



Pedagogická  
fakulta  
Faculty  
of Education

Jihočeská univerzita  
v Českých Budějovicích  
University of South Bohemia  
in České Budějovice

Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích  
Pedagogická fakulta  
Katedra germanistiky

Bakalářská práce

Die Gattung Märchen im medialen Wandel  
am Beispiel von ausgewählten Märchen der  
Gebrüder Grimm

The genus fairy tales in the medial change on  
the example of selected fairy tales of the  
brothers Grimm

Vypracovala: Vendula Hubáčková  
Vedoucí práce: Dr. phil. Zdeněk Pecka

České Budějovice 2020

Prohlašuji, že svoji bakalářskou práci jsem vypracovala samostatně pouze s použitím pramenů a literatury uvedených v seznamu citované literatury.

Prohlašuji, že v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb. v platném znění souhlasím se zveřejněním své bakalářské práce, a to v nezkrácené podobě elektronickou cestou ve veřejně přístupné části databáze STAG provozované Jihočeskou univerzitou v Českých Budějovicích na jejích internetových stránkách, a to se zachováním mého autorského práva k odevzdanému textu této kvalifikační práce. Souhlasím dále s tím, aby toutéž elektronickou cestou byly v souladu s uvedeným ustanovením zákona č. 111/1998 Sb. zveřejněny posudky školitele a oponentů práce i záznam o průběhu a výsledku obhajoby kvalifikační práce. Rovněž souhlasím s porovnáním textu mé kvalifikační práce s databází kvalifikačních prací Theses.cz provozovanou Národním registrem vysokoškolských kvalifikačních prací a systémem na odhalování plagiátů.

V Českých Budějovicích dne

.....

Vendula Hubáčková

## **Poděkování**

Ráda bych poděkovala panu Dr. phil. Zdeňku Peckovi za cenné rady, ochotu a odborné vedení, které mi poskytl při zpracování mé bakalářské práce. Velké poděkování patří také mé rodině a mému příteli, kteří mne po celou dobu studia plně podporovali a byli mi oporou.

### **Danksagung**

Ich möchte mich bei Herrn Dr. phil. Zdeněk Pecka bedanken, für den wertvollen Rat, die Bereitschaft und die professionelle Anleitung, die er mir bei der Ausarbeitung meiner Bachelorarbeit gegeben hat. Vielen Dank auch an meine Familie und meinen Freund, die mich während meines Studiums voll und ganz unterstützt haben.

## **Anotace**

Bakalářská práce s názvem *Die Gattung Märchen im medialen Wandel am Beispiel von ausgewählten Märchen der Gebrüder Grimm* se zaměřuje v teoretické části na žánr pohádka jako takový, jeho rozdělení, vznik a vývoj. Dále se zabývá vlivem pohádky na děti a bratry Grimmy. Protože se praktická část věnuje především mediální proměně na vybraném příkladu pohádky bratří Grimmů ze sbírky *Kinder- und Hausmärchen*, tedy na proměnu v letech 1812 a 1819, popisuje teoretická část také teorii médií, která je právě pro druhou část práce důležitá. V praktické části bude tato konkrétní pohádka sloužit jako ukázka pro přeměnu tohoto žánru, která závisí na rozvoji moderních digitálních médiích jako je film a televize nebo počítač a počítačová hra. S tím také souvisí jejich recepce dnešními dětmi a mládeží.

**Klíčová slova:** pohádka, bratři Grimmové, médium, mediální proměna, počítač, televize, recepce

## **Annotation**

Die Bachelorarbeit mit dem Titel *Die Gattung Märchen im medialen Wandel am Beispiel von ausgewählten Märchen der Gebrüder Grimm* befasst sich im theoretischen Teil mit der Gattung Märchen als solcher, ihrer Aufteilung, Herkunft und Entwicklung. Weiter beschäftigt sich sie mit dem Einfluss des Märchens auf Kinder und mit Brüdern Grimm. Da sich der praktische Teil vor allem der Verwandlung eines ausgewählten Beispiels des Märchens von Brüdern Grimm aus der Sammlung *Kinder- und Hausmärchen*, also der Verwandlung in den Jahren 1812 und 1819, beschreibt noch der theoretische Teil die Theorie von Medien, die für den zweiten Teil der Bachelorarbeit wichtig ist. Im praktischen Teil wird das ausgewählte Märchen analysiert und als Beispiel für die Verwandlung dieser Gattung dienen, die von der Entwicklung moderner digitaler Medien wie Film und Fernsehen oder Computer und Computerspiel abhängt. Damit hängt auch ihre Rezeption von den heutigen Kindern und Jugend zusammen.

**Schlüsselwörter:** Märchen, die Brüder Grimm, Medium, Medienverwandlung, Computer, Fernsehen, Rezeption

## **Annotation**

The bachelor's thesis entitled *Die Gattung Märchen im medialen Wandel am Beispiel von ausgewählten Märchen der Gebrüder Grimm* in the theoretical part focusses on the genre fairy-tale itself, its division, origin and development. Furthermore, it occupies itself with the impact of fairy-tales on children and the Grimm Brothers. Because the practical part deals mostly with the media transformation on a selection from the Grimm Brothers' fairy tales chosen from the *Kinder- und Hausmärchen* collection, thus the transformation in 1812 and 1819, the theoretical part also encompasses media theory, which is crucial for the second part. In the practical part, these particular fairy tales will serve as examples for the transformation of this genre, which depends on the development of modern digital media such as film and television or computer and computer games. This is also related to their reception by today's children and youth.

**Keywords:** fairy tale, the Brothers Grimm, medium, media transformation, computer, television, reception

# Inhaltsverzeichnis

Einleitung .....	10
Theoretischer Teil.....	11
1. Märchen .....	11
1.1 Komposition von Märchen .....	12
1.2 Arten von Märchen .....	15
1.3 Einfluss von Märchen auf Kinder .....	16
2. Entstehung und historische Entwicklung von Märchen .....	18
2.1 Entstehung .....	18
2.2 Entwicklung .....	19
3. Brüder Grimm.....	20
4. Grundmerkmale von Medien .....	21
4.1 Literatur .....	21
4.2 Film und Fernsehen .....	22
4.3 Computer – Internet und Computerspiele.....	24
Praktischer Teil.....	26
5. Die Gattung Märchen im medialen Wandel .....	26
5.1 Erste Ausgabe des Märchens <i>Aschenputtel</i> .....	26
5.2 Zweite Ausgabe des Märchens <i>Aschenputtel</i> .....	27
5.3 Medialer Wandel von Film und Fernsehen.....	28
5.3.1 <i>Aschenputtel</i> (Verfilmung 1989) .....	29
5.3.2 <i>Aschenputtel</i> (Verfilmung 2010) .....	30
5.4 Medialer Wandel von Computer und Computerspielen .....	32
6. Fazit .....	35



7. Umfrage des Wissens über die Märchen der Gebrüder Grimm .....	36
Resumé .....	49
Literaturverzeichnis .....	51
Internetquellen .....	53
Filme .....	54
Anlagen .....	55
Verzeichnis von Graphen .....	58

## Einleitung

Überall auf der Welt und zu jeder Zeit werden Kindern Märchen erzählt, die viele Geheimnisse verstecken. Es zeichnet sich durch seine Vorstellungskraft und seinen Zauber aus, die fast übersinnlich sind. Alle Emotionen werden in uns beim Lesen von Märchen hervorgerufen, und ob wir es glauben oder nicht, sie beeinflussen uns mehr, als wir (vielleicht) wollen. Ein Märchen ist eine unsterbliche Gattung, die nicht alt wird oder einfach nicht verschwindet und die besonders für Kinder wichtig ist. Dies liegt daran, dass ein Märchen die Aufmerksamkeit des Kindes auf sich zieht, es unterhält und seine Neugier und Fantasie wecken kann, und dass es in Harmonie mit seiner inneren Welt ist. Und das ist bedeutsam, denn Märchen geben dem Kind eine moralische Erziehung.

Ich werde meine Bachelorarbeit in zwei Teile gliedern – den theoretischen Teil, in dem ich mich mit dem Märchengenre als solchem befasse, und den praktischen Teil, der für uns wesentlicher ist, weil er eine mediale Verwandlung des Märchengenres anhand eines ausgewählten konkreten Beispiels der Brüder Grimm bringt. Interessant ist auch die Rezeption bei den heutigen Kindern, denn sie bilden die größte Gruppe, die die Medien konsumiert. Der Ausgangstext für meine Arbeit ist das Märchen *Aschenputtel*, das ich analysieren werde. Ich werde mich auf die erste und die zweite Ausgabe der Sammlung *Kinder- und Hausmärchen* konzentrieren. Und trotz der Tatsache, dass das Märchen zweifellos seine Wurzeln in der mündlichen Folklore hat, verwandelt es sich allmählich in anderen Medien. Die Verwandlung basiert auf der Entwicklung der Literatur, die zum Inhalt für den praktischen Teil meiner Bachelorarbeit wird.

Das Ziel dieser Arbeit ist, dieses Genre, seine einfachen Eigenschaften und Darstellungen seiner Grundfunktionen, seine Entstehung und Entwicklung zu definieren, die als Grundlage für die mediale Verwandlung des Märchengenres in Abhängigkeit von der Entwicklung moderner digitaler Medien dienen. Ich werde diesen Teil mit der Untersuchung ergänzen, wie Kinder mit dem Märchengenre die heutige Medienwelt kennen und wie sie sich in ihr bewegen. Es handelt sich also um die Perzeption der Gattung Märchen von heutigen Kindern und Jugendlichen.

# Theoretischer Teil

## 1. Märchen

Am Anfang werde ich mich mit dem Begriff Märchen bekannt machen, weil es vielleicht wichtige Informationen bringen kann. Wenn man von der Gattung Märchen redet, bedeutet es eine prosaische Gattung der Volksliteratur, die mit einer spannenden Handlung beschrieben wird. Ein mutiger, opferwilliger und guter Held, der meistens ein Mann ist, kommt über Fallen und Gefahren hinweg und er muss schwierige und verdienstvolle Aufgaben mit der Hilfe magischer Gegenstände und übersinnlicher Kreaturen erfüllen. Die Handlung wird durch Selbstverständlichkeit erzählt. (Karpatský, 1997, S. 398) Im Duden online befindet sich eine Definition, die sich auf Herkunft und Bedeutung bezieht:

„Herkunft: spätmittelhochdeutsch (mitteldeutsch) merechyn, Verkleinerungsform von mittelhochdeutsch mære, Mär.

Bedeutungen:

- 1) im Volk überlieferte Erzählung, in der übernatürliche Kräfte und Gestalten in das Leben der Menschen eingreifen und meist am Ende die Guten belohnt und die Bösen bestraft werden – z. B.: *Märchen erzählen, die Märchen der Brüder Grimm.*
- 2) ungläubwüridige, [als Ausrede] erfundene Geschichte – z. B.: *erzähle mir nur keine Märchen!*“ (URL1)

Zuerst muss man beachten, dass das Märchen, das zur Folklore-Prosa gehört, eine der wichtigsten Gattungen der Kinderliteratur ist. Diese Gattung spielt vor allem bei Vorschulkindern und jüngerem Schulpflichtalter eine bedeutende Rolle. (Toman, 1992, S.60) Es ähnelt Legenden, biblischen und mythologischen Geschichten, gleich so Volkssagen. Die Wesenszüge, welchen man die Märchen von anderen unterscheidet, lauten:

1. Die Märchen sind vor allem für Kinder.
2. Gemeincharakter der Märchenfiguren und ihrer Taten.

Die erzieherische und kognitive Bedeutung des Märchens beeinflusst die Kinder und ihre Persönlichkeiten. Hauptfiguren – menschliche oder tierische, positive oder negative – geben Kindern Anweisungen zum Verhalten. Sie sind eigentlich ihr Vorbild. Kinder lernen die wirkliche Realität und die Veranstaltung der Welt und der menschlichen Gesellschaft kennen. (Černý und Holeš, 2004, S. 260). Die Erwachsenen schufen die Märchen für Kinder

mit der Absicht, zu erziehen, zu unterhalten, auszubilden aber auch ihrer Entwicklung zu helfen. (Toman, 1992, S. 57) Mit dem Einfluss von Märchen auf Kinder werde ich mich mehr im Kapitel 1.3 befassen.

