

Was die Kids an den Power Rangern interessiert

Autor(en): **Hansen, Inge / Kern, Dominique / Moser, Heinz**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Schweizer Schule**

Band (Jahr): **83 (1996)**

Heft 5: **Medien in Erziehung und Unterricht**

PDF erstellt am: **20.09.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-530125>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern. Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Was die Kids an den Power Rangern interessiert

Die «Power Rangers» sind heute eine der beliebtesten Kinder-Actionserien, die zur Zeit im Fernsehen zu sehen sind. Pädagogische Kritiker können dieser Sendung allerdings meist wenig abgewinnen. Die Sendung sei unwirklich und brutal; sie basiere auf Stereotypen, und die gezeigten Monster wirkten wie plastifizierte Pappkameraden – nicht nur hässlich und abstossend, sondern auch billig produziert.

Der Power Rangers-«Boom» ist Tatsache. Das zeigt schon die Vermarktung der «Helden».

Dennoch ist der Power Rangers-«Boom» Tatsache. Das zeigt schon die Vermarktung der «Helden» (das sog. «Merchandising»), sei es in Form von Spielzeugfiguren, als Spielfilm oder auf Videokassetten. Wir wollten mit unserer Untersuchung ein Stück weit dahinterkommen, was die Faszination dieser Sendung ausmacht. Dabei verzichteten wir darauf, eine repräsentative Umfrage durchzuführen; vielmehr erschien es uns sinnvoller, mit einer kleinen Gruppe von Schülerinnen und Schülern intensiver zu arbeiten, um auf diese Weise im Rahmen eines qualitativen Forschungsansatzes Hypothesen zu entwickeln, was die Kinder mit den Power-Rangern verbindet. So wählten wir für unsere Untersuchung eine 1. Primarschulklasse in der Stadt Basel aus. Die Klasse wurde in zwei Gruppen aufgeteilt. In der ersten Gruppe waren 5 Jungen und 5 Mädchen, in der zweiten Gruppe 4 Jungen und 6 Mädchen.

In der Folge arbeiteten wir mit einem recht komplexen Untersuchungsarrangement:

- Den Kindern beider Gruppen zeigten wir ein Folge der Serie «Power Rangers».
- Wir erstellten einen Fragekatalog, von welchem der erste Teil vor der Filmvorführung und der zweite Teil danach eingesetzt wurde.
- Während der Filmvorführung beobachteten wir die zuschauenden Kinder nach einem Raster systematisch. Dieser wurde eingeteilt nach den jeweiligen Szenen, sowie nach den Verhaltensweisen «angespannt» «gelangweilt».

Zum Inhalt der vorgeführten Folge aus der Serie «Power Rangers»

Bevor die Resultate dargestellt werden, soll erst einmal der Inhalt der Sendung kurz zusammengefasst werden, auf welcher die Untersuchung beruhte:

Der Film beginnt mit Szenen aus dem alltäglichen Freizeitleben von amerikanischen Middle-class-Jugendlichen: Sie üben in ihrem Trainingslokal östliche Kampfsportarten und trinken anschliessend an der Bar einen Fruchtsaft. Doch bereits braut sich Übles zusammen. Rita, die abgrundbö-

se und keifende Widersacherin der Power Rangers zaubert ein papageienhaftes Monster mit zwei Köpfen, das es mit den Helden der Serie aufnehmen soll. Aus ihrer Freizeitidylle werden die Jugendlichen mit der neuen Gefahr konfrontiert – und verwandeln sich angesichts der Gefahr in die Power Rangers, verwegene Helden in einer Art Töff-Montur, jeweils allein durch die Farbe der Anzüge unterschieden. Die Rangers wissen nur eins: Es muss ihnen gelingen, eine Phimango-Frucht zu finden. Darauf sind die beiden Papageienköpfe so gierig, dass sie gegeneinander zu streiten beginnen. Doch Tommy, einer der jugendlichen Power Rangers, kommt zu spät: Ritas Monster gelingt es, die letzte Frucht, die noch an einem Baum hängt, beiseite zu schaffen.

