ausprägungen darstellen, kann die Analyse der entsprechenden Zeichnungen auch auf internationaler Ebene erfolgen.

In Deutschland veranschaulicht unter anderem das Beispiel *MotU* die Verschiedenheit der kindlichen Lebenswelten in der Bundesrepublik und der ehemaligen DDR in den 80er-Jahren.<sup>231</sup> Unter Berücksichtigung des Zusammenspiels von Mediennutzung und Sozialisation können die gesammelten Arbeiten in einer möglichen Gegenüberstellung dazu beitragen, rückblickend die Zeichentätigkeit der Kinder in den beiden deutschen Staaten zu erforschen. Konkrete Fragestellungen lauten:

- Wie wurden andere historische Medienverbundsysteme zeichnerisch verarbeitet?
- Welche Unterschiede oder Gemeinsamkeiten ergeben sich im Generationenvergleich?
- Welche weiteren Gestaltungsformen kommen dabei zum Ausdruck?
- Wie äußert sich der geschlechtsspezifische Zugang zu Spiel- und Medienwelten für Mädchen und Jungen in Form der Kinderzeichnung?
- Wie spiegeln sich die verschiedenen Lebenssituationen der Kinder in der Bundesrepublik und der damaligen DDR anhand der Zeichentätigkeit wider?

Über das Bezugsfeld der Kinderzeichnungsforschung hinaus regt die Arbeit zu weiteren Untersuchungen in den Bereichen der Medien- und Kulturwissenschaften an. Folgende Leitfragen können diskutiert werden:

<sup>231</sup> Michael Charlton und Klaus Neumann-Braun beschreiben die unterschiedlichen Lebensverhältnisse der Kinder anhand des Haushaltseinkommens, der Wohnsituation sowie der Medienausstattung und -nutzung. Dabei greifen die Autoren auf repräsentative Daten einer 1990 erhobenen Vergleichsstudie zurück. Vgl. Charlton, Michael u. a.: Medienkindheit – Medienjugend. Eine Einführung in die aktuelle kommunikationswissenschaftliche Forschung. München 1992, S. 12 ff.



- Welche Auswirkungen haben digitale Techniken, Plattformen und Kanäle auf die kindliche Lebenswelt von heute und in welcher Weise werden derzeitige Medienverbundsysteme rezipiert?
- Wie wirken sich Multimedianeutzung und Formen der Medienaneignung auf die ästhetische Sozialisation sowohl von Kindern als auch von Erwachsenen aus?
- Welchen kulturellen und gesellschaftlichen Stellenwert nehmen mittlerweile teils generationenübergreifende Medienwelten ein?
- Welchem Wandel ist der Begriff der Medienkindheit und -jugend im Laufe der letzten Jahrzehnte unterzogen?
- Welche Rolle spielen materielle und haptische Erfahrungen im Kinderspiel angesichts der stetig zunehmenden Bedeutung von elektronischen Medien und wie reagiert die Spielzeugindustrie auf diese Entwicklung?

Insgesamt ergeben sich so diverse Anknüpfungsmöglichkeiten zu diesem Forschungsprojekt im Rahmen unterschiedlicher Fachbereiche.

## 6 Literaturverzeichnis

- Alt, Christian: Kinderleben. Start in die Grundschule. Band 3: Ergebnisse aus der zweiten Welle. 1. Aufl. Wiesbaden: VS 2007.
- Andersen, Elke: Was Kinderzeichnungen uns sagen können. Berlin: Ravensburger 1998.
- Arbeitsausschuss Gutes Spielzeug e. V. (Hrsg.): Gutes Spielzeug. Kleines Handbuch für die richtige Wahl. 6., überarb. und erw. Aufl. Ravensburg: O. Maier 1964.
- Arbeitsausschuss Gutes Spielzeug e. V. (Hrsg.): Gutes Spielzeug von A–Z. Kleines Handbuch für die richtige Wahl. 13., überarb. und erw. Aufl. Ravensburg: O. Maier 1974.
- Aufenanger, Stefan (Hrsg.): Neue Medien – Neue Pädagogik? Ein Lese- und Arbeitsbuch zur Medienerziehung in Kindergarten und Grundschule. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung 1991.
- Baacke, Dieter/Lenssen, Margrit/Röllecke, Renate: Von Mäusen und Monstern. Kinderfernsehen unter der Lupe. Beschreibungen, Analysen, Hintergründe, Praxismodelle. Bielefeld: GMK 1997.
- Baacke, Dieter/Sander, Uwe/Vollbrecht, Ralf/Kommer, Sven: Zielgruppe Kind. Kindliche Lebenswelt und Werbeinszenierungen. Opladen: Leske und Budrich 1999.
- Baacke, Dieter/Sander, Uwe/Vollbrecht, Ralf: Lebensgeschichten sind Mediengeschichten. Lebenswelten Jugendlicher 2. Opladen: Leske und Budrich 1990.
- Bachmair, Ben: Fernsehkultur. Subjektivität in einer Welt bewegter Bilder. Opladen: Westdeutscher Verlag 1996.
- Bachmair, Ben: Symbolische Verarbeitung von Fernseherlebnissen in assoziativen Freiräumen. Eine Bestandsaufnahme in einer Grundschule. 1. Teil: Fernsehspuren im Handeln von Kindern (1984). <https://kobra.bibliothek.uni-kassel.de/bitstream/urn:nbn:de:hebis:34-2007071718946/1/BachmairSymbolischeVerarbeitung1.pdf> (Stand: 10.02.2016).
- Balke, Friedrich: Kulturindustrie. In: Schnell, Ralf (Hrsg.): Metzler Lexikon Kultur der Gegenwart. Themen und Theorien, Formen und Institutionen seit 1945. Stuttgart/Weimar: J. B. Metzler 2000, S. 270–272.
- Barthelmes, Jürgen/Feil, Christine/Furtner-Kallmünzer, Maria: Kinder brauchen Medienerlebnisse. Beobachtungen aus dem Kindergarten. In: Aufenanger, Stefan (Hrsg.): Neue Medien – Neue Pädagogik? Ein Lese- und Arbeitsbuch zur Medienerziehung in Kindergarten und Grundschule. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung 1991, S. 97–105.
- Becker, Beate/Janßen, Susanne/Rullmann, Anja/Schneider, Bernd: Die neuen Zeichentrickserien: Immer wieder Aktion. In: Paus-Haase, Ingrid (Hrsg.): Neue Helden für die Kleinen. Das (un)heimliche Kinderprogramm des Fernsehens. 3., unv. Aufl. Münster: LIT 1997, S. 152–199.

- Bettelheim, Bruno: Kinder brauchen Märchen. 24. Aufl. München: DTV 2002.
- Bibliographisches Institut Mannheim (Hrsg.): Meyers Enzyklopädisches Lexikon. Band 2. Korrigierter Nachdruck. Mannheim/Wien/Zürich: Lexikonverlag 1980.
- Bischoff, Susanne/Anton, Ulrich: Das Phänomen der Faszination von Action-Serien im Kinderfernsehen. In: Czaja, Dieter (Hrsg.): Kinder brauchen Helden. Power Rangers & Co. unter der Lupe. München: Kopaed 1997, S. 21–129.
- Brügel, Eberhard: Wundervolle Welt der Kinderzeichnungen. Die Entwicklung des bildnerischen Handelns von Kindern zwischen dem ersten und dritten Lebensjahr. München: Deutsches Jugendinstitut e. V. 2012.
- Büttner, Christina: He-Man, Skeletor und die Herren des Universums. Von neuen Figuren, die dem alten Zwiespalt der Seele Ausdruck verleihen. In: Theorie und Praxis der Sozialpädagogik 3/87. Seelze 1987, S. 153–156.
- Campbell, Joseph: Der Heros in tausend Gestalten. 1. Aufl. Berlin: Insel 2011.
- Charlton, Michael/Neumann-Braun, Klaus: Medienkindheit – Medienjugend. Eine Einführung in die aktuelle kommunikationswissenschaftliche Forschung. München: Quintessenz 1992.
- Charlton, Michael/Neumann, Klaus: Medienrezeption und Identitätsbildung. Kulturpsychologische und kultursoziologische Befunde zum Gebrauch von Massenmedien im Vorschulalter. Tübingen: G. Narr 1990.
- Czaja, Dieter (Hrsg.): Kinder brauchen Helden. Power Rangers & Co. unter der Lupe. München: Kopaed 1997.
- Der Landrat des Kreises Viersen (Hrsg.): Viel mehr als Plastik. Actionfiguren und ihre Geschichte(n). Grefrath: Kreis Viersen 2013.
- Deutsches Jugendinstitut (Hrsg.): Handbuch Medienerziehung im Kindergarten. Teil 1: Pädagogische Grundlagen. Opladen: Leske und Budrich 1994.
- Deutsches Jugendinstitut (Hrsg.): Handbuch Medienerziehung im Kindergarten. Teil 2: Praktische Handreichungen. Opladen: Leske und Budrich 1995.
- DiLeo, Joseph H.: Die Deutung von Kinderzeichnungen. Karlsruhe: Gerardi 1992.
- Dornhege, Pablo/Franz, Christoph: Die Actionfigur. Ein geschichtlicher Abriss. In: Der Landrat des Kreises Viersen (Hrsg.): Viel mehr als Plastik. Actionfiguren und ihre Geschichte(n). Grefrath: Kreis Viersen 2013, S. 9–20.
- Duncker, Ludwig/Frohberg, Michaela/Zierfuss, Maren: Sammeln als ästhetische Praxis des Kindes. Eine Befragung Leipziger Grundschulkinder. In: Neuß, Norbert (Hrsg.): Ästhetik der Kinder. Interdisziplinäre Beiträge zur ästhetischen Erfahrung von Kindern. Frankfurt a. M.: GEP 1999, S. 63–82.