Diese Gattung ist in gewisser Weise unsterblich – sie wird nicht alt und es überlebt einzelne Generationen. Besonders klassische Märchen werden nicht alt, weil sie zeigen uns ihre Überzeitlichkeit. Es geht vor allem um Märchen *Aschenputtel* oder *Hänsel und Gretel*. (Černoušek, 2019, S. 11)

## 1.1 Komposition von Märchen

Im Werk *Sémiotika* von Jiří Černý und Jan Holeš beschreibt man, welche Komposition es für Märchen gibt. Aus der Tabelle kann man sich anlesen, dass die Märchen aus Ort und Zeit, beteiligten Figuren, verschiedenen Problemen, einem Umschwung und Höhepunkt bestehen. Später werden wir uns für detaillierte Beschreibung der Tabelle interessieren. Es ist nötig zu beachten, dass diese Tabelle bereits nach M. Eliade und M.-L. von Franz bearbeitet ist. (Černý und Holeš, 2004, S. 261) Manchmal treffen wir uns mit zweitem Schluss. Die Einleitung des Märchens hat feste sprachliche Formeln, aber dazu kommt man später.

Nach Wladimir Jakowlewitsch Propp in seinem Werk *Morphologie des Märchens* (1999, S. 31) steht am Anfang, die Ausgangssituation, die Propp als  $\alpha$  bezeichnet. Der Held wird vorgestellt und genannt (z. B.: der Soldat) und Informationen über seine Familie und andere Gegenstände werden ermittelt. Dann kommen die 31 Funktionen. Für jede Funktion kann man eine kurze Erklärung ihrer Natur, eine kurze Formulierung in einem Wort, eine herkömmliche Funktionsmarke für einen schematischen Vergleich des Märchenaufbaus finden und dann folgen die Beispiele. Ich widme mich den Funktionen der handelnden Personen, aber wenn man von der detaillierten Beschreibung der Funktionen mehr wissen möchten, muss man das Werk von Propp genauso lesen.

Als die erste Funktion ist die Abgeschiedenheit genannt, wenn einer der Familienmitglieder das Zuhause verlässt. Es hängt nicht davon ab, ob die Person, die weggeht, alt oder jung ist. Die Abgeschiedenheit beinhaltet auch den Tod von jemandem. Als die zweite Funktion kommt das Verbot – dem Helden ist ein Verbot erteilt worden. Es kann aber auch ein Auftrag oder Vortrag sein. Als die dritte wird das Verbot verletzt. Einfach als Verstoß benannt. Dann versucht der Gegenspieler, die Erkundigen einzuweichen. In der

fünften Funktion, bekannt als Verrat, wird dem Gegenspieler die Information über sein Opfer preisgeben. Wenn der Gegenspieler versucht sein Opfer zu täuschen, um sich seiner selbst oder seines Besitzes zu bemächtigen, bezeichnet es man es als die sechste Funktion. Und die siebte Funktion, auch als letzte Funktion, die zum Einleitungsteil gehört oder Betrugsmanöver durch den Gegenspieler bekannt ist, beschreibt die Situation, wenn das Opfer auf das Betrugsmanöver hereinfällt und damit unfreiwillig dem Gegenspieler hilft. Dieses Element kann als vorläufige Katastrophe bezeichnet werden. Wie ich schrieb, die Funktionen von der Abgeschiedenheit bis zum Betrugsmanöver durch Gegenspieler gehören zum Einleitungsteil, einschließlich der Ausgangssituation. Nun schreiten wir mit der achten Funktion fort, die man auch als Schädlinge nennt und bei der der böse Gegenspieler einem Familienmitglied einen Schaden oder Verlust zufügt. Die nächste Funktion heißt verkürzt Mangelsituation – einem Familienmitglied fehlt irgendetwas, er möchte irgendetwas haben. Die zehnte Funktion ist als Vermittlung, verbindender Moment bezeichnet – es geht darum, dass ein Unglück oder der Wunsch, etwas zu besitzen, verkündet wird und dem Helden eine Bitte bzw. ein Befehl übermittelt wird – man schickt ihn aus oder lässt ihn gehen. Die elfte Funktion bedeutet einsetzende Gegenhandlung. Der Sucher entschließt sich meistens zur Gegenhandlung. Dann kommt die Abreise, wenn der Held das Haus verlässt. Nach der Abreise wird der Held überfallen, ausgefragt und vor allem auf die Probe gestellt und es wird ihm ein Zaubermittel zum Austausch angeboten. Wenn der Held auf die Handlungen des künftigen Schenkers reagiert, heißt es die Reaktion des Helden. Endlich kommt es zur Ausstattung – der Held bekommt das Zaubermittel zur Verfügung. Im anderen Reich befindet sich das Suchobjekt, zu dem der Held übertragen oder eingeführt wird. Der Held und sein Gegner treten in einen direkten Kampf – diese Funktion nennt man der Kampf. Nächste Funktion benennt man als die Kennzeichnung oder Markierung – der Held wird im Kampf gekennzeichnet, zum Beispiel trägt er eine (Körper)Verletzung davon. Die Funktion, die Sieg heißt, bedeutet, dass der Gegenspieler besiegt wird. Weiter geht es zur Beseitigung des Unglücks und der Held kehrt zurück. Diese Funktion nennt man Rückkehr. Wenn der Held verfolgt wird, bezeichnet man diese Funktion als Verfolgung. Dann wird er vor den Verfolgern gerettet – Rettung. Nach Hause gelangt der Held unerkannt zurück und es ist möglich, dass er in ein anderes Land zurückkommt. Während der falsche Held unrechtmäßige Ansprüche macht. Als die fünfundzwanzigste Funktion wird Prüfung oder schwere Aufgabe bezeichnet. Dem Helden wird eine schwere Aufgabe gestellt. Diese Funktion ist eine der beliebtesten Funktionen von Märchen. Dann kommt die Lösung, wenn die Aufgabe gelöst wird – einige Aufgaben sind leichter, andere schwieriger. Meistens wird

es normalerweise steigern. Nach einer Verletzung des Helden oder nach einem Gegenstand, den er früher bekommt, wird der Held erkannt und der falsche Held oder Gegenspieler wird entdeckt. Transfiguration bezeichnet die Situation, wenn der Held ein anderes Aussehen enthält. Andere Funktion / Situation ist die Strafe / Bestrafung, wenn der Feind bestraft wird. Vor allem ist er vertrieben. Am Ende vermählt sich der Held und besteigt den Thron. (Propp, 1999, S. 31-60)

Zu jedem Märchen gehören verschiedene Merkmale, wie bei allen anderen Texten. Das sind die Merkmale, die aus einem Märchen ein Märchen machen, aber man muss noch erwähnen, dass die Märchenmerkmale nicht alle in einem Märchen vorkommen müssen. Ich benutzte die Literatur von Jiří Černý und Jan Holeš mit der Name *Sémiotika*, wie ich schon schrieb. Jetzt werde ich die Tabelle darstellen:

„Ort und Zeit bleiben unbestimmt. Jedes Märchen beginnt in der Regel mit einer der typischen Anfangsformel (z.B.: „Es war einmal ein König [...]“, „Vor Zeiten war ein König und eine Königin [...]“, „An einem Sommermorgen [...].“). Es geht um einen weiteren Ort, meistens am Rande unserer Welt oder komplett raus.“ (Černý und Holeš, 2004, S. 261)

Marie-Louise von Franz (Franze, 1998, S. 30) empfiehlt, bei der Interpretation von Märchen die Anzahl der Figuren / Personen zu folgen. Am Anfang in der Fabel befinden sich oft Männer (der König, der Prinz usw.) und danach wichtige Frauen (die Hexe, die Prinzessin, ...). Als ein Beispiel führt man an: „[...] und in diesem Königreich lebten der König und seine drei Prinzen [...].“ (Černý und Holeš, 2004, S. 261)

Etwa in der Hälfte des Märchens kommt ein häufiges Problem, wenn z. B.: der König alt wird und das Königreich seinem fähigsten Sohn übereignen will: „[...] der König war alt und krank, so rief er alle seine Söhne zusammen und sagte ihnen [...]“. Nach einem Problem erscheint eine Peripetie. Es bedeutet, dass die Söhne drei Aufgaben erfüllen müssen. Eine Aufgabe ist einfach und die andere anspruchsvoll. Die Söhne können auch getötet werden. Oft gewinnt der jüngste Sohn, der unterschätzt wird. Z. B.: „[...] und der jüngste Sohn hat mit der Hilfe der Märchengestalt den Drachen bezwungen und die Prinzessin befreit [...]“. (Černý und Holeš, 2004, S. 261)

Der Höhepunkt kommt (meistens) am Ende an. Häufig gibt es ein Happy End, nur selten eine Katastrophe. Weil die Märchen vor allem Kindern gehören, ist das Happy End geeigneter. Der unterschätzte Prinz heiratet oft eine schöne Prinzessin und alle sind

zufrieden: „[...] und es war eine große Hochzeit, alle Leute haben gegessen und getrunken, ganzes Schloss war verziert [...].“ (Černý und Holeš, 2004, S. 261)

Manchmal gibt es ein zweites Ende mit typischen Schlussformeln wie: „Und wenn sie nicht gestorben sind, dann leben sie noch heute.“, „[...] und sie lebten glücklich und zufrieden.“. (Černý und Holeš, 2004, S. 261)

## **1.2 Arten von Märchen**

Die Gattung Märchen kann als ein weit gefasster Begriff verstanden werden, dessen Voraussetzungen die Flexibilität oder Erfindungsgabe sind, und die sich unterschiedlich in verschiedenen historischen Perioden zeigen. Es ist wichtig, zu Beginn zu beobachten, dass wir zwei Arten von Märchen nach ihrer Herkunft kennen.

1. Volksmärchen, die wir auch „klassische Märchen“ nennen können
2. Kunstmärchen, die man auch Autorenmärchen nennt.

In der Folkloristik hat sich die Teilung des Volksmärchens stabilisiert. Wir sprechen von Tiermärchen, Zaubermärchen und Märchennovelle (novellistisches Märchen). Zur Märchennovelle gehört auch Schwank Märchen. Grundlage der Volksmärchen ist die Sammlung *Kinder- und Hausmärchen* von Brüdern Grimm. (Genčiová, 1984, S. 23)

### **Tiermärchen**

Das Tiermärchen kann als das älteste bezeichnet werden. Nach Charlotte Bühler, kann man das Märchen mit Tierhelden in drei Gruppen teilen:

- 1) Die Tiere haben die Fähigkeit zu sprechen, sie haben die Eigenschaften der Natur. Die Welt der Tiere ist Kindern sehr sympathisch, deshalb interessieren sich Kinder sehr für diese Gruppe der Tiermärchen. Es gibt auch andere Dinge aus der Nähe von Kindern, die sprechen können. Es ist z. B. das ‚Kräpfchen‘.
- 2) Die Tiere helfen den Menschen. Sie können sprechen, aber auch verschiedene Zauber machen. Diese Märchengruppe bildet einen Übergang zum Zaubermärchen.
- 3) In der dritten Gruppe repräsentieren Tiere menschliche Eigenschaften, menschliches Verhalten und auch menschliche Beziehungen. Es ist sehr ähnlich der Fabel.

