

Die Darstellung von
Sozialkompetenzen in
Superheld*innenmedien an den
Beispielen der Filme *Wonder
Woman* und *Shazam!*

Bachelorarbeit

Hochschule
Merseburg

vorgelegt von: Wenzel Venohr
Matrikelnummer: 24928
Telefon: 0177 3351557

Studiengang
Kultur- und
Medienpädagogik

Gutachten: Prof. Dr. phil. habil. Gundula Barsch
Zweitgutachten: Prof. Dr. jur. Erich Menting

Abgabetermin: 09.05.2022

Fachbereich
Soziale Arbeit.
Medien. Kultur

Seiten mit Anhang: 48
Seiten ohne Anhang: 41

Zeichen mit Leerzeichen: 83.046
Zeichen ohne Leerzeichen: 72.415

Bachelorarbeit

Die Darstellung von Sozialkompetenzen in Superheld*innenmedien an den Beispielen der Filme *Wonder Woman* und *Shazam!*

Hochschule Merseburg

Studiengang
Kultur- und Medienpädagogik

Fachbereich
Soziale Arbeit. Medien. Kultur

vorgelegt von:	Wenzel Venohr
Matrikelnummer:	24928
Telefon:	0177 3351557
Gutachten:	Prof. Dr. phil. habil. Gundula Barsch
Zweitgutachten:	Prof. Dr. jur. Erich Menting
Abgabetermin:	09.05.2022

Zusammenfassung (DE)

Das Ziel der Arbeit ist es zu erläutern, wie sozial kompetent die Hauptfiguren in Superheld*innenmedien dargestellt werden und welche Botschaften sich daraus für das jugendliche Zielpublikum erkennen lassen.

Dazu wird die folgende Forschungsfrage gestellt: Wie ist die Darstellung von Sozialkompetenzen in Superheld*innenmedien anhand der Beispielfilme *Wonder Woman* und *Shazam!* in ihrer Wirkung auf Jugendliche zu bewerten?

Um die Forschungsfrage zu beantworten wurde eine qualitative strukturierende Inhaltsanalyse an den Beispielfilmen durchgeführt.

Die Studie zeigt, dass beide Filme den Fokus auf die Dimensionen der sozialen Orientierung und Offensivität legen, aber auch ein Großteil der restlichen Kompetenzen thematisiert werden. Auch wenn sich einige Botschaften erkennen lassen, die es kritisch zu hinterfragen gilt, wird eine positiv ausgebildete Sozialkompetenz stets als Notwendigkeit dargestellt, um die eigenen Ziele zu erreichen und harmonisierend mit dem persönlichen Umfeld und sich selbst zu existieren.

Dies lässt darauf schließen, dass Superheld*innemedien das Potential besitzen, dem jugendlichen Publikum die Voraussetzung von ausgeprägten sozialen Fähigkeiten zu vermitteln, um den gesellschaftlichen Anforderungen gerecht zu werden und sich selbst zu verwirklichen.

Summary (ENG)

The aim of the thesis is to explain how socially competent the main characters in superhero*innemedias are portrayed and what messages can be discerned from this for the youth target audience.

To this end, the following research question is posed: How can the portrayal of social skills in superhero media be evaluated based on the example films *Wonder Woman* and *Shazam!* in terms of their effect on adolescents?

To answer the research question, a qualitative structuring content analysis was conducted on the sample films.

The study shows that both films focus on the dimensions of social orientation and offensiveness, but also address a majority of the remaining competencies. Even though some messages can be identified that need to be critically questioned, a positively developed social competence is always presented as a necessity in order to achieve one's own goals and to exist in harmony with one's personal environment and oneself.

This suggests that superhero*innemedias have the potential to teach the youth audience the requirement of strong social skills in order to meet societal demands and self-actualize.

Inhaltsverzeichnis

1 Einleitung.....	8
1.1 Hinführung und Relevanz.....	8
1.2 Forschungsstand.....	8
1.3 Forschungsfrage.....	9
1.4 Methodik.....	10
1.5 Aufbau.....	10
2 Theorie.....	11
2.1 Definition Superheld*innen.....	11
2.2 Die Superheld*innenzielgruppe.....	12
2.3 Jugendliche.....	12
2.3.1 Definition.....	12
2.3.2 Entwicklungsaufgaben.....	13
2.3.3 Moralentwicklung.....	14
2.4 Sozialkompetenzen.....	15
2.4.1 Definition.....	15
2.4.2 Kompetenzdimensionen.....	16
2.4.3 Zusammenhang zwischen Sozialkompetenzen und Entwicklungsaufgaben des Jugendalters.....	18
2.5 Einfluss von Filmen auf Jugendliche.....	18
3 Forschungsdesign.....	20
3.1 Filmauswahl.....	20
3.1.1 Wonder Woman.....	20
3.1.2 Shazam!.....	20
3.2 Kodierleitfaden.....	21
3.3 Vorgehensweise.....	22
4 Auswertung.....	23
4.1 Wonder Woman.....	23
4.1.1 Soziale Orientierung.....	23
4.1.2 Offensivität.....	24
4.1.3 Selbststeuerung.....	25
4.1.4 Reflexibilität.....	26
4.2 Shazam!.....	27
4.2.1 Soziale Orientierung.....	27
4.2.2 Offensivität.....	28
4.2.3 Selbststeuerung.....	29
4.2.4 Reflexibilität.....	29
5 Diskussion.....	30
5.1 Ergebniszusammenfassung.....	30
5.2 Interpretation.....	30
5.2.1 Wonder Woman.....	30
5.2.2 Shazam!.....	33
5.3 Vergleich.....	35
5.4 Zusammenfassung.....	36
5.5 Limitationen der Untersuchung.....	37
6 Fazit.....	37
7 Literaturverzeichnis.....	39
8 Inhaltsverzeichnis Anhang.....	44

1 Einleitung

1.1 Hinführung und Relevanz

Der Superheld*innenfilm wird immer beliebter. Bei vier der zehn erfolgreichsten Kinofilme aller Zeiten handelt es sich um Vertreter des Genres (Statista 2022).

Für die nächsten Jahre ist ebenfalls kein Abstieg dieses Trends zu verzeichnen. Allein im Jahr 2022 sollen mit *The Batman*, *Morbius*, *Doctor Strange in the Multiverse of Madness*, *Thor: Love and Thunder*, *DC League of Super-Pets*, *Spider-man: Across the Spider-Verse Part One*, *Black Adam*, *Black Panther: Wakanda Forever* und *Shazam! Fury of the Gods* neun Superheld*innenfilme erscheinen (Raymond 2022).

Grade bei Jugendlichen, die nach wie vor die höchste Zahl an Kinogänger*innen ausmachen, erfreut sich das Genre großer Beliebtheit. Begründet wird dieses Phänomen damit, dass Jugendliche in den Held*innen Identifikationsfiguren finden, die mit ähnlichen gesellschaftlichen Anforderungen konfrontiert werden (Barg 2019).

Da zur Bewältigung der benannten Entwicklungsaufgaben eine ausgebildete Sozialkompetenz vonnöten ist (Lerner et al. (2005) S.17-71; Albert, Hurrelmann, Quenzel (2011) S.40; Adler 2012, S.25), ergibt sich die Frage, wie stark diese in den Superheld*innen selbst vertreten ist, und welchen Einfluss das Verhalten dieser Figuren auf Jugendliche haben kann.

Um diese Frage zu beantworten, wurden aktuelle Forschungen gesichtet.

1.2 Forschungsstand

Martin erforschte den Bezug von Kindern zu Superheld*innen als Indikator für ihr moralisches Verständnis. Dafür wurde eine qualitative Befragung mit anschließender Gesprächsrunde mit 42 Viertklässler*innen aus zwei Klassen in Massachusetts durchgeführt. Die Forschung kam zu dem Ergebnis, dass eine Mehrzahl der Kinder durchaus viele der Verhaltensmuster ihrer Superheld*innenvorbilder auch sich selbst zuschreiben würden (Martin 2007, S.239-250).

Elizabeth Robinson untersuchte den Zusammenhang zwischen Konsum von Superheld*innenmedien und dem Moralverständnis von Kindern. Anhand einer Onlinebefragung überprüfte sie das Wissen über Superheld*innen, die Konsummenge und das Moralurteil von 112 Fünftklässler*innen von sechs Schulklassen aus New York. Dabei konnte eine Korrelation zwischen dem Wissen über Superheld*innen und dem Moralverständnis festgestellt werden (Robinson 2014).

Aus beiden Untersuchungen geht hervor, dass sich ein Zusammenhang zwischen dem Konsum von Superheld*innengeschichten und dem moralischen Verständnis von Kindern feststellen lässt. Obwohl Jugendliche den größten Teil der Zielgruppe darstellen, blieben sie in den Forschungen unbeachtet.

Pizarro und Baumeister beschäftigten sich in einer Literaturrecherche mit der moralischen Vielfalt von Superheld*innengeschichten. Sie kamen zu dem Ergebnis, dass in den meisten der Geschichten eine starke Kategorisierung der Moral in Gut und Böse stattfindet. Durch das vorhersehbare moralische Verhalten der Helden*innen und Schurken*innen und dem fast immer eintretenden Sieg des Guten über das Böse, bezeichneten sie die Gegebenheiten des Genres als „moralische Pornographie“ (Pizarro u. Baumeister 2013).

Yogerst überprüfte wissenschaftliche Arbeiten, die dem Genre vorwerfen, faschistisch nationalistisches Gedankengut zu transportieren. In seiner Inhaltsanalyse mehrerer Superheld*innengeschichten widerlegt Yogerst die Annahmen und kommt zu dem Schluss, dass Superheld*innen immer einen inspirierenden moralischen Mehrwert in sich tragen (Yogerst 2017).

Die Forschungen geben zwar Aufschluss über Gedankengut und Moral der Geschichten, adressieren jedoch nicht, wie sozial kompetent die Held*innen agieren und welche Botschaften in Bezug auf Verhaltensweisen an das Zielpublikum weitergegeben werden.

1.3 Forschungsfrage

Welche Botschaften Superheld*innenmedien in Bezug auf Sozialkompetenzen an das jugendliche Zielpublikum richten, blieb bis jetzt unerforscht. Um diese Forschungslücke zu schließen, geht diese Arbeit der folgenden Forschungsfrage nach:

Wie ist die Darstellung von Sozialkompetenzen in Superheld*innenmedien anhand der Beispielfilme *Wonder Woman* und *Shazam!* In ihrer Wirkung auf Jugendliche zu bewerten?

Zur Erforschung des Themas gilt es zu beantworten, welche Sozialkompetenzen in den Filmen in welchen Lebensbereichen thematisiert und dargestellt werden. Ebenfalls wird untersucht, welche Botschaften in Bezug auf die Sozialkompetenzen vermittelt werden, und ob sich daraus geschlechtsspezifische Unterschiede ableiten lassen. Schlussendlich wird bewertet, welchen Einfluss die Darstellung der Sozialkompetenzen in den Filmen auf Jugendliche haben kann.

Mit der Beantwortung der Forschungsfrage soll die Arbeit Aufschluss geben, ob Superheld*innenfilme geeignet sind, um Jugendliche auf ihrem Weg in das Erwachsenenalter zu stärken. Aufgrund bisheriger Forschungserkenntnisse wird von einer positiven Bewertung der Sozialkompetenzdarstellung ausgegangen.

1.4 Methodik

Die Beantwortung der Forschungsfrage erfolgt anhand einer qualitativen strukturierenden Inhaltsanalyse, in welcher das Verhalten der Hauptfiguren der Beispielfilme auf deren Sozialkompetenz hin untersucht wird. Die Verwendung dieser Methodik ermöglicht die gezielte Erfassung und Kategorisierung der Kompetenzdimensionen durch einen Kodierleitfaden. Dieser setzt sich tabellarisch aus der Einteilung des Inventars sozialer Kompetenzen und der Lebensbereiche Jugendlicher zusammen. Die Zuteilung erfolgt für jeden Filmakt gesondert. Dadurch wird nicht nur erkennbar, welche Sozialkompetenzen in welchen Lebensbereichen wie stark vertreten sind, sondern es wird gleichzeitig auch ein Vergleich dieser über den Verlauf der Filme hinweg ermöglicht. Dadurch können Veränderungen im Sozialverhalten festgestellt und Botschaften oder Widersprüche erkennbar werden. Beide Filme lassen sich anschließend besser in ihren Darstellungen vergleichen.

1.5 Aufbau

Im Theorieteil wird durch die Definition der Begriffe der thematische Rahmen der Arbeit abgegrenzt. Außerdem werden die Zusammenhänge zwischen Superheld*innenmedien, der Zielgruppe Jugendliche samt Entwicklungsaufgaben, der damit verknüpften Sozialkompetenz und der Auswirkung von Filmen auf diese hergestellt.

Um einen ausführlicheren Überblick über die Methodik zu geben, wird diese im Forschungsdesign vertieft beschrieben. Es folgt ebenfalls eine Begründung der Filmauswahl.

Die Ergebnisse der Untersuchung werden in der Auswertung zusammengefasst. Es wird aufgezeigt, welche Sozialkompetenzen in welchen Lebensbereichen in den Filmen behandelt werden.

Anschließend werden diese im Diskussionsteil bewertet. Es wird herausgearbeitet, ob sich in der Darstellung der Sozialkompetenzen Veränderungen feststellen lassen und ob sich diese als Botschaften oder Widersprüche ausdrücken. Ebenfalls werden die beiden Filme in ihren Aussagen gegenübergestellt, um geschlechtsspezifische Unterschiede zu erfassen. Die Bewertung dieser Ergebnisse gilt es auf ihre mögliche Wirkung auf Jugendliche zu übertragen. Die Erkenntnisse werden anschließend auf die Gesamtheit der Superheld*innenmedien angewandt.

Um ein abschließendes Resümee zu ziehen, werden Vorgehen und Erkenntnisse der Arbeit in einem Fazit zusammengefasst.

2 Theorie

2.1 Definition Superheld*innen

Coogan definiert Superheld*innen als heroische Figuren mit einer selbstlosen, prosozialen und universellen Mission. Sie verfügen über besondere Kräfte, die sich verschieden manifestieren können: Übermenschliche Fähigkeiten, Zugang und Nutzung fortgeschrittener Technologie oder erhöhte Leistungsfähigkeit. Auch besitzen die meisten einen Codenamen und ein Kostüm, mit welchen eine Doppelidentität einhergeht. Diese setzt sich zusammen aus der bürgerlichen Identität und dem Superheld*innen-Alter-Ego (Coogan 2009, S.77-93).

Zur genaueren Definition werden Superheld*innen drei besondere Merkmale zugeschrieben, die als MKI (Mission, Kraft, Identität) abgekürzt werden (Coogan 2009, S.77-93).

Mission

Die Mission der Superheld*innen ist prosozial, selbstlos und universell. Das bedeutet, dass sie vorrangig nicht aus eigenem Nutzen handeln, sondern ihre Taten immer im Dienst der Gesellschaft stehen. Ihre Handlungen sind dabei den Regeln der Gesellschaft weitestgehend angepasst (Coogan 2009, S.77-93).

Kräfte

Durch Superkräfte erlangen sie einen höheren Status als normale Menschen und können ihre Mission ausführen. Vorige Held*innen in Pulp-Geschichten waren meistens auch besonders stark oder schnell, jedoch nie so herausragend und übermenschlich wie Superheld*innen (Coogan 2009, S.77-93).

Identität

Das Identitätsmerkmal der Superheld*innen setzt sich aus dem Codenamen und dem Kostüm zusammen.

Der Codename verleiht dem*der Superheld*in den Namen, unter dem er*sie bekannt ist. Er bildet dabei nicht nur die zweite Identität, sondern erzählt auch etwas über den Charakter oder die Biografie der Figur.

Das Kostüm spiegelt nicht nur die Identität wider, sondern bereichert diese auch und festigt somit den Charakter (Coogan 2009, S.77-93).

Genrekonventionen

Neben den MKI-Standards sind auch die Genremerkmale der Superheld*innengeschichten von Wichtigkeit. Diese zeichnen sich durch das Auftreten von Superschurk*innen aus, denen die Superheld*innen entgegentreten müssen, sowie besondere Regeln der Physik, beschränkte Autoritäten, Kamerad*innen im Kampf und das Auftreten oder Mitwirken von Superheld*innenteams. Durch die Erfüllung der Genrekonventionen lassen sich auch Figuren, die nicht alle MKI-Standards vertreten, als Superheld*innen klassifizieren (Coogan 2009, S.77-93).

2.2 Die Superheld*innenzielgruppe

Mit der Einführung von *Superman in Action Comics #1* (1938) und der damit verbundenen Schöpfung des Superheld*innengenres, erschloss sich das Medium Comic eine neue Zielgruppe. Durch die vorige Beschränkung der Veröffentlichung von Comics auf Zeitungen bestand die Leser*innenschaft hauptsächlich aus Erwachsenen. Durch den Vertrieb in Heftform wurden die Geschichten erstmalig auch Kindern und Jugendlichen zugänglich gemacht (Schikowski 2014, S.79).

Viele der erfolgreichen Titel laufen bereits seit Jahrzehnten und bereichern die Figuren konstant um neue Charaktere und Schicksale. Daraus bildeten die Geschichten einen Mikrokosmos mit eigenen Regeln, Mythologien und Kontinuitäten, was neuen Leser*innen den Einstieg erschwert. Die heutige Zielgruppe von Superheld*innencomics setzt sich deshalb sowohl aus Jugendlichen als auch aus Erwachsenen zusammen.