Ohne Phimango drohen die Rangers den Kampf mit Ritas Papagei zu verlieren. Da hat Tommy die rettende Idee: Hatte es nicht in der Bar am Anfang des Films Phimango-Drinks gegeben. Flugs verwandelt er sich wieder in einen gewöhnlichen Jugendlichen und erhält die letzte der begehrten Früchte. Die Rechnung geht auf, und die Power Rangers gewinnen die Oberhand. Rita gibt indes nicht auf. Wieder zaubert sie, und das Monster wird plötzlich kirchturmhoch. Die allerhöchste Gefahr wird durch pulsierende Musik unterstützt – und einer der Power Rangers pfeift einige Töne auf einer Art Kriegsflöte. Nun setzt sich eine riesengrosse stählerne Ranger-Kriegsmaschine zusammen, und dann erscheint noch ein ebensolcher Riesendinosaurier. Was man schon ahnte, wird nun Wirklichkeit: Ritas Monster verlieren angesichts dieser Gegner wieder einmal eine Runde im ewigen Kampf gegen die Power Rangers. Die Bilder werden wieder friedlich – es folgt ein entspannter Ausklang rund um die Jugendlichen im Freizeittraining. Doch was auch schon so gewiss ist wie das Amen in der Kirche: In der nächsten Folge lebt der Kampf zwischen Gut und Böse wieder von neuem auf.

Die Befragung zu den «Power Rangers»

Bei der Vorbefragung zeigte es sich, dass alle Kinder bis auf eines einen Fernseher zu Hause hatten. Regelmässig schaute zwar nach Aussage der Kinder niemand die Power Rangers, doch die Power Rangers-Figur, die wir ihnen vorzeigten, war allen bekannt. Aus der ersten Gruppe besass ein Junge die Spielzeugfigur, und aus der zweiten Gruppe hatten zwei Jungen eine solche Figur zuhause. Ebenso ergab die Befragung, dass die Szenen aus der Serie «Power Rangers» in der Freizeit nachgespielt wurden: In der ersten Gruppe gaben alle Jungen an, die Power Rangers nachzuspielen, aus der zweiten Gruppe spielten nur zwei von vier Jungen die Szenen nach. Damit wurde bestätigt, dass es sich um eine bei Kindern sehr beliebte Sendung handelt – und offensichtlich zeigt auch das Merchandising-Konzept die erwünschte Wirkung.

Die Befragung ergab, dass die Szenen aus der Serie «Power Rangers» in der Freizeit nachgespielt wurden.

Nach der Videovorführung wurden weitere Fragen gestellt:

■ *Zur Spielhandlung* wollten wir wissen, was die Zuschauenden davon behalten hatten. Die erste Gruppe machte detaillierte Angaben. Sie berichtete von Verwandlungsszenen, Kämpfen, Menschen mit Computer am Arm, von Weltall, von einem grünen Kopf, von Robotern, die auftauchten,

wenn es etwas Schlimmes gab, und die Welt zerstören wollten. Es gehe um das Böse, das die Welt erobern wollte. Weiter nannten sie Figuren wie einen Vogel, einen Dinosaurier, einen Löwen und einen Elefanten. Die zweite Gruppe beschränkte sich auf die Aussage (nur von den Jungen), es handle sich um Kampfszenen.

■ Um eine *generelle Bewertung* zu erhalten, fragten wir weiter, was den Kindern an den Power Rangers am meisten gefallen hatte. Der ersten Gruppe hatten vor allem die Farben der Power Rangers-Anzüge und die Verwandlungsszenen Eindruck gemacht; einigen hatte schlicht «alles» gefallen. Ein Mädchen meinte, sie wisse es nicht. Aus der zweiten Gruppe fanden einige alles gut; auch da beeindruckten die Farben der Anzüge. Den Jungen gefielen vor allem die Kampfszenen. Ein Mädchen, welches während der Filmvorführung weggegangen war, meinte jedoch, nichts habe ihr gefallen, es sei viel zu «wild» gewesen.

■ Zur Frage nach *ihren Lieblingshelden* meinte die erste Gruppe, das seien der «grüne» und der «rote» Darsteller und der Flötenspieler. Bei der zweiten Gruppe waren der rosa (Jungen und Mädchen) und der blaue Darsteller sehr beliebt. Festzustellen war, dass die Kinder sich an den Farben orientierten; die Namen der Helden kannten sie nicht.