- Eid, Klaus/Langer, Michael/Ruprecht, Hakon: Grundlagen des Kunstunterrichts. Eine Einführung in die kunstdidaktische Theorie und Praxis. 6., durchges. Aufl. Paderborn/München/Wien/Zürich: Schöningh 2002.
- Erlinger, Hans-Dieter (Hrsg.): Kinder und der Medienmarkt der 90er Jahre. Aktuelle Trends, Strategien und Perspektiven. Opladen: Westdeutscher Verlag 1997.
- Eßer, Kerstin: Zeichentrick ist Kinderprogramm ist Zeichentrick ist... Ein Genre avanciert zum Repräsentanten einer Programmsparte. In: Deutsches Jugendinstitut (Hrsg.): Handbuch Medienerziehung im Kindergarten. Teil 1: Pädagogische Grundlagen. Opladen: Leske und Budrich 1994, S. 386 – 397.
- Ferchhoff, Wilfried: Aufwachsen von Kindern in mediatisierten Lebenswelten. Kindheit an der Wende zum 21. Jahrhundert. In: Neuß, Norbert (Hrsg.): Ästhetik der Kinder. Interdisziplinäre Beiträge zur ästhetischen Erfahrung von Kindern. Frankfurt a. M.: GEP 1999, S. 33–45.
- Fischer, Gabriele: Fernseh motive und Fernsehkonsum von Kindern. Eine qualitative Untersuchung zum Fernsehalltag von Kindern im Alter von 8 bis 11 Jahren. München: R. Fischer 2000.
- Forster, Johanna/Krebs, Uwe (Hrsg.): Kindheit zwischen Pharaon und Internet. 4000 Jahre in interdisziplinärer Perspektive. Bad Heilbrunn: Klinkhardt 2001.
- Fuchs, Claudia: Barbie trifft He-Man. Kinder erzählen über Spielwelten und ihre Alltagswelt. Freiburg i. Br.: Fillibach 2001.
- Fuchs, Wolfgang J.: Merchandising. Das Nebengeschäft der Medienindustrie mit den Kindern. In: Medien und Erziehung 3/91. München 1991, S. 207–214.
- Gerstenberger, Martin: Zeichnen Kinder heute anders? In: Kirchner, Constanze/Kirschmann, Johannes/Miller, Monika (Hrsg.): Kinderzeichnung und jugendkultureller Ausdruck. Forschungsstand – Forschungsperspektiven. München: Kopaed 2010, S. 101–110.
- Götz, Maya: Fantasien und Medien im Generationen- und interkulturellen Vergleich. In: Götz, Maya (Hrsg.): Mit Pokémon in Harry Potters Welt. Medien in den Fantasien von Kindern. München: Kopaed 2006, S. 389–409.
- Götz, Maya (Hrsg.): Mit Pokémon in Harry Potters Welt. Medien in den Fantasien von Kindern. München: Kopaed 2006.
- Götz, Maya: Kinderfantasien und Medien – eine erste Annäherung über den Forschungsstand. In: Götz, Maya (Hrsg.): Mit Pokémon in Harry Potters Welt. Medien in den Fantasien von Kindern. München: Kopaed 2006, S. 15–26.
- Götz, Maya/Lemish, Dafna: »Ich bin eine Elfe« – Die Fantasien der Mädchen und ihre Medienspuren. In: Götz, Maya (Hrsg.): Mit Pokémon in Harry Potters Welt. Medien in den Fantasien von Kindern. München: Kopaed 2006, S. 181–206.
- Götz, Maya/Lemish, Dafna: »Ich war ein Raptor, ein riesiger Dinosaurier...« – Die Fantasien von Jungen und ihre Medienspuren. In: Götz, Maya (Hrsg.): Mit Pokémon in

- Harry Potters Welt. Medien in den Fantasien von Kindern. München: Kopaed 2006, S. 207–234.
- Gröwig, Kevin: Friedenstruppen und Monsterfiguren. Auswirkungen der deutschen Friedensbewegung auf das Bild der Actionfigur im Deutschland der 1970er/80er Jahre. In: Der Landrat des Kreises Viersen (Hrsg.): Viel mehr als Plastik. Actionfiguren und ihre Geschichte(n). Grefrath: Kreis Viersen 2013, S. 47–66.
- Gröwig, Kevin: Mediale Spielwelten. Multimediale Vermarktung als Erfolgsgrundlage für das Spielzeug-Konzept »Actionfigur«. In: Der Landrat des Kreises Viersen (Hrsg.): Viel mehr als Plastik. Actionfiguren und ihre Geschichte(n). Grefrath: Kreis Viersen 2013, S. 21–46.
- Hansen, Leonhard/Manzke, Gerd: Kinderhörkassetten – das vergessene Medium. Eine Untersuchung zur Kassettennutzung im Kinderzimmer. In: Deutsches Jugendinstitut (Hrsg.): Handbuch Medienerziehung im Kindergarten. Teil 1: Pädagogische Grundlagen. Opladen: Leske und Budrich 1994, S. 474–482.
- Hartmann, Sebastian: Gleich und Gleich gesellt sich gerne. Actionfiguren-Sammler im Internet. In: Der Landrat des Kreises Viersen (Hrsg.): Viel mehr als Plastik. Actionfiguren und ihre Geschichte(n). Grefrath: Kreis Viersen, S. 67–81.
- Hengst, Heinz: Richtung Gegenwelt? Kinderkultur als gleichaltrigenorientierte Konsumkultur. In: Deutsches Jugendinstitut (Hrsg.): Handbuch Medienerziehung im Kindergarten. Teil 1: Pädagogische Grundlagen. Opladen: Leske und Budrich 1994, S. 134–153.
- Hoppe-Graff, Siegfried/Oerter, Rolf (Hrsg.): Spielen und Fernsehen. Über die Zusammenhänge von Spiel und Medien in der Welt des Kindes. Weinheim/München: Juventa 2000.
- Jullier, Laurent: Star Wars. Anatomie einer Saga. Konstanz: UVK 2007.
- Kirchner, Constanze: Kinderzeichnung im Wandel. In: Kirschenmann, Johannes/Sowa Hubert (Hrsg.): Kunstpädagogik im Projekt der allgemeinen Bildung. 2. Aufl. München: Kopaed 2008, S. 82–97.
- Kirchner, Constanze/Kirschenmann, Johannes/Miller, Monika (Hrsg.): Kinderzeichnung und jugendkultureller Ausdruck. Forschungsstand – Forschungsperspektiven. München: Kopaed 2010.
- Kirschenmann, Johannes/Sowa, Hubert (Hrsg.): Kunstpädagogik im Projekt der allgemeinen Bildung. 2. Aufl. München: Kopaed 2008.
- Koepe-Lokai, Gabriele: Der Prozess des Zeichnens. Empirische Analysen der graphischen Abläufe bei der Menschendarstellung durch vier- bis sechsjährige Kinder. Münster/New York: Waxmann 1996.
- Krenz, Armin: Was Kinderzeichnungen erzählen. Kinder und ihre Bildsprache verstehen. 3. Aufl. Freiburg i. Br.: Herder 1996.