Heutzutage sind Superheld*innengeschichten am populärsten im Kinoformat. Die Big-Budget-Produktionen großer Filmkonzerne verhalfen den Figuren dazu, im Mainstream Fuß zu fassen und auch unter Nicht-Comic-Leser*innen bekannt zu werden (Schikowski 2014, S.80-82).

Ein Vergleich der FSK-Freigaben zeigt, dass diese Verfilmungen zum Großteil für ein, aus juristischer Sicht, jugendliches Publikum produziert werden. 2021 erschienen insgesamt sieben Superheld*innenfilme (Tannenbaum 2022), von denen sechs eine Altersfreigabe ab 12 erhielten und ein Film eine Altersfreigabe ab 16 (Spio-FSK 2021). Somit sind alle sieben der erschienen Filme Jugendlichen zugänglich.

Daraus ergibt sich, dass Jugendliche die derzeitige Zielgruppe für Superheld*innenfilme bilden.

2.3 Jugendliche

2.3.1 Definition

Laut Jugendgerichtsgesetz werden als Jugendliche Menschen bezeichnet, die sich in ihrem Lebensabschnitt zwischen Kindheit und Erwachsensein (Jugend) befinden. Dieser Abschnitt ist auf die Altersspanne von 14–18 Jahren festgelegt (Thurich 2011).

Die soziologische Sichtweise folgt einem anderen Ansatz.

Laut Scherr bezeichnet die Adoleszenz (Jugend) eine Lebensphase, die sich durch die sozialen Veränderungen, die in der gesellschaftlichen Entwicklung der Jugendlichen auftreten, definiert. Die Lebensphase lässt sich deshalb nicht alleinig durch biologische oder psychische Entwicklungsprozesse von anderen Lebensphasen abgrenzen (Scherr 2009, S.17-21).

Scherr kommt zu folgender Definition:

„Jugend ist eine gesellschaftlich institutionalisierte und intern differenzierte Lebensphase, deren Abgrenzung und Ausdehnung sowie deren Verlauf und Ausprägung wesentlich durch soziale (sozialstrukturelle, ökonomische, politische, kulturelle, rechtliche, institutionelle) Bedingungen und Einflüsse bestimmt ist. Jugend ist keine homogene Lebenslage oder Sozialgruppe, sondern umfasst unterschiedliche, historische, veränderliche, sozial ungleiche und geschlechtsbezogen differenzierte Jugenden. Grundlegend für moderne Jugend ist eine in sich komplexe und widersprüchliche Konstellation von ökonomischer und sozialer Abhängigkeit, eingeschränkten Rechten, pädagogischer Einwirkung und Qualifizierungszwängen einerseits, gesellschaftlich

ermöglichten Freiräumen für die Persönlichkeitsentwicklung und das Leben in Gleichaltrigengruppen andererseits. Jugend ist eine befristete Übergangszeit und eine Phase der sozialen Platzierung, in der für die künftige soziale Stellung als Erwachsener bedeutsame Weichenstellungen erfolgen [...]“ (Scherr 2009, S.24).

Somit lässt sich die Beschreibung der Jugendphase nach Scherr nicht auf die gesetzliche Altersspanne beschränken. Jugendtypische Merkmale, wie die Findung der eigenen Identität, lassen sich nicht mehr nur auf die Jugendphase eingrenzen (Scherr 2009, S.23).

2.3.2 Entwicklungsaufgaben

In der Jugendphase werden eine Reihe kultureller und gesellschaftlicher Erwartungen von der Außenwelt an die Jugendlichen gerichtet. Diese Anforderungen werden als Entwicklungsaufgaben definiert. Die Erfüllung dieser wird als Notwendigkeit beschrieben, um in die Phase des Erwachsenenalters eintreten zu können (Hurrelmann 2016, S. 24-25).

Die von Havighurst erstmalig zusammengefassten Entwicklungsaufgaben setzen sich aus der Akzeptanz der eigenen körperlichen Erscheinung und der Geschlechterrolle; dem Erwerb neuer Beziehungsformen mit Gleichaltrigen beiderlei Geschlechts; der Entwicklung emotionaler Unabhängigkeit von den Eltern und anderen Erwachsenen; dem Erwerb der Gewissheit ökonomischer Unabhängigkeit; der Vorbereitung auf einen Beruf; dem Anstreben von intellektuellen Fähigkeiten und Konzepten; dem Aufbau eines sozial verantwortlichen Verhaltens; der Vorbereitung auf Heirat und Familienleben und dem Aufbau eines bewussten, ethischen wie rationalen Wertesystems zusammen (Havighurst 1950, S.171).

Darauf aufbauend werden die Beziehung zwischen gleichaltrigen Jugendlichen als Peer-Beziehungen bezeichnet, welche einen wichtigen Entwicklungspunkt des Jugendalters darstellen. Durch diese haben Jugendliche die Möglichkeit, ihre Entwicklungsaufgaben außerhalb eines kontrollierten elterlichen Umfelds zu bewältigen. In Gruppen können sie eigene Wertevorstellungen und Normen entwickeln und sich dabei als selbstständige Individuen entdecken. Der Umgang mit dem eigenen Körper und der Sexualität wird in Peer-Gruppen ebenfalls erlernt. Andere Gleichaltrige dienen ihnen dafür als Identifikationsmöglichkeit (Fend 2003, S.305-309).

Albert, Hurrelmann und Quenzel fassten die Entwicklungsaufgaben des Jugendalters in vier Lebensbereiche zusammen:

Qualifikation – Die Ausprägung intellektueller und sozialer Kompetenz, um schulische und berufliche Anforderungen zu erfüllen. Die Aneignung und Anwendung dieser Kompetenzen soll es ermöglichen, berufliche Arbeit zu verrichten und somit eine ökonomische Basis zur Existenzsicherung zu schaffen (Albert et al. (2011) S.40).

Ablösung und Bindung – Das Akzeptieren der körperlichen Veränderungen, sowie die emotionale und soziale Ablösung von den Eltern. Hinzu kommt die Findung der eigenen Geschlechtsidentität und ein Beziehungsaufbau zu Gleichaltrigen beider Geschlechter. Daraus resultieren soll das mögliche Eingehen einer Partnerbeziehung, welche die Basis bildet zur weiteren Familienplanung, Geburt und Kindeserziehung (Albert et al. (2011) S.40).

Regeneration – Die Fähigkeit zum kontrollierten und bedürfnisorientierten Umgang mit Angeboten des Konsumwarenmарkts, einschließlich der Nutzung von Medien und Freizeitangeboten. Die selbstbestimmte Geldverwaltung dient dabei der Entwicklung eines eigenen Lebensstils (Albert et al. (2011) S.40).

Partizipation – Der Aufbau einer eigenen Werte- und Normenorientierung und Ausbildung eines sowohl ethischen als auch politischen Bewusstseins, welches stets im Einklang mit den eigenen Handlungsweisen steht (Albert et al. (2011) S.40).

Einen weiteren Ansatz verfolgte Lerner, der die Entwicklungsaufgaben in 5 C's zusammenfasste. Diese setzen sich zusammen aus Connection (positive Beziehungen und Bindungen zu Mitmenschen), Character (Entwicklung eines gefestigten Charakters samt Werthaltung), Competence (Förderung interpersonaler Kompetenzen), Confidence (Vertrauen in eigene Kompetenzen und zu anderen Personen) und Caring (Fürsorge bzw. Empathie für andere Personen) (Lerner et al. (2005) S.17-71).

2.3.3 Moralentwicklung

Neben den sich ändernden Anforderungen des sozialen Umfelds beinhaltet das Jugendalter auch Veränderungen im moralischen Verständnis.

Kohlberg teilte die Moralentwicklung des Menschen in drei verschiedene Niveaus mit jeweils zwei Stufen ein, welche fließend durch Erziehung, Bildung und Erfahrungen erreicht werden. Moralverständnis im Kindesalter befindet sich auf dem präkonventionellen Niveau (1). Es drückt sich durch Unterwerfung durch Autoritäten, das Anerkennen von anderen Sichtweisen und die Rücksichtnahme auf Bedürfnisse anderer aus.

Im Jugendalter findet die Ablösung durch das konventionelle Niveau (2) statt. Dies wird vor allem durch interpersonelle Beziehungen und das soziale System geprägt. Der Drang nach sozialer Anerkennung, die Loyalität und Zuverlässigkeit zu Partnern und die Bereitschaft, gegenseitigen Erwartungen zu entsprechen, gewinnen an Wichtigkeit. Die Interessen fremder Gruppen werden dabei häufig nicht bedacht. Auch will der Pflichterfüllung in der Gesellschaft nachgekommen werden. Um das soziale System aufrecht zu erhalten, werden die geltenden Regeln anerkannt, auch wenn einige Personen daraus Nachteile ziehen.

Auf dem postkonventionellen Niveau (3), welches nicht von allen erreicht wird, werden die Normen und Werte relativiert und Auffassungen von Würde und Gerechtigkeit neu ausgelegt (Kohlberg 1976, S.37-40).

Gilligan erweiterte Kohlbergs Modell um die Perspektive der Frau, die sich ihrer Auffassung nach durch Fürsorge auszeichnet.

Nach Gilligan beginnen Mädchen bereits auf dem präkonventionellen Niveau (1) damit, der Beziehung zu anderen großen Wert zuzuschreiben und egoistisches Verhalten abzulegen. Auf dem konventionellen Niveau (2) werden Frauen durch Fürsorge um andere definiert, was teilweise zur Selbstaufopferung führen kann. Anschließend beginnen sie ein gesünderes, ausgewogeneres Gleichgewicht zwischen den eigenen Bedürfnissen und denen anderer herzustellen.

Auf dem postkonventionellen Niveau (3) gelangt die Frau zum Prinzip der Gewaltlosigkeit gegen sich selbst und andere. Das erlangte Selbstbewusstsein, sich nicht ausbeuten zu lassen, führt zum Drang nach Gleichberechtigung. Es wird nach einem Platz in Beziehung und Gesellschaft gesucht, der mit der geforderten Gleichberechtigung in Einklang steht (Gilligan 1977, S.481-517). Gilligans Theorie gilt als Klassiker der feministischen Literatur. Kritisiert wird jedoch, dass ihre Arbeit, durch die Auffassung geschlechtsspezifischer unterschiedlicher Moralausprägung, die grundlegende Verschiedenheit zwischen Mann und Frau bestätigt (Wilkinson 1997, S.247-264). Ebenfalls bemängelt wird die Zuschreibung der Betreuungsfunktion der Frau (Vinney 2021).

2.4 Sozialkompetenzen

Die Beschreibung der Entwicklungsaufgaben des Jugendalters zeigt, dass verschiedene Kompetenzen notwendig sind, um diese zu bewältigen. Warum eine ausgeprägte Sozialkompetenz dafür unabdingbar ist, wird weiterführend verdeutlicht.

2.4.1 Definition

Sozialkompetenz setzt sich zusammen aus den Worten sozial (zwischenmenschlich, gemeinschaftlich) und Kompetenz (Vermögen, Fähigkeit, Zuständigkeit, Befugnis) und lässt sich mit der Phrase zwischenmenschliche Fähigkeiten übersetzen (Adler 2012, S.21).

Ford bezeichnet Sozialkompetenz als das Potential eines Individuums, bestimmte Verhaltensweisen zeigen zu können. Er differenziert zwischen Fähigkeiten (Kompetenzen) und dem tatsächlichen Verhalten in konkreten Situationen (kompetentes Verhalten) (Ford 1985, S.3-49).

Kanning beschreibt Soziale Kompetenzen als Teilmenge aller Kompetenzen des Menschen. Die Definition dieser Teilmenge lässt sich durch die Konsequenzen von sozial kompetentem, bzw. inkompetentem Verhalten beschreiben und in drei Ansätzen gruppieren (Kanning 2009, S.12).

Die klinisch-psychologische Kompetenzdefinition beschreibt die Fähigkeit der Handelnden, kognitive, emotionale und motorische Verhaltensweisen auszuüben, die zu einem gesunden Gleichgewicht an positiven und negativen Ergebnissen für sie führen (Hinsch u. Pfingsten 2015, 25-28). Konsequenzen, die für Interaktionspartner*innen daraus resultieren, werden jedoch außer Acht gelassen (Kanning 2009, S.12).

Der entwicklungspsychologische Ansatz beschreibt sozial kompetentes Verhalten als Anpassung an die hineingeborene Umwelt durch Lernprozesse (DuBois u. Felner 1996, S.124-152).

Eine dritte Definition beschreibt die Integrierung der beiden vorigen Ansätze als Kompromiss. Das Individuum soll in der Lage sein, die eigenen Interessen zu verwirklichen, ohne dabei die Interessen der Interaktionspartner*innen zu verletzen (Petermann 1995, S.109-126).

Eine Vereinigung dieser Ansätze definiert Sozialkompetenz als:

„Gesamtheit des Wissens, der Fähigkeiten und Fertigkeiten einer Person, welche die Qualität eigenen Sozialverhaltens – im Sinne sozial kompetenten Verhaltens – fördert“ (Kanning 2009, S.13).

Daraus resultiert die Definition für sozial Kompetentes Verhalten als:

„Verhalten einer Person, das in einer spezifischen Situation dazu beiträgt, die eigenen Ziele zu verwirklichen, wobei gleichzeitig die soziale Akzeptanz des Verhaltens gewahrt wird“ (Kanning 2009, S.13).

2.4.2 Kompetenzdimensionen

Hinter dem Oberbegriff der Sozialkompetenz verbergen sich mehrere Kompetenzdimensionen (Kanning 2009, S.17).

Jede Interaktion bringt diverse Anforderungen mit sich und benötigt deshalb auch ein Zusammenspiel verschiedener Sozialkompetenzen. Diese sind je nach Situation von unterschiedlicher Wichtigkeit (Kanning 2009, S.18).

Für die Auflistung der einzelnen Kompetenzdimensionen existieren mehrere Ansätze.

Eine Unterteilung der Sozialkompetenz erfolgte durch Lerchenmüller in sechs Dimensionen. Diese setzen sich aus Urteilsfähigkeit, Beziehungs- und Rollenübernahmefähigkeit, Empathiefähigkeit, Kommunikative Kompetenz, Rollendistanz und Ambiguitätstoleranz zusammen (Lerchenmüller 1987, S.3-31).

Petillon benennt auf Basis von Expert*innenbefragungen acht Dimensionen: Kontakt, Kooperation, Solidarität, Konflikt, Ich-Identität, Toleranz, Kritik und Gruppenkenntnisse (Petillon 1993, S.101-108).

Eine empirische Bündelung und Differenzierung der verschiedenen Auflistungen erfolgte 2002-2009 durch Kanning. Diese wurden im Inventar sozialer Kompetenzen (ISK) zusammengefasst. Das Schema umfasst eine Einteilung in vier übergeordnete soziale Kompetenzen (Sekundärskalen), welchen die 17 Kompetenzdimensionen (Primärskalen) zugeteilt sind (Kanning 2009, S.18-22).

Faktoren zweiter Ordnung	Kompetenzdimension
Soziale Orientierung	Prosozialität
	Perspektivenübernahme
	Wertpluralismus
	Kompromissbereitschaft
	Zuhören
Offensivität	Durchsetzungsfähigkeit
	Konfliktbereitschaft
	Extraversion
	Entscheidungsfreudigkeit
Selbststeuerung	Selbstkontrolle
	Emotionale Stabilität
	Handlungsflexibilität
	Internalität
Reflexibilität	Selbstdarstellung
	Direkte Selbstaufmerksamkeit
	Indirekte Selbstaufmerksamkeit
	Personenwahrnehmung

(Kanning 2009, S.89-90)

2.4.3 Zusammenhang zwischen Sozialkompetenzen und Entwicklungsaufgaben des Jugendalters

Albert, Hurrelmann und Quenzel betonen die Wichtigkeit sozialer Kompetenz zur Erfüllung der schulischen und beruflichen Anforderungen, welche die Basis für eine ökonomische Existenzsicherung und Unabhängigkeit bilden (Albert et al. (2011) S.40). In Unternehmen werden diese Kompetenzen als „Soft Skills“ bezeichnet und schließen Eigenschaften wie Teamfähigkeit, Motivation, Verantwortung, Fleiß, Flexibilität und Engagement mit ein (Adler 2012, S.23). In dem ISK lassen sich diese Kompetenzen mit Personenwahrnehmung, Entscheidungsfreudigkeit, Handlungsflexibilität, Konfliktbereitschaft, Kompromissbereitschaft und indirekter Selbstaufmerksamkeit gleichsetzen.

Ebenso erscheinen Sozialkompetenzen notwendig, um Peer-Beziehungen zu bilden und aufrechtzuerhalten. Fehlende soziale Fähigkeiten erschweren den Erhalt des sozialen Umfelds und schränken Jugendliche stark in ihrer Entwicklung ein (Adler 2012, S.25).

Verdeutlicht wird dies auch an den 5 C's von Lerner (Lerner et al. (2005) S.17-71), die inhaltliche Überschneidungen zu den Auflistungen sozialer Kompetenzen aufweisen (Lerchenmüller 1987, S.3-31; Petillon 1993, S.101-108; Kanning 2009, S.89-90).

2.5 Einfluss von Filmen auf Jugendliche

Mit der Benennung von Jugendlichen als größte Zielgruppe für Superheld*innenfilme gilt es zu benennen, welchen Einfluss Filme auf diese haben können.

Viele Forschungen erkennen klare Chancen im Konsum von Kinofilmen für die Zuschauenden.

Filme bieten einen Spiegel der eigenen Identität. Die Handlungen der Filmfiguren geben den Zuschauenden die Möglichkeit, diese auf ihr eigenes Handeln zu übertragen, was in einer Reflexion der eigenen Verhaltensweisen resultieren kann. Dies kann, durch die Begleitung der Reise der Filmfiguren, die Arbeit am Selbstbild fördern (Barthelms u. Sander (2001) S.33-41).