■ War der Film *angsterregend*? Ausser dem Mädchen, welches mitten aus dem Film weggegangen war, behaupteten die meisten aus der ersten Gruppe, sie hätten keine Angst gehabt – oder höchstens etwas vor dem Vogel. Auch aus der zweiten Gruppe meinten einige, keine Angst gehabt zu haben, während andere zugaben, die Monster seien unheimlich gewesen. Ein Mädchen sagte, der Film gäbe schlechte Träume. Im Verlauf des Gesprächs diskutierten wir später mit der Klasse über andere Kinderfilme, u. a. auch über den «König der Löwen». Alle Kinder meinten, die Power Rangers wären unheimlicher.

■ Auf die Frage nach dem fiktionalen Charakter des Films meinten alle bis auf einen Jungen, dass es die Power Rangers in Wirklichkeit nicht gäbe.

Wie man die Faszination der Kinder verstehen kann

Wenn wir eine Beurteilung dieser Resultate versuchen, so fiel uns erst einmal auf, was für eine starke Faszination das Power Rangers-Video auf die Kinder ausübte. Auf der anderen Seite besteht offensichtlich eine Diskrepanz zu den eher dürftigen Ergebnissen bei der Wiedergabe des Gesehenen, die wenig differenziert und fragmentarisch erscheint.

Die Charaktere bleiben vom Anfang bis zum Schluss die gleichen, und die Story ist nicht immer logisch aufgebaut.

Doch geht es überhaupt darum? Schon das Medienangebot in Form der Power Rangers-Serie ist nicht nach dem literarischen Muster einer sich entwickelnden Geschichte aufgebaut. Die Charaktere bleiben vom Anfang bis zum Schluss die gleichen, und die Story ist nicht immer logisch aufgebaut. So ist die Funktion der Suche nach der Phimango-Frucht eigentlich unlogisch, weil der Kampf mit dem bösen Monster auch nach dem Abschluss der erfolgreichen Suche weitergeht.

In solchen Filmen benötigen die Kinder offensichtlich keine differenzierten Charaktere und Handlungsmuster. Die sich wiederholenden Handlungsmotive (Verwandlung, Kämpfe) genügen, um das Interesse wach zu

halten. Die einzelnen Helden – das Geschlecht scheint unwesentlich zu sein – identifizieren die Kids vor allem über die Farben. Die ständig wiederkehrenden Motive wie das Verwandeln und die Kämpfe gefallen ihnen, ebenso die Farben. Weiter scheinen spezielle und schrille Gags wie z. B. die Flöte, der Computer am Arm, die Roboter bei ihnen besonders gut anzukommen. Um Spass zu haben, braucht man also nicht den Zusammenhang zu begreifen, sondern es genügt, die erwarteten und bekannten Muster in jeder neuen Szene wiederzuentdecken.

Man kann dies als «szenisches Verstehen» (Moser 1995, S.138f.) umschreiben, also als ein Verständnis, bei dem es um das Wiedererkennen der immergleichen Elemente in den Folgen der Serie geht. Diese Einstellung ist vor allem für jüngere Kinder charakteristisch: erst langsam entwickelt sich im beginnenden Schulalter ein chronologisches Verständnis von Handlungsabläufen.

Dennoch bedeutet dies nicht, dass solche Geschichten für Kinder wenig oder nichts bedeuten. Gerade die holzschnittartige Darstellung der Charaktere und die damit erleichterte Zuordnung zu Kategorien wie «gut» und «böse» kann den Kindern die Auseinandersetzung mit dem Film auch erleichtern. Es scheint sogar, dass es ihnen diese einfache Struktur erleichtert, ihre eigenen Themen mit dem Film in Beziehung zu bringen. Was dies bedeutet, beschreibt Ben Bachmair: «Kinder haben, wie alle anderen Menschen auch, Ziele, Wünsche und Träume, die um bestimmte Themen kreisen: zum Beispiel gross und stark zu sein, geliebt zu werden, in die aufregende Welt hinauszutreten und dabei doch beschützt zu werden, als schön und erfolgreich bewundert zu werden usw.» (Bachmair 1993, S. 23). Daran können die Kids nun aber auch in den Power Rangern anknüpfen, wo Motive herausgestellt werden wie:

- aus der Geborgenheit des Alltags in eine bedrohliche und fremde Welt hinauszutreten, die gleichzeitig lockt und ängstigt;
- grosse Abenteuer und Gefahren bestehen und das Böse besiegen;
- sich in einen grossen und starken erwachsenen Helden zu verwandeln;
- wissen, dass man noch andere Seiten in sich hat, als jene, die im gewöhnlichen Alltag erscheinen;
- in der Fremde und bei den dort stattfindenden Kämpfen auf die Geborgenheit einer Gruppe zurückgreifen können;
- beim Kampfsport für seine Fähigkeiten von anderen bewundert werden.

