

Reinhard Winter/Gunter Neubauer

Große Helden für kleine Jungs

Zugänge zu den Helden der Jungen im Kinderfernsehen

Sind die beliebten Helden der Jungen so eindimensional, wie Eltern und professionell Erziehende fürchten? Woran könnte es liegen, dass manche »Qualitätsprogramme« Jungen nicht erreichen? Der vorliegende Artikel gibt einige Antworten aus Sicht der Jungenforschung.

Warum gucken Jungen denn soo einen Mist...?« – Diese Frage taucht oft auf, wenn Erwachsene sich damit auseinandersetzen, welche Helden Jungen im Fernsehen mögen, warum sie Helden überhaupt gut finden und warum ihnen gerade diese oder jene Helden gefallen. Eltern, zumal Mütter, fragen sich das, weil sie an dieser Stelle ihren Sohn nicht verstehen können, oder weil sie (mit Sorgenfalten auf der Stirn) seine Entwicklung gefährdet sehen. Professionell Erziehende koppeln die Figurenpräferenz der Jungen mit der Kritik an traditionellen Männlichkeitsmustern, die Heldenbegeisterung der Jungen gilt ihnen als rückständig, sinn- und nutzlos. MedienpädagogInnen und Fernsehschaffende vor allem bei nichtkommerziellen Sendern rätseln, warum Jungen auf gut gemeinte, hochwertige Angebote nicht anspringen – Jungen präferieren anderes, auf den ersten Blick oft Schlichteres. Die Vorurteile: Solche Jungenfiguren seien problematisch, weil unsozial, ungebildet oder gewaltnah, außerdem eindimensional gestrickt und immer dasselbe. Aber wie empirisch festgestellt wer-

den kann, gibt es sehr viele Jungen – wohl deutlich die Überzahl –, die derartige Helden zwar mögen, aber im persönlichen Kontakt gut entwickelt sind, sich als kreativ und kommunikationsfähig erweisen und Konflikte nicht mit Faust oder Waffe, sondern verbal und kooperativ lösen. Aus nüchterner Distanz müssen wir zunächst einmal feststellen, dass solche Helden ganz offenbar etwas haben, was Jungen gerne sehen möchten – und dass sie dies in bestimmten Sendungen, Serien und Sendern eher wiederfinden, in anderen nicht.

Leitfrage und Vorgehen

Aus dieser Wahrnehmung und Hypothese leitet sich unser Vorgehen ab: Wir betrachten die Helden von Jungen mit einem »Jungenblick« und zugleich aus der Perspektive einer verstehenden, empathischen Jungenforschung, d. h. nicht urteilend, sondern mit einem strukturell-analytischen Zugang. Wir fragen dabei auch nach der Funktionalität der Figuren für die Lebensbewältigung von Jungen und nach dem Eigen-Sinn, den Jungen ihren Helden geben. Daraus rekonstruieren wir Aspekte und Themen, die Jungen an ihren Helden ansprechen und interessieren. Die Leitfrage, mit der wir uns gängigen Lieblingshelden von Jungen nähern, lautet: Was ist das denn, was Jungen gefällt? Und wie lässt sich das systematisch – in einem Modellentwurf – erfassen? Wir suchen damit auch eine

Antwort auf die eingangs genannte, oft mit bestürztem Unterton zu hörende Frage vieler Erziehender.

Die Entwicklung des im Folgenden dargestellten Modells schließt an unsere bisherigen Arbeiten zur Thematik der Jungenfiguren an (s. Literaturhinweise). »Jungenfiguren« meint hier »von Jungen präferierte Figuren« bzw. »Figuren im Blick der Jungen«, also auch der Gehalt von Figuren, den Jungen aktiv hineinlegen (konstruieren). Dabei handelt es sich um einen experimentellen Zugang: Das im diskursiven Verfahren während eines Forschungs-Workshops¹ fortentwickelte Modell befindet sich noch im Diskussionsprozess und muss weiter auf seine Tragfähigkeit hin überprüft werden.

Zwei Arten von Helden

Wir greifen für unser Modell auf eine Grunddifferenzierung zurück, die wir bereits an anderer Stelle beschrieben haben (vgl. Winter/Neubauer 2006). »Oben drüber« oder »unten durch« sind die beiden Hauptlinien, nach denen heldenhafte Jungenfiguren angelegt sind.