Einerseits können Filmcharaktere dadurch die Funktion einer Modellperson einnehmen. Bieten sie Aufschluss darüber, welches Verhalten in welcher Situation angemessen ist, kann dies Auswirkungen auf die eigenen Handlungen haben und somit prosoziales Verhalten fördern (Leffelssend, Mauch, Hannover (2004) S.59-63).

Andererseits kann das filmische Miterleben von Handlungen, welche man selbst nicht ausführen würde, sogar zu Grenzerfahrungen führen und Fragen zum eigenen Selbstbild aufwerfen (Baacke u. Schäfer (1994) S.105).

Auch wird die Darstellung von Rollenbildern in Filmen als Möglichkeit zum Erlernen von Normen und Werten beschrieben, da wir uns entweder an ihren Handlungen orientieren oder uns von ihnen abgrenzen (Mikos 1999, S.58).

Jungen suchen in Filmen überwiegend nach einem positiven Selbstbild als Mann und neigen deshalb im Alter von 13-14 Jahren zu den Genres Action, Abenteuer und Komödie. Im späteren Jugendalter (19-20 Jahre) beschäftigen sie sich auch mit Filmen, die existenziellere Fragen aufwerfen (Barthelms u. Sander 2001, S.147-148).

Mädchen fühlen sich eher von Filmen angesprochen, in denen Beziehungen zwischen Männern und Frauen thematisiert werden. Diese greifen die Begegnung der Geschlechter, wie auch erwachsenere Liebesbeziehungen auf. Dadurch geschieht eine Auseinandersetzung mit unterschiedlichen Frauenbildern (Barthelms u. Sander 2001, S.148-158).

Die Identifikation oder Abgrenzung zu Filmfiguren und Auseinandersetzung mit verschiedenen Rollenbildern bietet somit die Möglichkeit, andere Perspektiven einzunehmen und die strukturelle Gewalt der Gesellschaft erfahrbar zu machen (Roller 2006, S.68). Daraus können sowohl Fragen an die Gesellschaft gestellt als auch Antworten auf eigene Fragen und Zweifel gefunden werden (Barthelms u. Sander 2001, S.137).

Die Studie *Medienkompetenz und Jugendschutz IV* bestätigt diese Aussagen. Jugendliche sind demnach in der Lage, Themen wie Gewalteinsetz, soziale Verantwortung, Individualität, Macht, Selbstwert, ethische Ambivalenz, Fremdenfeindlichkeit, Gruppendynamik, Eigenverantwortung, Sprachgebrauch, Geschlechterrollen, gesellschaftliche Normen und sexuelle Orientierung vollständig zu erfassen und kritisch aufzuarbeiten. Dargestellte Verhaltensweisen und Ansichten werden dabei nicht übernommen sondern hinterfragt und mit eigenen Ansichten verglichen (Goehlnich u. Linz (2014) S.75-76).

Neben den aufgeführten Chancen werden aber auch Gefahren durch Filmeinflüsse erkannt.

Jugendliche mit wenig Realerfahrungen sollen stärker von Medienbildern in ihrem Selbstbild beeinflusst werden. Durch verzerrte und widersprüchliche Rollenbilder wird besonders ein Risiko in deren Identitätsentwicklung gesehen (Süss 2004, S.280-281).

Auch können sich Filme negativ auf die Sozialkompetenz von Jugendlichen auswirken. Filme mit viel Action und Gewalt können zu Empathieverlust führen und Soap Operas einseitiges Konfliktlöseverhalten bestärken (Süss 2004, S.281).

Leffelsend, Mauch und Hannover sahen ebenfalls eine Gefahr in der Bewertung und Akzeptanz von gewaltreichen Filmen. Sie fügten jedoch hinzu, dass dies immer in Abhängigkeit zum dargestellten Setting und dem Realismusgrad der Gewalt stünde (Leffelsend et al. 2004, S. 59-63).

Die Sorge um die Auswirkungen von gewaltreichen Filmen konnte in der Studie *Medienkompetenz und Jugendschutz IV* jedoch nicht bestätigt werden. Im Gegensatz scheinen drastische Gewaltdarstellungen sogar aggressionsreduzierend zu wirken. Die Gewalt wird dabei von den Jugendlichen in einen inhaltlichen Kontext gesetzt, in dem die Motivation der Gewaltausübenden hinterfragt wird, solange Negativefolgen zu erkennen sind. Entscheidender für die Wirkung von Gewalt ist somit die Botschaft, die Motivation und das Aufzeigen von Handlungsalternativen und Gegenpositionen (Goehlnich u. Linz (2014) S.79).

3 Forschungsdesign

Im folgenden Forschungsdesign wird beschrieben, wie bei der Untersuchung der Forschungsfrage am Beispiel der Filme *Wonder Woman* und *Shazam!* vorgegangen wurde.

Die Untersuchung erfolgte anhand einer qualitativ strukturierenden Inhaltsanalyse in Hinblick auf die Sozialkompetenz der Hauptcharaktere beider Filme. Dafür wurde das Verhalten der Figuren *Diana Prince/Wonder Woman* und *Billy Batson/Shazam* analysiert.

3.1 Filmauswahl

3.1.1 *Wonder Woman*

2017, R.: Patty Jenkins, FSK 12

Inhaltsangabe

Vom Rest der Welt abgeschirmt, wächst *Diana* mit ihrem Stamm von Amazonen auf der Insel *Themyscira* auf. Als der Pilot *Steve Trevor* eines Tages auf der Insel abstürzt und vom Schrecken des ersten Weltkriegs berichtet, erkennt *Diana*, dass der totgeglaubte Kriegsgott *Ares* dahinterstecken muss. Gegen den Willen ihrer Familie zieht sie mit *Steve* in die Menschenwelt los, um *Ares* aufzuhalten und somit den Krieg zu stoppen (IMDB 2022).

Begründung der Auswahl

Wonder Woman wurde der erfolgreichste Superheld*innenfilm 2017 (The Numbers 2022), erhielt überwiegend positive Bewertungen von Kritiker*innen und Publikum (IMDB 2022) und ist der bestbewertete Superheld*innenfilm mit einer weiblichen Hauptfigur (IMDB 2019). *Diana* ist in dem Film zwar eine ausgewachsene Frau, wird jedoch mit vielen Entwicklungsaufgaben des Jugendalters konfrontiert. Die Ablösung von den Eltern, der Beziehungsaufbau zu anderen Geschlechtern, politische Partizipation und die Vertretung eines eigenen Wertesystems sind Themen, die Jugendliche beschäftigen und ansprechen (Albert et al. (2011) S.40).

3.1.2 *Shazam!*

2019, R.: David F. Sandberg, FSK 12

Inhaltsangabe

Teenager *Billy* hat als Kind seine Mutter verloren und ist seitdem auf der Suche nach ihr. Nicht einmal seine neue Pflegefamilie schafft es, ihn von seinem Vorhaben abzubringen. Als *Billy* plötzlich von einem Zauberer eine geheimnisvolle Kraft verliehen bekommt, verwandelt er sich bei der Aussprache des Wortes *Shazam* in einen ausgewachsenen Superhelden. Mit seinem neuen Bruder *Freddy* beginnt er seine Superkräfte zu erforschen. Doch die Kraft zieht auch den Bösewicht *Dr. Sivana* an, dem diese als Kind verwehrt wurde, und der seitdem einen Weg sucht, sie an sich zu reißen (IMDB 2022).

Begründung der Auswahl

Shazam! war der fünfterfolgreichste Superheld*innenfilm des Jahres 2019 (The Numbers 2022) und erhielt ebenfalls überwiegend positive Bewertungen von Kritiker*innen und Zuschauenden (IMDB 2022).

Auch in *Shazam!* werden passend zur jugendlichen Hauptfigur mehrere Themen angesprochen, die Entwicklungsaufgaben des Jugendalters darstellen. So z. B. das Bilden von Peer-Beziehungen (Fend 2003, S.305-309) und der Aufbau eines sozial verantwortlichen Verhaltens (Havighurst 1950, S.171).

Beide Filme konnten sich trotz der Menge an Superheld*innenverfilmungen der letzten Jahre bei der Zielgruppe behaupten und stießen auf positive Resonanz. Besonders hervorgehoben wird vor allem die soziale Ebene: *Shazam!* stellt Freundschaft und Familienleben in den Vordergrund (Wessels 2019), *Wonder Woman* Empathie und Konfliktfähigkeit (Borcholte 2017). Die Hauptfiguren beider Filme bieten ein hohes Identifikationspotential für Jugendliche.

3.2 Kodierleitfaden

Als Kodierleitfaden wurde eine Tabelle genutzt, die sich aus mehreren Kriterien zusammensetzt. Zur Einordnung des Verhaltens der Filmfiguren in die Kompetenzdimensionen diente die Kategorisierung nach dem Inventar sozialer Kompetenzen in Primär- und Sekundärskalen.

Es erfolgte eine weitere Einteilung der Skala in Lebensbereiche, welche sich an der Zusammenfassung von Albert, Hurrelmann und Quenzel orientiert. Diese umfassten Schule und Beruf (Qualifikation), Eltern und Freunde (Ablösung und Bindung), Konsum (Regeneration) und Politik (Partizipation). Diese weitere Unterteilung gab Aufschluss darüber, ob das soziale Verhalten nach den Lebensbereichen unterschiedlich dargestellt wird.

Um eine Veränderung der Sozialkompetenz festzustellen, wurde für jeden der drei Filmakte eine separate Tabelle angelegt.

Folgender Aufbau wurde für die Tabelle genutzt:

		Schule / Beruf	Familie / Freunde	Konsum	Politik
Soziale Orientierung	Prosozialität				
	Perspektivenübernahme				
	Wertpluralismus				
	Kompromissbereitschaft				
	Zuhören				
Offensivität	Durchsetzungsfähigkeit				
	Konfliktbereitschaft				
	Extraversion				
	Entscheidungsfreudigkeit				
Selbststeuerung	Selbstkontrolle				
	Emotionale Stabilität				
	Handlungsflexibilität				
	Internalität				
Reflexibilität	Selbstdarstellung				
	Direkte Selbstaufmerksamkeit				
	Indirekte Selbstaufmerksamkeit				
	Personenwahrnehmung				

3.3 Vorgehensweise

Zur Untersuchung wurden beide Filme mehrmals gesichtet. Das Verhalten der Hauptfiguren wurde anhand von Timecodes und einer kurzen Szenenbeschreibung in die Tabellen aufgenommen. Es erfolgte die Zuordnung zur jeweiligen Primärskala und zum Lebensbereich.

Ein Vergleich der Sozialkompetenzen nach Filmakten gab Aufschluss darüber, über welche Sozialkompetenzen die Hauptfiguren von Anfang an verfügen und welche über den Verlauf der Geschichte dazugewonnen werden. Die Erlernung neuer Kompetenzen kann eine Weiterentwicklung des Charakters darstellen und Botschaften senden. Dargestellte Verhaltensweisen können aber auch in Widerspruch zu etablierten Werten und Handlungsweisen stehen.

Ebenso wurde aufgezeigt, welche Sozialkompetenzen nicht erlernt oder thematisiert werden, und ob sich ein Unterschied im Sozialverhalten in Bezug auf die verschiedenen Geschlechter erkennen ließ.

Bei der Auswertung der Ergebnisse galt es stets, die Wirkungen der Hauptfiguren auf Jugendliche zu bewerten.

4 Auswertung

Es folgt eine Auswertung, welche Sozialkompetenzen anhand der Filmfiguren zu messen waren. Es ist zu beachten, dass, obwohl dem ISK eine klare Trennung der Kompetenzdimensionen unterliegt, es nicht gänzlich möglich war, die Verhaltensweisen der Filmfiguren in eindeutige Kompetenzdimensionen zu unterteilen. Oft werden in verschiedenen Filmszenen mehrere Kompetenzen auf einmal dargestellt. Dementsprechend kommt es zu Dopplungen in der Auswertung.

Da sich das Superheld*innendasein in dem Genre als Berufung versteht, wurden Handlungen, in denen die Figuren als Superheld*innen auftreten, dem Lebensbereich Schule/Beruf zugeordnet. Dies führte dazu, dass sich auch die Lebensbereiche nicht klar voneinander trennen ließen.

Die vollständigen Tabellen sind der Anlage 1 des Anhangs zu entnehmen.

4.1 *Wonder Woman*

In *Wonder Woman* sind alle Kompetenzen des ISK vertreten. Die Kompetenzen der Sozialen Orientierung scheinen den Schwerpunkt zu bilden, da sie am konstantesten im gesamten Film vorkommen. Auch werden die Dimensionen der Offensivität stark angesprochen. Familie/Freunde und Schule/Beruf bilden die Lebensbereiche, in denen die Kompetenzen überwiegend dargestellt werden, wohingegen die Bereiche Konsum und Politik mit jeweils nur einer Szene vertreten sind.

4.1.1 Soziale Orientierung

In der Sozialen Orientierung legt der Film den Fokus auf die Prosozialität, den Wertepluralismus und die Kompromissbereitschaft der Hauptfigur. Diese werden in allen drei Akten des Films mehrfach aufgezeigt, während die anderen Kompetenzen der Primärskala hauptsächlich in den ersten beiden Akten vertreten sind. Die Lebensbereiche, in denen die Kompetenzen auftreten, sind zu Beginn des Films noch ausgeglichen zwischen Schule/Beruf und Familie/Freunde. Zum Schluss des Films ist eine starke Verschiebung zum Lebensbereich Schule/Beruf zu verzeichnen.

Prosozialität

Diana kommt *Steve* direkt nach seinem Absturz auf der Insel zu Hilfe und rettet ihm das Leben. Als *Steve* das erste Mal vom Weltkrieg berichtet, will *Diana* sofort menschenrettende Handlungen ergreifen. In der Menschenwelt kommt sie den Soldat*innen und Kriegssopfern zu Hilfe und bestärkt ihre Verbündeten in ihren Träumen und Wünschen. Ebenso lobt sie auch einen Eisverkäufer für seine gute Arbeit. Die Szene bildet die Einzige, die im Lebensbereich Konsum stattfindet. Im Finale verschont sie *Dr. Poison* (die zweite Antagonistin) und entschließt sich dazu, die Menschheit für immer zu beschützen.

Perspektivenübernahme

Diana nimmt *Steve* direkt nach seinem Absturz auf *Themyscira* vor ihrer Familie in Schutz und empfindet im restlichen Verlauf des Films starkes Mitgefühl für die unschuldigen Kriegssopfer und ihre von Alpträumen geplagten Verbündeten. Die Beurteilung der Menschheit als schwach und korrupt durch die skrupellosen US-Generäle sowie durch *Ares* nimmt *Diana* nicht an.

Wertpluralismus

Diana entwickelt zu Beginn einen anderen Wert als ihr Volk. Sie will nicht nur sich selbst beschützen, sondern auch den Rest der Menschheit. Diese Kompetenz wird durch die ihr unbekannt Regeln der Menschenwelt getestet. Sie passt sich den ungewohnten Gegebenheiten an, um zu ihrem Ziel zu gelangen. Viele der Szenen beinhalten auch die Kompetenz der Kompromissbereitschaft (siehe nächster Absatz). Final zeigt sich die Annahme neuer Werte in ihrer Akzeptanz der Menschheit samt ihrer Fehler.

Kompromissbereitschaft

Im Kindesalter verbietet ihre Mutter ihr die Kampfausbildung, woraufhin *Diana* versucht, mit ihr einen Kompromiss zu finden, um doch kämpfen zu dürfen. Zum Ende des ersten Akts ist sie bereit, *Steve* von der Insel zu führen, solange er ihr den Weg zu *Ares* zeigt. Um nicht aufzufallen, verdeckt sie in der Menschenwelt widerwillig ihre Rüstung mit einem Mantel. Anschließend begleitet sie *Steve* zu seinen Vorgesetzten, obwohl sie lieber direkt an die Front gehen würde. Sie sträubt sich erst davor, die Hilfe von Söldnern auf ihrer Mission anzunehmen, bevor diese schließlich zu Kameraden werden. Die Verschonung von *Dr. Poison* und die Akzeptanz der Grausamkeit der Menschen lassen sich ebenfalls dieser Kompetenz zuordnen.

Zuhören

Bei Erzählungen ihrer Mutter über vergangene Schlachten und *Stevens* Berichten aus der Menschenwelt zeigt sie sich aufmerksam und wissbegierig. Zweifeln andere an *Ares*' Einfluss auf den Krieg, ignoriert sie deren Meinungen. In der einzigen Szene, die im politischen Lebensbereich stattfindet, hört sie den entscheidungstragenden US-Generälen nicht zu und will sich über sie hinwegsetzen. Diese Szene lässt sich ebenso der Durchsetzungsfähigkeit und emotionalen Stabilität zuordnen.

4.1.2 Offensivität

Der Film stellt ebenfalls alle untergeordneten Kompetenzen der Offensivität dar. Durchsetzungsfähigkeit und Konfliktbereitschaft nehmen dabei den meisten Raum ein, sind jedoch hauptsächlich in den ersten beiden Akten vertreten. Auch hier ist eine Verschiebung der Lebensbereiche vom anfänglichen Ausgleich zwischen Schule/Beruf und Familie/Freunde hin zu ersterem zu verzeichnen.

Durchsetzungsfähigkeit.