Fernsehen bietet also Kindern Modelle an, worüber man phantasieren und welche man im imaginären Raum erproben kann. Es kann dabei, wie Bruno Bettelheim herausgestellt hat, die Gestaltung der Auseinandersetzung mit inneren Realitätskonflikten unterstützen (vgl. Bettelheim 1987)

Gewaltpotential und Schutzmechanismen

Doch muss es dann gerade eine Sendung wie die Power Rangers mit ihren sich alle paar Minuten wiederholenden Gewalttritualen und dem ganzen darin eingebauten Machogehabe sein – mit all den Robotern, Monstern und wild herumschiessenden Power Rangern? Nun soll diese Serie gewiss

Die holzschnittartige Darstellung der Charaktere kann den Kindern die Auseinandersetzung mit dem Film auch erleichtern.

nicht zum verkannten pädagogisches Qualitätsfernsehen aufgewertet werden: Schund bleibt Schund. Auf der anderen Seite spricht dennoch nichts dagegen, dass Kinder trotz allem daran bestimmte Entwicklungsthemen aktualisieren.

*Kinder haben Lust,
sich in angstbesetzte
Situationen zu
begeben, wenn dies
im gesicherten
Rahmen geschieht.*

Es bleibt die Frage, ob diese Szenen bei den Kindern Angst erzeugen oder nicht? Die Antworten in der Umfrage deuten auf eine gewisse Ambivalenz hin: Einerseits gibt man nicht gern zu, Angst empfunden zu haben, während einem die Monster auf der anderen Seite unheimlich vorgekommen sind. Aber auch die Angstgefühle selbst sind mit ambivalenten Gefühlen verbunden, die Jan-Uwe Rogge als «Angstlust» beschrieben hat: «Kinder haben Lust, sich in angstbesetzte Situationen zu begeben, sie zu erleben, sich zu erfahren – wenn dies im gesicherten Rahmen, in einem Kontext selbstgeschaffener und -bestimmter Regeln und Rituale geschieht, die damit einhergehenden Verunsicherungen erträglich und beherrschbar bleiben. Angst-Erleben bedeutet eine erhöhte physiologische Erregung, lässt eine intensive Selbstempfindung zu und geht, mit der Hoffnung auf Sicherheit, dem guten Ende einher» (Rogge 1990, S. 99).

Das gebannte und doch völlig verkrampfte Hinsehen auf den Fernseher, das wir bei unseren Beobachtungen konstatierten, könnte ein Anzeichen für diese Angstlust darstellen. Selbst das Mädchen, welches es vorgezogen hatte, in der Spielecke zu bleiben, schaute wie gebannt auf die belebte Mattscheibe. Doch auch für den gesicherten Rahmen, den Rogge erwähnt, gibt es in diesen Filmen dramaturgische Mittel, die helfen, die Angst zu beherrschen:

1. Einmal könnte man auf das «gute Ende» verweisen, durch das jede Geschichte abgerundet wird. Der Film geht wieder in den Alltag über und die Anspannung wird durch den entspannenden Schluss selbst wieder gelöst.

2. Es ist auch relativierend festzuhalten, dass zwar viele der Kampfszenen brutal und abstossend erscheinen, dass aber nie Blut fließt. Gewalt hat in diesen Filmen ihre eigene Ästhetik: So erhalten manche Kampfszenen, in denen die Power Rangers ihr fernöstliches Kampfritual durchziehen, fast den Charakter eines Balletts. Leichtfüßig und mit tänzerischen Bewegungen fliegen sie durch die Luft und rollen am Boden wieder ab – manchmal fast ohne Berührung mit dem Feind. Untermalt von pulsierender Musik blitzen Laserstrahlen wie ein elektronisches Feuerwerk über den Bildschirm. Im Vergleich dazu wirken reale Kriegsszenen in der Tagesschau viel härter und bedrohlicher als die Kämpfe der Power Rangers gegen ihre Monster-Pappkameraden aus Plastik. So hat auch die Forschung darauf aufmerksam gemacht, dass reale Gewalt für Kinder viel schwieriger zu ertragen ist als fiktionale (vgl. dazu auch: Moser 1995, S. 180). Möglicherweise hilft es denn auch den Kindern, Gewaltszenen zu bewältigen, wenn sie – wie die Befragung belegt – das Geschehen als fiktiv interpretieren können.

