

Astrid Plenk, Andrea Lang

Jungs mögen Action ... aber auch noch mehr!

Wenn Kinder ihren vollen Pflichtplan erfüllt haben – nach Schule, Hausaufgaben oder anderen regelmäßigen Verpflichtungen wie Sport, Musik etc. – sehen sie gerne fern. Sie wählen sich dann das Programm, was zu ihnen passt, und das heißt u. a., was zu ihnen als Junge oder Mädchen passt.

Einige der bei Pokito, der Kinderprogrammstrecke auf RTLII, ausgestrahlten Serien wie z. B. *Yu-Gi-Oh!*, *Jackie Chan Adventures* oder *Get Ed* finden besonders bei Jungen großen Zuspruch. Woran dies liegen könnte, warum das Programm insbesondere für Jungen attraktiv ist, soll im Folgenden dargestellt werden.

Studien und Einschaltquoten verdeutlichen: Mädchen präferieren oft fiktionale Geschichten mit realen Figuren, bei Jungen hingegen stehen Zeichentrickformate ganz oben auf der Beliebtheitsskala. Gerade in Cartoon-Geschichten scheinen Jungen genügend Anknüpfungspunkte zu finden. Mit den Cartoons scheint es ihnen leichter zu fallen, sich zu öffnen und sich mit für sie wichtigen Fragen auseinander zu setzen.

Wie kommt dies und was bedeutet dies für die Anforderungen, die Jungen an Programme stellen, die sie interessieren und von denen sie sich auch angesprochen fühlen?



Get Ed: Ed (auf dem Board) und seine Freunde auf dem Weg durch Progress City

Die Geschichten und ihre Figuren als Freiraum

Die Geschichten in Cartoon-Serien bieten Freiräume, in denen sich die Rezipienten in andere Welten entführen lassen können. In den Welten der Cartoon-Serie dürfen Dinge passieren, die es in ihrem normalen Alltag nicht gibt oder die dort nicht erlaubt sind! Dies eröffnet Freiräume für Träume und Wünsche. Gleichzeitig sind diese scheinbar völlig anderen Welten in bestimmten Punkten doch wieder ganz dicht an den realen Lebenswelten und -themen der Jungen dran. Eine solche Mischung aus Wünschen, Träumen und der Anknüpfungsmöglichkeit an die eigene Welt ermöglicht es vermutlich gerade Jungen, mit dem Alltag und seinen oft schwierigen Situationen fertig zu werden. Jungen suchen Antworten auf Fragen wie: »In welchen Situationen soll ich mich durchset-

zen oder doch lieber anpassen? Soll ich immer nur der Starke sein oder wo ist Stärke, auch mal Schwächen zeigen zu können?« etc. Diese Mischung aus fremden Welten, die Freiräume für die Fantasie schaffen, und konkreten, lebensnahen Themen ist für Jungen besonders attraktiv.

Zum Beispiel die Cartoon-Serie *Get Ed*

Die Serie spielt in der Zukunftsstadt »Progress City«. Auf den ersten Blick ist dort gar nichts so wie bei uns. Denn dort gibt es verrückte Fortbewegungsmittel, die es möglich machen, mit Höchstgeschwindigkeiten Wege zurückzulegen und vieles mehr. Alles ist total anders! Aber in dieser Stadt lebt Ed, ein Junge, der als Meister auf seinem schnellen Board bei einem Kurierdienst arbeitet. Zusammen mit seinen Freunden kämpft Ed gegen das Böse in seiner Stadt. Seine Freunde sind immer zur Stelle, um ihm beizustehen. Die Serie zieht besonders Jungen durch ihre rasant und actionreich erzählten Geschichten in ihren Bann. Sie nimmt sie mit in eine fremde Welt, die aber auch gleichzeitig die Möglichkeit eröffnet, wiederum Dinge zu erkennen, die Jungen in ihrem Alltag intensiv bewegen wie Freundschaft, Teamgeist, Niederlage, Streit, sich behaupten, sich unterordnen etc. Genau diese Zusammenführung aus Neuem, Fremdem und Altem, Bekanntem ist die Mischung, welche für Jungs attraktiv ist.