Der »Oben-drüber«-Heldentyp ist der klassische Held, eine Figur mit »normalen«, oft auch überragenden Potenzialen. Dabei kann es sich um Inselbegabungen handeln, die nur in bestimmten Bereichen zum Einsatz gebracht werden können. Im Sinn besonderer Fähigkeiten oder Eigenschaften erlauben sie dem Helden,

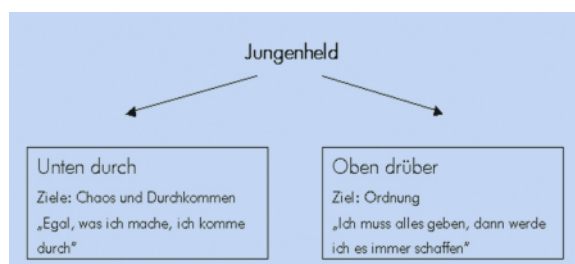


Abb. 1: Grunddifferenzierung von Junghelden

Hindernisse anzugehen und zu überwinden. Mit solchen Potenzialen entspricht der Held im Prinzip den Anforderungen, die an ihn gestellt werden. Er muss diese aber gegen Widerstände bewähren, Schwierigkeiten meistern, dabei innere und äußere Grenzen überschreiten, sich selbst als Ganzes oder auch nur bestimmte Fähigkeiten weiterentwickeln (vgl. Abb. 1 re.). Trotz vieler Krisen und sogar trotz der Gefahr des völligen Scheiterns schafft er es am Ende. »Oben-drüber«-Helden vollbringen zwar immer wieder herausragende Leistungen – echte »Heldentaten« –, ohne allerdings dafür besondere, nachhaltige Anerkennung zu erhalten, die den höheren Status dauerhaft zuerkennt. Meist wartet schon die nächste Herausforderung (z. B. in der nächsten Folge).

Der »Unten-durch«-Heldentyp ist der Antiheld, der die vorhandenen Anforderungen unterläuft (nach dem Prinzip »unter der Hürde durch«). Dabei kommt er überraschenderweise weiter, ohne den Anforderungen je ganz zu genügen. Er kultiviert den Misserfolg, das Scheitern und Versagen, und ist allenfalls auf diesem Gebiet »perfekt«. Sein Motto lautet: »Egal was ich mache – ich komme durch!« (vgl. Abb. 1 li.). Solche Figuren verursachen häufig Chaos, Tumult und Durcheinander, wodurch sie die Ordnungen und Leistungsanforderungen der Erwachsenenwelt permanent infrage stellen. Auch daraus ergibt sich eine Art Wiederholungszwang: Figuren dieses Typs würden sich ja gleichsam selbst erledigen, wenn sie sich dauerhaft von diesem Bewältigungsmuster lösen könnten.

im weiteren Sinn humorvoll.

Beide Figuren-Grundmuster lassen sich auf das Verhältnis von Chaos und Ordnung beziehen: Ein »Oben-drüber«-Held sorgt für Ordnung; er stellt Ordnung wieder her, wenn sie aus dem Gleichgewicht gerät oder er verteidigt die Ordnung gegen Angriffe, die zum Chaos führen. Insbesondere Kriminalität oder Bedrohungen »von außen«, durch »das Böse« (z. B. fremde Mächte, außerirdische Eindringlinge, Feinde aller Art) sind hier als exemplarische Bewältigungsaufgaben zu nennen. Der »Unten-durch«-Held produziert dagegen Chaos, er verursacht absichtlich oder unabsichtlich Unordnung oder kämpft ganz gezielt (z. B. mit fiesen Tricks, grenzwertigen Streichen, üblen Beleidigungen) gegen die Ordnung, die er aber nie wird überwinden können. Eine typische »Oben-drüber«-Figur

So gesehen stellt dieser Heldentyp gegebene Ordnungen und Regeln nicht prinzipiell infrage, sondern setzt sich durchaus kreativ damit auseinander. Die Aggression bleibt überwiegend kanalisiert und

ist etwa Yugi aus der Serie *Yu-Gi-Oh!*, der sich in einem latenten Bedrohungsszenario bewähren muss. Dabei erscheint das Leben als weitgehend berechenbares Regelspiel: Es zählt der Sieg nach Punkten. Belastungen und Herausforderungen des Lebens werden in Form des geregelten Duells zugleich reduziert und überhöht; Auseinandersetzungen und Angriffe erfolgen geordnet und vermittelt im Kartenspiel, ohne dass sich Yugi die Finger schmutzig machen muss. Dem Regelwerk im Sinn von Gesetz und Ordnung sind dabei letztlich alle Akteure unterworfen, auch wenn es – vor allem bei den »Feinden« – immer wieder Versuche gibt, zu tricksen und Regeln zu ignorieren. Fehler sind Yugi zwar zugestanden, aber sie rächen sich; Erfolg dagegen entsteht mit etwas (Karten-)Glück, vor allem aber aus dem perfekten Einsatz der eigenen und vermittelten Potenziale in Kombination mit richtiger Strategie und optimalem Ressourcenmanagement (was im »richtigen« Ausspielen der Karten kulminiert). Die endgültige Durchsetzung des Guten »ein für allemal« bleibt bei starken Gegnern aber eine immerwährende, nie ganz einzulösende Aufgabe, sodass sich Yugi dem Kampf im-

Differenzierungen

Bereits an dieser Stelle lässt sich feststellen: Der Vorwurf, Jungsfiguren seien immer dasselbe – also »monotyp« – trifft so nicht zu. Sie sind mindestens zweidimensional und höchstens darin stereotype Vertreter. Genauer besehen lässt sich auch diese Ansicht nicht halten; die Palette der Jungsfiguren präsentiert sich eher »polytypisch«. In einem nächsten Differenzierungsschritt zeigen sich zweimal zwei interessante Varianten der Grundmuster (vgl. Abb. 2).