In ihrem Training zeigt *Diana* sich ehrgeizig und setzt sich über die Ausbildungsverbote ihrer Mutter hinweg. Gegen die Entscheidung ihres Volkes, nicht in den Krieg einzugreifen, setzt sie sich ebenfalls durch. In der Menschenwelt weist sie *Steve* mehrmals auf ihre gemeinsame Abmachung hin. Auch setzt sie sich über seine Entscheidung hinweg, an der Kriegsfront nicht mitzukämpfen. Angebotene Hilfe ihrer Begleiter*innen weist sie anfänglich ab, nimmt sie zum Ende des Films aber an, um den Einsatz von Senfgas zu stoppen und *Ares* aufzuhalten. *Ares*' Angebot sich ihm anzuschließen weist sie ebenfalls zurück.

Konfliktbereitschaft

Gegen den überraschenden Angriff deutscher Soldaten auf ihre Insel verteidigt sie sich auf gewaltsame Weise. Auch schreckt sie im restlichen Film nicht vor kämpferischen Auseinandersetzungen zurück. Deutlich wird dies in der Actionszene im Schützengraben, in der sie ihren Schild einsetzt, um Gegner*innen bewusstlos zu schlagen und Waffen zu zerstören. Kurz vor dem Finale wendet sie jedoch auch tödliche Gewalt gegen feindliche Soldat*innen an. Im dritten Akt tötet sie *General Ludendorff* und *Ares*, verschont aber *Dr. Poison*.

Extraversion

Im gesamten Film ist *Diana* sehr extrovertiert dargestellt. Sie geht offen auf *Steve* zu, obwohl er männlich und ihr fremd ist. Auch anderen gegenüber zeigt sie sich aufgeschlossen und wagt neue Dinge. Als *Steve* sie zum Tanz bittet, willigt sie ein, obwohl sie noch nie zuvor getanzt hat.

Entscheidungsfreudigkeit

Diana zeigt sich stets gewillt, schwierige Entscheidungen zu treffen. Gegen den Willen ihrer Mutter beschließt sie, mit *Steve* heimlich von der Insel zu verschwinden, um den Krieg zu stoppen. Im restlichen Film übernimmt *Steve* viele der Entscheidungen. Trotzdem zeigt sich *Diana* in der Lage, eigene Entscheidungen in ihrem Interesse zu treffen. Dies wird verdeutlicht, als sie das Schlachtfeld betritt, obwohl ihre Kamerad*innen die Lage als aussichtslos beschrieben haben.

4.1.3 Selbststeuerung

Die Kompetenzen der Selbststeuerung lassen sich in *Wonder Woman* ebenfalls im gesamten Filmverlauf finden. Hauptsächlich werden diese im Lebensbereich Schule/Beruf, vereinzelt auch im Bereich Familie/Freunde gezeigt.

Selbstkontrolle

Während sie im ersten Akt ihre Kräfte noch nicht ganz kontrollieren kann, setzt sie diese vom zweiten Akt an gezielt zum Schutz anderer ein. Als sie von dem unerwarteten Auftreten von *General Ludendorff*, den sie für *Ares* hält, überrascht wird, bleibt sie gefasst. Nachdem dieser ein Dorf mit Senfgas bombardiert, verliert sie ihre Fassung und beginnt feindliche Soldat*innen zu töten. Im Finale erlangt sie ihre Kontrolle zurück und verschont *Doctor Poison*. Diese Szenen lassen sich ebenso der Kompetenz Emotionale Stabilität zuordnen.

Handlungsflexibilität

Um schwierige Situationen zu bewältigen, nutzt *Diana* oft ihre Kräfte. Dank ihrer Stärke erklimmt sie einen Turm und gewinnt auf dem Schlachtfeld durch ihre Kampfausbildung. Als sie auf *Ludendorffs* Tanzveranstaltung ihr Schwert in ihrem Kleid versteckt, passt sie sich den Gegebenheiten der Situation an. Ausweglos erscheint ihr die Lage, als sie *Ludendorff* tötet, der Krieg aber trotzdem weitergeht. Um ihr Ziel zu erreichen, nimmt sie sowohl die Hilfe ihrer Freund*innen als auch ihre ungeahnten Kräfte an.

Internalität

Das Stoppen des Krieges sieht *Diana* einzig in ihrer Verantwortung. Sie ist zwar auf *Steves* Hilfe angewiesen, will die Situationen aber trotzdem in ihrer Kontrolle behalten. Als Beispiel dient die Szene, in der sie samt Schwert und Schild versucht, durch eine Drehtür zu gelangen und *Steves* Hilfe mehrmals abweist. Als sie im Finale *Steves* Hilfe annimmt, um das Senfgas zu stoppen, und akzeptiert, dass Menschen für ihr Handeln selbst verantwortlich sind, gibt sie einen Teil ihrer Kontrolle ab.

4.1.4 Reflexibilität

Die einzelnen Aspekte der Reflexibilität werden ebenfalls gezeigt. Diese sind zu Beginn des Films stärker vertreten und nehmen zum Ende weniger Raum ein. Die Lebensbereiche, in denen sie auftreten, sind zu Anfang hauptsächlich Schule/Beruf, später überwiegend Familie/Freunde.

Selbstdarstellung

Bereits als Kind ahmt *Diana* die anderen Amazonen nach. Von ihrem Volk will sie als ebenbürtige Kriegerin angesehen werden. Dies lässt sich ebenso der indirekten Selbstaufmerksamkeit zuordnen. Auf dem Schlachtfeld offenbart sie den anderen Menschen erstmals ihre Rüstung und stellt sich schützend vor sie, wodurch sie die angestrebte Position als Kriegerin einnimmt.

Direkte Selbstaufmerksamkeit

Als sie von der Insel fortgeht, um den Krieg zu stoppen, folgt sie ihrer eigenen Stimme. Eine andere Szene zeigt, dass sie großen Wert auf ihre Privatsphäre legt, als sie einen Fremden bei zu viel Intimität zurückweist. Als *Steve* im Finale stirbt, hat sie nicht nur ihre Familie aufgegeben, sondern auch ihren Geliebten verloren. Um die Menschheit weiterhin zu schützen, nimmt sie diese persönlichen Verluste in Kauf.

Personenwahrnehmung

Im ersten Akt beobachtet sie sowohl die Amazonen im Training, als auch *Steve*, nachdem er auf der Insel landet. In der Welt der Menschen zeigt sie viel Neugier. Der Anblick eines Babys löst in ihr Begeisterung aus. Ihren Kamerad*innen gegenüber zeigt sie Interesse an deren Geschichten und Zielen.

4.2 *Shazam!*

In *Shazam!* werden nicht alle Dimensionen der Sozialkompetenz behandelt. Die vertretenen sind jedoch konstant über den gesamten Film hinweg präsent. Der Film legt den Fokus auf Kompetenzen der sozialen Orientierung und Offensivität. Die Lebensbereiche beschränken sich überwiegend auf Schule/Beruf und Familie/Freunde. Das Verhältnis der Lebensbereiche zueinander bleibt über den Verlauf des Films ausgeglichen. Der Lebensbereich Konsum ist in zwei Szenen vertreten, der Bereich Politik wird nicht behandelt.

4.2.1 Soziale Orientierung

Die Darstellung der sozialen Orientierung erfolgt hauptsächlich in der Prosozialität und der Perspektivenübernahme von *Billy*. Die Dimensionen sind gleich stark zwischen den Lebensbereichen Schule/Beruf und Familie/Freunde vertreten.

Prosozialität

Um Informationen über den Aufenthaltsort seiner Mutter zu erfahren, sperrt *Billy* zwei Polizist*innen ein und missbraucht deren Eigentum. Im Gespräch mit einer Frau, die er für seine Mutter hält, zeigt er sich höflich. Gegenüber seinen neuen Geschwistern verhält er sich erst abweisend. Seinem neuen Bruder *Freddy* stiehlt er sogar sein wertvollstes Sammlerstück. Als *Freddy* in der Schule jedoch schikaniert wird, kommt *Billy* ihm zu Hilfe. Nach Erlangung seiner Kräfte hilft er einer Frau, die ausgeraubt wird. Außerdem zerstört er das Auto der Kinder, die *Freddy* bedrängt haben. Ebenfalls schmuggeln er und *Freddy* sich aus der Schule, zerstören beim Testen seiner Kräfte fremdes Eigentum und nutzen diese, um an kostenlose Getränke und Geld zu kommen. Am nächsten Tag lässt er *Freddy* in einer wichtigen Situation im Stich, um mit seinen Superkräften Geld zu verdienen. Dabei verursacht er einen Busunfall, aber rettet die Insassen. Als der Antagonist auftaucht, beginnt er seine neuen Geschwister zu beschützen und entschuldigt sich bei *Freddy* für sein Verhalten. Im Finale teilt er seine Kräfte unter seinen neuen Geschwistern auf und rettet den Bösewicht nach seiner Niederlage vor einem tödlichen Sturz. Zum Schluss erfüllt *Billy* *Freddy* den Gefallen, mit dem er ihn zuvor im Stich gelassen hatte.

Perspektivenübernahme

Erste Zeichen von Empathie zeigt *Billy*, als er seiner neuen kleinen Schwester eine Umarmung verwehrt, und es anschließend bereut sie damit traurig gemacht zu haben. Trotzdem fällt es ihm schwer, die Perspektiven anderer einzunehmen. Es ist ihm egal, dass er *Freddy* mit der Verweigerung eines Gefallens vor anderen Schüler*innen bloßstellt. Auch kann er die Sorge seiner neuen großen Schwester *Mandy* um ihren baldigen Auszug nicht verstehen. Als er ein zweites Mal mit dem Antagonisten konfrontiert wird, behauptet er jedoch, ihn verstehen zu können. Er vergleicht die Verweigerung der *Shazam*-Kräfte für *Dr. Sivana* mit der Ablehnung, die *Billy* von seiner Mutter erfahren hat. Die Erfüllung des Gefallens für *Freddy* zum Schluss zeigt ebenfalls seine erlernte Fähigkeit zur Perspektivenübernahme.

Kompromissbereitschaft

Zu Filmbeginn willigt *Billy* widerstrebend ein, seiner neuen Pflegefamilie eine Chance zu geben. Im restlichen Film wird diese Dimension nicht adressiert.

Zuhören

Billy zeigt sich stets als Zuhörer, aber nicht als Interaktionspartner. Am Familientisch nimmt er an den etablierten Ritualen bis zum Schluss nicht teil, zeigt sich in den Gesprächen aber immer aufmerksam. Als *Mandy* ihm von ihrer Colleaguezusage erzählt, schafft er es zwar nicht ihre Sorge zu teilen, hört sich aber trotzdem ihre Probleme an.

Wertepluralismus

Diese Dimension wird in dem Film nicht behandelt.

4.2.2 Offensivität

In dieser Kompetenz legt der Film seinen Fokus auf die Konfliktfähigkeit und Extraversion der Figur. Am Anfang sind diese noch hauptsächlich im Lebensbereich Familie/Freunde zu verordnen, ab dem zweiten Akt sind sie mit dem Bereich Schule/Beruf im Gleichgewicht.

Durchsetzungsfähigkeit

Billy zeigt sich über den gesamten Film durchsetzungsfähig. Verdeutlicht wird dies, als erklärt wird, dass er vor vorigen Pflegefamilien weggelaufen ist, um seine Mutter zu suchen. Ebenso setzt er sich gegen *Freddy* durch, als dieser ihn davon abhalten will, erneut die Schule zu schwänzen. Als er im Finale seine Geschwister verteidigt beginnt er, das Wohl anderer über seine eigenen Bedürfnisse zu stellen.

Konfliktbereitschaft

Billy zeigt eine schwankende Bereitschaft Konflikte auszutragen. Als *Freddy* von Mitschüler*innen tyrannisiert wird, geht *Billy* gewaltsam dazwischen. Kritisiert *Freddy* am Esstisch den Einsatz seiner Kräfte, geht er dem Konflikt jedoch aus dem Weg. Bei der ersten Konfrontation mit *Dr. Sivana* versucht *Billy* davonzulaufen. Am Ende stellt er sich ihm jedoch mit dem Einsatz nicht tödlicher Gewalt entgegen und besiegt ihn.

Extraversion

Zu Anfang des Films ist *Billy* noch sehr verschlossen. Beim ersten Zusammentreffen mit seiner neuen Pflegefamilie redet er kaum und nimmt auch am Familienritual nicht teil. Gesprächsversuche seitens seiner Geschwister lehnt er größtenteils ab. Nachdem er seine Superkräfte erlangt, beginnt er viel Zeit mit *Freddy* zu verbringen und führt beidseitige Gespräche mit ihm. Auch findet erstmals ein Gespräch mit *Mary* statt. Vor dem Finale bezeichnet er seine Pflegefamilie als „real family“. Im Showdown verteilt er seine Superkräfte unter seinen Geschwistern und kämpft mit ihnen zusammen gegen *Dr. Sivana*. Zum Schluss nimmt er an dem Familienritual teil.

Entscheidungsfreudigkeit

Billy scheint kein Problem damit zu haben, riskante Entscheidungen zu treffen. Die Szene mit den Polizist*innen und der Umstand, dass er *Freddys* Kugel stiehlt, verdeutlichen dies. Im restlichen Film bleibt seine Bereitschaft ähnlich. Allerdings beginnt er Entscheidungen zu treffen, die anderen helfen. Dies zeigt eine Szene, in der er einwilligt mit *Dr. Sivana* mitzugehen, um seine Geschwister zu beschützen.

4.2.3 Selbststeuerung

Die Unterkompetenzen der Selbststeuerung sind in dem Film vertreten, werden jedoch deutlich weniger behandelt. Ebenfalls ist hier ein Gleichgewicht zwischen den Lebensbereichen Schule/Beruf und Familie/Freunde vorhanden.

Selbstkontrolle

Die Szenen, in denen diese Dimension gezeigt wird, lassen sich ebenso mit emotionaler Stabilität gleichsetzen. Als *Freddy* in der Schule wegen seiner verstorbenen Mutter gehänselt wird, verliert *Billy* die Kontrolle und geht mit Gewalt gegen die Mitschüler*innen vor. Auch kann er zu Beginn seine Kräfte nicht vollständig beherrschen. Die Fähigkeit zu fliegen erlangt er erst, als er fest daran glaubt. Als er nach *Freddys* Kritik den Esstisch verlässt, zeugt dies ebenfalls von Kontrollverlust und emotionaler Instabilität. Im Finale kontrolliert er seine Kräfte vollends und findet in seiner Familie emotionalen Halt.

Handlungsflexibilität

Diese Dimension wird dadurch gezeigt, dass *Billy* alles versucht, um seine Mutter zu finden. Dafür ist er auch bereit Regeln zu brechen. Flexibel zeigt er sich auch im Umgang mit *Dr. Sivana*. Versucht er zuerst noch vor ihm davonzulaufen, beschließt er im Finale seine Superkräfte unter seinen Geschwistern aufzuteilen, wodurch es ihnen gelingt, ihn zu besiegen.

Internalität

Die Suche nach seiner Mutter betrachtet er stets als seine alleinige Verantwortung. Dabei achtet er nicht auf Konsequenzen, die daraus für seine Mitmenschen resultieren. Dieses egoistische Ziel verlagert sich schließlich zu einem gemeinsamen Ziel, als das Beschützen seiner Pflegefamilie die höchste Priorität bekommt.

4.2.4 Reflexibilität

Die Kompetenz der Reflexibilität wird besonders in Bezug auf die Selbstdarstellung und die indirekte Selbstaufmerksamkeit behandelt. Die Dimensionen sind ebenfalls in den Bereichen Schule/Beruf und Familie/Freunde vertreten.

Selbstdarstellung

Als der Zauberer ihm die *Shazam*-Kräfte verleihen will, entgegnet *Billy*, dass er sich selbst nicht als gute Person sehe. Sobald er über die neuen Superkräfte verfügt, beginnt er, sich vor anderen Leuten zur Schau zu stellen. Mit *Freddy* veröffentlicht er Onlinevideos seiner Fähigkeiten und beginnt sie live zu präsentieren. Dies ändert sich erneut, als er im Finale sein Superheldendasein samt Mission annimmt und sich als Verteidiger darstellt.

Direkte Selbstaufmerksamkeit

Seine Handlungen zeigen, dass er sich über seine Gefühle und Ziele im Klaren ist. Das anfängliche Ziel seine Mutter zu finden, wird von dem Drang seine Geschwister zu beschützen abgelöst.

Indirekte Selbstaufmerksamkeit

Seine Wirkung auf andere scheint ihm zu Beginn des Films nicht wichtig zu sein. Dies wird durch die anfängliche Rücksichtslosigkeit gegenüber den Geschwistern deutlich. Zum Ende des Films wird ihm seine Wirkung auf andere wichtiger. Mit den Worten „That's what a good brother does.“ beginnt er seine Geschwister vor *Dr. Sivana* zu beschützen. Dass er *Freddy* zum Schluss seinen Wunsch erfüllt, unterstreicht dies.

Personenwahrnehmung

In den ersten beiden Akten schenkt er seiner Pflegefamilie wenig Aufmerksamkeit. Für ihn sind sie bloß eine Ablenkung von seinem Ziel, seine Mutter zu finden. Auch sagt er zum Zauberer *Shazam*, dass er nicht glaubt, dass irgendjemand reinen Herzens ist. Zum Ende überträgt er seine Superkräfte aber an seine Familienmitglieder. Ebenfalls ändert sich die Sicht auf seine Mutter. Verbringt er die erste Filmhälfte damit sie zu suchen, scheint sie ihm nichts mehr zu bedeuten, als er herausfindet, dass sie ihn damals willentlich aufgegeben hat.

5 Diskussion

5.1 Ergebniszusammenfassung

Die Auswertung lässt erkennen, dass durch beide Filmfiguren eine Vielzahl der Kompetenzdimensionen dargestellt werden.

