

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

Historische Jungenzeichnungen zum Themenfeld *Masters of the Universe*



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

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



<https://doi.org/10.5771/9783828866492-1>

Generiert durch IP '52.15.35.194', am 20.05.2024, 02:37:35.

Das Erstellen und Weitergeben von Kopien dieses PDFs ist nicht zulässig.

Inhalt

Vorwort	9
1 Forschungsfeld	11
2 Forschungsgrundlagen	13
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
3 <i>Masters of the Universe</i>	47
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

4 Analyse der Kinderzeichnungen	73
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
5 Weiterführende Überlegungen	121
5.1 Zeichnungen im Vergleich	121
5.2 Nachhaltigkeit historischer Spiel- und Medienwelten	127
5.3 Angrenzende Fragestellungen	130
6 Literaturverzeichnis	133
7 Abbildungsverzeichnis	143
8 Kinderzeichnungen	147