Alle drei Gruppen sind sehr nutzbringend für Kinder im jüngsten, vorschulischen und schulischen Alter (in der gleichen Reihenfolge).

## **Zaubermärchen**

Das Zaubermärchen nimmt eine sehr große Stelle ein. Es hat viele Grundzüge, die wir sich vorstellen werden und die sich dem Bedürfnis und der Mentalität eines Kindes anpassen: Gegensätze der Figuren, die schlechte und gute Eigenschaften darstellen, einfache Orientation in Menschbeziehungen, dann auch Sieg des Guten oder dynamische Handlung, die zu einer Belohnung oder Vergeltung führt. Das Kunstmärchen entwickelte sich aus dem Zaubermärchen.

## **Märchennovelle**

Die Märchennovelle ist jünger als Zaubermärchen. Es setzt schon Lebenserfahrungen voraus, deshalb richtet sie sich vor allem an ältere Kinder im schulpflichtigen Alter, weil es wirklichstem Leben ähnelt.

Ein dankbares Gebiet bildet in der Märchennovelle das Schwank Märchen, das sich über menschliche Dummheit auslacht. Es ist z. B. das Märchen *Hans im Glück* von Brüdern Grimm. (Genčiová, 1984, S. 23-25)

Die Kunstmärchen zu charakterisieren, ist ein bisschen schwer. Die individuelle kreative Komponente beginnt sich in der Bearbeitung von Volksmärchen vor einer Volksvorlage durchzusetzen. (Čeňková, 2006, S. 113) Hans Christian Andersen ist der erste Vertreter des Kunstmärchens. Es unterscheidet sich von Volksmärchen durch eine bestimmte Zeit und einen bestimmten Ort und vor allem durch Verbindung mit einer Umgebung und einer Zeit. (Genčiová, 1984, S. 28)

## **1.3 Einfluss von Märchen auf Kinder**

Literatur ist ein wichtiges und umfassendes Kommunikationsmedium. Und um Kindern eine positive Einstellung zu diesem Medium zu geben, gibt es daher die "Kinderliteratur". Das Fernsehen als Element der Bildwelt und der bildlichen Erzählung ist immer noch eine moderne Technologie. Und weil nicht nur Schule und Informationen für Kinder und ihre Entwicklung wichtig sind, sondern auch Ablenkung, Erzählung und Unterhaltung, brauchen sie gute Literatur. Sie sollten eine Liebe für Bücher, Literatur im Allgemeinen, und im engeren Sinne für Erzählen, Lesen und Zuhören entwickeln. Um die Aufmerksamkeit der Kinder zu erwecken, muss es unerwartet, neu und emotional sein – und genau das erfüllen Märchen. Wenn man über ein Märchen redet, spricht man eigentlich über die Geschichte,



die Kinder am meisten anspricht, und die ihrer Seele am nächsten ist. Dies liegt hauptsächlich daran, dass wir unsere Gefühle hinzufügen, die durch nichts ersetzt werden können. (Černoušek, 1990, S. 10-12)

Eine große Bedeutung haben Märchen für alle Mädchen und Jungen, und das alles unabhängig von ihrem Altern und auch von Alter und Geschlecht des Märchenhelden. Das Kind allein spürt, welches der vielen Märchen im gegebenen Moment seiner inneren Situation übereinstimmend ist und fühlt, welches Märchen ihm eine helfende Hand bietet. (Bettelheim, 2000, S. 26-29) Der Einfluss von Märchen beginnt eine positive Wirkung im Alter etwa vier oder fünf Jahre zu entfalten, das heißt, dass ein Märchen die größte Wirkung für ein Kind in diesem Alter hat. Es sollte angemerkt werden, dass ein Märchen natürlich für einen Fünfjährigen genauso wichtig sein kann wie für einen Dreizehnjährigen, aber die daraus abgeleiteten persönlichen Bedeutungen können sehr unterschiedlich sein. (Bettelheim, 2000, S. 24) Auf dem Entwicklungsweg der Psyche von der Geburt über die Pubertät bis zur endgültigen Suche nach der eigenen Identität begleiten uns Märchen. (Černoušek, 1990, S. 28)

Marie Vágnerová schreibt in ihrem Werk *Vývojová psychologie I: Dětství a dospívání*, dass wir gerade das Vorschulalter als ein "Zeitalter der Märchen" betrachten können. In dieser Entwicklungsphase zeigen Märchen eine typische Weise, wie Kinder etwas erleben und wie sie nachdenken. Märchen haben eine vereinfachte Handlung und auch bestimmte Regeln. Einige von ihnen sind: das Gute überwiegt das Böse (das ist für Kinder wirklich wesentlich); die Tatsache wird klar und verständlich gezeigt; Märchen wirken als Verständnis der realen Welt; und noch auch die Rollen der Hauptpersonen sind klar angegeben (entweder gut oder schlecht). Diese Märchenwelt scheint einem Kind durch diese Struktur und Ordnung sicher zu sein. Die Identifizierung mit dem Helden führt zur Begrenzung der Identität eines Kindes und Selbstanerkennung auch mit eigenen negativen Gefühlen und Eigenschaften. Diese Aussage wird durch die Tatsache bestätigt, wenn ein Individuum hässlich, klein, arm, verlassen oder auf andere Weise entkräftet ist, zeigt am Ende seine Fähigkeit und wird geliebt. Erwähnenswert ist auch das, dass Kinder in Märchen Befriedigung des Hoffnungsbedürfnisses finden und dass Selbstsucht zu nichts führt. (Vágnerová, 2005, S. 186-187) Wie ich schon schrieb, das Märchen bietet dem Kind die Hoffnung, dass alles gut ausgeht und die Hoffnung, dass einmal ein Königreich gewinnt, das einen Zustand der Unabhängigkeit darstellt, in dem sich der Held glücklich und zufrieden fühlt. (Bettelheim, 2000, S. 131)

## **2. Entstehung und historische Entwicklung von Märchen**

Märchen wurden von den Generationen der Aufklärung für eine Art trivialer Literatur gehalten. Es wurde ihnen keine besondere Aufmerksamkeit gewidmet. Erst am Ende des 18. Jahrhunderts entstand und wuchs das Interesse auch an dem Sammeln der Märchen und Legenden.

### **2.1 Entstehung**

Wir wissen nicht, ob Märchen auf der ganzen Welt oder an einem Ort entstanden sind. Und wenn sie an einem Ort entstanden sind, verbreiteten sie sich danach gleichzeitig auf der ganzen Welt? Es ist eine sehr interessante Frage, aber wer weiß die Antwort? Wir wissen noch, dass die Märchen auf der ganzen Welt ähnliche Figuren oder übernatürliche Kreaturen haben. Auf der anderen Seite unterscheiden sie sich z. B. durch Namen von Figuren. (Čeňková, 2006, S. 108)

„Vergleichende Folkloristik untersucht den Ursprung und die Herkunft von Märchen [...].“ (Čeňková, 2006, S. 108) Diese vergleichende Folkloristik legte vier mögliche Theorien fest:

#### **Mythologische Theorie**

Nach Brüdern Grimm, die die Grundlage für die Adaptation von Volksmärchen legten, sind die Märchen Reste alter indoeuropäischer Mythen.

#### **Anthropologische Theorie**

Die Handlung, Figuren, Motive und auch verschiedenen Situationen entspringen unabhängig voneinander aus religiösen Ritualen. Die Ursprünge für diese Theorie sind in Studien von Naturvölkern.

#### **Migrationstheorie**

Der Hauptvertreter dieser Theorie war Theodor Benfey, der behauptete, dass die Urheimat von Märchen Indien war. Er gelang durch seine Arbeiten (z. B. *Pantschatantra*) die Quellen von vielen Erzählungen nachzuweisen und ihre Verbreitungsgeschichte zu verstehen. Migrationstheorie ist der Meinung, dass Märchen durch die Bewegung der Bevölkerung aus verschiedenen Ländern geschaffen wurden.

## Historisch-geographische Theorie

Historisch-geographische Theorie ist Finnisch und folgt der Migrationstheorie. Diese Theorie hat auch andere Urheimaten von Märchen bestimmt, nämlich Arabien, Ägypten und auch das Gebiet der Kelten. (Čeňková, 2006, S. 108-109)

## 2.2 Entwicklung

In Märchen gibt es religiöse Motive und auch viele Bibelgeschichten sind märchenhaft. Die Gattung Märchen entstand in der Zeit, in der die Religion sehr wichtig war. Heute können wir bei Platon erfahren, dass alte Frauen Kindern verschiedene symbolische Geschichten, *mythoi* genannt, erzählten. Also hing damals schon ein Märchen mit der Erziehung von Kindern zusammen.

Märchen wurden schon auf ägyptischem Papyrus gefunden. Philosoph und Schriftsteller Apuleius (2. Jahrhundert nach Christus) leitete das Märchen *Amor und Psyche* ein, eine Geschichte wie *Die Schöne und das Biest*. (Franz, 1998, S. 167) Zum Beispiel das Märchen *Aschenputtel* gehört wahrscheinlich im 9. Jahrhundert und stammt aus Altem China. (Černoušek, 2019, S. 41) Märchen wurden bis zum 17. und 18. Jahrhundert nur mündlich erzählt, in dieser Zeit auf entfernten Zivilisationsorten ist es immer möglich, und sie wurden hauptsächlich Kindern aber auch Erwachsenen zum Spaß im Winter erzählt. (Franz, 1998, S. 167-168)

Jacob und Wilhelm Grimm sind für historische Entwicklung von Märchen sehr bedeutend. Sie schrieben Märchen fast redlich, wie Leute ihnen Märchen erzählten. Manchmal haben sie mehrere Versionen eines Märchens unterschiedlich gemischt, aber sie informierten immer ihre Leser darüber. (Franz, 1998, S. 168-169)

### 3. Brüder Grimm

Wie ich im vorigen Kapitel schrieb, die Brüder Grimm sammelten und schrieben Märchen fast wörtlich, wie es Leute es erzählten. Aber wer waren die Brüder Grimm? Warum sind sie für uns so wichtig?

Jacob Ludwig Carl Grimm und Wilhelm Carl Grimm wurden 1785 und 1786 in Hanau in Hessen geboren. Im Jahre 1791 zog die Familie Grimm nach Steinau um. Nach dem Tod ihres Vaters zogen sie im Jahre 1798 nach Kassel um und hier besuchten sie das Gymnasium. Danach gingen sie nach Marburg, um Rechtswissenschaft zu studieren, aber Jakob und Wilhelm begannen, sich für die deutsche Sprache und Literatur zu interessieren. Nach Kassel kamen sie im Jahre 1806 zurück. Hier gingen die Brüder Grimm an Volkslieder, Märchen und Sagen zu sammeln heran. Märchen, die fast alle Leute kennen, wie *Aschenputtel*, *Dornröschen*, *Schneewittchen* oder *Hansel und Gretel*, wurden im Jahre 1812 von beiden Brüdern gesammelt und sie erschienen als Buch *Kinder- und Hausmärchen*. (URL2)

Die erste Ausgabe, die aus zwei Bänden besteht, enthält die Vorrede, dass die Texte der Märchen „möglichst treu dem Mund des Volkes entnommen“ seien. Die Märchen haben keine Bezeichnungen, nur die Nummern. Wir können auch noch verschiedene Informationen über das Gelände, wo sie gesammelt wurden, erfahren. Die zweite Ausgabe erschien im Jahre 1819. (URL2)

Für die Beschreibung der Unterschiede, bzw. der Veränderungen, wählte ich eines der berühmtesten Märchen *Aschenputtel* aus. Diese literarischen Texte, aus der ersten und zweiten Ausgabe der Sammlung von Brüdern Grimm, werden in dem praktischen Teil (im Kapitel 5.1 und 5.2) geschildert.