Differenzierungen im »Unten-durch«

»Unten-durch«-Figuren verbindet in der Tendenz eine Bedrohung des sozialen Nahbereichs, es geht um Kampf und Chaos im kleineren Rahmen. Ihre Ausrichtung oder Orientierung kann in zwei Richtungen variieren: Sie bezieht sich auf eine (auch aus der Perspektive von Jungen) spätere biografische Phase, also »nach vorne« – einen Entwicklungsschritt weiter oder auch in das Erwachsenen; oder sie verortet sich in einer früheren Lebensphase, welche die Figur bereits abgeschlossen hat, also in der Kindheit, d. h. die Figur ist kindlich oder besser: kindisch angelegt. Dementsprechend ist eine Differenzierung in »Vorwärts-Helden« und »Rückwärts-Helden« möglich.

Ein exemplarischer »Vorwärts-Held« ist SpongeBob – er will vorankommen, erwachsen sein und arbeiten, hat aber ein kindliches Entwicklungsniveau und schreckt vor »erwachsenen« Anforderungen zurück; immer wieder schießt er auch durch seinen Hang zur Übergeneralisierung, Überproduktion und Hyperaktivität übers Ziel hinaus und fällt gerade dadurch zurück.

Der »Vorwärts-Held« Jimmy Neutron erfindet geniale Dinge und übertrifft dabei seinen Vater – allerdings passieren ihm häufig Missgeschicke, weil er doch nicht ganz Herr der Lage ist und ungeplante Nebeneffekte auftreten.

Dagegen müsste Bart Simpson als »Rückwärts«-Held ein viel reiferes Leistungsniveau haben; er scheint aber im regressiven Sumpf von Faulheit, Bequemlichkeit und Larmoyanz gefangen.

Auch Andy verhält sich bei seinen fiesen und sinnlosen Streichen wie ein kleiner Junge, den man nicht ganz ernst und schon gar nicht für voll nehmen kann.

Differenzierungen im »Oben-drüber«

»Oben-drüber«-Figuren verbindet, dass hier eher Ordnungen des gesellschaftlichen Makrobereichs bedroht erscheinen. Es geht quasi »ums Ganze«, und wenn die Helden sich nicht mit ihrer gesamten Kraft dafür einsetzen, wird etwas Dramatisches passieren. Dieser Einsatz findet in den Darstellungen der beliebten Helden auf zwei Weisen statt, die uns die Subtypen »Tun-Figuren« und »Weltgesetz-Figuren« unterscheiden lassen. »Tun-Figuren« sind völlig an ihrer Aktivität orientiert, sie sind Macher, die ihre Aufträge erledigen und Heldentaten vollbringen. Ihre Wirksamkeit erweist sich überwiegend im Handeln. Spiderman (aus der gleichnamigen TV-Serie) ist solch ein

mer wieder aufs Neue stellen kann und muss.

SpongeBob Schwammkopf ist ein »Unten-durch«-Held, der Alltagsthemen aufnimmt, die Jungen perspektivisch beschäftigen (z. B. Arbeit, Beruf, Leistung). Er »zelebriert« das »Unten-durch« regelrecht, Schwaches wird betont und gefeiert, indem er z. B. Peinliches demonstrativ hervorhebt und so vom peinlichen Effekt befreit: Schwäche wird zur eigentlichen Stärke.

SpongeBob würde die Hürden nicht schaffen, also definiert er durch Kultivieren und Zelebrieren die Hürde neu. Dadurch kommt er zwar nicht über die ursprüngliche, wohl aber über die neue, »eigene« Hürde und wird dadurch zum Gewinner.

Er glänzt durch die Freude am reinen Tun, dem der Aspekt der Reflexion völlig fremd ist. Er erhält dabei aber auch sichere freundschaftliche Unterstützung.

Auch Andy (aus *Typisch Andy!*) ist ein »Unten-durch«-Held, leicht entwicklungsverzögert in dem Sinn, dass er gerade nicht das tut, was man von einem Jungen seines Alters erwarten kann. Er nutzt sein kreatives Potenzial allein destruktiv, indem er Streiche spielt, die Chaos produzieren.