3. In dieselbe Richtung wirkt die überschaubare und immer-gleiche Dramaturgie der Seriengeschichten, die zwar gewalttätig sind, aber immer auf die gleiche Art und Weise. Wie Theunert u. a. (1992) betont haben, reagieren Kinder vor allem auf Geschichten, die in mysteriöse Kontexte eingebettet sind, mit Angst. Diese sind für sie unbegreiflich, und es ist ihnen auch nicht möglich, sich davon zu distanzieren. In gewisser Weise trifft dies auch für die Monster zu, gegen welche die Power Rangers zu kämpfen haben; deshalb sind wir auch immer wieder auf Ängste gestossen. Auf der anderen Seite sind der klare Rahmen und die eindeutigen Erwartungen, welche erfahrene Power Rangers-Seher entwickeln, auch ein Schutzmechanismus, der verhindert, dass die Zuschauer vom Gesehenen überwältigt werden.

Die Spannungsbögen, oder: der «kleine Unterschied»

Charakteristisch für die Dramaturgie der Power-Rangers-Filme ist nun gerade dieser überschaubare Rahmen mit den auf- und abschwellenden Spannungsbögen, die im Wechsel ablaufen und den Film dem Höhepunkt zutreiben. Sie gliedern den Film und kanalisieren die Erwartungen. Konkret bedeutet dies, dass sich Alltagsszenen von Jugendlichen auf einem ruhigen Musikhintergrund und die Kampfszenen der verwandelten Power-Rangers mit hektischen Handlungs- und Musiksequenzen abwechseln.

Charakteristisch für die Dramaturgie der Power-Rangers-Filme ist dieser überschaubare Rahmen.

Doch nehmen die zuschauenden Kinder die Struktur überhaupt wahr, bzw. lassen sie sich auf diese ein? Um dies zu untersuchen, unterteilten wir den Film in 22 Szenen und legten dann nach theoretischen Gesichtspunkten fest, welche Szenen einen hohen bzw. einen tiefen Grad von Spannung aufwiesen:

- Alle Szenen, in denen die «Helden» nicht mit Feinden in Kontakt kommen und in denen die Feinde auch nicht gezeigt werden, erschienen uns durch einen tiefen Spannungsgrad gekennzeichnet. Das sind also die Szenen: 1, 2, 4, 5, 8, 9, 10, 12, 15, 17, 22
- Eher spannende Szenen sind jene, wo Bilder vom feindlichen Planeten gezeigt werden. Zu diesen eher spannenden Szenen zählten wir die Szenen 3, 6, 13, 19 und 21.
- Als hochspannende Szenen definierten wir alle Szenen, in denen unsere Helden in direkten Feindkontakt kommen. Dazu gehören demnach die Szenen 7, 11, 14, 16, 18 und 20.

Während die Kinder nun den Film sahen, beobachteten wir den Grad ihrer tatsächlichen Anspannung.

Der Vergleich der Totalzahlen (von Mädchen und Jungen zusammen) bestätigt zwar generell das Vorhandensein von Spannungskurven, die vor allem gegen Schluss zu einem Höhepunkt kommen. Dennoch erscheinen die Zusammenhänge nicht so stark, wie wir sie vermutet hatten. Bis zur Szene 17 sind nur einmal (Szene 7) mehr als die Hälfte aller Schüler und Schülerinnen sehr angeregt.

