

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