Wonder Woman legt mit *Diana Prince* den Schwerpunkt auf die soziale Orientierung und behandelt überwiegend die Dimensionen Prosozialität, Wertepluralismus und Kompromissbereitschaft. Durch die konstante Darstellung ihrer Durchsetzungsfähigkeit und Konfliktbereitschaft steht auch ihre Offensivität im Vordergrund.

Schule/Beruf und Familie/Freunde bilden die vom Film vertretenen Lebensbereiche. Ist zu Beginn des Films ein Gleichgewicht der Lebensbereiche zu erkennen, überwiegt am Ende der Bereich Schule/Beruf.

In *Shazam!* wird der Fokus der Figur *Billy Batson* ebenfalls auf die Kompetenzdimensionen der Sozialen Orientierung und Offensivität gelegt. Die Kompetenzen Prosozialität, Perspektivenübernahme, Konfliktfähigkeit und Extraversion werden besonders herausgestellt. Die Lebensbereiche bleiben über den Filmverlauf zwischen Schule/Beruf und Familie/Freunde größtenteils ausgeglichen.

5.2 Interpretation

5.2.1 *Wonder Woman*

Diana verfügt von Beginn an über viele ausgeprägte Sozialkompetenzen. Fähigkeiten zur Prosozialität, Perspektivenübernahme, Konfliktbereitschaft und Durchsetzungsfähigkeit sind in ihr bereits vorhanden, weshalb ihr eine Vorbildfunktion zugeschrieben werden kann. Dimensionen wie Internalität und Wertepluralismus verändern sich im Verlauf des Films.

Am stärksten vertreten ist die Dimension der Prosozialität. Dies wird als Folge ihrer stark ausgeprägten Perspektivenübernahme und daraus resultierender Empathie porträtiert. Bereits zum Ende des ersten Aktes erkennt sie es als ihre Mission an, die Menschen vor den Schrecken des Krieges zu beschützen. Dafür ist sie sogar bereit, ihre Familie und Freunde aufzugeben. Um diese Mission zu erfüllen, setzt sie ihre Kraft konstant zur Unterstützung Hilfsbedürftiger und zum Sturz der Unterdrücker*innen ein. Im Umgang mit anderen zeigt sie sich stets freundlich und bekräftigt sie in der Erfüllung ihrer Lebensziele.

Der Film stellt dieses Verhalten nicht nur als noble Aufgabe, sondern als Pflicht dar. Dadurch wird *Wonder Woman* zur Modellperson für ihr jugendliches Publikum, welches sich an *Dianas* prosozialem Verhalten und ihrer Perspektivenübernahme orientieren soll.

Auch zeigt sich *Diana* immer kompromissbereit, um ihre Ziele zu erreichen. Dies wird durch die Zusammenarbeit mit *Steve* und ihren neuen Kamerad*innen verdeutlicht. Auch die positiven Auswirkungen ihrer Extrovertiertheit, Entscheidungsfreudigkeit und Handlungsflexibilität kommen dadurch zum Vorschein. *Diana* ist permanent in der Lage, vorbehaltlos auf andere zuzugehen, schnelle Entscheidungen zu treffen und Handlungen zu ergreifen, die sie in ihrer Mission voranbringen. Der Film verdeutlicht somit, dass eine Ausprägung dieser Kompetenzen es erleichtert, den eigenen Zielen näher zu kommen.

Auch in diesen Dimensionen nimmt *Diana* eine Vorbildfunktion ein.

Ebenso geht die Ausführung ihrer Mission mit ihrer Fähigkeit, Hilfe anzunehmen und sich durchzusetzen, einher. Teilen ihre Mitstreiter*innen ihren Drang, anderen zu helfen, nicht im gleichen Maße, setzt sie sich über sie hinweg. Dadurch wird kommuniziert, dass man sich nicht von anderen abbringen lassen sollte, um die eigenen Ziele zu erreichen. Dieses Verhalten stellt der Film zwar hauptsächlich als positiv dar, gleichzeitig impliziert er aber auch die Wichtigkeit, die Hilfe anderer anzunehmen. So veräußert sich *Dianas* Durchsetzungsfähigkeit über die ersten zwei Drittel oft dadurch, dass sie beschließt, Herausforderungen allein zu meistern. Erst im Finale erkennt sie, dass sich der Krieg nicht alleine beenden lässt, und nimmt die Hilfe von *Steve* und ihren Kamerad*innen an.

Daraus lässt sich die Botschaft erkennen, dass es genauso wichtig ist, in die eigenen Fähigkeiten zu vertrauen und sich gegenüber anderen durchzusetzen, wie auch, sich der eigenen Beschränkungen bewusst zu sein und die Hilfe anderer anzunehmen. *Dianas* Durchsetzungsfähigkeit kann somit eine inspirierende Wirkung auf Jugendliche haben. Die Erkenntnis darüber, hilfsbedürftig zu sein, kann zur Reflexion der eigenen Verhaltensweisen dienen.

Ebenfalls werden auch *Dianas* Verhaltensweisen kritisiert. Durch ihren ausgeprägten Wertepluralismus zeigt sie sich zwar bereit, für ihre Werte einzustehen, weigert sich jedoch Meinungen anzuhören, die an ihrer eigenen Kritik üben. Stattdessen tötet sie sogar andere Leute, um ihre Ideale durchzusetzen. Als sie *General Ludendorff*, den sie fälschlicherweise für *Ares* hält, umbringt, porträtiert der Film dies als klaren Fehltritt ihres Handelns. Im weiteren Verlauf bleibt die implizierte Botschaft dieser Szene jedoch unklar. *Diana* zeigt sich über ihre Fehlentscheidung zwar schockiert, empfindet aber keine Reue.

Auch entstehen durch diese Tat für sie keine Konsequenzen, wodurch *Ludendorffs* Tod als Kollateralschaden dargestellt wird. Im anschließenden Finale versucht der Film weiterhin die Botschaft zu vermitteln, dass die eigenen Wertevorstellungen stets hinterfragt werden sollten. Dies wird deutlich, als *Diana* erkennt, dass nicht *Ares*, sondern die Menschen den Krieg begonnen haben. Sie erkennt dadurch die Naivität ihrer eigenen Werte und akzeptiert die Menschheit trotz

ihrer Fehler. Der Umstand, dass *Ludendorffs* Tod weiterhin nicht reflektiert wird, lässt die Gesamtheit ihrer Mittel zum Erreichen dieser Erkenntnis als gerechtfertigt erscheinen. Ihre neu gewonnene Entschlossenheit, alle Menschen zu beschützen, egal ob gut oder schlecht, steht in starkem Kontrast zu der Szene, in der sie *Ludendorff* ihr Schwert durch die Brust stößt. Die fehlende Reflexion und Verantwortungsübernahme für ihre vergangenen Taten implizieren nicht nur einen Neustart ihrer Werte, sondern auch ihrer Handlungen. Dadurch wird eine Konsequenzlosigkeit von Gewalttaten vermittelt und die Botschaft widersprüchlich.

Diese Widersprüchlichkeit lässt sich auch in der Beurteilung ihrer Konfliktbereitschaft finden. *Diana* zeigt sich zwar immer gewillt notwendige Konflikte einzugehen, wendet in ihrer Konfliktaustragung aber unterschiedliche Mittel an. In kämpferischen Auseinandersetzungen agiert sie in den ersten beiden Akten noch sehr defensiv. Hier kommt hauptsächlich ihr Schild zum Einsatz, um Gegner*innen bewusstlos zu schlagen oder Waffen zu zerstören. Im letzten Akt wendet sie jedoch mit ihrem Schwert tödliche Gewalt an. Diese richtet sie nicht nur gegen *Ludendorff* und *Ares*, sondern auch gegen einfache Soldat*innen. Der Film begründet diesen Wechsel mit dem Verlust ihrer emotionalen Stabilität und Selbstkontrolle, nachdem *Ludendorffs* Soldat*innen ein Dorf mit Senfgas angreifen. Auch nachdem *Diana* ihre Fassung wiedererlangt, setzt sie ihr tödliches Vorgehen fort. Im Finale verschont sie zwar *Dr. Poison*, tötet jedoch *Ares* mit einem Blitz durch den Körper. Der vorbildliche defensive Ansatz wird dadurch fallen gelassen. *Dianas* Griff zu drastischeren Mitteln wird nicht hinterfragt und stellt diese somit als gerechtfertigt gegen Individuen in Machtpositionen dar.

Diese Darstellung von Gewalt ist besonders kritisch zu betrachten. Da das Verhalten der Hauptfigur als heroisch dargestellt wird und weder Negativeffekte noch Handlungsalternativen aufgezeigt werden, könnte es Jugendlichen schwerfallen, diesen Aspekt ausreichend zu hinterfragen (Goehlnich u. Linz (2014) S.79).

Ein Wandel in ihrer Internalität ist ebenfalls zu erkennen. *Diana* erkennt die Eigenverantwortung der Menschen und akzeptiert somit die Grenzen ihres eigenen Kontrollbereiches. Mit dieser Erkenntnis entschließt sie sich trotzdem als Beschützerin der Menschheit zu agieren und bleibt somit im Einklang mit ihrer Mission. Mit dem Schutz der Menschheit gibt sie alles auf, was ihr wichtig ist: ihre Familie, ihren geliebten *Steve* und ihre Kamerad*innen, die sie überleben wird. Ihre eigenen Gefühle scheinen dabei eine deutlich niedrigere Priorität einzunehmen als die Erfüllung ihrer Mission.

Dieser Umstand wird ebenso durch die Verschiebung der Lebensbereiche deutlich. Der Bereich Familie/Freunde wird zum Schluss gänzlich von dem Bereich Beruf/Schule verdrängt, was aus dem Aufgeben ihres familiären und freundschaftlichen Umfelds für ihre Mission resultiert. Dies hinterlässt *Diana* in einer fürsorglichen Rolle, in der die Fürsorge für andere (Menschheit) an oberster Stelle steht.

Der Film lässt in diesen letzten Szenen Parallelen zur Theorie der weiblichen Moral von Gilligan erkennen (Gilligan 1977, S.481-517). *Dianas* direkte Selbstwahrnehmung wird dabei auf ein Minimum reduziert, ohne die negativen Auswirkungen dieser Entscheidung zu thematisieren. Diese Darstellung könnte problematische Auswirkungen auf Jugendliche haben, da der Film dieses Verhalten als edel und notwendig porträtiert. Ebenso bleibt die Bestärkung des klassischen weiblichen Rollenbildes in Bezug auf Fürsorge, resultierend in Selbstaufopferung, zu hinterfragen.

5.2.2 *Shazam!*

Während *Wonder Woman* in ihrem Film bereits über viele positiv ausgeprägte Sozialkompetenzen verfügt und dadurch als inspirierendes Vorbild fungieren kann, lässt *Billy Batson* in *Shazam!* anfänglich negative Charaktereigenschaften erkennen. Auch ist er deutlich jünger und sieht sich durch seinen Schulalltag, seine neuen Geschwister und den Wunsch nach den Vorzügen des Erwachsenenalters mit den gleichen Themen wie das Zielpublikum konfrontiert. *Billy* kann somit als starke Identifikationsfigur für Jugendliche dienen (Barg 2009).

Eine starke Veränderung ist in seiner Prosozialität zu verzeichnen. Zu Beginn des Films scheint ihn die Lage seiner Mitmenschen nicht zu interessieren. Stattdessen handelt er sogar auf Kosten ihres Wohlbefindens. Als er am Ende des ersten Aktes mit Superkräften ausgestattet wird, setzt er diese egoistisch ein. Nachdem er dadurch einen Linienbus beschädigt und die Insassen rettet, erkennt er, wie sehr sein Verhalten anderen schadet.

Im Anschluss an diesen Vorfall beginnt er, seine Kräfte vermehrt zum Schutz anderer einzusetzen und erkennt dies schließlich als seine Mission.

Der Wandel, der bei *Billy* stattfindet, impliziert die Botschaft, für die eigenen Taten Verantwortung zu übernehmen und nicht nur für sich selbst, sondern auch für andere einzustehen.

Der Film stellt auch eine Wandlung in seinem Konfliktverhalten dar, welches mit seiner Selbstkontrolle und emotionalen Stabilität stark verknüpft ist.

Als *Billy* auf dem Schulhof gewaltsam gegen zwei Mitschüler*innen vorgeht, die Witze auf Kosten der verstorbenen Mutter von seinem neuen Bruder *Freddy* machen, zeigt dies seinen Kontrollverlust und emotionale Instabilität. *Billy* betont auch, dass er nur so handelte, weil er durch *Freddys* Gehilfe als Waffe einen unfairen Vorteil hatte. Weitere Momente zeigen, dass *Billy* versucht Konflikten aus dem Weg zu gehen, in denen er über keinen klaren Vorteil verfügt. Sowohl in der Konfrontation am familiären Esstisch als auch im ersten Kampf mit *Dr. Sivana* versucht er zu fliehen.

Diese Instabilität lässt sich zurückführen auf eine fehlende Zugehörigkeit, die *Billy* seit der Trennung von seiner Mutter erfährt. Erst als er seine Mutter wiederfindet und erfährt, dass diese ihn vorsätzlich verlassen hat, kann er seine neue Familienzugehörigkeit akzeptieren. Dadurch erlangt er die Kontrolle über sich selbst und seine Emotionen zurück und zeigt sich bereit, *Dr. Sivana* im finalen Konflikt entgegenzutreten.

Diese Charakterwandlung vermittelt die Wichtigkeit emotionaler Stabilität und Selbstkontrolle für die Bereitschaft, Konflikte auszutragen. Die letzte Auseinandersetzung wird in Form eines Superheld*innenkampfes ausgetragen und findet somit fern der Lebensrealität von Jugendlichen statt. Trotzdem ist die Botschaft durch das letztendlich harmonische Familienbild klar erkennbar.

Die Austragung der Konflikte zwischen Protagonist und Antagonist erfolgt zwar genretypisch gewaltsam, jedoch ohne die Ausübung tödlicher Gewalt seitens des Protagonisten. Stattdessen werden Handlungsalternativen aufgezeigt, als *Billy* versucht mit *Dr. Sivana* über das Problem zu reden. Zum Schluss rettet er *Dr. Sivana* vor einem tödlichen Sturz und verdeutlicht dadurch die Wichtigkeit des Schutzes aller Menschen. Seine Gewaltanwendung wird somit nicht als Mittel zur Erreichung seiner Ziele, sondern als letzte Maßnahme zum Schutz anderer und seiner selbst dargestellt.

Shazam! schafft es somit trotz der Genrekonventionen die Botschaft zu vermitteln, dass die Gesprächssuche immer das erste Mittel der Konfliktlösung sein sollte. Dies lässt sich grade in dem actionorientierten Genre des Superheld*innenfilms als besonders positiv bewerten.

Billy zeigt bereits zu Beginn die Fähigkeit, sich durchzusetzen und anderen zuzuhören, ist jedoch nicht gewillt, dabei auch die Perspektive seiner Gesprächspartner*innen einzunehmen. Diese fehlende Empathie zeigt sich in den Momenten, in denen ihm egal ist, ob er seinen Mitmenschen durch seine Handlungen schadet. Fehlende indirekte Selbstwahrnehmung wird dadurch ebenfalls ausgedrückt.

Nachdem er seine Superkräfte bekommt, steigert dies seine Durchsetzungsfähigkeit. Seine Kräfte erlauben es ihm, sich über andere zu stellen. Erst als er diesen Teil von sich selbst in *Dr. Sivana* erkennt, sieht er, was aus ihm werden könnte, wenn er weiterhin rücksichtslos seine Ziele verfolgen würde. *Billy* sieht in der Verwehrung der *Shazam*-Kräfte für *Dr. Sivana* die gleiche nicht erbrachte Wertschätzung, die er von seiner Mutter erfuhr. Diese Erfahrung war es, die ihn dazu brachte, sich von anderen abzugrenzen und nur auf sich selbst achtzugeben. Die Liebe zu seiner neuen Familie gibt *Billy* jedoch die Fähigkeit, die Perspektive anderer Menschen einzunehmen und zu verstehen. Auch wird er sich dadurch bewusst, dass sein Handeln Auswirkungen auf diese haben kann.

Billy erlernt also, dass es nicht nur wichtig ist, seinen eigenen Willen durchzusetzen, sondern auch für andere da zu sein und sie zu verstehen. Damit richtet der Film eine weitere positive Botschaft an sein jugendliches Publikum.

Diese Kompetenzdimensionen stehen in *Shazam!* im Einklang mit denen der Extraversion und Internalität. Wie beschrieben führt *Billys* Mutterverlust zu einer selbstfokussierten Lebensweise. Um keine Bindung zu anderen Personen aufzubauen, bleibt er verschlossen.

Dadurch sieht er das Erreichen seiner Ziele in seiner alleinigen Verantwortung.

Nach seiner äußerlichen Verwandlung durch die Superkräfte scheint es ihm einfacher zu fallen, mit anderen Menschen in Kontakt zu treten. Er gewinnt mehr Selbstvertrauen, wodurch sich auch seine Extraversion steigert. Als der Bösewicht auftaucht, erkennt er, dass er ihn nur mit Hilfe anderer besiegen kann. Dafür verteilt er seine Kräfte an seine Geschwister. Gemeinsam schaffen sie es zu triumphieren und *Billy* lässt schließlich die Geborgenheit der neuen Familie zu.

Dadurch vermittelt der Film, dass Extraversion dabei helfen kann, Menschen zu finden, die Vertrauen, Obhut und Hilfe mit sich bringen. Ebenso wird Hilfsbedürftigkeit legitimiert. Diese Botschaften besitzen einen großen Mehrwert für Jugendliche bei der Kontaktherstellung zu Gleichaltrigen, wie auch für das gemeinsame Meistern neuer Aufgaben.