Das Bild ändert sich schlagartig, wenn wir die Resultate der Jungen und Mädchen separat mit den Spannungsbögen vergleichen (Siehe Diagramm

Szene	Angespannt			Gelangweilt		
	w	m	t	w	m	t
1. Vorspann: Vorstellen der Helden	2	2	4			
2. Trainingsraum: Ende Trainingsstunde		1	1			
3. Böser Planet: Königin u. Monster mit zwei Köpfen		1	1			
4. Trainingsraum: an der Bar; die Doofen kommen						
5. Im Park: Training Jason u. Tommy						
6. Böser Planet: Betrachten Szene 5						
7. Im Park: Papagei greift an > Verwandlung von Jason u. Tommy > Kampf mit Papagei > keine Chance > die Beiden haben ab	6	7	13			
8. Hauptquartier (HQ)der PR: Gehirn u. Gehilfe > alle da: Planung > Frucht	Ein Mädchen verlässt den Raum					
9. Wald: Tommy holt Frucht						
10. HQ: Analyse > Verwandlung der PR, da Angriff auf Tommy	4		4			
11. Wald: Papagei u. Patrouille gegen PR> Kampf	3	7	10			
12. Wald: Tommy sieht Frucht						
13. Böser Planet:						
14. Wald: Angriff der Patrouille auf Tommy	3	7	10			

Szene	Angespannt			Gelangweilt		
	w	m	t	w	m	t
15. HQ						
16. Wald: Tommy verliert Kampf, Patrouille nimmt ihm Frucht u. haut ab. Gespräch Tommy-HQ, Info über PR in Bedrängnis, Tommy hat Idee mit Frucht	2	6	8			
17. Trainingsraum: Bar; Tommy erhält Frucht						
18. Wald: PR> unterliegen Tommy taucht auf u. wirft Frucht > Die zwei Köpfe streiten miteinander> Papagei verliert	7	8	15			
19. Böser Planet: Königin wirft Schwert auf Erde > Papagei wird riesig PR brauchen Roboter	9	2	11			
20. Vulkanlandschaft: Roboter macht sich kampfbereit u. richtet sich auf >Flieger kommt u. bildet Kopf > 1 Roboter u. 1 Dino (von Tommy hergepfif- fen) Kampf mit Papagei Tommy ruft nach mehr Power >>>Papagei wird abgeschossen u. explodiert	10	8	18	1		1
21. Böser Planet: Königin ist frustriert					1	1
22. Trainings- raum: Ausklang Frauen üben, die 2 Doofen >werden v. Frauen verprügelt				6	1	7

Kriterien der Verhaltensmöglichkeiten „angespannt“ und „gelangweilt“

Als angespannt galten die Kinder, wenn ...

...eine Anspannung des Körpers zu sehen war,
...der Daumen im Mund war,
...sie sich in Richtung TV beugten,
...sie die Stirne runzelten,
...der Mund offen war,
...sie an den Fingernägel oder Lippen kauten,
...zusammenzuckten,

...Ausrufe oder Kommentare von sich gaben
...oder weit geöffnete Augen hatten.

Als gelangweilt galten die Kinder, wenn...

...der Körper entspannt war,
...sie gähnten,
...sie den Kopf vom TV wegdrehten
...oder miteinander schwatzten.

Abbildung 1: Die Filmszenen und die darauf bezogenen Verhaltensweisen.

