

Inhalt

I	Theoretischer Bezugsrahmen und Ansatz der Studie	1
1	Informations- und Handlungsbedarf	1
2	Cartoons – Favoriten der Kinder	3
2.1	Zum Begriff ‚Cartoon‘	3
2.2	Zur Entwicklung des ‚Animated Cartoon‘	4
2.2.1	Die Anfänge: Sieh zu, wir bewegen uns!	4
2.2.2	Walt Disney: Figuren mit Charakter und Geschichten mit Herz	5
2.2.3	Tex Avery: „School of Violence“	6
2.3	Cartoons als Genre des deutschen Kinderfernsehens	7
2.3.1	Entwicklung des Cartoonangebots im deutschen Kinderfernsehen	8
2.3.2	Merkmale des aktuellen Cartoonangebots – Stand der Forschung	10
2.4	Zusammenfassung	16
3	Cartoons und die Rezeption durch Kinder	17
3.1	Die kindliche Rezeption von Medienangeboten	17
3.1.1	Strukturmerkmale der Medienrezeption	18
3.1.2	Prozessmerkmale der Medienrezeption	19
3.2	Die kindliche Cartoonrezeption	21
3.2.1	Bedürfnisstruktur der Kinder	21
3.2.2	Strukturelle Aspekte des Zeichentrickangebots	22
3.2.3	Struktur des sozialen Kontextes	24
3.3	Zusammenfassung	25
4	Komik und Lachen	26
4.1	Allgemeine Merkmale des Komischen und des Lachens	27
4.2	Spielarten des Komischen	28
4.2.1	Komik der Person	28
4.2.2	Komik der Situation	30
4.2.3	Sprachkomik	31
4.2.4	Gewalt als Komik stiftendes Element	33
4.2.5	Komik und Lachen im kommunikativen Kontext	35
4.3	Die Komikpräferenzen der Kinder	36
4.3.1	Freie Komik oder die Freude an Kontrasteffekten	36
4.3.2	Die groteske Gestalt des Leibes oder das Wiederaufleben der Sinnlichkeit	37
4.3.3	Sprachkomik oder das Spiel mit den Normen der Sprache	38
4.3.4	Blödeln oder die Chaotisierung der Realität	38
4.4	Das Lachen der Kinder	39
4.4.1	Wesen und Entwicklung des kindlichen Humors	39
4.4.2	Geschlechtsspezifische Aspekte	41
4.4.3	Unterschiede zwischen Erwachsenen und Kindern	41
4.5	Zusammenfassung	43
5	Zentrale Annahmen für die Untersuchung	44

II	Methodisches Vorgehen	47
1	Produktanalyse	47
1.1	Untersuchungsgegenstand	47
1.2	Analyse	48
1.2.1	Sequenzliste – ein Beispiel	49
1.2.2	Analyseleitfaden	51
1.2.3	Auswertung und Interpretation	54
2	Rezeptionsanalyse	54
2.1	Auswahl der Probanden	54
2.2	Gruppengespräche	56
2.2.1	Leitfäden	56
2.2.2	Auswahl der Cartoons	57
2.2.3	Durchführung	57
2.2.4	Auswertung	58
2.3	Intensivinterviews	58
2.3.1	Leitfäden	58
2.3.2	Auswahl des Cartoons	58
2.3.3	Durchführung	59
2.3.4	Auswertung	59
3	Interpretative Gesamtauswertung	60
III	Ergebnisse der Produktanalyse	61
1	Analyse des Narrativen	61
1.1	Eine bunte Mischung – Die Themen in den Cartoons	61
1.2	Vor allem witzig – Die Figuren in den Cartoons	62
1.3	Bekannt und vorhersehbar – Die Erzählstruktur in den Cartoons	63
1.4	Mehr als nur Kulisse – Musik und Geräusche in den Cartoons	64
1.5	Zusammenfassung und Interpretation	66
2	Analyse der dargestellten Komik	67
2.1	Allgemeine Merkmale	68
2.2	Sprachkomik	69
2.2.1	Reime	69
2.2.2	Wortschöpfungen	69
2.2.3	Spiel mit Doppeldeutigkeiten	70
2.2.4	Schlagfertige Kommentare und ‚coole‘ Sprüche	71
2.3	Komische Figuren	72
2.3.1	Der Ewig Erfolgreiche	72
2.3.2	Der siegessichere Verlierer	73
2.3.3	Der kindliche Erwachsene	73
2.3.4	Der Chaot	74
2.3.5	Der Außergewöhnliche	75
2.3.6	Die missglückte Imitation	75
2.3.7	Das komische Paar	76
2.4	Komische Handlungskonstellationen	76