Problematisch ist jedoch die Darstellung der Steigerung von *Billys* Extraversion nach seiner Verwandlung. Diese Kausalität suggeriert die Notwendigkeit physischer Stärke, um Selbstvertrauen zu erlangen. Ebenso wird impliziert, dass das Annehmen einer anderen Rolle die Kontaktaufnahme zu Mitmenschen vereinfacht. Dies kann das Bild vermitteln, ein körperliches Mindestmaß erreichen zu müssen oder die eigene Persönlichkeit zu verstellen, um Beziehungen zu anderen aufbauen zu können.

Ebenso wandelt sich auch *Billys* Selbst- und Personenwahrnehmung. Zu Beginn glaubt er weder an andere noch an sich selbst. Dies steht auch im Einklang mit seinem anfänglich verantwortungslosen Handeln. Gegen Ende des Films zeigt er jedoch, dass er auch zu guten, selbstlosen Taten bereit ist. Mit den Worten „It's what a good brother would do.“ beschützt er seine Geschwister und teilt mit ihnen seine Kräfte. Dieser Wandel suggeriert, dass man mit seinen Taten immer die Chance hat, sein Selbstbild zu verändern und somit auch die Eigen- und Fremdwahrnehmung zu beeinflussen.

Auch seine Selbstdarstellung unterliegt einer Entwicklung. Anfänglich zeichnet *Billy* noch ein sehr negatives Bild von sich. Dies wird auch nach der Erlangung seiner Kräfte fortgeführt, als er diese

nutzt, um sich zur Schau zu stellen, und dabei anderen Personen schadet. Zum Schluss stellt er sich jedoch als Beschützer dar und verfolgt somit selbstlose Ziele. Diese Wandlung porträtiert den Einsatz für andere mit einem Maß an Bescheidenheit als erstrebenswert. Die Botschaften in Bezug auf Selbstdarstellung, Selbstwahrnehmung und Personenwahrnehmung sind in ihrer Aussage für Jugendliche positiv zu bewerten.

Billys Direkte Selbstaufmerksamkeit ist hingegen immer ausgeprägt. Er ist sich seiner Ziele und Gefühle stets bewusst, ändert im Verlauf des Films nur ihre Priorität und wächst dadurch als Person. Das Achten auf die eigene Gefühle, um Ziele zu erkennen und sich weiterzuentwickeln, wird dadurch impliziert.

Ebenso konstant zeigt sich *Billy* in seiner Entscheidungsfreudigkeit und Handlungsflexibilität, was ihm bei dem Erreichen seiner Ziele hilft. Auch in diesen Darstellungen ist der positive Effekt der Kompetenzen für Jugendliche erkennbar.

5.3 Vergleich

Die Untersuchung der Filme zeigt auf, dass *Wonder Woman* und *Shazam!* die von Barthelms u. Sander benannten geschlechtsspezifischen inhaltlichen Vorlieben erfüllen.

Die Romanze zwischen *Diana* und *Steve* beschreibt *Dianas* ersten Kontakt mit einem anderen Geschlecht und soll deshalb ein junges, weibliches Publikum ansprechen (Barthelms u. Sander 2001, S.148). Die Verwandlung von *Billy* in einen starken ausgewachsenen Superhelden behandelt hingegen das positive Selbstbild als Mann und zielt eher auf ein junges männliches Publikum ab (Barthelms u. Sander 2001, S.147-148).

Im Vergleich wird deutlich, dass *Wonder Woman* in ihrem Film bereits über viele positiv ausgeprägte Sozialkompetenzen verfügt, während in *Billy* der Wandel von einer negativen zu einer positiven Ausprägung zu erkennen ist.

Dieser Unterschied kann sich einerseits auf den Altersunterschied der Figuren zurückführen lassen. Als Teenager durchläuft *Billy* Entwicklungen, die seinem Alter entsprechen. *Diana* ist hingegen als erwachsene Frau zu erkennen und könnte diese Prozesse bereits durchlaufen haben.

Andererseits werden beide Figuren mit den für das Jugendalter typischen Entwicklungsaufgaben konfrontiert (siehe Kapitel 2.3.3 und 3.2). Dieser Argumentation folgend, verleiten die unterschiedlichen Kompetenzausbildungen zu der Annahme, dass Mädchen bereits über ausgeprägtere soziale Fähigkeiten verfügen sollten, wohingegen Jungen mehr Freiraum und Zeit eingeräumt werden, um diese zu entwickeln. Dies lässt darauf schließen, dass an Jugendliche unterschiedliche geschlechtsspezifische Erwartungen hinsichtlich ihrer Sozialkompetenzentwicklung gestellt werden.

Auch lassen sich Unterschiede im Fokus der Kompetenzdimensionen erkennen. In *Shazam!* nimmt die Kompetenz der Kompromissfähigkeit sehr wenig Raum ein, während sie in *Wonder Woman* sehr stark vertreten ist. Dies wird dadurch deutlich, dass *Diana* sich immer wieder an die männerdominierte Welt anpassen muss, um an ihr Ziel zu gelangen. Dabei fordert sie zwar immer ihre Rechte ein, muss den von Männern etablierten Regeln aber trotzdem entgegenkommen. Auch spielt die Kompetenz des Wertepluralismus in *Shazam!* keine Rolle. Alle Szenen, die auf diese Dimension schließen lassen, sind eher den Kompetenzen der Prosozialität, Perspektivenübernahme, Personenwahrnehmung und indirekter Selbstaufmerksamkeit zuzuweisen.

Dieses Defizit suggeriert, dass die Auseinandersetzung mit unterschiedlichen Werten im Jugendalter noch keine Notwendigkeit hat. Die Auflistung der Entwicklungsaufgaben (Havighurst 1950, S.171; Lerner et al. (2005) S.17-71; Albert et al. (2011) S.40), wie auch die Theorie zur Moralentwicklung (Kohlberg 1976, S.37-40) widersprechen dieser Auffassung.

Ebenso lassen sich Differenzierungen in den Darstellungen der Lebensbereiche herstellen. In beiden Filmen werden die Bereiche Politik und Konsum stark in den Hintergrund gerückt. Während dies in *Shazam!* wie eine gezielte Konzentration auf die Aspekte des Familienlebens und der Superheld*innenberufung wirkt, erscheint *Wonder Woman* trotz des Kriegsschauplatzes ungewöhnlich unpolitisch. Kriegerische Auseinandersetzungen werden lediglich durch weitere kriegerische Akte beendet, wohingegen die Möglichkeit der diplomatischen Einigung nicht aufgezeigt wird. Der Film lässt den Krieg für *Diana* somit von einem möglichen politischen Lebensbereich vollkommen zu einem beruflichen Lebensbereich verkommen, in welchem ihre Aufgabe nur darin besteht, ihre kriegerische Ausbildung anzuwenden. Diese Vereinfachung wirft ein fragwürdiges Bild auf die komplexen Zusammenhänge und den Umgang mit Kriegsgeschehen. Ein weiterer Unterschied in der Vertretung der Lebensbereiche ist dahingehend zu erkennen, dass in *Shazam!* immer ein Ausgleich zwischen Beruf/Schule und Familie/Freunde herrscht, wohingegen in *Wonder Woman* eine zunehmend stärkere Gewichtung des beruflichen Lebensbereichs zu verzeichnen ist. Die Begründung mit dem notwendigen Schutz der Menschheit wird dabei als nobel und strebsam dargestellt. Die Verdrängung der anderen Lebensbereiche lässt eine Übernahme der Fürsorge hin zur Selbstaufopferung erkennen und bekräftigt somit das klassisch weibliche Rollenbild (siehe Kapitel 2.3.3).

5.4 Zusammenfassung

Aus der Analyse geht hervor, dass nicht alle Sozialkompetenzdarstellungen der untersuchten Filme als positiv zu bewerten sind. Trotzdem wird deutlich, dass Superheld*innemedien über das Potential verfügen, Botschaften zum Ausbau von Sozialkompetenzen zu vermitteln. Das Porträt der Hauptfiguren als Vorbilder oder Identifikationsfiguren kann Jugendlichen helfen, die Wichtigkeit der Kompetenzdimensionen zu erkennen. Dadurch kann das eigene Verhalten reflektiert und Positivbeispiele auf dieses übertragen werden.

Um Jugendliche in dieser Entwicklung zu fördern, ist eine klare Darstellung der Botschaften nötig. Das bedeutet, dass die Werte der Figuren im Einklang mit deren Handlungen stehen müssen und entsprechende Konsequenzen nach sich ziehen sollten. Missdeutungen und Übernahmen problematischer Werte und Verhaltensweisen können somit verhindert werden.

Gelingt es Jugendlichen, die beabsichtigten Botschaften zu erkennen, können diese ihnen dabei helfen, ihre Sozialkompetenzen zu verbessern und die Entwicklungsaufgaben des Jugendalters zu bewältigen.

5.5 Limitationen der Untersuchung

Der Untersuchung liegen mehrere Limitationen zu Grunde.

Durch die aktuelle Popularität des Superheld*innengenres im Medium Film wurden lediglich Filmbeispiele analysiert. Das Genre ist jedoch mit Serien, Comics und Spielen durch deutlich mehr Medienformen vertreten, die sich anderer Formen des Geschichtenerzählens bedienen. Deshalb lassen sich die Erkenntnisse der Analyse nur bedingt auf diese übertragen.

Auch ist anhand zweier Beispielfilme keine generelle Aussage über alle Filme des Genres möglich. Somit ist die Darstellung von Sozialkompetenzen in *Wonder Woman* und *Shazam!* nur als Potential des Genres zu verstehen und nicht als Gegebenheit.

Die Zuordnung der Sozialkompetenzen erfolgte anhand des Inventars sozialer Kompetenzen nach der aktuellen wissenschaftlichen Grundlage. Trotzdem handelt es sich bei der Erkennung und Zuordnung dieser um eine subjektive Interpretation. Dementsprechend ist nicht davon auszugehen, dass andere Zuschauer*innen die Filme in gleicher Weise wahrnehmen. Genauso besteht keine Sicherheit, dass die aufgezeigten Botschaften auch als solche vom Publikum erkannt werden. Je nach Interesse, Aufmerksamkeit und Intention können Zuschauende verschiedene Aspekte der Filme unterschiedlich wahrnehmen. Die Darstellung der Sozialkompetenzen müssen dabei nicht im Vordergrund des Filmerlebnisses stehen.

Um zu untersuchen, ob die enthaltenen Botschaften das Publikum erreichen, empfiehlt sich eine aufbauende Forschung. Diese könnte sich mit der Frage beschäftigen, ob eine Korrelation zwischen der Sozialkompetenz von Jugendlichen und dem Konsum von Superheld*innenmedien besteht.

6 Fazit

Die Arbeit untersuchte, wie die Darstellung von Sozialkompetenzen in Superheld*innenmedien anhand der Beispielfilme *Wonder Woman* und *Shazam!* in ihrer Wirkung auf Jugendliche zu bewerten ist.

Zur Erforschung des Themas galt es zu beantworten, welche Sozialkompetenzen in den Filmen in welchen Lebensbereichen thematisiert und dargestellt werden. Ebenfalls wurde untersucht, welche Botschaften in Bezug auf die Sozialkompetenzen vermittelt werden, und ob sich daraus geschlechtsspezifische Unterschiede feststellen lassen. Schlussendlich wurde bewertet, welchen Einfluss die Darstellung der Sozialkompetenzen in den Filmen auf Jugendliche haben kann.

Die Untersuchung erfolgte aufgrund einer qualitativen strukturierenden Inhaltsanalyse, in der die Filme auf die Sozialkompetenzen der Hauptfiguren *Diana Prince* und *Billy Batson* analysiert wurden. Dafür wurde das Verhalten der Filmfiguren in die Kompetenzdimensionen des ISK eingeordnet und in die Lebensbereiche nach Albert, Hurrelmann und Quenzel unterteilt.

Die Ergebnisse konnten darlegen, dass in beiden Filmen fast alle der 17 Kompetenzdimensionen angesprochen werden. Die Filme stellen die Kompetenzen der sozialen Orientierung (Prosozialität, Perspektivenübernahme, Wertepluralismus, Kompromissbereitschaft) und Offensivität (Durchsetzungsfähigkeit, Konfliktbereitschaft, Extraversion) besonders heraus.

Während die Darstellung der Sozialkompetenzen hauptsächlich in den Lebensbereichen Schule/Beruf und Familie/Freunde erfolgte, wurden die Lebensbereiche Politik und Konsum kaum thematisiert.

Die Interpretation der Ergebnisse legt die Schlussfolgerung nahe, dass die Filme die typischen geschlechtsspezifischen Themen des jugendlichen Zielpublikums behandeln. *Wonder Woman* thematisiert durch die Romanze die Begegnung von Geschlechtern. *Shazam!* behandelt durch die Verwandlung des Teenagers *Billy* in einen ausgewachsenen Superhelden das positive Selbstbild als Mann.

Wonder Woman vertritt besonders positiv die Kompetenzen der Prosozialität, Kompromissfähigkeit und Perspektivenübernahme. Auch in den Dimensionen der Extraversion, Entscheidungsfreudigkeit und Handlungsflexibilität wird sie als Vorbild inszeniert und kann dadurch als Inspiration für Jugendliche dienen. Wertepluralismus, Konfliktfähigkeit und Internalität werden ebenfalls als wichtige Fähigkeiten dargestellt, die durch das widersprüchliche Handeln der Hauptfigur jedoch in unklaren Botschaften kommuniziert werden. Die Rechtfertigung von Gewalt und anschließende Konsequenzlosigkeit dieser ist besonders negativ zu bewerten. Auch wird das klassische weibliche Rollenbild durch *Dianas* durch Fürsorge motivierte Selbstaufopferung und ihre Anpassung an eine männerdominierte Welt bestätigt. Dies gilt es kritisch zu hinterfragen.

Shazam! setzt seine Schwerpunkte ebenfalls auf die Dimensionen der Prosozialität, Perspektivenübernahme und Extraversion. Auch in der Darstellung der Selbst- und Fremdwahrnehmung, Selbstkontrolle und emotionalen Stabilität sind positive Botschaften zu erkennen. Besonders positiv hervorzuheben ist die Darstellung von Handlungsalternativen in Konfliktsituationen, durch welche die Anwendung von Gewalt nicht als erstes Mittel der Konfliktlösung inszeniert wird. Problematisch erscheint jedoch die Darstellung von Persönlichkeitsverstellung und physischer Stärke, um das eigene Selbstvertrauen zu stärken. *Billy Batson* übernimmt in dem Film weniger eine klare Vorbildfunktion, sondern dient durch die Erlernung der Sozialkompetenzen eher als Identifikationsfigur. Jugendlichen Zuschauer*innen wird somit die Möglichkeit geboten, das eigene Verhalten zu reflektieren.

Zwischen dem Porträt der Kompetenzen von *Diana* und *Billy* lässt sich somit ein klarer Unterschied feststellen. *Diana* verfügt bereits über viele ausgebildete Kompetenzen - *Billy* erlernt einen Großteil erst im Laufe des Films. Dieser Unterschied scheint zu implizieren, dass Mädchen beim Eintritt in das Jugendalter bereits viele Sozialkompetenzen beherrschen sollen, während Jungen mehr Zeit eingeräumt wird, sich diese anzueignen. Daraus lässt sich erkennen, dass Jugendliche mit unterschiedlichen geschlechtsspezifischen Erwartungen hingehend ihrer Sozialkompetenzentwicklung konfrontiert werden.

Zusammenfassend lässt sich festhalten, dass in beiden Filmen eine überwiegend positive Darstellung der Sozialkompetenzen erfolgt. Auch wenn *Wonder Woman* und *Shazam!* über einige Aspekte verfügen, die es kritisch zu hinterfragen gilt, wird eine positiv ausgebildete Sozialkompetenz als Notwendigkeit dargestellt, um die eigenen Ziele zu erreichen und in Harmonie mit dem persönlichen Umfeld und sich selbst zu existieren.

Diese Erkenntnis lässt darauf schließen, dass Superheld*innemedien das Potential besitzen, dem jugendlichen Publikum die Voraussetzung von ausgeprägten sozialen Fähigkeiten zu vermitteln, um den gesellschaftlichen Anforderungen gerecht zu werden, und sich selbst zu verwirklichen. Das Erkennen dieser Botschaften kann zur Reflexion des eigenen Verhaltens und der Übertragung von Positivbeispielen auf dieses führen. Dadurch können die sozialen Kompetenzen verbessert und die Erfüllung der Entwicklungsaufgaben erleichtert werden.