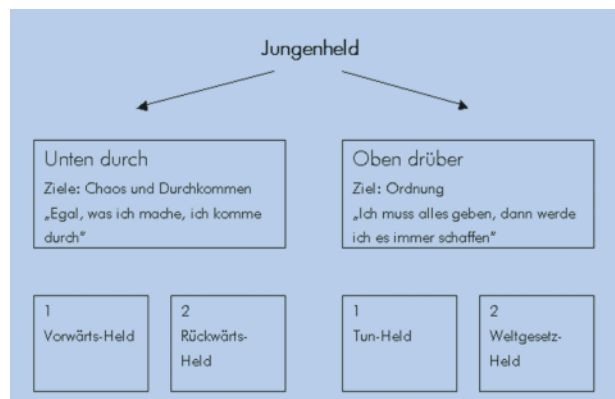


Abb. 2: Differenzierung der Grundmuster von Jungsfiguren

Jungenthema	Jungeninteresse
Aggression , und zwar sowohl die »gute« Seite des »Rangehens«, eine Sache angreifen, energisch in Konflikte gehen usw. wie auch die problematische oder bedrohliche Seite der Gewalt.	Jungen sind damit in ihrem Leben stark beschäftigt, einerseits in Bezug auf ihr eigenes Verhalten (die Frage des Umgangs mit eigenen aggressiven Impulsen, der Kultivierung ihrer Aggression oder der dünnen Grenzlinie zwischen Aggression und Gewalt); andererseits leben sie in einer Welt, in der sie von Gewalt bedroht sind - durch Gleichaltrige, Erwachsene, aber auch durch z. B. den Straßenverkehr - oder weil Gewalt als Mittel der Durchsetzung von Interessen präsentiert wird.
Freundschaft des Helden mit anderen Figuren - Freundschaft, die hält und die das Problem löst, besonders in Gefahr.	In der späten Kindheit und in der Jugendphase sind Jungen mit der Ablösung aus ihrer Familie stark auf gleichgeschlechtliche Gleichaltrige bezogen; sie beschäftigt, wie das geht: einen Freund haben, Freund zu sein, wozu das verpflichtet, wie man erreicht, dass Freundschaft hält usw. In den Heldenfiguren bekommen sie die Potenziale von Freundschaft vorgeführt, die sie im wirklichen Leben oft nur ahnen.
Soziale Bezüge in der Gruppe, Clique, Gleichaltrige, Team und Systembalance in Gruppenbezügen.	Neben einzelnen Freunden ist die Peergroup, die Gruppe der gleichgeschlechtlichen Gleichaltrigen, für Jungen sehr wichtig. Auch hier interessiert Jungen im Zusammenhang mit attraktiven Figuren vor allem die Potenz, die in gelingenden Gruppenbezügen stecken: Was kann eine (kleine) Gruppe Tolles leisten?
Generationenthematik (Vater-Sohn-Dynamik)	Mit dem Beginn der Jugendphase ändert sich die Generationenposition und das Generationenbewusstsein der Jungen. Jungen sind nicht mehr kindlich, sondern werden jugendlich und erwachsen. Die Lösung und Positionierung der Mutter gegenüber scheint - abgeleitet aus den Jungenthemen - dabei nicht so interessant zu sein, wie die Vater-Sohn-Beziehung, die in vielen Lieblingssendungen der Jungen thematisiert wird.
Krise, Versagen, Scheitern	Dem Held gelingt es zwar letztlich immer, Krisen zu bewältigen und nicht im Versagen stecken zu bleiben, aber dennoch ist dieses Thema für Jungen wichtig: Wie gehen die Helden damit um? Die Parallele in der Lebenswelt gerade jüngerer Jungen liegt darin, dass sie sich die neue Lebensphase mit neuen Regeln usw. erst aneignen müssen. Krise, Scheitern und Versagen gehören mit dazu. Wieder wird es eher die Potenz sein, die Jungen interessiert: Was kommt nach dem Scheitern? Werde ich es letztlich schaffen?
Dominanz-Umkehr: der Held ist »klein, aber überlegen«	Immer wieder zeigt sich die reale Situation der Jungen, klein und unterlegen zu sein, in einer interessanten Umkehrung: Der kleine Held ist der »eigentlich« Überlegene (z. B. Detektiv Conan: ein großer Geist in einem kleinen Körper).

Tab. 1: Jungenthemen, die in Sendungen behandelt werden, und das lebensphasenspezifische Interesse der Jungen daran

»Oben-drüber«-Held des Tuns. Im Vordergrund steht für ihn das Machen »ohne jeden Zweifel« – alles, was sein Handeln hemmen würde (Ambivalenzen, Zweifel, Nachdenken, Widerstände) wird eliminiert. Spiderman unterlaufen dabei immer wieder Fehler, er wird getäuscht und lässt sich vor den falschen Karren spannen – aber was soll's, im nächsten Anlauf versucht er, es einfach besser und richtig zu machen (Trial-and-error-Prinzip). Seine Devise lautet: »Wenn du nur machst, wird alles ganz einfach.« Damit ist ein Kontrapunkt

zu häufigen Jungenproblemen gesetzt, die etwa im Bereich von schulischen Anforderungen oder im Bereich der Überforderung durch kommunikativ-reflexive Bewältigungsvorgaben liegen. Yugi wiederum ist eine »Oben-drüber«-Figur, die den Aspekt »Weltgesetz« verfolgt. Um die bedrohte Ordnung zu sichern oder wiederherzustellen, steht nicht das schiere Agieren im Vordergrund, sondern zunächst die Fähigkeit, Regeln und Gesetzmäßigkeiten hinter dieser Ordnung zu verstehen. Erst dadurch las-

sen sich Aktivitäten effektiv und zielgerichtet durchführen. Yugi bewerkstelligt dies zumindest teilweise im Team, was sozialer und reflexiver Kompetenzen bedarf. Während Spiderman ein Einzelkämpfer ist, geht es in *Yu-Gi-Oh!* um Freundschaft, Verlässlichkeit und um ein Füreinander-Einstehen angesichts dauerhafter Bedrohungen.