2.4.1	Die David-Goliath-Konstellation	77
2.4.2	Ein Unglück kommt selten allein	77
2.4.3	Vermischung verschiedener Welten	78
2.4.4	Imitation medialer Vorlagen	79
2.5	Zusammenfassung und Interpretation	79
3	Analyse der dargestellten Gewalt	81
3.1	Exkurs zum Begriff ‚Gewalt‘	81
3.2	Wesentliche Aspekte der Gewalt in lustigen Cartoons	82
3.2.1	Aggressoren	82
3.2.2	Opfer	83
3.2.3	Formen der Gewalt	84
3.2.4	Folgen der Gewalt	85
3.3	Zusammenfassung und Interpretation	86
4	Interpretative Gesamtauswertung	87
IV	Ergebnisse der Rezeptionsanalyse	91
1	Ergebnisse der Gruppeninterviews	91
1.1	Gruppeninterview mit Kindern	91
1.1.1	Genrekenntnis und Vorerfahrungen	92
1.1.2	Rezeptionsverhalten	93
1.1.3	Komik	95
1.1.4	Gewalt	98
1.1.5	Zusammenfassung und Interpretation	100
1.1.6	Rollenspiele	101
1.2	Gruppeninterview mit Eltern	104
1.2.1	Genrekenntnis und Vorerfahrungen	104
1.2.2	Rezeptionsverhalten	106
1.2.3	Komik	109
1.2.4	Gewalt	111
1.2.5	Zusammenfassung und vergleichende Interpretation	112
2	Ergebnisse der Intensivinterviews – Falldarstellungen	114
2.1	Familie L.: „Meine Mutter findet das halt dann immer ‘n <i>bisschen hektisch</i> .“	115
2.2	Familie C.: „Dann sag‘ ich: Wie ka‘ma‘ über so‘n Quatsch lachen?“	120
2.3	Familie M.: „Das is‘ alles so‘n bisschen übertrieben.“	124
2.4	Familie G.: „Ich <u>kann</u> über solche Sachen nich‘ lachen, das is‘ total realitätsfremd.“	129
2.5	Familie K.: „Also eigentlich kann ich da nich‘ d‘rüber lachen.“	134
2.6	Familie E.: „Ich mag eher auch Cartoons, wo es <u>mögliche</u> Sachen gibt und <u>keine unmöglichen</u> .“	139
2.7	Familie O.: „Wenn einer lacht, dann lachen auf einmal alle.“	144
2.8	Familie A.: „Dann sin‘ mir am Lachen, un‘ dann kommt die [Mutter] direkt ‘rein: Warum lacht ihr so?“	148
3	Interpretative Gesamtauswertung	152

X

V	Resümée	157
VI	Literatur	163
VII	Anhang	191
1	Analyse der ausgewählten Cartoons	191
1.1	„Es ruft der Räuber“ aus der Serie <i>Bugs Bunny</i>	191
1.2	„Grünkäppchen“ aus der Serie <i>Slimer & the real Ghostbusters</i>	193
1.3	„Rette sich, wer kann“ aus der Serie <i>Grimmy</i>	197