- Kübler, Hans-Dieter/Swoboda, Wolfgang H.: Wenn die Kleinen fernsehen. Die Bedeutung des Fernsehens in der Lebenswelt von Vorschulkindern. Berlin: Vistas 1998.
- Kutschera, Norbert: Fernsehen im Kontext jugendlicher Lebenswelten. Eine Studie zur Medienrezeption Jugendlicher auf der Grundlage des Ansatzes der kontextuellen Mediatisierung. 1. Aufl. München: Kopaed 2001.
- Lüthi, Max: Märchen. 7., durchges. u. erg. Aufl. Stuttgart: Metzler 1979.
- Mattenkloft, Gundel/Rora, Constanze (Hrsg.): Ästhetische Erfahrung in der Kindheit. Theoretische Grundlagen und empirische Forschung. Weinheim/München: Juventa 2004.
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.): KIM-Studie 2012. Kinder+ Medien, Computer+ Internet. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger in Deutschland (2013). [http://www.mpfs.de/fileadmin/KIM-pdf12/KIM\\_2012.pdf](http://www.mpfs.de/fileadmin/KIM-pdf12/KIM_2012.pdf) (Stand: 10.02.2016).
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.): KIM-Studie 2014. Kinder+ Medien, Computer+ Internet. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger in Deutschland (2015). <http://www.mpfs.de/fileadmin/KIM-pdf14/KIM14.pdf> (Stand: 10.02.2016).
- Mikos, Lothar: Medienkindheiten – Aufwachsen in der Multimediagesellschaft. In: Von Gottberg, Joachim/Mikos, Lothar/Wiedemann, Dieter (Hrsg.): Kinder an die Fernbedienung. Konzepte und Kontroversen zum Kinderfilm und Kinderfernsehen. Berlin: Vistas 1997, S. 51–69.
- Mikos, Lothar/Prommer, Elizabeth/Schäfer, Sabrina: »Anna fand ich toll« – Kindheitsfantasien junger Erwachsener und ihre Medienbezüge. In: Götz, Maya (Hrsg.): Mit Pokémon in Harry Potters Welt. Medien in den Fantasien von Kindern. München: Kopaed 2006, S. 309–341.
- Neuß, Norbert (Hrsg.): Ästhetik der Kinder. Interdisziplinäre Beiträge zur ästhetischen Erfahrung von Kindern. Frankfurt a. M.: GEP 1999.
- Neuß, Norbert: Medienbezogene Kinderzeichnungen als Instrument der qualitativen Rezeptionsforschung (2000). <http://dr-neuss.de/app/download/5785487915/KiMeFoPa.pdf> (Stand: 10.02.2016).
- Neuß, Norbert: Symbolische Verarbeitung von Fernseherlebnissen in Kinderzeichnungen. Eine empirische Studie mit Vorschulkindern. 1. Aufl. München: Kopaed 1999.
- Paus-Haase, Ingrid: Heldenbilder im Fernsehen. Eine Untersuchung zur Symbolik von Serienfavoriten in Kindergarten, Peer-Group und Kinderfreundschaften. Opladen/Wiesbaden: Westdeutscher Verlag 1998.
- Paus-Haase, Ingrid (Hrsg.): Neue Helden für die Kleinen. Das (un)heimliche Kinderprogramm des Fernsehens. 3., unv. Aufl. Münster: LIT 1997.
- Paus-Haase, Ingrid/Keuneke, Susanne: Symbolangebote und kindliche Ästhetik. Zur spezifischen Welt- und Selbstwahrnehmung auf der Basis von Medieninhalten. In: Neuß,

- Norbert (Hrsg.): Ästhetik der Kinder. Interdisziplinäre Beiträge zur ästhetischen Erfahrung von Kindern. Frankfurt a. M.: GEP 1999, S. 235–250.
- Paus-Haase, Ingrid: Zur Faszination von Action-Serien und Action-Cartoons für Kindergarten- und Grundschulkinder. In: Media Perspektiven 10/91. Frankfurt a. M. 1991, S. 672–685.
- Paus-Hasebrink, Ingrid/Neumann-Braun, Klaus/Hasebrink, Uwe/Aufenanger, Stefan: Medienkindheit – Markenkindheit. Untersuchungen zur multimedialen Verwertung von Markenzeichen für Kinder. München: Kopaed 2004.
- Peek, Rainer/Tietze, Wolfgang: Fernsehen, Bücher, Kassetten: Daten zur Nutzung durch drei- bis sechsjährige Kinder. In: Deutsches Jugendinstitut (Hrsg.): Handbuch Medienerziehung im Kindergarten. Teil 1: Pädagogische Grundlagen. Opladen: Leske und Budrich 1994, S. 95–110.
- Philipps, Knut: Warum das Huhn vier Beine hat. 3., überarb. Aufl. Darmstadt: Toeche-Mittler 2011.
- Pope, Harrison G./Phillips, Katharine A./Olivardia, Roberto: Der Adonis-Komplex. Schönheitswahn und Körperkult bei Männern. Deutsche Erstausgabe. München: DTV 2001.
- Postman, Neil: Das Verschwinden der Kindheit. Frankfurt a. M.: Fischer 1987.
- Preuss-Lausitz, Ulf u. a.: Kriegskinder, Konsumkinder, Krisenkinder. Zur Sozialisationsgeschichte seit dem Zweiten Weltkrieg. Weinheim/Basel: Beltz 1983.
- Propp, Vladimir: Morphologie des Märchens. 1. Aufl. Berlin: Suhrkamp 1975.
- Reiß, Wolfgang: Kinderzeichnungen. Wege zum Kind durch seine Zeichnung. Neuwied/Kriftel/Berlin: Luchterhand 1996.
- Retter, Hein: Spielzeug. Handbuch zur Geschichte und Pädagogik der Spielmittel. Weinheim/Basel: Beltz 1979.
- Richter, Hans-Günther: Die Kinderzeichnung. Entwicklung, Interpretation, Ästhetik. 1. Aufl. Düsseldorf: Schwann 1987.
- Rittelmeyer, Christian: Kindheit in Bedrängnis. Zwischen Kulturindustrie und technokratischer Bildungsreform. Stuttgart: Kohlhammer 2007.
- Rogge, Jan-Uwe: »Die Mahlzeit ist immer die gleiche, auf die Soße kommt es an.«. Über Märchenhaftes und Archetypisches in Zeichentrickserien. In: Medien und Erziehung 3/92. München 1992, S. 125–130.
- Rogge, Jan-Uwe: Kinder können fernsehen. Vom sinnvollen Umgang mit dem Medium. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt 1990.
- Rogge, Jan-Uwe: Vom Umgang mit Aggressionen: He-Man, Skeletor und die Barbiepuppe. Geschlechtsspezifische Aspekte im medienbezogenen Handeln von Kindern. In: Medien und Erziehung 4/91. München 1991, S. 191–201.

- Röhner, Charlotte: Stark wie »Masters« und bildschön wie »Barbie«. Die Medienwelt der Kinder wahrnehmen. In: Staudte, Adelheid (Hrsg.): Ästhetisches Lernen auf neuen Wegen. Weinheim/Basel: Beltz 1993, S. 72–81.
- Rolff, Hans-Günter: Massenkonsum, Massenmedien und Massenkultur. Über den Wandel kindlicher Aneignungsweisen. In: Preuss-Lausitz, Ulf u. a. (Hrsg.): Kriegskinder, Konsumkinder, Krisenkinder. Zur Sozialisationsgeschichte seit dem Zweiten Weltkrieg. Weinheim/Basel: Beltz 1983, S. 153–167.
- Schmidbauer, Michael: Die Geschichte des Kinderfernsehens in der Bundesrepublik Deutschland. Eine Dokumentation. München: K. G. Saur 1987.
- Schmidbauer, Michael/Löhr, Paul: Kinder und Fernsehen in Deutschland. Eine Dokumentation empirischer Forschung 1989–1999. München: Kopaed 2000.
- Schnack, Dieter/Neutzling, Rainer: Kleine Helden in Not. Jungen auf der Suche nach Männlichkeit. Vollst. überarb. Neuausgabe. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt 2011.
- Schneider, Silvia: Wie Kinder Medien gebrauchen. Theoretische Erklärungsansätze zur Auseinandersetzung von Kindern mit Medienangeboten. In: Deutsches Jugendinstitut (Hrsg.): Handbuch Medienerziehung im Kindergarten. Teil 1: Pädagogische Grundlagen. Opladen: Leske und Budrich 1994, S. 157–170.
- Schoenmackers, Heidi: Die Menschzeichnung dreijähriger Kinder. Ein Beitrag zur analog-amerikanischen Kinderzeichnungsforschung. Frankfurt a. M.: P. Lang 1996.
- Schoppe, Andreas: Kinderzeichnung und Lebenswelt. Neue Wege zum Verständnis des kindlichen Gestaltens. Herne: Verlag für Wissenschaft und Kunst 1991.
- Schorb, Bernd/Petersen, Dörte/Swoboda, Wolfgang H.: Wenig Lust auf starke Kämpfer. Zeichentrickserien und Kinder. München: Bayerische Landeszentrale für neue Medien 1992.
- Schrader, Walter: Die sinnerfüllte Kinderzeichnung von innen begreifen. Baltmannsweiler: Schneider 2000.
- Schuster, Martin: Kinderzeichnungen. Wie sie entstehen, was sie bedeuten. 2., neu bearb. Aufl. München/Basel: E. Reinhardt 2001.
- Schwichtenberg, Nils: Zur Bedeutung von Verbundsystemen im Bereich der Kindermedien aus sozialpädagogischer Sicht. 1. Aufl. Norderstedt: GRIN 2003.
- Sommerfeld, Verena: Krieg und Frieden im Kinderzimmer. Über Aggression und Actionspielzeug. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt 1991.
- Staudte, Adelheid (Hrsg.): Ästhetisches Lernen auf neuen Wegen. Weinheim/Basel: Beltz 1993.
- Staudte, Adelheid: Zeichnen und Malen nach Vorbildern. In: Grundschule 11/86. Braunschweig 1986, S. 37–38.