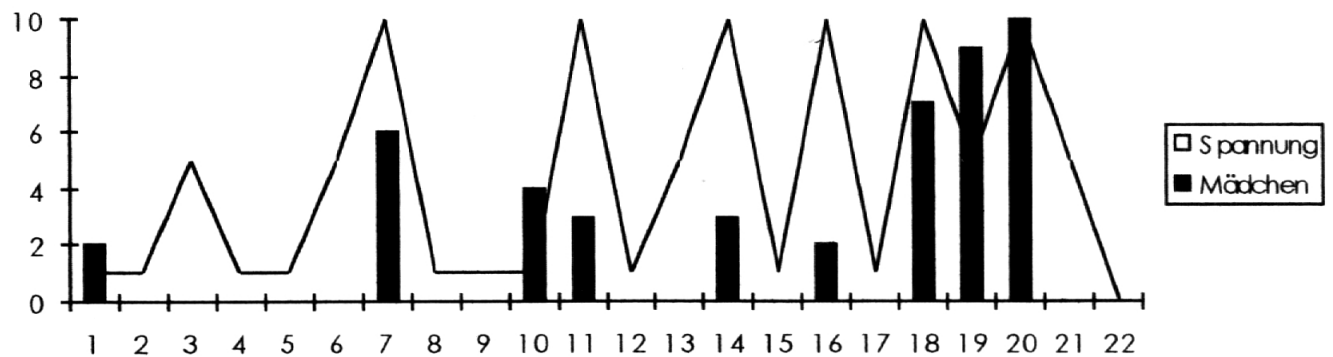
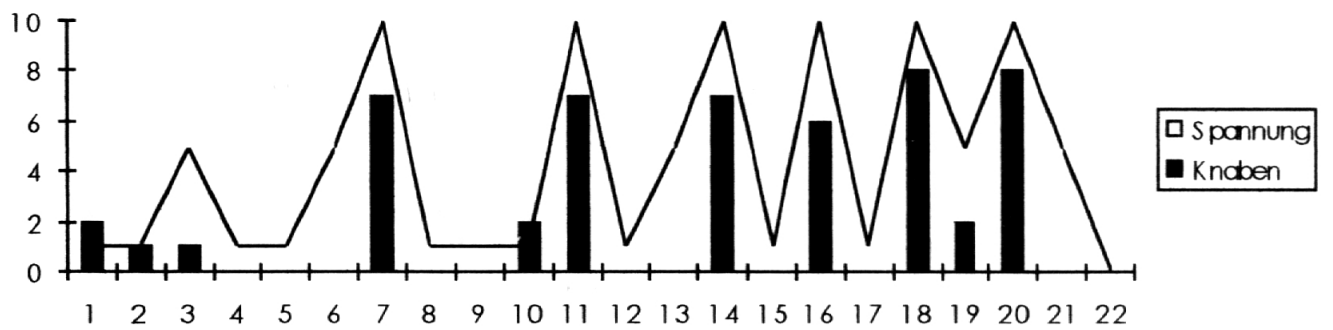
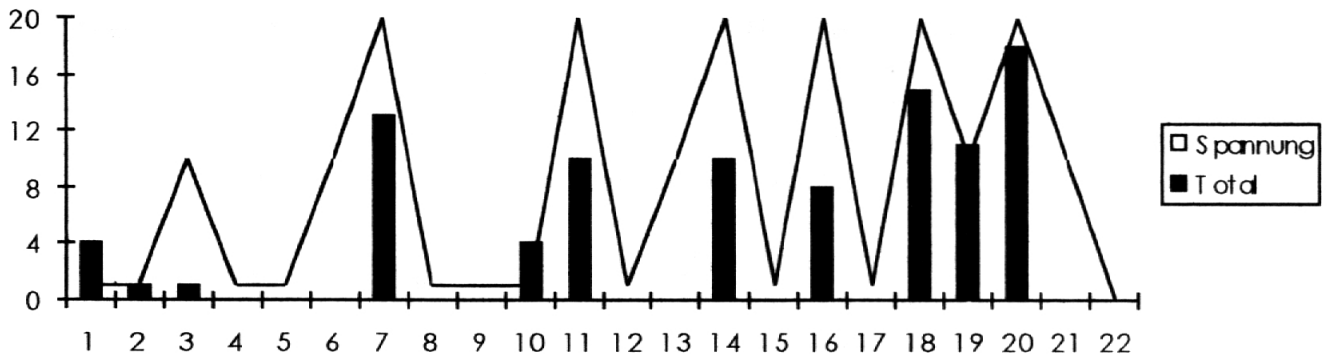


Abbildung 2¹

¹Die horizontale Nummerierung von 1 bis 22 steht für die jeweiligen Szenen. Die Inhalte der entsprechenden Szenen sind in Abbildung 1 stichwortartig ausgeführt.

Die vertikale Achse steht für die Intensität der Spannungsbogen:

1 = nicht sehr spannende Szenen, ohne Feindkontakt, ohne Kampf

5 bzw. 10 = eher spannende Szenen, Szenen von feindlichen Planeten

10 bzw. 20 = sehr spannende Szenen, Kämpfe.

Darin eingesetzt ist die Anzahl der Kinder mit hoher Spannungsintensität. In diesem Sinne gilt die vertikale Beschriftung bezüglich der Balken als Angabe über die Anzahl hochgespannter Jungen und/oder Mädchen pro Szene. (Jungen: N = 9, Mädchen: N = 11; ab Szene 8: N = 10).

In Diagramm 1 sind die Resultate der Mädchen und Jungen zusammengefasst, als: N = 20. (Die vertikale Numerierung geht daher auch von 1 bis 20). Zur Vereinfachung der Darstellung gehen wir bei Diagramm 2 von einer Anzahl von je N = 10 aus.