Handlungsfelder und Variationen

Während uns die beschriebenen Grunddifferenzierungen die Anlage einer Figur verdeutlichen, eröffnen sich Handlungsfelder in den Themen, mit denen sich die Figuren auseinandersetzen. Die Anlage von Themen, eingebettet in dargestellte heikle Situationen, Problemlagen oder Konflikte, ermöglicht eine Vielzahl motivischer und dramaturgischer Variationen innerhalb der Grundunterscheidungen der Heldenfiguren. In der diskursiven Analyse der bei Jungen beliebten Heldenfiguren fallen exemplarische »Jungenthemen« auf, die von und mit den Figuren behandelt und bearbeitet werden; zudem finden sich einige eher verdeckte, aber häufig wiederkehrende oder gar durchgängige »Superthemen«, die Jungen eher subtil ansprechen und erreichen.

Jungenthemen

Die Heldenfiguren werden mit einer Vielzahl von Themen konfrontiert, die nahe am Alltag der Jungen liegen: Es sind lebensnahe Themen, die Jungen sich in diesem Alter aneignen, die sie bewältigen oder in der Jugendphase »transformieren« müssen. Das Ausagieren von Aggression ist z. B. in der Kindheit in anderer Form gestattet als im Erwachsenenalter; es gibt eine gewisse Spannung zwischen gestatteter männlicher Gewalt (für eine gute Sache, z. B. Polizei, Militär) und der Ächtung von Gewalt etwa als Form der Konfliktlösung

oder der Eigentumsaneignung. Jungenthemen korrespondieren mit Interessen der Jungen, die in ihren Lebenswelten und Entwicklungsphasen begründet sind.

Wir können also – quasi im Rückschluss aus der Analyse der Figuren – Jungenthemen, die von Jungen präferierte Heldenfiguren präsentieren, auf Entwicklungsaufgaben und lebensphasenspezifische Fragen beziehen, die Jungen beschäftigen (vgl. Tab. 1).

Superthemen

Hinter der Anlage der Helden und hinter den Jungenthemen in der Handlung findet sich eine Reihe von »Superthemen«. Superthemen sind nicht als offen ver- oder behandelte Themen präsentiert, sondern stärker verdeckt. Solche Themen beschäftigen Jungen auf einer anderen psychischen Ebene – man kann sie schlecht danach fragen – und doch wird jeder, der mit Jungen arbeitet, bestätigen, dass sie mit solchen Themen oder ihren Hintergründen mehr oder weniger stark beschäftigt sind.

Auffälligerweise erscheinen Superthemen bei allen beliebten Heldentypen und -serien mit einer gewissen Durchgängigkeit. Diese 7 Superthemen sind:

- 1 **Handlungsorientierung:** Aktivität hat einen deutlichen Vorrang vor der Reflexion. Im Zusammenhang mit dem Handeln werden »Inselbegabungen« positiv besetzt.
- 2 **Lösungsorientierung:** In der Darstellung der Helden wird nicht problematisiert, sondern es werden Wege der Lösung aufgezeigt. Besonders wichtig scheint dabei zu sein, dass dies für den Helden auf keinen Fall »entschämt« geschieht: Probleme führen nicht zur Entblößung des Helden, sondern zur Lösung des Problems.
- 3 **Befreiung vom Problematischen:** Die Betonung von Handlungs- und Lösungsorientierung verhindert eine Problematisierung. Offenbar

wollen Jungen »Bewältiger« sehen (und vielleicht auch sein) – was nicht bedeutet: Sieger, Täter oder Überwältiger (s. auch den Abschnitt »Probleme: Ja! Problematisierung: Nein!«).

- 4 **Dominanz- bzw. Distanzkommunikation:** Gerade unter Gegnern markiert Kommunikation häufig eine (erwünschte) Dominanz oder eine Distanz. Zu dieser Kommunikation gehört auch der Versuch der Potenzialabwertung des jeweiligen Gegners (Spott oder Häme).

- 5 **Verschobene Sexualität, Liebe, Eros:** Das Themenspektrum um Liebe und Sexualität wird zwar immer wieder aufgegriffen, allerdings in auffälliger Weise ver- oder behindert: die Devise lautet: »Aufgeschoben, aber nicht aufgehoben«. Aneignung und Bewältigung der sexuellen Fragen scheinen Jungen besonders durch die Möglichkeit zeitlichen »Aufschubs« zu interessieren (Latenz); immer wieder zeigt sich die Andeutung einer Spur von Sexualität (z. B. Schwärmen), die aber begründet verschoben wird (bei Detektiv Conan z. B. durch die körperliche Versetzung des Helden in eine kindliche Lebensphase).