- Ströter-Bender, Jutta: »Danke für Age of Empires«. Bildeindrücke durch Medien im Kontext der ästhetischen Sozialisation. In: Mattenklott, Gundel/Rora, Constanze (Hrsg.): Ästhetische Erfahrung in der Kindheit. Theoretische Grundlagen und empirische Forschung. Weinheim/München: Juventa 2004, S. 239–252.
- Ströter-Bender, Jutta: »Masters of the Universe« 1985–1986 (MotU). In: Kirchner, Constanze/Kirschenmann Johannes/Miller Monika (Hrsg.): Kinderzeichnung und jugendkultureller Ausdruck. Forschungsstand – Forschungsperspektiven. München: Kopaed 2010, S. 241–252.
- Ströter-Bender, Jutta: »Mondstein, flieg und sieg!«. Zur ästhetischen Sozialisation durch die Kultserie Sailor Moon. In: Neuß, Norbert (Hrsg.): Ästhetik der Kinder. Interdisziplinäre Beiträge zur ästhetischen Erfahrung von Kindern. Frankfurt a. M.: GEP 1999, S. 221–234.
- Sturm, Hertha/Jörg, Sabine: Informationsverarbeitung durch Kinder. Piagets Entwicklungstheorie auf Hörfunk und Fernsehen angewandt. Eine empirische Studie zu Wirkungen von Fernsehen und Hörfunk. München: K. G. Saur 1980.
- Sweet, Roger/Wecker, David: Mastering the Universe. He-Man and the Rise and Fall of a Billion-Dollar Idea. Cincinnati: Emmis 2005.
- Theunert, Helga: Ein Fundus von Orientierungen – Der kindliche Umgang mit Zeichentrickfiguren. In: Theunert, Helga/Schorb, Bernd (Hrsg.): Begleiter der Kindheit. Zeichentrick und die Rezeption durch Kinder. München: R. Fischer 1996, S. 143–206.
- Theunert, Helga (Hrsg.): »Einsame Wölfe« und »Schöne Bräute«. Was Mädchen und Jungen in Cartoos finden. München: Bayerische Landeszentrale für neue Medien 1993.
- Theunert, Helga: Keine Einheit – Kinder haben unterschiedliche Zeichentrickvorlieben. In: Theunert, Helga/Schorb, Bernd (Hrsg.): Begleiter der Kindheit. Zeichentrick und die Rezeption durch Kinder. München: R. Fischer 1996, S. 29–44.
- Theunert, Helga/Lenssen, Margrit/Schorb, Bernd: »Wir gucken besser fern als ihr!«. Fernsehen für Kinder. München: Kopaed 1995.
- Theunert, Helga/Schorb, Bernd (Hrsg.): Begleiter der Kindheit. Zeichentrick und die Rezeption durch Kinder. München: R. Fischer 1996.
- Theunert, Helga: Unterhaltung und mehr – Zeichentrickinhalte in der Sicht der Kinder. In: Theunert, Helga/Schorb, Bernd (Hrsg.): Begleiter der Kindheit. Zeichentrick und die Rezeption durch Kinder. München: R. Fischer 1996, S. 77–99.
- Trescher, Hans-Georg: Industriell gefertigte Phantasiewelten. He-Man, ein Therapeut? In: Medien praktisch 2/88. Frankfurt a. M. 1988, S. 51–56.
- Von Gottberg, Joachim/Mikos, Lothar/Wiedemann, Dieter (Hrsg.): Kinder an die Fernbedienung. Konzepte und Kontroversen zum Kinderfilm und Kinderfernsehen. Berlin: Vistas 1997.
- Watzl, Markus: Aufwachsen in einer weit, weit entfernten Galaxis. Die Rezeption der Star Wars-Trilogie im Generationenwechsel. Marburg: Tectum 2009.

- Wiegmann-Bals, Annette: Die Kinderzeichnung im Kontext der Neuen Medien. Eine qualitativ-empirische Studie von zeichnerischen Arbeiten zu Computerspielen. 1. Aufl. Oberhausen: Athena 2009.
- Winter, Daniel : Konstruktion und Repräsentation von Geschlecht und Rasse in *Masters of the Universe* (2005). [https://kulturundgeschlecht.blogs.ruhr-uni-bochum.de/wp-content/uploads/2015/08/Winter\\_Beitrag.pdf](https://kulturundgeschlecht.blogs.ruhr-uni-bochum.de/wp-content/uploads/2015/08/Winter_Beitrag.pdf) (Stand: 10.02.2016).
- Zeiger, Hartmut J./Zeiger, Helga: Orte und Zeiten der Kinder. Soziales Leben im Alltag von Großstadtkindern. 2. Aufl. Weinheim/München: Juventa 1998.
- Zeiger, Helga: Die vielen Räume der Kinder. Zum Wandel räumlicher Lebensbedingungen seit 1945. In: Preuss-Lausitz, Ulf u. a. (Hrsg.): Kriegskinder, Konsumkinder, Krisenkinder. Zur Sozialisationsgeschichte seit dem Zweiten Weltkrieg. Weinheim/Basel: Beltz 1983, S. 176–195.



## 7 Abbildungsverzeichnis

- Abbildung 1: Spielfiguren, Hörspiele und Bilderbücher zu *Star Wars*, 1977–85 (Privatsammlung)
- Abbildung 2: Comic-Heft, 1985 (Privatsammlung)
- Abbildung 3: Spielfiguren, Hörspiel- und Videokassetten zu *MASK*, 1985–88, Werbeprospekt (Ausschnitt), 1988 (Privatsammlung)
- Abbildung 4: Comic-Heft, 1988 (Privatsammlung)
- Abbildung 5: Comic-Heft, 1988 (Privatsammlung)
- Abbildung 6: Spielfiguren, Hörspiele und Prospekte zu *Marshall BraveStarr*, 1986–88 (Privatsammlung)
- Abbildung 7: Spielfigur *He-Man*, 1981 (Privatsammlung)<sup>232</sup>
- Abbildung 8: Spielfiguren *Skeletor*, *Mer-Man*, *Stinkor* (ohne Zubehör), 1982, 1981, 1982 (Privatsammlung)
- Abbildung 9: Verpackungsgestaltung des Playsets *Burg Grayskull*, 1981 (Privatsammlung)
- Abbildung 10: Werbeposter, 1981 (Privatsammlung)
- Abbildung 11: Werbeprospekt (Ausschnitt), 1987 (Privatsammlung)
- Abbildung 12: Comic-Heft, 1988 (Privatsammlung)
- Abbildung 13: Werbeprospekt (Ausschnitt), 1987 (Privatsammlung)
- Abbildung 14: Kassettenhülle, 1984 (Privatsammlung)
- Abbildung 15: Kinderkassettenrekorder, 1980 (Privatsammlung)
- Abbildung 16: Szenenbild der Trickfilmserie *He-Man and the Masters of the Universe*, 1983 (TV-Mitschnitt)
- Abbildung 17: *MAC*-Mitgliedsausweis, 1986 (Privatsammlung)
- Abbildung 18: Hörspielkassette *Radio MAC*, 1986 (Privatsammlung)
- Abbildung 19: Spielfigur *Zoar*, 1972 (Privatsammlung)<sup>233</sup>
- Abbildung 20: Comic-Heft, 1986 (Privatsammlung)
- Abbildung 21: Werbeprospekt zu *Action-Team* (Ausschnitt), 1970 (Privatsammlung)

---

<sup>232</sup> Die Jahresangaben zu den *Masters*-Spielzeugen entsprechen der Bestempelpung, also dem Produktionsjahr. Diese Angaben können vom jeweiligen Erscheinungsjahr abweichen.