2 und 3). Beeindruckend ist das Ansprechen jeweils fast aller Jungen (Diagramm 2) auf alle Spannungsspitzen: Szenen 7, 11, 14, 16, 18 und 20. Mehr als die Hälfte der Mädchen (Diagramm 3) zeigt dagegen nur gerade bei den Szenen 7, 18, 19 und vor allem 20 äussere Zeichen von Spannung. Bei den Szenen 11, 14 und 16 sind jeweils weniger als die Hälfte angespannt.

Generell ist festzustellen, dass die Mädchen nach anfänglicher Spannung (Szene 1) bis zur Szene 7 keine relevanten Verhaltensäusserungen zeigten. Die Reaktionen auf Szenen 11, 14 und 16 sind im Vergleich zu denen der Jungen unbedeutend und im Vergleich zum Anteil bei Szene 7 abnehmend. Die Reaktionen der Mädchen und Jungen auf Szene 10 – die eigentlich eine eher harmlose ist – kann mit der plötzlichen Wende in dieser Szene erklärt werden. Anfangs ist das Hauptquartier der Power Rangers zu sehen, in der zweiten Hälfte aber wird ein Power Ranger von einer feindlichen Raumpatrouille angegriffen

Frappierend erscheint vor allem die «Spannungs-Disziplin» der Jungen. Ihr überdurchschnittliches Reagieren auf alle spannenden Szenen und die gleichzeitig fast hundertprozentige Nicht-Reaktion auf alle anderen Szenen scheint darauf hinzuweisen, dass das der Serie zugrundegelegte Konzept des Spannungsaufbaus bei dieser Gruppe aufgeht. Ganz anders dagegen bei den Mädchen: Ausser bei wenigen Höhepunkten scheint bei ihnen das Konzept nur schlecht zu funktionieren. Das drückte sich auch darin aus, wie die Kinder über den gesehenen Film erzählten. Generell war festzustellen, dass die Jungen mehr und lebhafter berichteten als die Mädchen. Letzteren gefielen die Kampfszenen viel weniger, vor dem Vogel hatten sie Angst. Das gäbe schlechte Träume, meinte ein Mädchen.

So scheint diese Analyse zu bestätigen, dass es beim Konsum von Serienfilmen grosse geschlechtsspezifische Unterschiede gibt. So sind auch die Begründungen, die Jungen und Mädchen zu ihren Lieblingssendungen angeben, ganz unterschiedlich: «Die Mädchen wählen Sendungen nach Kriterien wie «an eigenes Familienleben erinnert werden», «schöne Zeichnungen der Tiere», «lustige Verwechslungen» aus. Grosses Gefallen finden die Jungen an Action, Spannung, lustigen Geschichten, Verfolgungen, Explosionen und technisch wirkungsvollen Filmen» (Krepfer u. a. 1995, S. 2). Zwar versuchen auch Actionfilme beide Geschlechter anzusprechen und Mädchenspezifische Elemente einzubauen – bei den Power Rangers etwa:

- die unterhaltenden Rahmengeschichten im Milieu des Freizeitsports,
- die Tatsache, dass auch Mädchen zu den Power Rangers gehören,
- die Zauberin Rita als (weibliche) Verkörperung des Bösen.

Das Schema von spannungsbezogener Action ist ganz stark auf männliche Sozialisationsmuster bezogen.

Während es aber Sendungen wie Baywatch gelingt, Kindern beider Geschlechter Inhalte anzubieten, die sie interessieren, funktioniert dies bei den Power Rangers offensichtlich nur sehr beschränkt. Das Schema von spannungsbezogener Action und Erprobung der Kräfte im Kampf ist ganz stark auf männliche Sozialisationsmuster bezogen – und kommt offensichtlich auch genauso an.

Literatur

Ben Bachmair, TV-Kids, Ravensburg 1993.

Claudia Krepfer, Dominic Widmer, Tibor Beregszaszy, Männliche Sendungen – Weibliche Sendungen. Was sich Jungen und Mädchen am liebsten im TV anschauen, Basel 1995 (vervielfältigtes Manuskript).

Heinz Moser, Einführung in die Medienpädagogik. Aufwachsen im Medienzeitalter, Opladen 1995.

Jan-Uwe Rogge, Kinder können fernsehen, Hamburg 1990.

Helga Theunert u.a (Hrsg.), Zwischen Vergnügen und Angst – Fernsehen im Alltag von Kindern, Berlin 1992.