## 4. Grundmerkmale von Medien

Am Anfang finde ich wichtig zu sagen, wie man eigentlich das Begriff Medium definieren kann. Das Medium, ursprünglich ein lateinisches Wort, bedeutet ein Mittel oder einen Vermittler. Also das, was es in der Mitte von etwas gibt, was mindestens zwei Teile verbindet. Nach Jirák und Köpplová lautet die Definition: „Bereiche, die sich mit verschiedenen Erscheinungsformen der zwischenmenschlichen, sozialen Kommunikation befassen, meinen mit dem Begriff Medium / Medien, was jemandem eine Kommunikation vermittelt.“ (Jirák und Köpplová, 2009, S. 36)

Der deutsche Publizist Harry Pross versteht unter dem Begriff ‚Medium‘ ein Kommunikationsmittel. Er unterscheidet auch drei Arten von Medien. Es geht um primäre, sekundäre und tertiäre Medien. Zu den primären Medien zählt er das Theater oder Mimik und Gestik, zu den sekundären Medien gehören Bild, Schrift, Brief oder Zeitung und Druck. Und das Telefon, der Film und Fernseher fallen in die tertiären Medien. (Frederking etc., 2018, S. 17-18) Pross‘ Kategorien wurde von Werner Faulstich um die Quartärmedien erweitert. Dazu zählt er zum Beispiel E-Mail, Chat oder Computer. Aus den sekundären Medien werde ich mich der Schrift widmen, dem Fernseher aus den tertiären Medien und aus den Quartärmedien wählte ich den Computer. (Frederking etc., 2018, S. 18-19)

### 4.1 Literatur

Dieses Medium vermittelt insbesondere und im größtmöglichen Umfang Bildung, Kultur, Wissen, aber auch Unterhaltung. Es ist eines der ältesten Medien überhaupt. Das äußere Erscheinungsbild, das man kennt, entwickelt sich in einigen Stadien zur heutigen Form – von Höhlenbildern über Papyrus oder eine der wichtigsten Erfindungen – Buchdruck bis hin zur Digitalisierung aller Prozesse. Obwohl es heutzutage viele andere Möglichkeiten wie Zeitschriften, Zeitungen oder E-Book-Reader gibt, verlor Buch für Leute keine Zugkraft. Das Buch hat zwar seine Nachteile, es ist z.B. schwer, aber hat mehrere Vorteile. (Schellmann, 2002, S 43.) Man zuschreibt die Entwicklung von Medien der sozialen Wandel, deshalb ist gerade Johannes Guttenberg und sein Buchdruck als bedeutend bezeichnet. Die Möglichkeit, mehrere Kopien einer einzelnen Nachricht zu erstellen, wirkt sehr praktisch. (Jirák und Köpplová, 2009, S. 74)

## 4.2 Film und Fernsehen

Im Bereich der optischen Medien war der Film die zweite bedeutsame Entwicklung des 19. Jahrhunderts, gleich hinter der Fotografie. Es geht um ein Bewegungsbild, der mit mechanischen und optischen Mitteln anfertigt wird. (Frederking etc., 2018, S. 46) Wenn jemand den Begriff ‚Film‘ ausspricht, erinnert sich die Mehrheit der Leuten an Hollywood, ein Synonym für die US-Produktion (in dieser Mitte stehen *Disney* oder *Time-Warner*, die wir auch als *majors* nennen können). Für uns ist aber auch die UFA GmbH bedeutsam – ein Filmunternehmen, das vor allem in 20. und 30. Jahren des 20. Jahrhunderts tätig war. Man soll noch sagen, dass der Film-Markt eine Vorbereitung für Fernsehen ist. Das heißt, dass die überwiegende Mehrheit der Filme zuerst im Kino gezeigt wird und erst dann können wir sie im Fernsehen sehen. (Schellmann etc., 2002, S. 59)

„Dem Fernsehen liegt die Idee einer direkten Übertragung integrierter auditiver und visueller Daten zugrunde“, so definiert das Medium ‚Fernsehen‘ das Werk *Mediendidaktik Deutsch* von Volker Frederking etc. (Frederking etc., 2018, S. 202) In der Welt ist dieses Medium neben dem Internet zentral und immer beeinflusst unser Leben. Mit dem Alltag der Menschen ist es wesentlich verbunden. Vielleicht, weil dieses Medium hat viele Vorteile – es geht um eine Mitteilung, welche audiovisuell und aktuell ist. Das Fernsehen hat aber auch viele Nachteile. Der größte Nachteil ist, meiner Meinung nach, dass es nicht interaktiv ist. Es bedeutet, dass wir nicht auswählen können, was wir sehen wollen (wenn wir nicht von Smart-TV sprechen). (Schellmann etc., 2002, S. 51-57) Es muss hinzugefügt werden, dass es sehr stark davon abhängt, welchen Fernsehsender wir selbst wählen. (Korda, 2005, S. 19-21)

Für den praktischen Teil meiner Arbeit ist notwendig, verschiedene Fachausdrücke von Film zu kennen. Es geht um die Filmsprache und Filmerzählung. Am Anfang kommt der Begriff *Mise en scène*, aus dem Französischen „Bühnenplatzierung“, der die Inszenierung von Kameraführung, Beleuchtung, Anordnung der Figuren und ihre Kleidung, Requisiten oder Raumeindruck bezeichnet. All dies verbindet sich im Bild, das mehr als Sprache sagen kann, wenn richtig gelesen wird. Film ist eigentlich die zeitliche Anordnung der Bilder und verläuft durch Montage. Es geht um Verbindung von Einstellungen eines Filmes, die in einer zeitlichen, räumlichen oder inhaltlichen Beziehung sind. Ihre Folge heißt Sequenz und wird durch Schnitt und Blende begrenzt. Diese zwei Instrumente des Filmes bestimmen den Rhythmus des Films und dies schafft eine Filmerzählung. (URL4)

Für die Lenkung der Wahrnehmung des Zuschauers ist die Einstellungsgröße zentral, die bestimmt, wie die Größe von Figuren oder Objekten sein wird. Es gibt acht Einstellungsgrößen, welche in Anlage 3 dargestellt sind: Weit (W) – vollständiges Bild des Ortes; Total (T) – ist stärker handlungsbezogen; Halbtotale (HT) – jetzt ist die Körpersprache gut zu sehen; Halbnah (HN) – die gesamte Aufmerksamkeit des Zuschauers gehört der Figur; Amerikanisch (A) – zeigt eine Figur von der Taille aufwärts; Nah (N) – die Aufmerksamkeit gehört der Mimik oder Gestik der Figur; Groß (G) – Konzentration auf die Mimik der Figur (Darstellung von Gefühlen) und Detail (D) – emotionale Intensivierung oder Spannungssteigerung. (URL5) Neben den Einstellungsgrößen stehen noch andere wichtige Elemente des Filmes. Es ist beispielsweise Kamerabewegung als ein erforderliches Mittel zum Filmausdruck. Damit hängt noch die Bewegungsgeschwindigkeit zusammen. Die langsame Kamerabewegung kann Spannung schaffen, während die schnelle Kamerabewegung Adrenalin in uns wecken. (Płazewski, 1967, S. 57-58) Ein weiteres wichtiges Element ist die Beleuchtung als Darsteller der Spannung und Atmosphäre im Allgemeinen. Und das letzte Element, das ich erwähnen möchte, ist Musik. Sie begleitet den Handlungsablauf und auch die Gefühle der Figuren. Das ist das Element, das die Atmosphäre des Films vervollständigt. Und ein guter Film zeichnet sich meist durch gute Filmmusik aus. (URL5)

Neben dem Kameramann, Toningenieur, Komponisten oder Schnittmeister und Beleuchter gibt es noch zwei sehr wichtige Mitglieder des Filmstabs. Das sind Drehbuchautor und Regisseur. Der Drehbuchautor schreibt ein Drehbuch und in seinen Händen liegen die Eigenschaften der Figuren. Das Drehbuch kann zum Beispiel literarisch oder technisch sein. Ein literarisches Drehbuch enthält die vollständige Handlung, Eigenschaften der Figuren und Umgebung oder Dialoge, während ein technisches Drehbuch auch den Standort der Kamera oder Umgebungs- (außen, innen) oder Zeitdaten (Tag, Nacht) angibt. Die enge Mitarbeit mit den Schauspielern gehört dem Regisseur, der für die Qualität des Films verantwortlich ist, denn der Film ist de facto eine Widerspiegelung seiner Wahrnehmung, wie er die Geschichte oder das Thema der Vorlage versteht. (Bernard und Frýdlová, 1988, S. 385-402)

Frederking in seinem Werk *Mediendidaktik Deutsch* betrachtet die Filmsprache als einen problematischen Begriff, denn Filme sollte man nicht wie sprachliche Texte analysieren, weil man in einem Roman keine amerikanische Einstellung beobachtet oder keine Musik hört. (Frederking, 2012, S. 186)

### 4.3 Computer – Internet und Computerspiele

Hurst hat geschrieben, dass die Nützlichkeit eines Computers einen großen Nachteil hat – von ihnen wird zu viel Arbeit erwartet. (Hurst, 1994, S. 203) Der Computer wird ein untrennbarer Bestandteil des Internets und der Computerspiele. Internet (umfassend auch das Hochladen) und Computerspiele, ebenso Fernsehen, Rundfunk oder Kabel- und Satelliten-TV, das alles gehört integrierend zur Form des zeitgenössischen Lebens. (Mičienka, 2007, S. 17.)