<sup>233</sup> Bei dieser Spielfigur griff Mattel auf eine ältere Gussform der *Big Jim*-Reihe zurück. Die Figur wurde für *MotU* lediglich neu bemalt.

- Abbildung 22: Schaufensterdekoration (Hinterleuchtet, mit und ohne Spielfiguren), 1983 (Privatsammlung)
- Abbildung 23: Filzstiftzeichnung, DIN A4, 1986, Junge: 9 Jahre
- Abbildung 24: Spielfigur *Man-At-Arms*, 1981 (Privatsammlung)
- Abbildung 25: Mischtechnik, DIN A4, 1986, o. A.
- Abbildung 26: Spielfigur *Ram Man*, 1982 (Privatsammlung)
- Abbildung 27: Filzstiftzeichnung, DIN A4, 1988, Junge: 6 Jahre
- Abbildung 28: Spielfigur *Rattlor*, 1985 (Privatsammlung)
- Abbildung 29: Mischtechnik, DIN A4, 1987, Junge: 10 Jahre
- Abbildung 30: Filzstiftzeichnung, DIN A4, 1988, Junge: 10 Jahre
- Abbildung 31: Werbeprospekt (Ausschnitte), 1988 (Privatsammlung)
- Abbildung 32: Buntstiftzeichnungen, jeweils DIN A4, 1986, Junge: 9 Jahre
- Abbildung 33: Buntstiftzeichnung, DIN A4, 1986, Junge: 9 Jahre
- Abbildung 34: Spielfigur *Grizzlor*, 1984 (Privatsammlung)
- Abbildung 35: Filzstiftzeichnung, DIN A4, 1987
- Abbildung 36: Werbeprospekt (Ausschnitt), 1987 (Privatsammlung)
- Abbildung 37: Kugelschreiberzeichnung, DIN A4, 1986, Junge: 7 Jahre
- Abbildung 38: Kugelschreiberzeichnung, DIN A4, 1987, Junge: 5 Jahre
- Abbildung 39: Filzstiftzeichnung, DIN A3, 1987, Junge: 5 Jahre
- Abbildung 40: Szenenbilder der Trickfilmserie *He-Man and the Masters of the Universe*, 1983 (TV-Mitschnitte)
- Abbildung 41: Filzstiftzeichnungen, jeweils 10 x 10 cm, 1987, Junge: 5 Jahre
- Abbildung 42: Filzstiftzeichnung, DIN A4, 1986, Junge: 9 Jahre
- Abbildung 43: Spielfigur *Mer-Man*, 1981 (Privatsammlung)
- Abbildung 44: Buntstiftzeichnung, DIN A3, 1985, Junge: 6 Jahre
- Abbildung 45: Spielfigur *He-Man*, 1981 (Privatsammlung)
- Abbildung 46: Buntstiftzeichnung, DIN A4, 1986, Junge: 9 Jahre
- Abbildung 47: Buntstiftzeichnung, DIN A4, 1986, Junge: 9 Jahre
- Abbildung 48: Filzstiftzeichnung, DIN A4, 1988, Junge: 6 Jahre
- Abbildung 49: Spielfigur *Kobra Khan*, 1983 (Privatsammlung)

Abbildung 50: Filzstiftzeichnung, DIN A4, 1987, Junge: 10 Jahre

Abbildung 51: Comic-Heft, 1985 (Privatsammlung)

Abbildung 52: Filzstiftzeichnung, DIN A4, 1988, Junge: 10 Jahre

Abbildung 53: Spielfigur *Scarglow*, 1981 (Privatsammlung)

Abbildung 54: Filzstiftzeichnung, DIN A4, 1986, Junge: 5 Jahre

Abbildung 55: Doppelpack *Fisto & Stridor*, 1983 (Privatsammlung)

Abbildung 56: Filzstiftzeichnung, DIN A4, 1986, Junge: 8 Jahre

Abbildung 57: Filzstiftzeichnung, DIN A4, 1986, Junge: 5 Jahre

Abbildung 58: Kugelschreiberzeichnung, DIN A4, 1985, Junge: 6 Jahre

Abbildung 59: Filzstiftzeichnung, DIN A4, 1986, Junge: 8 Jahre

Abbildung 60: Comic-Heft, 1985 (Privatsammlung)

Abbildung 61: Filzstiftzeichnung, DIN A4, o. A.

Abbildung 62: Spielfigur *Orko*, 1983 (Privatsammlung)

Abbildung 63: Filzstiftzeichnung, DIN A3, 1984, Junge: 7 Jahre

Abbildung 64: Filzstiftzeichnung, DIN A4, 1986, Junge: 8 Jahre

Abbildung 65: Spielfigur *Zodac*, 1981 (Privatsammlung)

Abbildung 66: Filzstiftzeichnung, DIN A4, 1988, Junge: 7 Jahre

Abbildung 67: Comic-Heft (Ausschnitt), 1984 (Privatsammlung)

Abbildung 68: Filzstiftzeichnung, DIN A3, 1987, Junge: 10 Jahre

Abbildung 69: Filzstiftzeichnung, 10 x 6,5 cm, 1987, Junge: 10 Jahre

Abbildung 70: Kassettenhülle, 1986 (Privatsammlung)

Abbildung 71: Filzstiftzeichnung, 10 x 10,5 cm, 1988, Junge: 10 Jahre

Abbildung 72: Mischtechnik, DIN A4, 1988, Junge: 10 Jahre

Abbildung 73: Mischtechnik, DIN A5, 1986, Junge: 9 Jahre

Abbildung 74: Mischtechnik, jeweils DIN A4, 1988, Junge: 10 Jahre

Abbildung 75: Filzstiftzeichnung, DIN A3, 1987, Junge: 9 Jahre

Abbildung 76: Filzstiftzeichnung, DIN A4, 1988, Junge: 5 Jahre

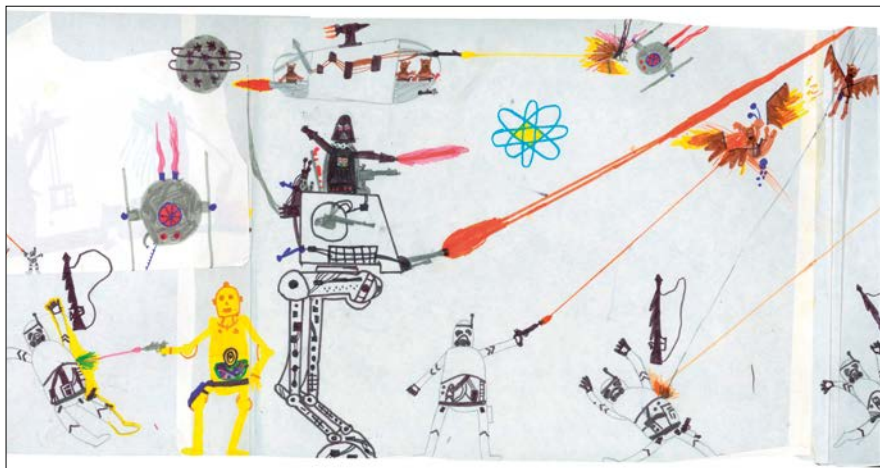
Abbildung 77: Filzstiftzeichnung, DIN A4, 1987, Junge: 10 Jahre