- 6 **Entwicklungsvorsprung gleichaltriger Mädchen:** Der Entwicklungsvorsprung von Mädchen wird zwar durchaus thematisiert; dies geschieht allerdings – wohl anders als in der rauen Wirklichkeit – ohne Beschämung, ohne Blamage der Jungen durch den ei-

genen »Nachsprung«. So kann Kim Possible, was den Umgang mit ihrem Freund und Teamkollegen Ron Stoppable angeht, als positive Mädchenprojektion angesehen werden.

- 7 **Vaterbezogene Auseinandersetzung mit Männlichkeit:** Auffällig häufig ist der Vater des Helden partiell depotenziert, z. B. lächerlich gemacht oder mit selbstverständlichen Schwächen ausgestattet. Diese depotenzierte Vaterfigur stärkt Jungen möglicherweise in ihrem Potenzial, besser, größer oder gescheiter als der eigene Vater zu werden.

Diese Superthemen lassen sich durch die Jungenthemen inszenieren und variieren. Spannung entsteht in der Verschränkung dieser Themen, aber auch dadurch, dass situativ widersprüchliche Anforderungen, die sich aus diesen Themen ergeben, ausbalanciert werden müssen. Auch hier liegt nahe, dass es wesentliche Bewältigungsfragen sind, die Jungen in diesen Superthemen interessieren.

Handlungsqualität

Mit dem Begriff »Handlungsqualität« fragen wir zuletzt nach dem »wie«, mit dem die Figuren Jungenthemen und Superthemen angehen. Drei Aspekte stehen im Vordergrund, die auch in traditionellen und modernen Männlichkeitskonzepten bedeutsam sind: Aktivität, Stärke und Leistung. Bei der Analyse der für Jungen attraktiven Heldenfiguren begegnen wir handelnden Helden. Diese verfügen über spezifische Stärken, über Potenziale und Potenzen. Und sie bringen letztlich Leistung (unabhängig davon, ob sie diese Leistung unter der Hürde durch- oder über die Hürde hinüberbringt) und können deshalb ein Ziel erreichen.

Wir können also festhalten: Die Helden, die für Jungen interessant und attraktiv sind, bewegen sich gewissermaßen in einem dreidimensionalen Raum von Jungenthemen, Super-

themen und der Handlungsqualität. Vermutlich machen gerade die Auswahl von Themen und die Qualität der Aktion die durchgängige Attraktivität solcher Heldenfiguren für Jungen aus – und führen dazu, dass sich viele Erwachsene von solchen Figuren abwenden, weil weder die Anlage der Figur noch die Themen oder die Handlungsqualität auf ihr Interesse stößt.

Nebenfiguren und Gegenspieler

Noch komplexer wird es, wenn wir berücksichtigen, dass dies alles nicht allein von einer Hauptfigur – dem Helden – getragen werden muss, sondern in der Regel über eine »Figurenpalette« verteilt ist. Bei aller Bedeutung der Haupt- und Lieblingsfiguren für Jungen dürfen wir uns nicht nur auf diese konzentrieren. Auch das Figurengefüge ist wichtig, denn jede Figur – Einzelkämpfer inklusive – spielt in einem sozialen Rahmen; einige Figuren sind sogar ausgesprochene Teamplayer.

Jede Figur, nicht nur die mit Inselbegabung, bedarf dramaturgisch einer Systembalance durch weitere Figuren. Durch sie werden Aspekte, die die Heldenfigur nicht oder nur in geringem Umfang zeigen kann, im Sinn eines »Kosmos«, d. h. eines einigermaßen kompletten Bildes von Welt, repräsentiert. So braucht es Gut und Böse, Protagonist und Antagonist, Beförderer und Verhinderer u. v. m. Diese unterschiedlichen Figuren ermöglichen Jungen eine Auseinandersetzung auf drei Ebenen:

- **Die Lieblingsfigur** kann für Jungen ein Ziel oder ein Ideal in Reinform markieren: »Da will ich hin.«
- **Die Neben- oder Anschlussfigur** erledigt Dinge, die nicht in die Hauptfigur passen, etwa als verlässlicher Freund und Helfer, als »voller Loser«, dummer Verlierer oder auch als Beschämungsfigur.

Sie zeigt auf, was noch integriert werden soll (dass im Leben nicht alles gelingt, dass man nicht immer in der ersten Reihe steht usw.); sie vermittelt damit auch zwischen der Lieblingsfigur und dem Leben. Beispiele sind Yugis Freunde Joey, Tristan und Tea; Patrick in SpongeBob Schwammkopf.

- **Der Gegenspieler oder Feind** repräsentiert das, was normativ abgespalten ist – und damit oft Aspekte, die die Jungen loswerden wollen (oder sollen); er verhält sich unmoralisch oder gesetzlos und erhält seine Bedeutung gerade in der Besetzung mit Facetten, die objektiv negativ sind. Beispiele sind die »Erzfeinde« Seto Kaiba und Dartz von Yugi; Gegenspieler der X-Men wie z. B. der »Superschurke« Magneto.