7 Literaturverzeichnis

Adler 2012

Adler, Eric; Schlüsselfaktor Sozialkompetenz; S.: 21-23, 25; H.: Adler, Eric; V.: Ullstein Buchverlage GmbH, Berlin; 2012

Albert, Hurrelmann, Quenzel 2011

Albert, Mathias / Hurrelmann, Klaus / Quenzel, Gudrun; Jugend 2010: die 16. Shell Jugendstudie, in: Diskurs Kindheits- und Jugendforschung / Discourse. Journal of Childhood and Adolescence Research; H.: Albert, Mathias / Hurrelmann, Klaus / Quenzel, Gudrun, V.: S. Fischer-Verlag, Frankfurt am Main 2010

Baacke u. Schäfer 1994

Baacke, Dieter / Schäfer, Horst / Vollbrecht, Ralf; Treffpunkt Kino; S. 105 H.: Juventa, Beltz; V.: Juventa, Weinheim; 1994

Barg 2019

Wojcik, Nadine; „Avengers“: Durch die Pubertät mit Superhelden; 25.04.2019

<https://www.dw.com/de/avengers-durch-die-pubert%C3%A4t-mit-superhelden/a-48482195>

Zugriff: 03.05.2022

Barthelmes u. Sander 2001

Barthelms, Jürgen / Sander, Eckehard; Erst die Freunde, dann die Medien. Medien als Begleiter in Pubertät und Adoleszenz; S.: 33-41, 137, 147-158; H.: Budrich, Barbara; V.: DJI Verlag Deutsches Jugendinstitut, München

Borcholte 2017

Borcholte, Andreas; „Wonder Woman“ im Kino: Yes, she can., in: Spiegel Online; 13.06.2017

<https://www.spiegel.de/kultur/kino/wonder-woman-mit-gal-gadot-im-kino-yes-she-can-filmkritik-a-1151724.html>

Zugriff 03.05.2022

Coogan 2009

Coogan, Peter; The Definition of the Superhero, in: A Comics Studies Reader; S.: 77-93; H.: Heer, Jeet u. Worcester, Kent; V.: Jackson, Mississippi; 2009

DuBois u. Felner 1996

DuBois, David .L. / Felner, Robert.D.; The quadripartite Model of social competence, in: Cognitive therapy with children and adolescents; S.: 124-152; H.: Reinecke, M. A. / Dattilio, F. M. / Freeman A.; V.: Guilford, New York; 1996

Fend 2003

Fend, Helmut; Entwicklungspsychologie des Jugendalters; S.305-309; H.: Leske / Budrich; V.: VS Verlag für Sozialwissenschaften, Wiesbaden; 2003

Ford 1985

Ford, Martin; The Concept of Competenc: Themes and Variations, in: concept development; S.:3-49; H.: Marlowe, H. A. / Weinberg, R. B.; V.: Thomas Publishers, Springfield; 1985

Gilligan 1977

Gilligan, Carol; In a Different Voice: Women's Conceptions of Self and of Morality; in: *Harv Educ Rev.* 47(4); S.: 481-517; H.: Harvard Education Publishing Group, Cambridge; 1977

Goehlnich u. Linz 2014

Goehlnich, Birgit / Linz, Stefan; Medienkompetenz und Jugendschutz IV; S. 75-79; H.: Ministerium für Integration, Familie, Kinder, Jugend und Frauen Rheinland-Pfalz; V.: Ministerium für Integration, Familie, Kinder, Jugend und Frauen, Rheinland-Pfalz; 2014

Havighurst 1950

Havighurst, Robert J.; Developmental Tasks and Education; S.:171; H.: Havighurst, Robert J.; V.: David McKay Co., New York; 1950

Hinsch u. Pfingsten 2015

Hinsch, Rüdiger / Pfingsten, Ulrich; Gruppentraining sozialer Kompetenzen GSK, 6. Auflage; S.: 25-28; H.: Hinsch, Rüdiger / Pfingsten, Ulrich; V.: Beltz, Weinheim; 2015

Hurrelmann 2016

Hurrelmann, Klaus; Lebensphase Jugend. Eine Einführung in die sozialwissenschaftliche Jugendforschung, 13. Auflage; H.: Hurrelmann, Klaus u. Diewald, Martin; V.: Beltz Juventa, Weinheim München; 2016

IMDB 2019

fancinderella; Highest Rate Superhero Movies; 25.11.2019

https://www.imdb.com/list/ls091797447/?mode=desktop&sort=user_rating,desc&st_dt=&page=1

Zugriff 03.05.2022

IMDB 2022

Shazam!

https://www.imdb.com/title/tt0448115/?ref_=ttpl_pl_tt

Zugriff 03.05.2022

IMDB 2022

Shazam! Plot Summaries

https://www.imdb.com/title/tt0448115/plotsummary?ref_=tt_stry_pl

Zugriff 03.05.2022

IMDB 2022

Wonder Woman

https://www.imdb.com/title/tt0451279/?ref_=nv_sr_srsrg_3

Zugriff 03.05.2022

IMDB 2022

Wonder Woman Plot Summaries

https://www.imdb.com/title/tt0451279/plotsummary?ref_=tt_stry_pl

Zugriff 03.05.2022

Kanning 2009

Kanning, Uwe P.; Diagnostik sozialer Kompetenzen, 2. aktualisierte Auflage, in: Kompendien Psychologische Diagnostik Band 4; S.:12-22, 89-90 ;H.: Petermann, Franz / Holling, Heinz; V.: Hogrefe Verlag GmbH & Co. KG, Göttingen; 2009

Kohlberg 1976

Kohlberg, Lawrence; Moralstufen und Moralerwerb. Der kognitiventwicklungstheoretische Ansatz; in: Moralische Erziehung in der Schule. Entwicklungspsychologie und pädagogische Praxis erstm. 1976; H.:Edelstein, Wolfgang / Oser, Fritz / Schuster, Peter; V.:Beltz-Verlag, Weinheim und Basel; 2001

Leffelsend, Mauch, Hannover 2004

Leffelsend Stefanie / Mauch, Martina / Hannover, Bettina; Mediennutzung und Medienwirkung, in: Lehrbuch der Medienpsychologie; S.: 59-63; H.: Mangold, Roland / Vorderer, Peter / Bente, Gary /; V.: Hogrefe, Göttingen; 2004

Lerchenmüller 1987

Lerchenmüller, Hedwig; Soziales Lernen in der Schule. Zur Prävention sozial-auffälligen Verhaltens – Ein Unterrichtsprogramm für die Sekundarstufe I; S.: 3-31; H.: Dr. N. Brockmeyer; V.: Studienverlag Brockmeyer, Bochum; 1987

Lerner et al. 2005

Lerner, Richard M. / Lerner, Jaqueline V. / Almerigi, Jason / Theokas, Christina / Phelps, Erin / Gestsdóttir, Steinunn / Naudeau, Sophie / Jelicic, Helena / Alberts, Amy / Ma, Lang / Smith, Lisa M. / Bobek, Deborah L. / Richman-Raphael, David / Simpson, Isla / Christiansen, Elise D. / Von Eye, Alexander; Positive youth development, participation in community youth development programs, and community contributions of fifth-grade adolescents: Findings from the first wave of the 4-H Study of Positive Youth Development, in: Journal of Early Adolescence, 25(1), S.: 23, H.: Lerner, Richard M. / Lerner, Jaqueline V. / Almerigi, Jason / Theokas, Christina / Phelps, Erin / Gestsdóttir, Steinunn / Naudeau, Sophie / Jelicic, Helena / Alberts, Amy / Ma, Lang / Smith, Lisa M. / Bobek, Deborah L. / Richman-Raphael, David / Simpson, Isla / Christiansen, Elise D. / Von Eye, Alexander; V.: Sage Publications, Washington DC; 2005

Martin 2007

Martin, Justin F.; Children's attitudes toward superheroes as a potential indicator of their moral understanding, in: Journal of Moral Education Vol. 36; S.: 239-250; H.: Monica J. Taylor; V.: Routledge, London; 02.06.2007

Mikos 1999

Mikos, Lothar; Medienkompetenz als präventiver Jugendschutz; S.: 58; H.: Baacke, Dieter / Kornblum, Susanne / Lauffer, Jürgen / Mikos, Lothar / Thiele, Günther A.; V.: Bundeszentrale für politische Bildung, Bonn; 1999

The Numbers 2022

Anonym; Top Grossing Movies of 2017; 2022
<https://www.the-numbers.com/market/2017/top-grossing-movies>
Zugriff 03.05.2022

The Numbers 2022

Anonym; Top Grossing Movies of 2019; 2022
<https://www.the-numbers.com/market/2019/top-grossing-movies>
Zugriff 03.05.2022

Petermann 1995

Petermann, F; Training sozialer Kompetenzen bei Kindern und Jugendlichen; S.: 109-126; H.: Margraf J. / Rudolf, K.; V.: Röttger-Schneider, Baltmannsweiler; 1995

Petillon 1993

Petillon, Hanns; Sozialerziehung in der Grundschule. Anspruch und Wirklichkeit; S.:101-108; H.: Petillon, Hanns; V.: Diesterweg, Frankfurt, 1993

Pizarro u. Baumeister 2013

Pizarro, David A. u. Baumeister, Roy; Superhero comics as moral pornography; H.: Pizarro, David A. / Baumeister, Roy; 2013

Raymond 2022

Raymond, Nicholas; Every Superhero Movie Releasing in 2022; 22.03.2022
<https://screenrant.com/superhero-movies-2022-release-dates/>
Zugriff 03.05.2022

Robinson 2014

Robinson, Elizabeth; The Influence of Superhero Characters on Moral Judgment in School-Age Children; H.: Robinson, Elizabeth; V.: ProQuest LLC, Ann Arbor; 2014

Scherr 2009

Scherr, Albert; Jugendsoziologie. Einführung in Grundlagen und Theorien, 9. Auflage; S.: 17-21, 23, 24; V.: VS Verlag für Sozialwissenschaften, Wiesbaden; 2009

Schikowski 2014

Schikowski, Klaus; Der Superheld – Eine amerikanische Erfindung, in: Der Comic – Geschichte Stile Künstler; S.: 79-82; H.: Philipp Reclam; V.: Reclam, Stuttgart; 2014

Spio-FSK 2021

Anonym; Freigabebescheinigung, Zack Snyders Justice League; 09.03.2021

<https://www.spio-fsk.de/asp/fskkarte.asp?pvid=614529>

Zugriff: 03.05.2022

Spio-FSK 2021

Anonym; Freigabebescheinigung, Black Widow; 24.06.2021

<https://www.spio-fsk.de/asp/fskkarte.asp?pvid=616936>

Zugriff: 03.05.2022

Spio-FSK 2021

Anonym; Freigabebescheinigung, The Suicide Squad; 22.07.2021

<https://www.spio-fsk.de/asp/fskkarte.asp?pvid=617431>

Zugriff: 03.05.2022

Spio-FSK 2021

Anonym; Freigabebescheinigung, Shang-Chi and the Legend of the Ten Rings; 24.08.2021

<https://www.spio-fsk.de/asp/fskkarte.asp?pvid=618186>

Zugriff: 03.05.2022

Spio-FSK 2021

Anonym; Freigabebescheinigung, Venom: Let there be Carnage; 20.10.2021

<https://www.spio-fsk.de/asp/fskkarte.asp?pvid=619512>

Zugriff: 03.05.2022

Spio-FSK 2021

Anonym; Freigabebescheinigung, Eternals; 03.11.2021

<https://www.spio-fsk.de/asp/fskkarte.asp?pvid=619981>

Zugriff: 03.05.2022

Spio-FSK 2021

Anonym; Freigabebescheinigung, Spider-man: No Way Home; 10.12.2021

<https://www.spio-fsk.de/asp/fskkarte.asp?pvid=617431>

Zugriff: 03.05.2022

Statista 2022

Anonym; Weltweites Einspielergebnis (in Millionen US-Dollar) der erfolgreichsten Kinofilme aller Zeiten; 01.05.2022

<https://de.statista.com/statistik/daten/studie/2272/umfrage/die-15-erfolgreichsten-filme-aller-zeiten/>

Zugriff 03.05.2022

Thurich 2011

Thurich, Eckart; Jugendlicher, in: Pocket Politik, Bundespolitik für politische Bildung; 2011

<https://www.bpb.de/kurz-knapp/lexika/pocket-politik/16457/jugendlicher/>

Zugriff: 03.05.2022

Vinney 2021

Vinney, Cynthia; The Carol Gilligan Theory and a Woman's Sense of Self; 30.08.2021

<https://www.verywellmind.com/the-carol-gilligan-theory-and-a-woman-s-sense-of-self-5198408>

Zugriff: 03.05.2022

Wessels 2019

Wessels, Antje; Shazam!, in: wessels-filmkritik.com; 31.03.2019

<https://wessels-filmkritik.com/2019/03/30/shazam/>

Zugriff 03.05.2022

Wilkinson 1997

Wilkinson Sue; Feminist Psychology, in: Critical Psychology: An Introduction. 1st ed.; S.: 247-264; H.: Fox D, Prilleltensky I; V.: Sage Publications, London; 1997

Yogerst 2017

Yogerst, Chris; Superhero Films: A Fascist National Complex or Exemplars of Moral Virtue?; H.: Chris Yogerst; V.: DigitalCommons@UNO, Nebraska; 01.04.2017

8 Inhaltsverzeichnis Anhang

Anhang 1 – Auswertungsbögen: Verhalten der Filmfiguren aufgeschlüsselt nach Kompetenzdimensionen, Lebensbereichen und Filmakten.....	43
--	----

Anhang 1

Auswertungsbögen Verhalten der Filmfiguren aufgeschlüsselt nach Kompetenzdimensionen, Lebensbereichen und Filmakten

WONDER WOMAN

AKT I		Schule / Beruf	Familie / Freunde	Konsum	Politik
Soziale Orientierung	Prosozialität	15:44 Kommt Trevor zur Hilfe, rettet ihm das Leben 28:00 Will Handlung ergreifen, als sie von WW1 hört 29:00 Vertritt ihre Werte: Ich bin Amazone, also muss ich Menschen helfen			
	Perspektivenübernahme		22:43 In Schutz nehmen von Trevor		
	Wertpluralismus	28:31 Entwickelt anderen Wert als ihr Volk (nicht nur sich selbst schützen, sondern auch andere)	28:31 Entwickelt anderen Wert als ihr Volk (nicht nur sich selbst schützen, sondern auch andere)		
	Kompromissbereitschaft	05:40 Fragt nach Kompromissen, um Kampfausbildung zu bekommen 36:00 Ist gewillt, Trevor den Weg von der Insel zu zeigen, damit er sie zu Ares führt			
	Zuhören		07:00 Lauscht gespannt ihrer Mutter bei Geschichten 30:00 Fragt Trevor alles, was sie wissen will		
Offensivität	Durchsetzungsfähigkeit	02:58 Schwänzt Schule 04:50 fragt Mutter öfter, ob sie nicht schon trainieren darf 07:30 Bricht wieder und wieder die Regeln - Trainieren statt Verbot	04:50 fragt Mutter öfter, ob sie nicht schon trainieren darf 07:30 Bricht wieder und wieder die Regeln - Trainieren statt Verbot 32:00-36:00 Stellt sich erst nicht über Entscheidung der Mutter, dann doch 37:00 erneute Vertretung des eigenen Wertesystems		
	Konfliktbereitschaft	20:50 Greift bei Angriff auf die Insel zu gewaltsamer Selbstverteidigung			
	Extraversion		30:00 Fragt Steve alles, was sie wissen will 30:00 Zeigt keine Scham vor Intimität mit Fremden		
	Entscheidungsfreudigkeit	36:45 Geht mit Steve von der Insel zum Widerwillen ihrer Mutter	36:45 Geht mit Steve von der Insel zum Widerwillen ihrer Mutter		
Selbststeuerung	Selbstkontrolle		14:29 Angst vor eigenen ungeahnten Kräften 14:29 Angst vor eigenen ungeahnten Kräften		
	Emotionale Stabilität		22:43 Nimmt Steve vor Familie in Schutz, nachdem Amazonen von Menschen angegriffen wurden		
	Handlungsflexibilität	10:26 schleicht sich zum Training 29:52 schleicht sich zu Steve 33:49 Erkimmt mit ihren Kräften den Turm, um eine Waffe mit auf die Reise zu nehmen			
	Internalität	36:00 Geht auch ohne die Hilfe der Familie los, um Ares zu vernichten	36:00 Geht auch ohne die Hilfe der Familie los, um Ares zu vernichten		
Reflexibilität	Selbstdarstellung	03:05 Will, dass andere sie als Kriegerin sehen 03:40 stellt sich schon als kleines Kind als Kriegerin dar			
	Direkte Selbstaufmerksamkeit	36:45 Vertraut ihren eigenen Werten – Muss losziehen um den Krieg zu stoppen			
	Indirekte Selbstaufmerksamkeit	03:05 Will, dass andere sie als Kriegerin sehen 03:40 stellt sich schon als kleines Kind als Kriegerin dar	03:05 Will, dass andere sie als Kriegerin sehen		
	Personenwahrnehmung	03:05 Beobachtet Amazonen beim Kämpfen	30:17 Begeistert von Steve, aber auch verwirrt, da sie noch nie Mann gesehen hat		