Abbildung 78: Bleistiftzeichnung, DIN A4, 1987, Junge: 10 Jahre

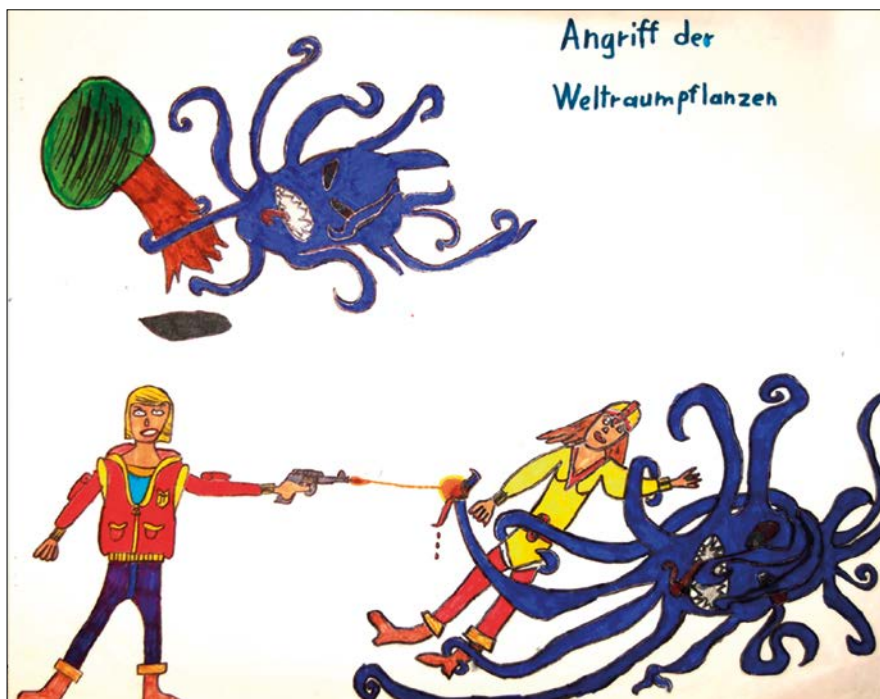
Abbildung 79: Mischtechnik, DIN A4, 1986, Junge: 9 Jahre

- Abbildung 80: Filzstiftzeichnung, DIN A4, 1986, Junge: 8 Jahre
- Abbildung 81: Filzstiftzeichnungen, jeweils DIN A4, 1988, Junge: 10 Jahre
- Abbildung 82: Fotografie einer Spielszene, 1989
- Abbildung 83: Fotografie einer Spielszene, 1988
- Abbildung 84: Fotografie einer Spielszene, 1989
- Abbildung 85: Fotografie einer Figuren-Sammlung, 1989
- Abbildung 86: Fotografie einer Spielszene, 1989
- Abbildung 87: Fotografie einer Spielszene, 1989
- Abbildung 88: Filzstiftzeichnung, 29,5 x 126 cm, 1986, Junge: 10 Jahre
- Abbildung 89: Filzstiftzeichnung (Ausschnitt), 1986, Junge: 10 Jahre
- Abbildung 90: Actionfahrzeug *AT-ST*, o. A. (Privatsammlung)
- Abbildung 91: Playset *Ewok Village*, o. A. (Privatsammlung)
- Abbildung 92: Filzstiftzeichnungen (Ausschnitte), 1985/86
- Abbildung 93: Filzstiftzeichnung, 29,5 x 84 cm, o. A.
- Abbildung 94: Filzstiftzeichnung, DIN A4, 1987, Junge: 10 Jahre
- Abbildung 95: Filzstiftzeichnungen, jeweils DIN A3, 1986, Junge: 9 Jahre
- Abbildung 96: Kassettenhüllen, 1983–85 (Privatsammlung)
- Abbildung 97: Werbeprospekt, 1989 (Privatsammlung)
- Abbildung 98: Comic-Heft, 1989 (Privatsammlung)
- Abbildung 99: *He-Man*-Basisfiguren, 1981, 1988, 2002, 2009 (Privatsammlung)

## 8 Kinderzeichnungen



Ausschnitt (Abb. 88) aus Filzstiftzeichnung, 29,5 x 126 cm, 1986 (Junge, 10 Jahre)



Ausschnitt (Abb. 95) aus Filzstiftzeichnung, DIN A3, 1986 (Junge, 9 Jahre)



Weitere Abbildungsbeispiele veranschaulichen zusätzlich die genannten Inhalte der Untersuchung und geben Einblicke in die Sammlung historischer Zeichnungen.



Kinderzeichnung zu *MotU*, Filzstift, DIN A4, o. A.



Kinderzeichnung zu *MotU*, Filzstift, 21 x 13,5 cm, 1988 (Junge, 6 Jahre)



Kinderzeichnung zu *MotU*, Filzstift, DIN A4, o. A.



Kinderzeichnung zu *MotU*, Filzstift, DIN A4, 1986 (Junge, 8 Jahre)



Kinderzeichnung zu *MotU*, Filzstift, DIN A4, 1986, (Junge, 9 Jahre)



Kinderzeichnung zu *MotU*, Filzstift, DIN A4, o. A.



Kinderzeichnung zu *MotU*, Filzstift, DIN A4, o. A.



Kinderzeichnung zu *MotU*, Filzstift, 18 x 12 cm, 1988 (Junge, 6 Jahre)



Kinderzeichnung zu *MotU*, Filzstift, DIN A4, 1988,  
(Junge, 6 Jahre)



Kinderzeichnung zu *MotU*, Filzstift, DIN A4, o. A.



Kinderzeichnung zu *MotU*, Filzstift, DIN A4, o. A.



Kinderzeichnung zu *MotU*, Filzstift, DIN A4, 1988  
(Junge, 5 Jahre)



Kinderzeichnung zu *MotU*, Filzstift, DIN A4, 1988 (Junge, 6 Jahre)



Kinderzeichnung zu *MotU*, Filzstift, DIN A4, 1988 (Junge, 6 Jahre)





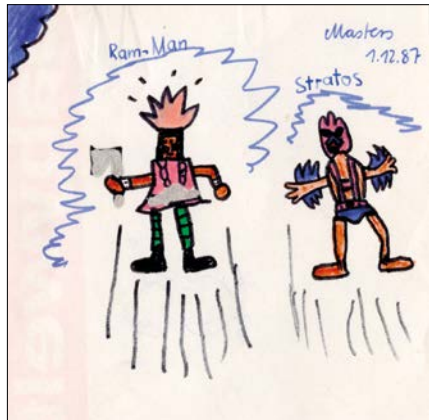
Kinderzeichnung zu *MotU*, Filzstift, DIN A4, 1987 (Junge, 6 Jahre)



Kinderzeichnung zu *MotU*, Buntstift, DIN A4, 1985 (Junge, 6 Jahre)



Kinderzeichnung zu *MotU*: Buntstift, DIN A4, 1987 (Junge, 10 Jahre)



Kinderzeichnung zu *MotU*, Mischtechnik, 10 x 10 cm, 1987 (Junge, 5 Jahre)



Kinderzeichnung zu *MotU*, Mischtechnik, 10 x 10 cm, 1987 (Junge, 5 Jahre)



Kinderzeichnung zu *MotU*: Mischtechnik, DIN A4, o. A.



Kinderzeichnung zu *MotU*, Buntstift, DIN A4, 1986 (Junge, 9 Jahre)





Kinderzeichnung zu *MotU*: Mischtechnik, DIN A3, 1987 (Junge, 5 Jahre)



Kinderzeichnung zu *MotU*, Buntstift, DIN A4, 1985 (Junge, 5 Jahre)





Kinderzeichnung zu *MotU*: Filzstift, 20,5 x 59 cm, 1987 (Junge, 6 Jahre)



Kinderzeichnung zu *MotU*: Mischtechnik, DIN A4, 1986 (Junge, 9 Jahre)



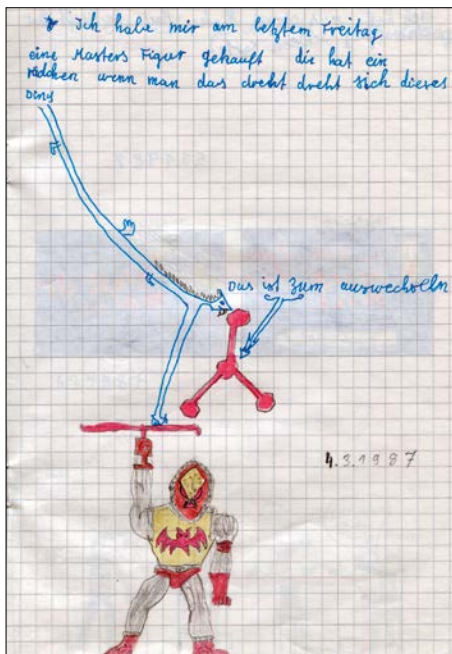
Kinderzeichnung zu MotU: Filzstift, 20,5 x 59 cm, o. A.