Die Computerspiele bilden auch ein Kommunikationssystem. Valenta et al. führen an: „[...] die Computerspiele arbeiten mit verschiedenen Symbolen, die bestimmte Bedeutungen kommunizieren.“ Jemand kann die Computerspiele für eine Dummheit halten, aber sie können auch eine tiefere Bedeutung, gleich wie Literatur oder Bilder, verbergen. (Valenta etc., 2016, S. 74)

Da ich mich im praktischen Teil mit der Analyse eines solchen Computerspiels befassen werde, muss zunächst gesagt werden, was ein Computerspiel ist und welches Grundprinzip es hat. Wir können sagen, dass bei einem Buch oder Fernsehen der Empfänger dieses Mediums als Rezipient bezeichnet wird. Bei einem Computerspiel spricht man von einem aktiven Benutzer. Man nennt ihn Nutzer oder Spieler. Wir bekommen die visuelle Wahrnehmung aller Medien auf die gleiche Weise, aber es gibt noch einen Unterschied. Während in einem Buch die Geschichte vom Erzähler erzählt wird, wird seine Rolle im Film vom Regisseur übernommen, aber das Erzählen ist linear. Das Schlüsselwort ist ein wichtiger Begriff – Interaktivität. Es geht darum, dass das Computerspiel irgendeine Handlung hat, aber der Nutzer wählt den Verlauf im Spiel aus. Der Nutzer kommuniziert mit dem Spiel, daher nennt man es als nichtlineares Erzählen. Alle diese drei Medien (Buch, Fernsehen, Computerspiele) haben aber etwas Gemeinsames. Bei Computerspielen gibt es verschiedene Genres, beispielweise Action, Sport, Abenteuer oder Musik. (URL6)

Jetzt wird gezeigt, wie alles miteinander verbunden ist. Wenn wir über die Darstellung eines Themas sprechen, das mehr Medien erfordert, beispielweise dass ein Film oder Computerspiel einer literarischen Vorlage entnommen wird, dass sie Text und Ton und Bild benötigen, um zu existieren, sprechen wir von Multimedialität. Aber wenn man Transmedialität erwähnt, meint man die Tatsache, dass ein anderes Medium etwas Neues bringen muss, keine Überarbeitung einer vorhandenen Arbeit. Die meisten Filme sind auf bestimmter Weise übergearbeitet, aber nichts bezeichnet die literarische Vorlage. (URL8)



Nach Fileccia etc. im Werk *Computerspiele und virtuelle Welten als Reflexionsgegenstand von Unterricht* ist ein kommerzielles Computerspiel, gefertigtes Produkt unter industriellen Maßstäben, konkurrenzfähig und verkaufter als die Filmindustrie, denn die Computerspielbranche ist heutzutage das am stärksten wachsende Segment in der Medienwirtschaft. Hier spricht man über massive und gezielte Werbekampagnen. Sowie auf dem Filmmarkt, wo die Gesellschaften sich um das beste Merchandising bemühen. (URL6) Merchandising bedeutet laut Duden online Vermarktung von Produkten, welche vor allem mit einem Film oder auch mit Sport usw. zusammenhängen. (URL7)

## Praktischer Teil

### 5. Die Gattung Märchen im medialen Wandel

In diesem Abschnitt möchte ich mich vor allem auf den Medienwandel in der Gattung Märchen als Veränderung eines literarischen Textes im Medium des Fernsehens und auch des Computers konzentrieren. Zuerst werden zwei Ausgaben des Märchens *Aschenputtel* beschrieben, die auch als Beispiel für die mediale Wandel dienen.

#### 5.1 Erste Ausgabe des Märchens *Aschenputtel*

In meiner Arbeit vergleiche ich die erste und zweite Ausgabe des Märchens *Aschenputtel*. Ich habe dieses Märchen gewählt, weil ich fest davon überzeugt bin, dass es jeder kennt. Es ist eines der bekanntesten Märchen der Brüder Grimm. Dieses Märchen hat viele Gesichter, darum konzentriere ich mich in diesem Kapitel auf die Geschichte von Aschenputtel aus der ersten Ausgabe. Die Geschichte wird einfach umgeschrieben, wie sie von den Brüdern Grimm selbst geschrieben wurde, und im Kapitel 5.2 beschreibe ich nur die Informationen, die sich von der Geschichte in der ersten Ausgabe unterscheiden.

Es war einmal ein reicher Mann und er hatte mit seiner Frau ein einziges Töchterlein. Die Mutter war todkrank, deshalb hatte sie ihre Tochter angerufen und sagte ihr: „[...] wenn ich oben im Himmel bin, will ich auf dich herabsehen, pflanz ein Bäumlein auf mein Grab, und wenn du etwas wünschst, schüttele daran, [...], nur bleib fromm und gut.“ Danach nahm sich der Mann eine andere Frau, die zwei Töchter hatte. Sie waren sehr böse. Und es ging schlimme Zeit für das arme Kind an. Die Stiefschwestern nahmen ihm die Kleider weg und zogen ihm einen alten grauen Rock an. Weil es immer in Asche und Staub war und schmutzig aussah, gaben sie ihm den Namen Aschenputtel. Der König stellte einen Ball an, der drei Tage dauern sollte, und der Prinz sollte eine Gemahlin aussuchen. Aschenputtel half den Schwestern mit ihren Kleidungen und Frisuren, weil sie zum Ball gingen. Es musste zu Hause bleiben und eine Schüssel voll Linsen lesen. Zwei weiße Tauben flogen durchs Fenster und halfen Aschenputtel die Linsen lesen. „Die schlechten ins Kröpfchen, die guten ins Töpfchen.“ Dann konnte Aschenputtel auf den Taubenschlag steigen und ihre Schwestern sehen. Am Morgen erzählten die Schwestern Aschenputtel ihre Gefühle und es sagte, dass es alles sah, als es oben auf den Taubenstall stand. Die älteste Schwester trieb den Neid und befahl den Taubenstall zu vernichten. Die jüngste Schwester sagte, dass

Aschenputtel durchs Fenster gucken kann – sie war besser als die älteste, die stimmte nicht zu. Und Aschenputtel musste wieder einen Sack voll Wicken lesen. Die Tauben halfen ihm und schickten es zum Bäumlein auf Grab von seiner Mutter – Aschenputtel schüttelte das Bäumlein und plötzlich lag ein prächtiges silbernes Kleid vor ihm. Aber es musste vor Mitternacht wieder zu Hause sein. Dann ging es zum Schloss des Königs. Aschenputtel tanzte mit dem Prinzen ganze Nacht, eher es zwölf schlug, konnte es nicht länger bleiben. Am Morgen kamen die Schwestern und sahen verdrießlich aus. Zum dritten Mal musste Aschenputtel die zwei Schwestern putzen, zum Lohn bekam es eine Schüssel mit Erbsen. Die Schwestern gingen weg und die Tauben kamen. Sie halfen Aschenputtel und schickten es zum Bäumlein – da hatte es noch prächtigeres und herrlicheres Kleid als das vorige. Der Prinz hatte die Treppe mit Pech bestreichen lassen. Danach tanzten sie zusammen und Aschenputtel hatte nicht an Mitternacht gedacht. Als es weglief, verlor den goldenen Pantoffel, den der Prinz fand. Der Pantoffel half ihm seine Braut finden. Die Reihe kommt an die beiden Schwestern, aber sie waren nicht die rechte. Eine musste sich mit dem Messer ein Stück von der Ferse schneiden und die zweite Schwester schnitt sich vorne an den Zehen ab. Der Prinz stellte es fest, wenn die Tauben „Rucke di guck, rucke di guck! Blut ist im Schuck: Der Schuck ist zu klein, Die rechte Braut sitzt noch daheim!“ riefen. Dann rief die Stiefmutter Aschenputtel, das sich den goldenen Pantoffel probierte, da stand es darin, als wäre er ihm angegossen. „Das ist die rechte Braut!“ rief der Prinz. Die Stiefmutter und die zwei stolzen Schwestern erschrocken und wurden bleich. (URL3)

## **5.2 Zweite Ausgabe des Märchens *Aschenputtel***

Während in der ersten Ausgabe die Mutter der Tochter riet, ein Bäumlein zu pflanzen, wurde es nicht in der zweiten Ausgabe erwähnt. Das magische Bäumlein bekam Aschenputtel von seinem Vater. Nicht so ganz, aber einmal zog der Vater in die Messe und Aschenputtel wollte nur „das erste Reis, das euch auf eurem Heimweg an den Hut stößt“ (Grimm, 1949, S. 155) mitbringen – und das war ein Häselreis. Aschenputtel ging damit zu seiner Mutter Grab und weinte und betete. Dann gingen die Schwestern auf Königs-Fest und Aschenputtel wollte mit ihnen gehen. Sie bekam eine Aufgabe von der Stiefmutter, eine Schüssel Linsen in die Asche in zwei Stunden lesen. In der ersten Ausgabe kamen die Tauben, aber in der zweiten rief sie Aschenputtel. Das war nicht nur zwei Tauben, sondern mehrere Vögel. Es musste noch zwei Schüsseln voll Linsen lesen. Deshalb darf es nicht gehen. Es ging zum Grab seiner Mutter und betete um Hilfe, dann bekam ein golden und

silbern Kleid und ging zur Hochzeit. Es tanzte mit dem Prinzen. Aschenputtel lief ihm und sprang in das Taubenhaus, das der Vater umwerfen ließ, aber niemand war darin. Der Vater dachte, sollte es Aschenputtel sein! Am nächsten Tag ging es wieder zum Grab und betete. Es gewann noch viel stolzeres Kleid. Es ging zur Hochzeit und wieder tanzte der Prinz nur mit Aschenputtel. Es ging nach Hause und der Prinz ging mit, aber es sprang ihm fort und in den Garten hinter dem Haus. Darin stand ein großer Birnbaum, der Vater umwerfen ließ. Der Vater dachte, sollte es Aschenputtel sein! Am dritten Tag ging zu seiner Mutter Grab und betete. Der Vogel warf ihm ein prächtiges Kleid und die Goldenen Pantoffel. Es ging zur Hochzeit. Der Prinz und Aschenputtel tanzten zusammen. Dann wollte es ihm fortspringen, aber es verlor seinen Pantoffel, weil der Prinz die Treppe mit dem Pech streichen ließ. Er nahm den Schuh und ging am anderen Tag damit zum Haus. Wie in der ersten Ausgabe, hieb sich eine Schwester die Zehe ab und die andere die Ferse. Danach kam Aschenputtel und damit endet die erste Ausgabe. Aber diese ist erweitert – die Schwestern wollten Teil an seinem Glück nehmen, so wenn es zur Kirche ging, war die älteste zur rechten, die jüngste zur linken und die Tauben pickten einer jeden das andere Auge aus. Sie waren mit Blindheit gestraft. (Grimm, 1949, S. 154-164)

Es geht um nicht so große Unterschiede, aber ich finde es sehr interessant, dass die Differenz besteht, obwohl es nur einen Unterschied von 3 Jahren in den Ausgaben gibt. Es ist notwendig zu sagen, dass wirklich jede anders ist. Und ich erwähnte die Unterschiede nur zwischen ersten und zweiten Ausgaben von Brüder Grimm. Im praktischen Teil werde ich mich damit befassen, wie entwickelte sich die Gattung Märchen weiter in anderen Medien, wie Film und Computerspiele.

### **5.3 Medialer Wandel von Film und Fernsehen**

Für dieses Kapitel habe ich zwei Filmadaptionen ausgewählt. Die Adaption aus dem Jahr 1989 habe ich gewählt, weil es für mich fesselnder und interessanter war, denn fast jeder kennt zum Beispiel die Adaption *Drei Haselnüsse für Aschenputtel* (die ČSSR/DDR Koproduktion) und es war ein bisschen auch die Aufforderung. Und die Wahl der zweiten Adaption aus dem Jahr 2010 war klar – es ist modern, neuzeitlich und für Kinder vielleicht reizvoll. Diese werde ich mit dem literarischen Text *Aschenputtel* der Gebrüder Grimm und anschließend untereinander vergleichen. Die Verfilmung aus dem Jahr 1989 ist von der österreichischen Regisseurin Karin Brandbauer und die andere von Susanne Zanke.