Vor diesem Hintergrund sollte sich eine umfassende jungenbezogene Analyse von Serien, Sendungen und Formaten immer auch mit der Systembalance aller Figuren befassen.

Ausblick

Unsere »jungeninspirierte« Beschäftigung mit Heldenfiguren der Jungen hat ein erstes Modell erbracht, mit dem diese Figuren analysiert und im Hinblick auf ihre Attraktivität für Jungen bewertet werden können. Umgekehrt können wir mit diesem Handwerkszeug auch solche Fernsehserien und ihre Figuren betrachten, die bei Jungen »durchfallen«. Ein erster Test hat hier ergeben, dass gerade Sendungen des Qualitätsfernsehens – aus der Jungenperspektive! – grobe Fehler aufweisen.

Figuren, die bei Jungen ankommen, müssen keineswegs simpel gestrickte »Hau-Drauf«-Helden sein. Die Prinzipien, Differenzierungen und Themen der Jungenhelden lassen sich durchaus in hochwertige Figuren oder Konstellationen integrieren. Wir möchten dies kurz an zwei Themen

– »Balance« und »Problematisierung« – verdeutlichen.

Noch besser durch Balance

Völlig ausgeglichene Figuren sind so langweilig wie völlig ausgeglichene Jungen. Interesse an einer Figur entsteht nicht nur für Jungen dadurch, dass eine Figur etwas Extremes hat und diese Facette aus- und durchlebt, zeigt oder wiederholt. Dennoch kann eine strategische Erweiterung in Richtung »Balance« eine interessante Perspektive für die Verbesserung von Figuren darstellen.

In unserem für die pädagogische Praxis entwickelten »Variablenmodell« verwenden wir 8 Paare von »Aspekten des Männlichen«, um Kompetenzen und Potenziale im Männlichen aufzuzeigen (vgl. Winter/Neubauer 2001). Diese Begriffspaare sind als Gegenspieler zu verstehen, die sich brauchen und ergänzen. Das Variablenmodell ist damit bewusst mehrdeutig – auch um nicht in überholte Typisierungen zu verfallen. In einer empathischen Interpretation des Jungen- oder Männerverhaltens sind diese Aspekte bei jedem Jungen – unterschiedlich verteilt – zu entdecken. In der Matrix der Variablen kann nun genau diese Vielfalt abgebildet werden.

Dabei wird deutlich, dass die Vielfalt, Unterschiede, Varianten dennoch oder gerade erst männlich sind. Die entscheidende methodische Umsetzung besteht darin, das jeweils Komplementäre zu fördern – und nicht etwa darin, gut entwickelte Aspekte zu kappen. Wir verfolgen damit einen unterstützenden, ressourcenorientierten Ansatz.

Das Modell könnte auch dazu verwendet werden, um beliebte Heldenfiguren zu analysieren und in ihrem Wert für Jungen einzuschätzen oder um »hochwertige« Figuren so anzureichern, dass sie für Jungen interessant werden. Es fällt auf, dass Figuren, die viele Erwachsene und Verantwortliche im öffentlich-rechtlichen Fernsehen für Jungen präferieren

ren, Defizite – oder besser Entwicklungspotenziale – auf der einen Seite bestimmter Aspekte aufweisen. In einer ersten Sichtung einiger (weniger) Qualitätsfiguren, die »für Jungen« gedacht sind, entstand bei uns der Eindruck, dass solche Figuren eher für die Sichtweise stehen, Jungen sollten doch mehr auf ihre Grenzen schauen und Leistungserwartungen ganz entspannt begegnen, während für Jungen attraktive Antagonisten nicht ernsthaft bedient werden. Pädagogisch mögen solche Botschaften und Ansätze sinnvoll sein – die Form der Vermittlung über für Jungen unattraktive Figuren kann nicht funktionieren. Zu diskutieren wäre deshalb, inwieweit es möglich ist, Figuren zu entwerfen oder zu entwickeln, die Jungen auf beiden Seiten der Aspektpaare etwas zu bieten haben – und dennoch attraktiv bleiben.

Maxime: »Probleme: Ja! Problematisierung: Nein!«

Problematisierung scheint eine im Qualitätsfernsehen oft angewendete Strategie zu sein, die allerdings die Interessen von Jungen präzise verfehlt. Entgegen der Annahme, dass beliebte Sendungen, in denen Heldenfiguren mitspielen, keine Probleme zeigten, werden Schwierigkeiten in diesen Sendungen nicht ausgeblendet. Helden, auch die eher schlicht strukturierten, haben durchaus Probleme. Probleme liefern die Motivation der Heldenfigur und schaffen Spannung.

Was aber fast gänzlich fehlt, ist eine explizite Problematisierung. Schwierigkeiten werden von den Helden der Jungen akzeptiert, hingenommen, dann angepackt – aber nicht vertieft oder reflexiv hin- und herbewegt. Jungenhelden nehmen das Problem zwar auch wahr – aber sie machen etwas damit.