Kinderzeichnung zu MotU: Mischtechnik, 20,5 x 24,5 cm, 1988 (Junge, 10 Jahre)



Kinderzeichnung zu *MotU: Mischtechnik*, 20,5 x 24,5 cm, 1988 (Junge, 10 Jahre)



»Ich habe mir am letzten Freitag eine Masters Figur gekauft die hat ein rädchen wenn man das dreht dreht sich dieses Ding ... Das ist zum auswechseln«

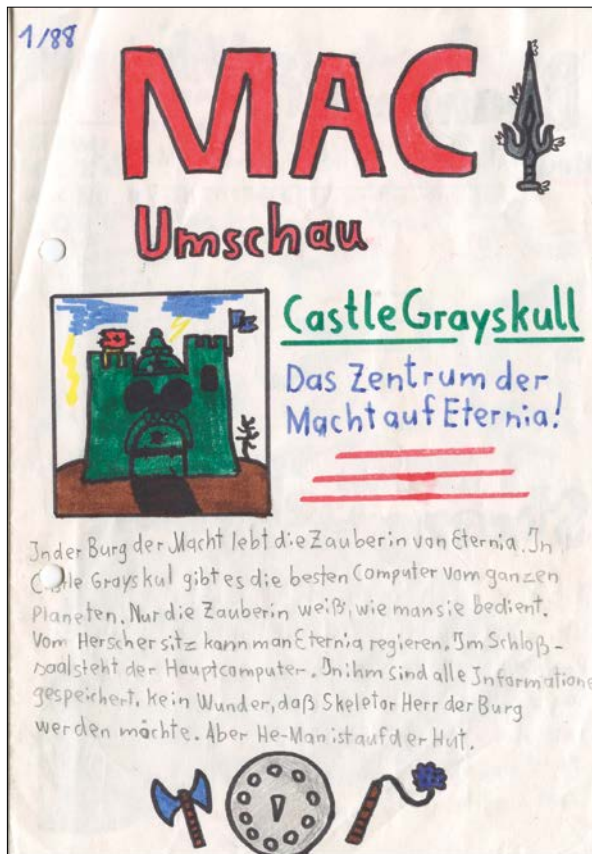
Kinderzeichnung zu *MotU, Mischtechnik*, DIN A4, 1987 (Junge, 10 Jahre)





»Ich habe mir gestern zwei Masters of the Universe Kassetten gekauft.«

Kinderzeichnung zu *MotU*: Mischtechnik, DIN A4, 1987 (Junge, 10 Jahre)



Kinderzeichnung zu *MotU*: Mischtechnik, DIN A5, 1988 (Junge, 10 Jahre)

»MAC Umschau

Castle Grayskull

Das Zentrum der Macht auf Eternia!

In der Burg der Macht lebt die Zauberin von Eternia. In Castle Grayskul gibt es die besten Computer vom ganzen Planeten. Nur die Zauberin weiß, wie man sie bedient. Vom Herschersitz kann man Eternia regieren. Im Schloßsaal steht der Hauptcomputer. In ihm sind alle Informationen gespeichert. Kein Wunder, daß Skeletor Herr der Burg werden möchte. Aber He-Man ist auf der Hut.«



Kinderzeichnung zu *He-Man. Die neue Dimension*,  
Mischtechnik, DIN A4, 1989, (Junge, 9 Jahre)



Kinderzeichnung zu *He-Man. Die neue Dimension*,  
Filzstift, DIN A4, 1989 (Junge, 9 Jahre)



Kinderzeichnung zu *He-Man. Die neue Dimension*,  
Filzstift, DIN A4, 1989 (Junge, 9 Jahre)



Kinderzeichnung zu *He-Man. Die neue Dimension*,  
Filzstift, DIN A4, 1990 (Junge, 10 Jahre)



Kinderzeichnung zu He-Man. *Die Neue Dimension*: Filzstift, DIN A4, o. A.



Kinderzeichnung zu He-Man. *Die neue Dimension*, Mischtechnik, DIN A4, o. A.





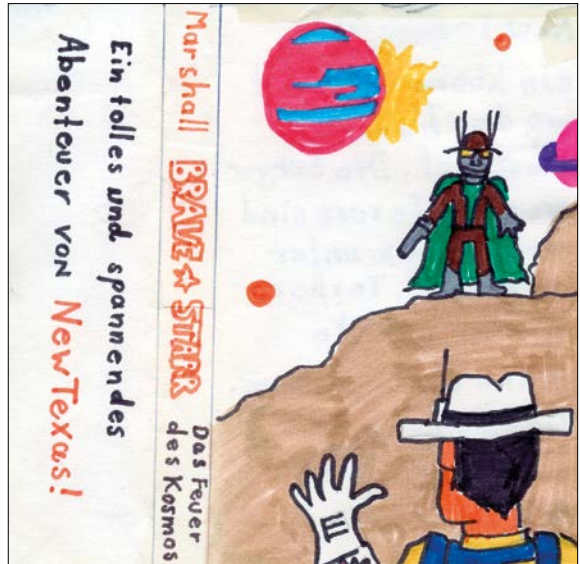
Kinderzeichnung zu *Marshall BraveStarr*: Mischtechnik, DIN A4, 1987 (Junge, 5 Jahre)



Kinderzeichnung zu *Marshall BraveStarr*: Buntstift, DIN A4, o. A.



»Marshall BraveStarr  
 Das Feuer des Kosmos  
 Ein tolles und spannendes  
 Abenteuer von New Texas!«



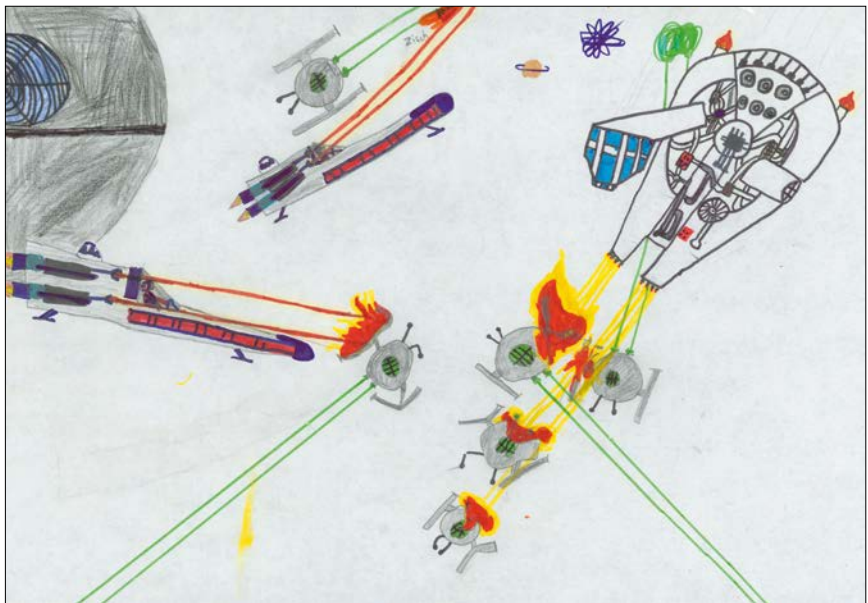
Kinderzeichnung zu *Marshall BraveStarr*; (Kassettenhülle):  
 Filzstift, 10 x 10,5 cm, 1990 (Junge, 9 Jahre)



Kinderzeichnung zu *Star Wars*, Filzstift, DIN A3, 1982 (Junge, 5 Jahre)



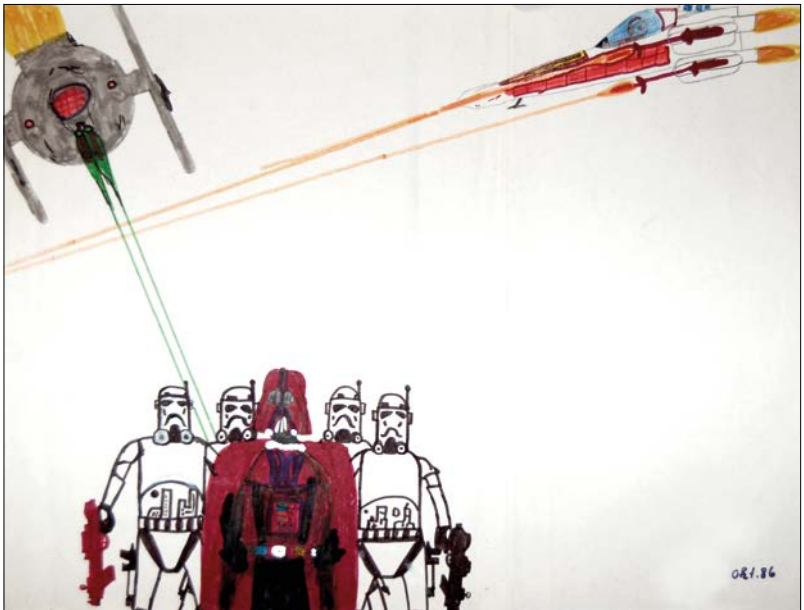
Kinderzeichnung zu *Star Wars*: Filzstift, DIN A3, o. A.