### 5.3.1 *Aschenputtel* (Verfilmung 1989)

Der Film *Aschenputtel* aus dem Jahr 1989 basiert auf dem gleichnamigen Märchen der Brüder Grimm. Diese Verfilmung entstand als Koproduktion von Deutschland, Spanien, der Tschechoslowakei und Frankreich. Die Regie wurde von Karin Brandbauer geführt und das Drehbuch hat Michael Schulz geschrieben. Der Drehbuchautor hält sich fast fest an die literarische Vorlage der Gebrüder Grimm, aber es gibt auch ein paar Unterschiede. Die Mutter von einem Mädchen stirbt und sein Vater heiratet nach kurzer Zeit wieder. Die Stiefmutter und deren zwei unerzogene und böse Töchter kommen ins Haus des Mädchens an. Ihre Ankunft ist düster, es regnet und die Kamera dreht ständig den Blick von der Kutsche nach Aschenputtel und umgekehrt. Vater hat viele Geschäftsreisen und deshalb bleibt das Mädchen mit seiner Stiefmutter und Stiefschwestern allein im Haus. Hier beobachtet man, wie die Schauspieler direkt in die Kamera schauen. Es erregt das Gefühl, dass der Zuschauer auch etwas sagen oder machen möchte/sollte. Sie versuchen die Stieftochter unmöglich zu machen. Sie muss putzen, kochen und vor allem für ihre bösen Schwestern sorgen und in der Küche neben der Asche schlafen. So bekam das Mädchen den Namen Aschenputtel. Einmal fährt der Vater wieder zum Einkaufen und bringt den Stiefschwestern neue Kleider für den Ball des Prinzen und Aschenputtel den ersten Zweig, der seinem Hut anfasst. Es gab den Zweig auf das Grab seiner Mutter. Am ersten Tag des Balles möchte Aschenputtel auch gehen, aber es bekommt Arbeit von der Stiefmutter. Das Mädchen muss einen Teller Erbsen sortieren, jedoch helfen ihm die Freunde Tauben. Dann kommt Aschenputtel zum Grab seiner Mutter und sagt den Wunsch, für einen Moment den Prinzen zu sehen. In diesem Märchenfilm gibt es, wie in fast allen anderen, Zauber, die das Märchen zu einem Märchen machen. Daher beobachtet es ihn aber nur aus dem Taubenhaus und der Zauber läuft um Mitternacht ab. Diese Szene kennt man aus dem Buch nicht, Aschenputtel geht zum Ball schon am ersten Tag. Es erscheint uns ein neues Element, das eine angenehme Veränderung bildet. Nächsten Tag kann Aschenputtel zum Ball gehen, aber zuerst muss es einen Teller Erbsen sortieren. Wieder bekommt das Mädchen die Hilfe von Tauben, aber währenddessen fahren seine Stiefmutter und -schwestern ab. Aschenputtel geht wieder zum Grab der Mutter und enthält diesmal ein wunderschönes Kleid und eine Kutsche vom Zauberbäumchen. Das Mädchen fährt zum Schloss und tanzt mit dem Prinzen. Der Zauber hält nur bis Mitternacht an, also es den Ball verlassen muss. Der Prinz sucht im Dorf nach dem Mädchen. Sieht Aschenputtel, aber erkennt es nicht. Der Prinz sieht jemanden auf einem Baum und der Vater muss es umwerfen. Aber niemand war dort. Hier zeigt sich die Gleichheit mit der zweiten

Ausgabe. Am dritten Tag des Balles schließt die Stiefmutter Aschenputtel, damit es nirgendwo gehen kann, und sie fährt mit ihren Töchtern wieder ab. Der Taube bringt durch das Fenster den Schlüssel von der Tür. Auch diese Szene wird dem Drehbuch hinzugefügt. Aschenputtel bekommt auch heute ein schönes Kleid und eine Ketsche und fährt zum Ball. Alle Mädchen auf dem Ball tragen diesen Abend die gleichen Kleider, welche Aschenputtel letzte Nacht anhatte. Wenn sie Aschenputtel sehen, werden sie ohnmächtig. Aschenputtel gefällt es nicht und läuft weg. Die Treppen sind mit etwas angestrichen und es verliert seine Ballschuhe. Der Prinz reist durch das ganze Land und sucht nach seiner geheimnisvollen Prinzessin. Als der Prinz ankommt, probieren die Stiefschwestern die Ballschuhe an, aber weil sie nicht zu ihnen passen, schneidet die Mutter beiden die Fersen ab. Im Buch schnitt die Mutter einer Tochter die Ferse ab und der anderen die Finger ab. Die Tauben aber sagen die Wahrheit. Der Prinz fragt, ob hier noch ein Mädchen ist und der Vater antwortet „Aschenputtel“. Es ist im Taubenhaus und der Prinz will es wieder umwerfen, aber Aschenputtel kommt heraus und probiert die Schuhe an. Dieser Schuh passt ihm schon! Es wird Hochzeit! (*Aschenputtel*, 1989, Deutschland, Frankreich, Tschechoslowakei, Brandbauer Karin)

### **5.3.2 *Aschenputtel* (Verfilmung 2010)**

Die Verfilmung aus dem Jahr 2010 wurde vom ZDF produziert und gehört zu der Filmreihe Märchenperlen. Die Regisseurin Susanne Zanke zusammen mit der Drehbuchautorin Bettina Janis führen diesen Film sehr modern, obwohl ist es schon 10 Jahre von seiner Entstehung. Dass es mir so schien, als würde es nicht dem Märchen Aschenputtel ähneln. Am Anfang spielt eine fröhliche Musik und das Mädchen Marie ist mit ihrer Mutter auf einem Tanzfest. Die Mutter bricht zusammen und stirbt. Wenn sich alle Jahreszeiten ändern, kommt der Vater mit einer neuen Frau von der Geschäftsreise und mit ihnen eine Tochter Clothilde, die so alt ist wie Marie. Clothilde ist sehr verwöhnt und daher muss Marie in einem kalten Raum schlafen. Am Morgen geraten die beiden Mädchen in Streit. Die Magd Liese setzt sich für Marie ein und wird entlassen. Seitdem muss Marie die ganze Arbeit machen und bekommt den Namen Aschenputtel. Der Vater macht eine Geschäftsreise und die Stiefschwester will ein neues Kleid, Marie nur einen Haselnussbaum. Einige Jahre werden vergehen. Zum Hof kommen zwei Diener. Tatsächlich sind es Prinz Leonard und sein Freund. Der Prinz muss heiraten, weil sein Onkel, Fürst Alfons, die Regierungsgeschäfte für ihm führt. Er liebt aber nur seine Karpfen, die für ihn alles sind.

Wenn Leonhard nicht heiratet, wird der Lieblingskarpfen den Thron besteigen. Der Prinz möchte ein Mädchen finden, das nicht nur sein Reichum will. Deshalb geht er als Diener namens Franz zu allen jungen Mädchen allein. Als der Prinz Clothilde zum Ball einlädt, sagt sie, dass sie die einzige Tochter des Tuchhändlers ist. Aschenputtel verliebt sich in Franz, also möchte auch zum Ball gehen. Zuerst muss es die Küche sauber machen und dann Linsen lesen. Die Täubchen helfen ihm. Trotzdem kann Aschenputtel nicht zum Ball gehen und es eilt zum Grab seiner Mutter. Das Mädchen Marie weint, als der magische Haselnussbaum zu glitzern beginnt und Aschenputtel in einem schönen Kleid steht. Aus einer kleinen Maus wird jedes Mal ein stolzer Schimmel. Hier gibt es ein anderes Tier (aus der Adaptation von Walt Disney) – die Maus. Um Mitternacht hört der Zauber auf zu wirken. Auf dem Ball haben alle Masken und Aschenputtel tanzt mit Franz. Marie sagt ihm eine kleine Hilfe, wer sie ist: „Ich bin die, die in der Asche schläft.“ und läuft weg. Am nächsten Tag erzählt Clothilde, dass Franz der Prinz Leonhard ist. Auch am zweiten Tag bekommt Aschenputtel Arbeit – es muss Linsen aus der Asche lesen. Die Täubchen kommen, um zu helfen. Abends bittet Marie den Baum und trägt ein noch schöneres Kleid. Der Prinz wartet auf das schöne Mädchen und will es heiraten. Auch heute Abend bekommt der Prinz eine Hilfe, wer das Mädchen ist. „Könntest du eine Schweinemagd lieben?“ Clothilde erkennt später Aschenputtel, das sofort den Ball verlassen muss. Der Prinz sucht nach ihr, aber Aschenputtel hat Angst, ihm sich zu zeigen. Am dritten Tag ist Aschenputtel gesperrt, aber als es die Tür zuschlägt, fällt der Schlüssel heraus und es läuft zum Grab. Marie bekommt wieder das schönste Kleid. Der Prinz ist glücklich und möchte immer wissen, wer das Mädchen ist, also bekommt er die dritte Hilfe: „Das einzige Kind meines Vaters ist meine Schwester.“ Dann die Stiefmutter schickte Aschenputtel weg. Es läuft nach Hause und verlor auf den Treppen ihr Schuh. Am nächsten Tag entscheidet sich der Prinz, die Prinzessin zu heiraten, der der Schuh passen wird. Er kommt auch zum Hof der bösen Stiefmutter. Aschenputtel lag bewusstlos in der Küche geschlossen. Die Stiefmutter schon weiß, dass die Prinzessin Aschenputtel ist und schnitt die Ferse von Clothilde nach Aschenputtels Holzschuh ab. Und der Fuß von Clothilde passt in den Schuh. Leonhard ist aber nicht zufrieden. Ein Täubchen flog herein und gurrte: „Rucke die guh, Blut ist im Schuh. Der Schuh ist zu klein, die rechte Braut ist noch daheim.“ Als die Stiefmutter die Clothilde Ferse schnitt, warf sie den Holzschuh ins Feuer und das gesamte Haus in Flammen stand. Der Prinz lief nach Hause, rettete Aschenputtel und es kommt ein glückliches Ende. Und weil Aschenputtels Vater pleiteging, bat er um Gnade. Der Vater, die Stiefmutter und

Stiefschwester Clothilde müssen sich um Fürst Alfons Karpfen kümmern. (*Aschenputtel*, 2010, Deutschland, Zanke Susanne)

Bei der ersten Verfilmung finde ich sehr interessant die Idee, dass *Aschenputtel* den Ball in der ersten Nacht nicht besucht, sondern kann den Prinzen dank des Zaubers nur vom Taubenhaus beobachten. Es geht um die getreue Darstellung der Vorlage *Aschenputtel*. Wir finden hier den Tod der Mutter, das Zauberbäumchen, den Schnitt der Ferse oder die Täubchen, die helfen und am Ende die Wahrheit sagen. Dass der Film in den 80er Jahren gedreht wurde, zeigen vor allem die Kostüme, die die Personen tragen. Die Musik, die den Film begleitet und ihm die richtige Atmosphäre verleiht, ist langsam und ruhig. Aber manchmal ist die Musik mehr zu hören als Repliken einzelner Figuren. Ich war jedoch sehr von dem Drehbuch bezüglich des Vaters überrascht, der tatsächlich nichts machte für seine Tochter und ihr Glück. Und im Buch habe ich es auch nicht beobachtet. Ein sauberes, lächelndes, nettes und schön gekleidetes Mädchen wird eine junge Dame, die barfuß geht, in einem schmutzigen und zerrissen Kleid, das von der Asche schmutzig ist. Das Drehbuch beschreibt sie ein bisschen wie ein dummes Mädchen, das nicht viel sagt. Aber ich bin der Meinung, dass es zum Märchen *Aschenputtel* gehört. Dies aber fehlt mir in der zweiten Adaptation, wo das *Aschenputtel* bockiger war. Meiner Meinung nach ist es eine gute Wahl, denn es passt sehr gut zu dieser Zeit. Wie ich schon schrieb, auf den ersten Blick schien mir die zweite Verfilmung sehr unterschiedlich von der Buchvorlage zu sein, aber es sollte angemerkt werden, dass nur im unverständlichen Verhalten des *Aschenputtels* Vaters. Er trat nie für sie ein und bevorzugte seine Stieftochter, und am Ende war er stolz darauf, dass er *Aschenputtels* Vater war, nur weil er Angst hatte, als er Probleme hatte. Marie, *Aschenputtel*, sieht aus wie ein typisches Dorfkind. Haar locker, einfaches Kleid und Freude in den Augen, später eine schöne ehrerbietige junge Dame, während Clothilde ein molliges Kind mit blonden Haaren und einem rosa verzierten Kleid ist, aber beide Schauspielerinnen haben ihre Rolle professionell gemacht. Und der Fürst Alfons mit seinem Karpfen, den er als Thronfolger wählen wollte, als komisches Motiv. Und sehr einfallsreich waren die drei Hilfen, die *Aschenputtel* dem Prinzen gab, damit er erraten konnte, wer sie war. Beide diese Filme sind in gewisser Weise hochwertig und entsprechen ihrer Zeit.