Hinzu kommt, dass die Serie facettenreiche Einzelfiguren, aber auch ein interessantes Figurenensemble anbietet. Die Figuren müssen untereinander zusammenhalten und ergänzen sich in ihren Fähigkeiten. Neben Glaubwürdigkeit der einzelnen Figuren zählt vor allem, dass sie besondere Fähigkeiten besitzen oder auch im Aussehen Akzente setzen. Jeder von Eds Freunden hat ganz besondere Talente, so ist Burn – der Unerschrockene – ein Ass auf seinem Motor-BMX oder Loggie – ein wahrer Komiker – der schnellste Inline-Skater der Stadt. Dies sind alles Fähigkeiten, die für

Jungen hochgradig attraktiv und wünschenswert sind. Gleichzeitig wird durch das Setzen von besonderen Akzenten und Übertreibungen auch immer die nötige Distanz angeboten. So zu sein

wie Ed – cool, mutig, eigensinnig, aber durchaus auch bereit, Niederlagen ein- und wegzustecken – ist sehr dicht an der Lebenswirklichkeit der Jungen. Hingegen ist Eds besondere Fähigkeit, einen 7. Sinn zu haben, nicht alltäglich, sondern sehr besonders. Denn die Mischung aus Ungewöhnlichem und Gewöhnlichem ist nicht nur bei der Konzeption der Geschichte, sondern auch bei den Charakteren eine interessante Kombination.

Dies ist übertragbar auf andere Serien, die bei Jungs sehr beliebt sind: der Wunsch nach Außergewöhnlichem, z. B. fliegen zu können wie bei *Dragon Ball*, sich verwandeln zu können wie bei *Digimon*, zu zaubern wie bei *One Piece*, Erfinder und Taktiker zu sein wie bei *Detektiv Conan*. All das sind Fähigkeiten, die sich Jungs wünschen, auch wenn das ziemlich unrealistisch ist. Dennoch sind gerade solche Fähigkeiten so interessant, weil sie Fantasien eröff-

nen. Wie schön wäre es doch, mit einer Kraft – wie z. B. sich unsichtbar zu machen – ausgestattet zu sein, um die nächste Klassenarbeit auszuspielen.

Action steht nicht allein

Jungen bevorzugen „männliche“ Geschichten und Hauptfiguren. (Körperliche) Stärke und Männlichkeit, aber auch mit dem Raum für Ruhe, Träumen und Fantasieren. Geschichten mit einem hohen Spannungsbogen

und viel Action (Wettbewerb/Kampf) kommen sehr gut an. Gerade der Action-Aspekt wird aber oft kritisiert. Um hier die Attraktivität für Jungen zu verstehen, ist es wichtig, Action in ihrem Kontext zu sehen. Action steht nicht allein, sondern

in Kombination mit Spannung, die das Gefühl weckt, in die Geschichte hineingezogen zu werden, um selbst typische Probleme durchspielen zu können. Hat eine Sendung Action und Spannung bedeutet dies nicht automatisch, dass sie keine vielseitigen Geschichten und Erzählstrukturen hat. Vor dem Hintergrund der zunehmenden Erfahrungen der Kinder, dass die eigene Lebenswirklichkeit komplexer wird, suchen sie nach vielgestaltigen Storys. Diese Komplexität in der Story bieten actionreiche Serien wie z. B. *Yu-Gi-Oh!*, *Pokémon*, *Jackie Chan Adventures* oder auch *Get Ed* an. Sie haben ein eigenes Universum geschaffen mit besonderen Figuren, Orten und einer eigenen Sprache mit neuen, fantasievollen Vokabeln und cleverem Wortwitz. Der Zugang zu diesen Welten fällt Mädchen nicht so leicht und Erwachsenen ziemlich schwer. Doch den Jungs ist es eine willkommene Abwechslung, um Ex-

pertentum aufzubauen und sich von den Mädchen und erst recht von den Erwachsenen/Eltern abzugrenzen.

Fazit

Actionreiche Serien helfen Jungen oft, von einem genauso actiongeladenen eigenen Tag zu entspannen. Deutlich wird, dass Jungen ebenso wie Mädchen ihre Programme kompetent auswählen. Die Formate, die von Jungen bevorzugt werden, sind oftmals mit Action in Form von Kämpfen oder Wettkämpfen angereichert. Das, was sie für die Jungen bedeuten, ist aber weit mehr als bloße Action. Auch hier werden Werte weitergegeben: Anderen zu helfen, die in Schwierigkeiten sind, Teamgeist, Freundschaften etc. Entscheidend für Jungen (und für Mädchen) sind die Geschichten und Figuren, die glaubwürdig sein müssen und witzige Sprachanteile haben – und das Vertrauen darauf, dass am Ende alles gut ausgeht. ■



Pokémon: Ash (Mitte) mit Pokémons

DIE AUTORINNEN



Astrid Plenk arbeitet als Redakteurin im Kinderprogramm von RTLII und ist Doktorandin an der Universität Kassel.



Andrea Lang leitet die Abteilung Kinder und Animation bei RTLII, München.