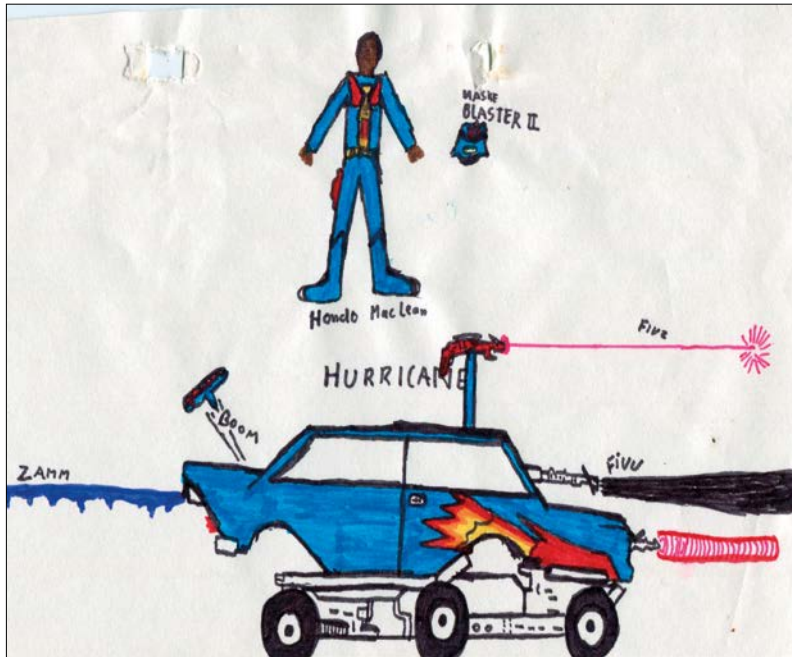
Kinderzeichnung zu *Star Wars*: Filzstift, DIN A3, 1986 (Junge, 9 Jahre)



Kinderzeichnung zu *Star Wars*: Mischtechnik, 15 x 13 cm, 1986  
(Junge, 9 Jahre)



Kinderzeichnung zu *Star Wars*: Mischtechnik, DIN A3, 1986 (Junge, 9 Jahre)



Kinderzeichnung zu MASK: Filzstift, DIN A4, 1987 (Junge, 10 Jahre)



Kinderzeichnung zu MASK: Mischtechnik, DIN A4, 1987 (Junge, 10 Jahre)





Kinderzeichnung zu Jan Tenner: Filzstift, DIN A4, 1986 (Junge, 5 Jahre)



Kinderzeichnung zu Jan Tenner: Mischtechnik, DIN A3, 1986 (Junge, 9 Jahre)



Kinderzeichnung zu Jan Tenner: Filzstift, DIN A3, 1986 (Junge, 9 Jahre)



Kinderzeichnung zu Jan Tenner: Filzstift, DIN A3, 1987 (Junge, 10 Jahre)

Reihe KONTEXT Kunst – Vermittlung – Kulturelle Bildung  
Hg. von Prof. Dr. Jutta Ströter-Bender

Die Reihe erschließt aktuelle kunst- und kulturpädagogische Beiträge aus der Lehr- und Forschungswerkstatt »Kunstvermittlung und kulturelles Erbe« an der Universität Paderborn im Fach Kunst. Sie verbindet Grundlagenwissen mit Einführungen in ungewöhnliche Themenspektren, die dennoch anschlussfähig an die Lehrpläne sind.

Die vielfältigen Themen aus den Bereichen Kunst, Kultur, Kulturelles Erbe und Cultural Diversity werden vorgestellt mit konkreten Anregungen für die theoretische wie kunstpraktische Vermittlung im Unterricht, in der Jugend- und Erwachsenenbildung und in innovativen Projekten. Sie bieten – auch fachfremd Unterrichtenden – weiterführende Perspektiven und Impulse.

ISSN 1868-6060



Band 13  
Sarah Kass  
Kinderzeichnungen aus dem Ghetto Theresienstadt  
(1941–1945).  
Ein Beitrag zur Erinnerungs- und Vermächtniskultur  
Tectum Verlag 2015 • 540 Seiten  
ISBN 978-3-8288-3489-7 • 39.95 € (D)

Band 12  
Ilona Glade  
Die kurfürstlichen Marmorkamine des  
18. Jahrhunderts im Schloss Augustusburg  
in Brühl.  
Eine Studie zum Projekt UNESCO-  
Weltkulturerbestätten in Nordrhein-Westfalen  
Tectum Verlag 2014 • 350 Seiten  
ISBN 978-3-8288-3323-4 • 29.95 € (D)

Band 11  
Daniela Blankenburg  
Tapeten-Sammlungen in Kunstgewerbemuseen.  
Ein internationaler Vergleich  
Tectum Verlag 2013 • 350 Seiten  
ISBN 978-3-8288-3127-8 • 29.95 € (D)

Band 10  
Judith Steinheider  
Schattenbild und Scherenschnitt als  
Gestaltungsmittel der Buchillustration.  
Geschichte und Bibliografie  
Tectum Verlag 2013 • 314 Seiten  
ISBN 978-3-8288-3251-0 • 29.95 € (D)

Band 9  
Helga Kämpf-Jansen  
Ästhetische Forschung  
Wege durch Alltag, Kunst und Wissenschaft.  
Zu einem innovativen Konzept ästhetischer  
Bildung  
Tectum Verlag 2012 • 322 Seiten  
ISBN 978-3-8288-2894-0 • 29.90 € (D)

Band 8  
Sibylle Rudolph  
Zur Geschichte der Eurythmie.  
Rudolf Steiner und die Architektur der frühen  
Unterrichtsräume  
Tectum Verlag 2011 • 244 Seiten  
ISBN 978-3-8288-2753-0 • 29.90 € (D)

Band 7  
Kai Helge Wirth  
Filmen im Unterricht 2.0/Podcastingeducation.  
Neue Wege der Unesco World Heritage Education  
im Zeitalter des Dokumentarpodcastings

Tectum Verlag 2010 • 236 Seiten  
ISBN 978-3-8288-2476-8 • 29.90 € (D)

Band 6  
Beate Talmon de Cardozo  
Kuba – Kunst: Die Frau im Fokus künstlerischen  
Schaffens vom Ende der Kolonialzeit bis zur  
Gegenwart  
Tectum Verlag 2010 • 246 Seiten  
ISBN 978-3-8288-2272-6 • 29.90 € (D)

Band 5  
Johanna Tewes  
Phantastische Bildwelten zwischen Gothic, Kitsch  
und Mythologie.  
Die künstlerischen Strategien Andrea Lehmanns  
und ihre didaktischen Schnittstellen  
Tectum Verlag 2010 • 130 Seiten  
ISBN 978-3-8288-2145-3 • 29.90 € (D)

Band 4  
Jutta Ströter-Bender  
World Heritage Education.  
Positionen und Diskurse zur Vermittlung des  
UNESCO-Welterbes  
Tectum Verlag 2010 • 186 Seiten  
ISBN 978-3-8288-2155-2 • 29.90 € (D)

Band 3  
Jutta Ströter-Bender  
Corvey: Räume von Kunst und Wissen.  
Ehemalige Benediktiner-Abtei und barocke  
Schlossanlage  
Tectum Verlag 2010 • 188 Seiten  
ISBN 978-3-8288-2156-9 • 29.90 € (D)

Band 2  
Jutta Ströter-Bender  
Museumskoffer, Material- und Ideenkisten.  
Projekte zum Sammeln, Erkunden, Ausstellen und  
Gestalten für den Kunstunterricht der Primarstufe,  
der Sekundarstufe I und die Museumspädagogik  
Tectum Verlag 2009 • 114 Seiten  
ISBN 978-3-8288-9894-3 • 29.90 € (D)

Band 1  
Jutta Ströter-Bender  
Tapeten – Kunst – Wandgestaltung.  
Projekte für die Wand im Kunstunterricht der  
Sekundarstufen  
Tectum Verlag 2009 • 124 Seiten  
ISBN 978-3-8288-9885-1 • 29.90 € (D)