## **5.4 Medialer Wandel von Computer und Computerspielen**

Ich suchte nach einer tschechischen und auch deutschen Webseite und es gibt viele Spiele, die man online spielen kann und die mit der Thematik des *Aschenputtels*



zusammenhängen, aber kein davon ähnelt der Geschichte von Aschenputtel, wie wir sie kennen. Man kann Aschenputtel ankleiden oder schminken. Aschenputtel will natürlich so schön wie möglich aussehen, um auf dem Ball möglichst viel Aufmerksamkeit beim Sohn des Königs zu erregen. Bei diesen Spielen muss Aschenputtel komplett für den Ball vorbereitet werden. Ein Nutzer trägt verschiedener Masken auf, die das Gesicht optimal pflegen. Und danach schminkt er ihm noch die Augen und Wimpern, trägt dem Aschenputtel den Lippenstift auf und schließlich geht es zur Kleidung. Daneben gibt es ein weiteres sehr beliebtes Spiel, bei dem ein Spieler ein Puzzle mit einem Bild von Aschenputtel zusammensetzen kann.

Es ist aber notwendig zu sagen, dass alle diese Spiele das Aschenputtel (auch Cinderella genannt) von Walt Disney darstellen. Solches Aschenputtel kennt fast jedes Mädchen, weil es sich vielleicht um alle möglichen Produkte handelt, die man sich vorstellen kann – Kleidung, Tasche, Schuhe, Buntstifte oder sogar ein Ess-Set. Hier fungiert wirklich gut Vermarktung – die Umgestaltung des klassischen Märchens, die nachfolgend als kleine Märchenfigur vermarktet wird. Ich meine das Mädchen mit den blonden Haaren, die sie in Haarknoten hat. Sie hat noch ein Stirnband im Haar, das die gleiche Farbe wie das Kleid hat. Es ist ein langes schön dekoriertes Kleid von blauer Farbe. Es geht um Cinderella (Aschenputtel) aus einem Zeichentrickfilm des Walt-Disney-Studios aus dem Jahr 1950. Cinderella lebt bei ihrer Stiefmutter mit ihren Stiefschwestern. Ihre Stiefmutter ist verärgert, denn ihre Töchter sind nicht so schön wie Cinderella. Die Freunde von Cinderella sind in dieser Adaptation vor allem zwei kleine Mäuse. Eines Tages kommt ein Brief von dem König, der nach einer Braut für seinen Sohn sucht. Cinderella möchte auf einem Ball gehen, aber sie bekommt von der Stiefmutter viel Arbeit. Die Freunde Tiere helfen ihr. Sie näht sich ein schönes Kleid, das die Stiefmutter zerreißen wird. In diesem Film gibt es kein Grab ihrer Mutter, sondern sie hat eine gute Fee, die zur Hilfe kommt. Sie gibt dem Mädchen ein neues Kleid und auch eine Kutsche. Cinderella fährt zum Ball und tanzt mit dem Prinzen. Der Zauber besteht nur bis Mitternacht. Als sie wegläuft, verliert sie ihren Glasschuh. Der Prinz möchte Cinderella heiraten und sucht nach ihr. Die Stiefmutter hat Angst, dass die Braut, nach der der Prinz sucht, Cinderella ist, daher sperrt sie sie ein. Die Mäuse helfen ihr aber und sie kann mit dem zweiten Schuh auf das Schloss gehen. Der Schuh passt ihr und es wird eine Hochzeit.

An dieser Geschichte knüpft ein solches Spiel namens *Aschenputtel: Werde eine Prinzessin* von Disney an, welches für Kinder ab 3 Jahren gemacht ist. Der Nutzer/die

Nutzerin wird eine Helferin der Patin Fee, darum bekommt man ihren Zauberstab, um alles um Sie herum in ein echtes Märchen zu verwandeln und die richtige Umgebung für Aschenputtel vorbereiten. Das wichtigste ist, dem Aschenputtel und ihrem Prinzen die schönste Hochzeit organisieren. Am Anfang des Spieles sagt die Patin Fee dem Spieler gesamte wichtige Informationen und zeigt alle Gebäude, die er beim Spielen besuchen kann, vor. Es geht um die Bäckerei, das Blumengeschäft, die Druckerei und um das Schloss. In der Bäckerei findet man alles, was man zur Vorbereitung des Hochzeitstortes und Imbisses für die Gäste, die zur Hochzeit eingeladen sind, benötigt. Wendet sich der Nutzer an örtliches Blumengeschäft, um Blumenausschmückung oder einen Hochzeitsstrauß zu arrangieren und der königliche Garten für die Königshochzeit zu vorbereiten. Er ordnet alles, einschließlich Vasen und Schleifen oder Blumen in einem Blumentopf, die zum Tanzsaal und zur Treppe gehört. Seine nächste Aufgabe ist es, die Hochzeitseinladungskarten für Aschenputtel zu entwerfen, ihre Rahmung, Schrift und ein Foto von Aschenputtel mit dem Prinzen oder ohne ihn. Darum muss man in die Druckerei gehen, die sich zwischen dem Blumengeschäft und der Bäckerei befindet. Hier kann der Spieler auch Ihre Lieblingsbilder drucken und rahmen. Schließlich kann er sich ins Hauptgebäude verschieben, das für den Ruhm des Spieles wichtig ist – das Schloss. In der obersten Etage befindet sich der Tanzsaal. Aus den Fenstern sieht man den Altan und Balkon, auf dem später ein Feuerwerk veranstaltet wird und auf den man aus dem Tanzsaal geht. Und weil es dem Nutzer gut geht, wird er auch Tanzmusik für das Königspaar wählen. Und weil er es sehr gut gemacht hat, kann der Nutzer auch den königlichen Wagen bauen und seine Räder, Tür, Dach und Farbe wählen. Hier ist es wichtig, es genauso wie es war zu bauen, als Aschenputtel zum ersten Mal zum Ball ging. Während des Spiels laufen unregelmäßig auf dem Bildschirm magische Blasen der Patin Fee, die neue Tipps und Dekorationen verbergen, die sonst gesperrt sind. Sehr oft erscheinen bei jeder Auswahl wertvolle Ratschläge von Aschenputtel, wie man eine perfekte Prinzessin wird.

Dieses Spiel ähnelt nicht so viel dem Märchen *Aschenputtel*, aber es ist etwas Neues und Ungewöhnliches. Es geht eigentlich um die Verbreitung der fiktionalen Welt des Märchens. Dies gilt auch für die meisten Computerspiele und das einzige Ziel ist die bereits erwähnte Vermarktung. In diesem Spiel kann man sehr gut die Interaktivität beobachten. Alles hängt von der individuellen Wahl im Spiel ab und es gibt wirklich große Menge der Möglichkeiten. Die Kinder können ihre Vorstellungskraft entfalten und ein gutes Happy End noch besser machen. Ein solches Spiel kann Kinder ganz gefangen nehmen und für einen Moment den Traum, den fast jedes Mädchen hat, erfüllen.

## 6. Fazit

Für meine Bachelorarbeit habe ich ein sehr umfangreiches Thema gewählt und das ist das Märchengenre. Es geht um seine kurze Charakteristik, seinen Ursprung und wie sich diese literarische Gattung allmählich entwickelte. Die Verwandlung dieser literarischen Gattung in Abhängigkeit von der Entwicklung moderner digitaler Medien ist für meine Arbeit wesentlich. Diese Bachelorarbeit gliedert sich in zwei Teile, einen theoretischen und einen praktischen Teil.

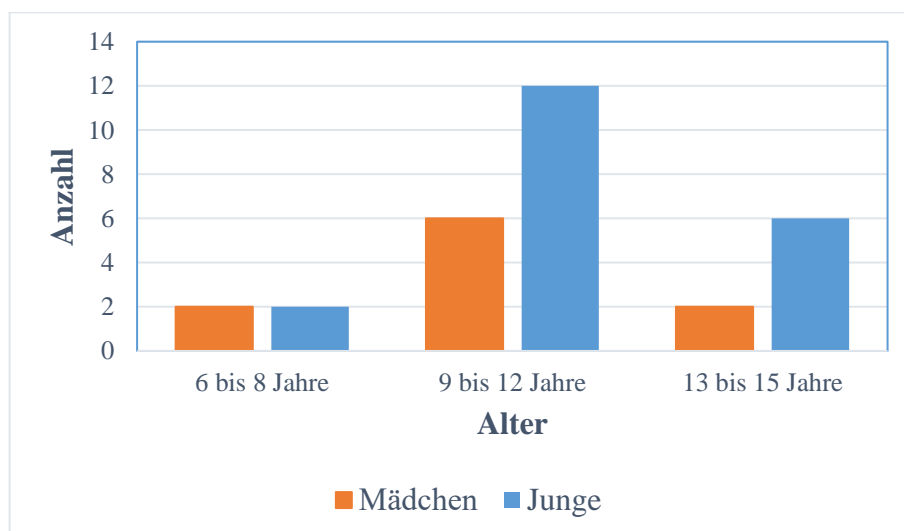
Im theoretischen Teil konzentrierte ich mich auf die Definition der literarischen Gattung Märchen, ihre Merkmale, Funktion und Arten und ich erwähnte weiter die Entstehung und Entwicklung dieser Gattung. Anschließend beschrieb ich die großen Sammler des klassischen deutschen Volksmärchens – die Brüder Grimm mit ihrer Sammlung *Kinder- und Hausmärchen*. Wesentlich für diesen Teil ist die Zusammenfassung der grundlegenden Merkmale und Funktionen ausgewählter Medien wie Literatur, Fernsehen und Computer. Im praktischen Teil wurden die literarischen Texte aus der ersten und zweiten Ausgabe der Sammlung *Kinder- und Hausmärchen* von Brüdern Grimm analysiert. Das Märchen *Aschenputtel* wurde zur Grundlage. Nach der Analyse der Texte folgt eine Beschreibung der medialen Verwandlung der literarischen Gattung Märchen in Form von Filmen und Computerspielen. Dieser Teil beschäftigte sich mit den Unterschieden in zweier Film-Adaptationen – der ersten Adaptation aus dem Jahr 1989 und der anderen aus dem Jahr 2010.

## 7. Umfrage des Wissens über die Märchen der Gebrüder Grimm

In meinem praktischen Teil habe ich auch einen kleinen Fragebogen in der Anlage 1 und 2 als Umfrage des Wissens über die Märchenwelt in Grundschulen eingeschlossen. Damit meine ich auf einer Seite die Märchenwelt in Abhängigkeit von der Entwicklung moderner digitaler Medien und auf der anderen Seite wie und wie oft die Kinder aus der Grundschulen Märchen lesen und wie sie sich in der Medienwelt bewegen, denn Kinder sind die besten Rezipienten der Medien. Meine Hypothese lautet, dass das Lesen im Allgemeinen heutzutage für die Zielgruppe nicht so populär oder interessant ist, obwohl es viele Möglichkeiten gibt, wie man ein Buch lesen kann. Sie bevorzugen, ein Märchen im Fernsehen zu schauen als lesen, auch wenn das Fernsehen ihre Vorstellung übernimmt. Ich setze auch voraus, dass viele Kinder die Erfahrung mit einem Märchen in Form eines Computerspiels haben werden, weil das Computer ein großes Hobby der heutigen Kinder ist.