Das Gegenteil finden wir oft in »Qualitätsprogrammen«: Probleme werden ausgiebig erklärt und analysiert. Dabei wird gezeigt, wie das Problem sich anfühlt, welche negativen Fol-

gen es hat, wie beschämend es ist, dieses Problem zu haben; das Schmerzhafte des Problems wird ausbreitet, auf Problemen, Hintergründen, beschämenden Folgen usw. wird herumgeritten, das Problem wird dabei quasi gemeinsam mit dem Helden entblößt, breit ausgewalzt oder bohrend umkreist und damit in seiner bedrohlichen Seite aufgeblasen. Das scheint Jungen verständlicher Weise nicht anzusprechen. Wahrscheinlich ist in den Augen der Jungen die »Bewegung« der Figur entscheidend, d. h. die Tatsache, dass die Figur weiter- oder vorankommt, dass sie nicht in Stagnation verfällt. In ein Bild gefasst: Während die Helden der Jungen die Problemhürden überwinden oder unterschreiten, bleiben Problematisierungshelden in den Augen der Jungen (gänzlich oder jedenfalls zu lange) hängen: Sie prahlen gegen die Hürde, sie umkreisen sie, sie untersuchen ihren Schmerz, sie fragen, warum die Hürde an dieser Stelle steht und welche Bedeutung sie wohl hat usw. – genau das wird in Jungenaugen schnell uninteressant. Die Helden der Jungen darf durchaus auch etwas Problematisches »anfliegen«, härter angehen und treffen; wichtig erscheint, dass dies bewältigt wird und die Figur letztlich stärker macht. Problematisierung depotenziert dagegen die Figur. Depotenziert werden Jungen in ihrem Alltag zur Genüge, und so ist verständlich, dass ihnen dies nicht auch noch in »ihren« Fernsehfiguren begegnen soll. ■

ANMERKUNGEN

1 Dieser Beitrag entstand auf der Basis eines Forschungs-Workshops beim IZI im Juli 2007, in dessen Rahmen Spitzenreiter der von Jungen präferierten Figuren mit Protagonisten einiger mit dem »PRIX JEUNESSE INTERNATIONAL« preisgekrönten Fernsehfilme interpretiert und verglichen wurden.

LITERATUR

Aufenanger, S.: *Neue Helden für die Männer. Eine sozialisationstheoretische Betrachtung von Männlichkeit und Medien.* In: Mühlen Achs, G.; Schorb, B. (Hrsg.): *Geschlecht und Medien.* München: kopaed 2003, S. 71-78:

Böhnisch, L.: *Die Entgrenzung der Männlichkeit. Verstörungen und Formierungen des Mannseins im gesellschaftlichen Übergang.* Opladen: Leske u. Budrich 2003.

Böhnisch, L.: *Männliche Sozialisation. Eine Einführung.* Weinheim/München: Juventa 2004.

Götz, M.; Ensinger, C.: *Faszination Dragon Ball (Z). Zwischen starken inneren Bildern und Aggressionsbereitschaft.* München: IZI 2002, 51 S.

Götz, M.: *Männer sind die Helden. Geschlechterverhältnisse im Kinderfernsehen.* In: *TelevIZion*, 12/1999/1, S. 34-38.

Neubauer, G.; Winter, R.: *So viel Sex soll's sein. Jungen und »ihre« Fernseh-Erotik.* In: *TelevIZion*, 18/2005/1, S. 27-34.

Schorb, B.: *Medien machen Männer. Lebensvorstellungen von Jungen, ihre alltäglichen und ihre medialen Vorbilder.* In: Mühlen Achs, G.; Schorb, B. (Hrsg.): *Geschlecht und Medien.* München: kopaed 2003, S. 101-117.

Winter, R.: *Wenn Jungen fernsehen tun ... Was bedeutet Gender für die pädagogische Arbeit mit Jungen?* In: *Anfang*, G. (Hrsg.): *Von Jungen, Mädchen und Medien.* München: kopaed 2005, S. 33-40.

Winter, R.; Neubauer, G.: *Oben drüber oder unten durch. Figurenqualitäten für 9- bis 11-jährige Jungen.* In: *TelevIZion*, 19/2006/1, S. 31-38.

Winter, R.; Neubauer, G.: *Dies und Das! Das Variablenmodell »balanciertes Junge- und Mannsein« als Grundlage für die pädagogische Arbeit mit Jungen und Männern.* Tübingen: Neuling Verlag 2001.

Winter, R.; Neubauer, G.: *Da kannst du mal sehen. Jungen und Soaps.* In: Götz, M. (Hrsg.): *Alles Seifenblasen? Die Bedeutung von Daily Soaps im Alltag von Kindern und Jugendlichen.* München: kopaed 2002.

DIE AUTOREN



Reinhard Winter (re.), Dr. rer. soc., ist Diplompädagoge und Psychodramaleiter.

Gunter Neubauer ist Diplompädagoge, Diplomtheologe und Trainer für Gruppendynamik.

Gemeinsam leiten sie das SOWIT – das Sozialwissenschaftliche Institut Tübingen.