AKT II		Schule / Beruf	Familie / Freunde	Konsum	Politik
Soziale Orientierung	Prosozialität	01:12:00 Will allen Kriegssopfern helfen, will alle retten 01:15:00 stellt sich in Vordergrund um Leute hinter sich zu schützen	01:30:00 bestärkt Kamerad*innen in ihren Zielen und Träumen	01:05:00 Wertschätzung und Bestärkung des Eisverkäufers	
	Perspektivenübernahme	01:08:00 Empathie gegenüber Kriegssopfern 01:40:00 Trauer um Unschuldige	01:11:00 sorgt sich um Mitstreiter*innen (Alptraum Scharfschütze)		59:00 Weigert sich, Sicht der Generäle zu übernehmen
	Wertpluralismus	49:00 Versucht sich Menschenwelt anzupassen → überdeckt ihre Rüstung mit Frauenkleidung, aber hinterfragt dies auch	41:00 Kennt Regeln der Menschen nicht (Schlafen bei Frau, Kleidung, Waffen)		59:00 Weigert sich, Sicht der Generäle zu übernehmen → Wertevertretung, wird emotional, will sich durchsetzen
	Kompromissbereitschaft	48:00 weiterhin bereit mehr Kompromisse einzugehen um zum Krieg zu gelangen (Abgabe von Steves Notizbuch, tragen von Menschenkleidung) 01:06:00 will nicht mit Söldnern zusammenarbeiten → Wertevertretung, lässt sich aber darauf ein → Kompromiss	01:06:00 will nicht mit Söldnern zusammenarbeiten → Wertevertretung, lässt sich aber darauf ein → Ko		
	Zuhören		39:00 Lehnt Trevors Zweifel an Ares ab Sehr aufmerksam bei Gegebenheiten der neuen Welt		59:00 Weigert sich, Sicht der Generäle zu übernehmen → Wertevertretung, wird emotional, will sich durchsetzen
Offensivität	Durchsetzungsfähigkeit	47:00 Fordert sich ihre Rechte ein (Erinnerung der Abmachung zwischen Ihr und Steve) 01:14:00 setzt sich über Steve hinweg um anderen zu helfen	47:00 Fordert sich ihre Rechte ein (Erinnerung der Abmachung zwischen Ihr und Steve) 51:00 will es alleine schaffen, durch Dreh-tür zu gehen (lehnt Hilfe ab) 01:14:00 setzt sich über Steve hinweg um anderen zu helfen		59:00 Wertevertretung, wird emotional, will sich durchsetzen
	Konfliktbereitschaft	54:00 nicht tödliche Gewaltanwendung zur Selbstverteidigung (Beschützen von Steve) 01:18:00 sehr defensiver Kampf. Bewusstlos schlagen mit Schild, Schwert nur zum Blocken oder zerstören der Waffen, Zusammenarbeit 01:41:00 töten Soldat*innen 01:44 tötet Ludendorff mit Schwert durch Körper	54:00 nicht tödliche Gewaltanwendung zur Selbstverteidigung (Beschützen von Steve) 42:00 Sehr offen im Umgang		
	Extraversion	59:00 / 01:02 Geht auf Menschen zu um zu lernen und zu bekommen, was sie will	01:25:00 wagt neue Dinge – Tanzen		
	Entscheidungsfreudigkeit	01:14:00 setzt sich über Steve hinweg um anderen zu helfen	01:14:00 setzt sich über Steve hinweg um anderen zu helfen		
Selbststeuerung	Selbstkontrolle	01:14:00 setzt ihre Kräfte kontrolliert ein 01:38:00 bleibt bei Konfrontation mit Ludendorff sehr gefasst 01:40:00 beginnt bei Niederlage Menschen zu töten			
	Emotionale Stabilität	01:38:00 bleibt bei Konfrontation mit Ludendorff sehr gefasst 01:40:00 Zweifel an Verbündeten, Bereitschaft zu töten	01:40:00 Zweifel an Verbündeten, Bereitschaft zu töten		59:00 Weigert sich, Sicht der Generäle zu übernehmen → Wertevertretung, wird emotional, will sich durchsetzen
	Handlungsflexibilität	01:14 Nutzt Superkräfte, wenn sie mit Überzeugungskraft nicht weiterkommt 01:36 Mit Kleid und Schwert auf Ball 01:45:00 weiß nicht was sie tun soll, nachdem sie Ludendorff tötet aber der Krieg nicht aufhört			
	Internalität	47:32 Angewiesen auf Trevor um zum Krieg zu gelangen	51:00 will es alleine schaffen, durch Dreh-tür zu gehen (lehnt Hilfe ab)		
Reflexibilität	Selbstdarstellung	40:00 keine Selbstzweifel an ihrer Mission 01:15:00 stellt sich in Vordergrund um Leute hinter sich zu schützen	40:00 keine Selbstzweifel an ihrer Mission		
	Direkte Selbstaufmerksamkeit		1:01:00 weißt Fremde bei zu viel Intimität zurück		
	Indirekte Selbstaufmerksamkeit				
	Personenwahrnehmung		48:13 Fasziniert von Menschen, Babys 01:30:00 Interesse an Wünschen und Zielen ihrer Kamerad*innen		

WONDER WOMAN

AKT III		Schule / Beruf	Familie / Freunde	Konsum	Politik
Soziale Orientierung		02:04:00 verschont Dr. Poison			
	Prosozialität	02:09:00 entscheidet sich zum Schluss für immer Menschen zu beschützen			
	Perspektivenübernahme	02:02:00 Weigert sich, Ares Sichtweise auf Menschheit zu teilen			
	Wertpluralismus	02:04:00 akzeptiert, dass Menschen auch grausam sein können	02:04:00 akzeptiert, dass Menschen auch grausam sein können		
	Kompromissbereitschaft	02:04:00 verschont Dr. Poison 02:04:00 akzeptiert, dass Menschen auch grausam sein können			
	Zuhören				
Offensivität	Durchsetzungsfähigkeit	02:02 bleibt bei ihren Werten, als Ares sie bittet sich ihm anzuschließen	02:03:00 Lässt Steve sich opfern, um das Senfgas zu stoppen		
	Konfliktbereitschaft	02:05 Tötet Ares 02:04 verschont Dr. Poison			
	Extraversion				
	Entscheidungsfreudigkeit	02:03:00 Lässt Steve sich opfern, um das Senfgas zu stoppen	02:03:00 Lässt Steve sich opfern, um das Senfgas zu stoppen		
Selbststeuerung	Selbstkontrolle	02:04 verschont Dr. Poison			
		02:04:00 Verzeiht der Menschheit			
	Emotionale Stabilität	02:04:00 Verschont Dr. Poison			
	Handlungsflexibilität	02:05:00 Nimmt die Kraft des Godkiller an, um Ares zu besiegen			
	Internalität	02:04:00 akzeptiert, dass Menschen auch grausam sein können	02:03:00 Lässt Steve sich opfern, um das Senfgas zu stoppen		
Reflexibilität	Selbstdarstellung				
	Direkte Selbstaufmerksamkeit	02:09 Gibt alles auf um Menschheit zu schützen	02:09 Gibt alles auf um Menschheit zu schützen		
	Indirekte Selbstaufmerksamkeit				
	Personenwahrnehmung				

AKT I		Schule / Beruf	Familie / Freunde	Konsum	Politik
Soziale Orientierung	Prosozialität	09:00 trickst Polizei aus Polizei, sperrt sie ein, Missbraucht deren Eigentum 13:00 höflich im Umgang mit fremder Frau 28:00 meidet Freddy in der Schule. Ist unhöflich, setzt sich weg 29:00 geht weg als Freddy verprügelt wird. Erst als Freddys Mutter erwähnt wird geht, Billy dazwischen. Schlägt Schüler, weiß, dass das nicht fair war	15:20 Erstes Familienzusammentreffen → redet kaum 28:00 meidet Freddy in der Schule. Ist unhöflich, setzt sich weg 29:00 geht weg als Freddy verprügelt wird. Erst als Freddys Mutter erwähnt wird geht, Billy dazwischen. Schlägt Schüler, weiß, dass das nicht fair war 39:00 hat Freddys Kugel geklaut		
	Perspektivenübernahme	09:00 trickst Polizei aus Polizei, sperrt sie ein, Missbraucht deren Eigentum → keine Rücksicht auf andere	20:40 Will keine Umarmung von seiner neuen Schwester, wollte sie aber auch nicht traurig machen		
	Wertpluralismus				
	Kompromissbereitschaft		14:19 Lässt sich widerwillig auf neue Pflegefamilie ein		
	Zuhören		20:00 Macht nicht mit bei Familienritual, aber hört Tischgesprächen zu		
Offensivität	Durchsetzungsfähigkeit		13:29 mehrmals von Pflegefamilien abgehauen 14:00 gibt nicht auf seine Mutter zu suchen		
	Konfliktbereitschaft	29:00 geht weg als Freddy verprügelt wird. Erst als Freddys Mutter erwähnt wird geht, Billy dazwischen. Schlägt Schüler, weiß, dass das nicht fair war	29:00 geht weg als Freddy verprügelt wird. Erst als Freddys Mutter erwähnt wird geht, Billy dazwischen. Schlägt Schüler, weiß, dass das nicht fair war		
	Extraversion		15:20 Erstes Familienzusammentreffen → redet kaum 20:00 Macht nicht mit bei Familienritual 28:30 gibt keine Antwort auf Nachfrage seiner neuen großen Schwester 39:00 hat Freddys Kugel geklaut		
	Entscheidungsfreudigkeit	09:00 trickst Polizei aus Polizei, sperrt sie ein, Missbraucht deren Eigentum	18:00 Will sich rausschleichen		
Selbststeuerung	Selbstkontrolle	29:00 geht weg als Freddy verprügelt wird. Erst als Freddys Mutter erwähnt wird geht, Billy dazwischen. Schlägt Schüler, weiß, dass das nicht fair war	29:00 geht weg als Freddy verprügelt wird. Erst als Freddys Mutter erwähnt wird geht, Billy dazwischen. Schlägt Schüler, weiß, dass das nicht fair war		
	Emotionale Stabilität	29:00 geht weg als Freddy verprügelt wird. Erst als Freddys Mutter erwähnt wird geht, Billy dazwischen. Schlägt Schüler, weiß, dass das nicht fair war	29:00 geht weg als Freddy verprügelt wird. Erst als Freddys Mutter erwähnt wird geht, Billy dazwischen. Schlägt Schüler, weiß, dass das nicht fair war		
	Handlungsflexibilität	09:00 trickst Polizei aus Polizei, sperrt sie ein, Missbraucht deren Eigentum → versucht alles, um seine Mutter zu finden			
	Internalität		13:30 sagt, er braucht keine Eltern, weil er eine echte Mom hat 14:20 sagt, er braucht keine Hilfe, weil er auf sich selbst aufpassen kann		
Reflexibilität	Selbstdarstellung	34:30 sieht sich nicht als gute Person			
	Direkte Selbstaufmerksamkeit	13:30 Ist auf der Suche nach seiner Mutter			
	Indirekte Selbstaufmerksamkeit	28:00 meidet Freddy in der Schule. Ist unhöflich, setzt sich weg	28:00 meidet Freddy in der Schule. Ist unhöflich, setzt sich weg		
	Personenwahrnehmung	34:00 glaubt nicht, dass irgendwer reines Herzens ist	14:00 gibt nicht auf seine Mutter zu suchen → Mutter bedeutet ihm alles 15:20 Erstes Familienzusammentreffen → redet kaum		

AKT II		Schule / Beruf	Familie / Freunde	Konsum	Politik
Soziale Orientierung	Prosozialität	42:00 kommt Frau zur Hilfe 57:00 nutzt Kraft um sich und Freddy aus der Schule zu schmuggeln 01:10:00 nutzt Kräfte um Menschen zu retten (Bus) → übernimmt Verantwortung für Taten 01:30:00 opfert sich für seine Geschwister → will ein guter Bruder sein	56:00 zerstört Eigentum der Schüler, die Freddy drangsaliert haben 01:08:00 lässt Freddy hängen, um mit seinen Kräften Geld zu verdienen 01:28:00 entschuldigt sich bei Freddy 01:30:00 opfert sich für seine Geschwister → will ein guter Bruder sein	42:00 nutzt neues älteres Ich um Alkohol zu kaufen 60:00 zerstören fremden Eigentums, klauen Getränke und Geld	
	Perspektivenübernahme	01:31:00 Versucht mit Dr. Sivana über das Problem zu reden	01:07:00 kann nicht Mandys Perspektive einnehmen		
	Wertpluralismus				
	Kompromissbereitschaft				
Offensivität	Zuhören	01:09:00 Hört Freddy nicht zu, als er die Nutzung seiner Kräfte kritisiert	01:04:00 verlässt den Tisch, als Billy ihn kritisiert		
	Durchsetzungsfähigkeit		01:05:34 Schwänzt erneut die Schule, obwohl Freddy dagegen ist		
	Konfliktbereitschaft	45:00 geht mit nicht tödlicher Gewalt vor 56:00 zerstört Eigentum der Schüler, die Freddy drangsaliert haben 01:04:00 verlässt den Tisch, als Billy ihn kritisiert 01:17:00 will von Konflikt davonlaufen 01:31:00 Versucht mit Dr. Sivana über das Problem zu reden	56:00 zerstört Eigentum der Schüler, die Freddy drangsaliert haben 01:04:00 verlässt den Tisch, als Billy ihn kritisiert		
Selbststeuerung	Extraversion		39:00 Sucht sich Hilfe bei Freddy 01:03:00 verschlossen ohne Kräfte deutlich aufgeschlossener mit Kräften		
	Entscheidungsfreudigkeit		01:04:00 nimmt sich bei Gruppenaktivitäten zu hause raus (Familiennritual) 01:07:00 kann als Shazam Beziehung zu seiner großen Schwester aufbauen 01:27:00 Nennt Pflegefamilie „real family“		
	Handlungsflexibilität	01:30:00 opfert sich für seine Geschwister → will ein guter Bruder sein			
Reflexibilität	Selbstdarstellung	39:10 Verwirrt von neuen Kräften 01:04:00 verlässt den Tisch, als Billy ihn kritisiert 01:15:40 glaubt daran dass er fliegen kann → kann fliegen	01:04:00 verlässt den Tisch, als Billy ihn kritisiert		
	Emotionale Stabilität	01:04:00 verlässt den Tisch, als Billy ihn kritisiert	01:04:00 verlässt den Tisch, als Billy ihn kritisiert		
	Handlungsflexibilität	01:17:00 will vor Kampf mit Dr. Sivana davonlaufen			
	Internalität		39:00 Sucht sich Hilfe bei Freddy 01:07:00 „Familien sind für Leute, die sich nicht um sich selbst kümmern können“		
Reflexibilität	Direkte Selbstaufmerksamkeit	57:55 Stellt Videos seiner Kräfte online 01:06:00 läuft als Shazam umher um Anerkennung zu bekommen 01:08:00 lässt Freddy hängen, um mit seinen Kräften Geld zu verdienen 01:08:57 Nutzt die Shazam-Kräfte um Geld zu verdienen	38:00 Verfügt über kein Social Media		
	Indirekte Selbstaufmerksamkeit	42:00 weiß nicht, wie man mit älteren redet 43:27 verängstigt Frau mit Kräften 01:08:00 lässt Freddy hängen, um mit seinen Kräften Geld zu verdienen	01:08:00 lässt Freddy hängen, um mit seinen Kräften Geld zu verdienen		
	Personenwahrnehmung	01:30:00 opfert sich für seine Geschwister → will ein guter Bruder sein	01:30:00 opfert sich für seine Geschwister → will ein guter Bruder sein		
			01:27:30 Erkennt, dass seine Mutter ihn damals verlassen hat		

AKT III		Schule / Beruf	Familie / Freunde	Konsum	Politik
Soziale Orientierung	Prosozialität	01:38:40 Will Geschwister verteidigen			
		01:45:00 verteilt Kraft an seine Geschwister			
		01:54:30 rettet Bösewicht vor Sturz	01:38:40 Will Geschwister verteidigen		
		01:40:00 Rettet Leute auf Jahrmarkt	01:45:00 verteilt Kraft an seine Geschwister		
		02:00:00 erfüllt Freddy gefragten Gefallen	02:00:00 erfüllt Freddy gefragten Gefallen		
	Perspektivenübernahme	02:00:00 erfüllt Freddy gefragten Gefallen	02:00:00 erfüllt Freddy gefragten Gefallen		
	Wertpluralismus				
	Kompromissbereitschaft				
	Zuhören				
Offensivität	Durchsetzungsfähigkeit				
	Konfliktbereitschaft	01:54:30 rettet Bösewicht vor Sturz			
	Extraversion	01:45:00 verteilt Kraft an seine Geschwister	01:45:00 verteilt Kraft an seine Geschwister 01:58:00 macht mit beim Familienritual		
	Entscheidungsfreudigkeit				
Selbststeuerung	Selbstkontrolle	01:38:00-01:57:00 Kontrolliert seine Kräfte vollends	01:58:30 Akzeptiert Familie und findet emotionalen halt		
	Emotionale Stabilität	01:38:00-01:57:00 Kontrolliert seine Kräfte vollends	01:58:30 Akzeptiert Familie und findet emotionalen halt		
	Handlungsflexibilität	01:45:00 verteilt Kraft an seine Geschwister → neue Taktik um Sivana zu besiegen			
	Internalität	01:38:40 Will Geschwister verteidigen → wird sein neues Ziel	01:38:40 Will Geschwister verteidigen → wird sein neues Ziel		
Reflexibilität	Selbstdarstellung	01:38:00 nimmt sein Superheldendasein samt Mission an			
	Direkte Selbstaufmerksamkeit	01:38:40 Will Geschwister verteidigen → wird sein neues Ziel	01:38:40 Will Geschwister verteidigen → wird sein neues Ziel		
	Indirekte Selbstaufmerksamkeit	01:38:00 nimmt sein Superheldendasein samt Mission an			
		01:45:00 verteilt Kraft an seine Geschwister	01:45:00 verteilt Kraft an seine Geschwister		
	Personenwahrnehmung	02:00:00 erfüllt Freddy gefragten Gefallen	02:00:00 erfüllt Freddy gefragten Gefallen		
		01:45:00 verteilt Kraft an seine Geschwister	01:45:00 verteilt Kraft an seine Geschwister		

Eidesstattliche Erklärung

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Arbeit mit dem Titel

Die Darstellung von Sozialkompetenzen in Superheld*innenmedien an den Beispielen der Filme *Wonder Woman* und *Shazam!*

eigenständig und ohne fremde Hilfe angefertigt habe. Textpassagen, die wörtlich oder dem Sinn nach auf Publikationen oder Vorträgen anderer Autoren beruhen, sind also solche kenntlich gemacht. Die Arbeit wurde bisher keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt und auch noch nicht veröffentlicht.“

Wenzel Venohr



Hochschule Merseburg
2022