Aufgrund der begrenzten Möglichkeiten, die durch die Coronavirus-Pandemie verursacht wurden, habe ich 30 Grundschulkindern in Alterskategorien 6 bis 8, 9 bis 12 und 13 bis 15 Jahre in meiner Umfrage eingegliedert. Ursprünglich habe ich mindestens 90 Kinder geplant. In den Graphen gibt es die Buchstaben M oder J in Klammern, M als Mädchen und J als Jungen. Es geht um die Umfrage, die nicht vollständig repräsentativ ist, aber dient und ein bisschen als Ergänzung zur Entwicklung moderner digitaler Medien. Es ist, man kann sagen, illustrativ.

Graph 1: Anzahl von Kindern, Alterskategorien und Geschlechterverteilung (Quelle: eigene Schaffung)



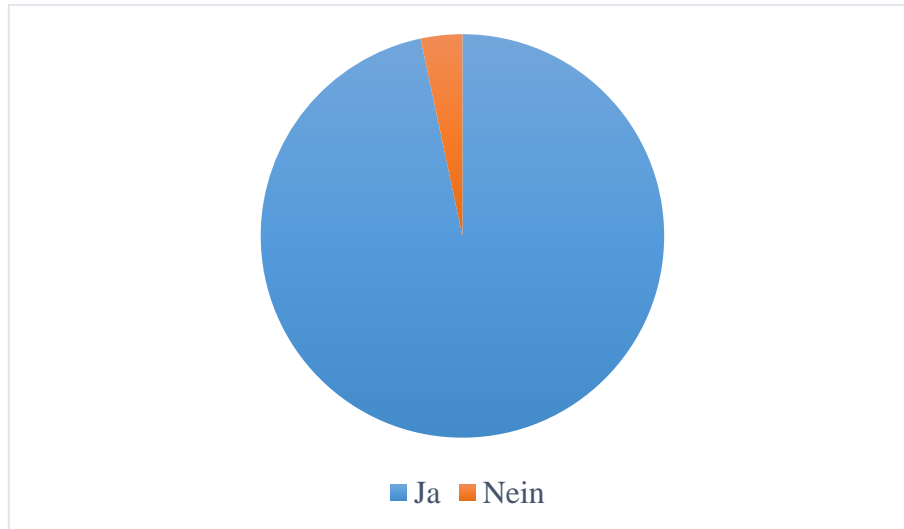
Wie wir dem Spaltengraph entnehmen können, nahmen 10 Mädchen und 20 Jungen an der Untersuchung teil. Die meisten Kinder waren zwischen 9 und 12 Jahren alt, also bilden sie die Kategorie, die ich eigentlich ursprünglich wählen wollte. Dies liegt daran, dass diese Kinder bereits älter und größer sind, also können sie selbst die Märchen lesen und verschiedene moderne Technologien steuern. Meiner Meinung nach sind Kinder im Alter von 6 bis 8 Jahren zu klein und von 13 bis 15 zu groß, um sich für solche Aktivitäten zu interessieren.

Was ist sonst noch für wichtig erachte, ist die Information, dass es in meiner Umfrage zweimal mehr Jungen als Mädchen gibt, daher es ist notwendig, hier diese Tatsache zu berücksichtigen.

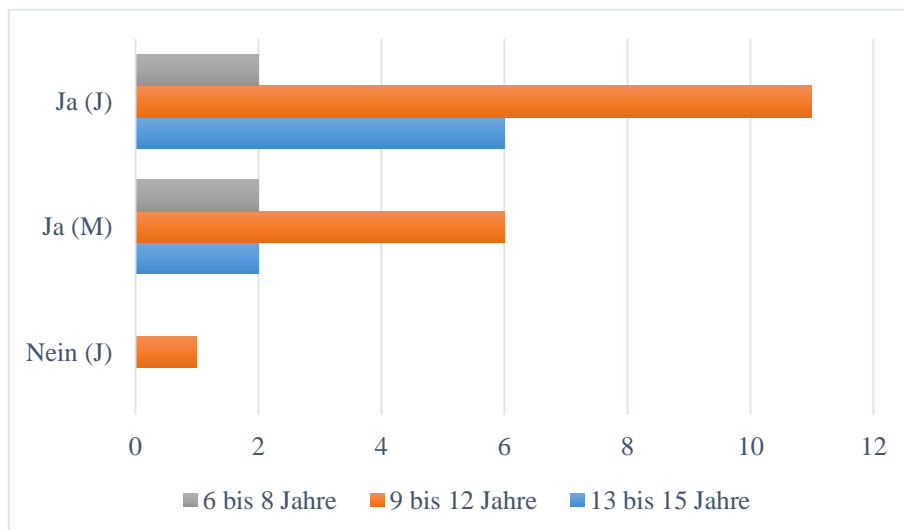
## 1. Magst du Märchen?

Meine erste Frage war, ob die Respondenten Märchen mögen. Ich dachte, es hätte eine hundertprozentige Beteiligung an der Antwort Ja gegeben, trotzdem gibt es ein Nein. Das können wir auf den nachfolgenden Graphen bemerken.

Graph 2: Magst du Märchen? (Quelle: eigene Schaffung)



Graph 3: Magst du Märchen? (Quelle: eigene Schaffung)

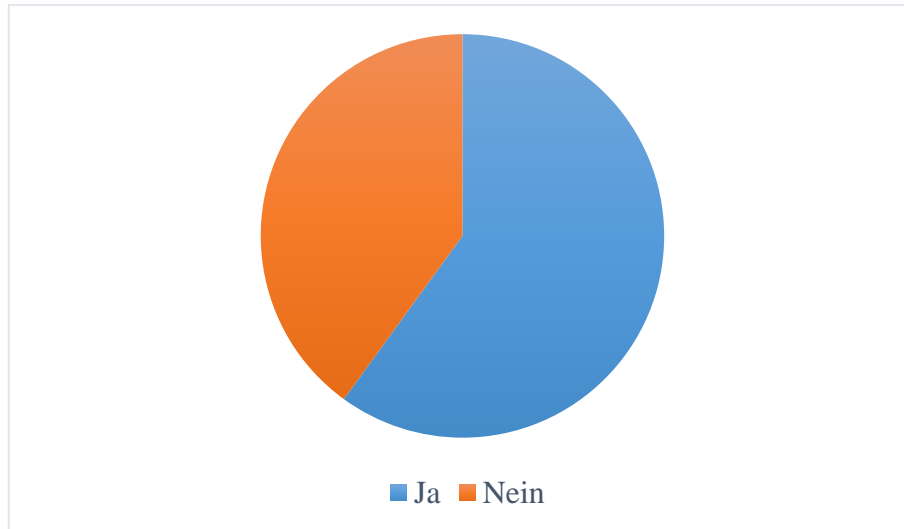


Und wie wir es aus diesem Graph ablesen können, „Nein“ hat ein Junge im Alter von 9 bis 12 Jahren geantwortet.

## 2. Kennst du die Märchen der Gebrüder Grimm?

Ich nehme an, dass jeder die Märchen als *Hänsel und Gretel*, *Schneewittchen*, *Rotkäppchen*, *Aschenputtel* oder *Rapunzel* kennt, aber wer weiß, dass diese von Gebrüder Grimm sind? Also, meine Frage eigentlich lautete: Kennst du Gebrüder Grimm?

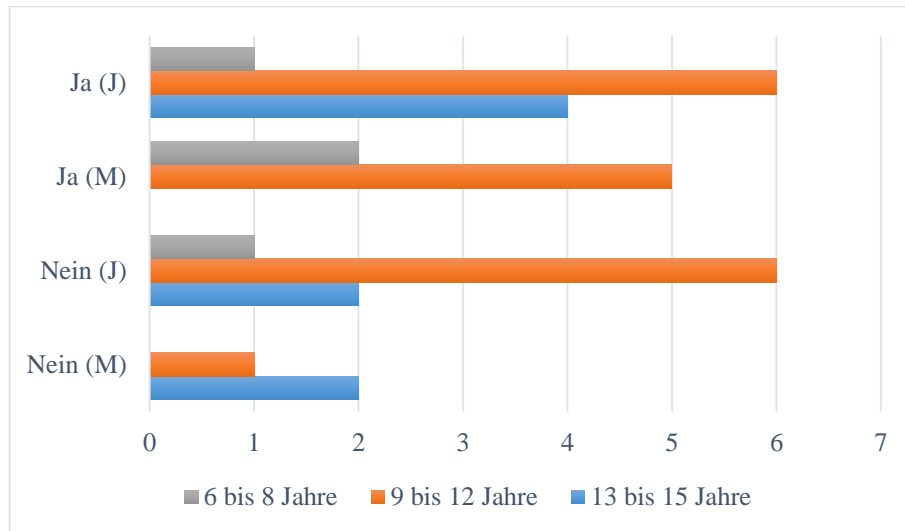
Graph 4: Kennst du die Märchen der Gebrüder Grimm? (Quelle: eigene Schaffung)



Aus dieser Darstellung folgt, dass die Kinder sie kennen. Bei dieser Frage hatte ich noch zwei offene Frage. Die erste lautet: Schreibe Märchen, welches du von den Brüdern Grimm kennst. Am ersten Platz stehen *Dornröschen*, *Schneewittchen* und *Hänsel und Gretel*. In den Antworten gab es auch *Bob und Bobby – Kaninchen aus dem Zauberhut* oder *Der kleine Maulwurf*. Damit kann der vorige Graph (Ja – Nein) ein bisschen abwegig sein. Die andere Frage war, welche andere Autoren von Märchen die Kinder kennen. Da ich die Umfrage für die Kinder aus der Tschechischen Republik benutzte, tauchten die Namen wie Božena Němcová, Karel Jaromír Erben, Karel Čapek und auch Zdeněk Svěrák auf.

Aus dem folgenden Graph geht hervor, dass mehr Jungen als Mädchen diese Autoren kennen. Beide Mädchen zwischen 6 bis 8 Jahren kennen die Gebrüder Grimm, aber keines der befragten Mädchen im Alter von 13 bis 15 Jahren.

Graph 5: Kennst du die Märchen der Gebrüder Grimm? (Quelle: eigene Schaffung)

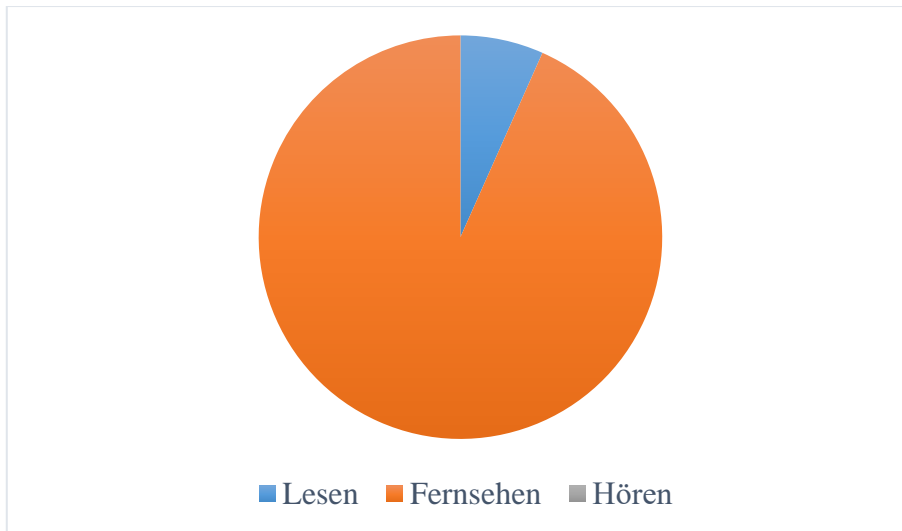




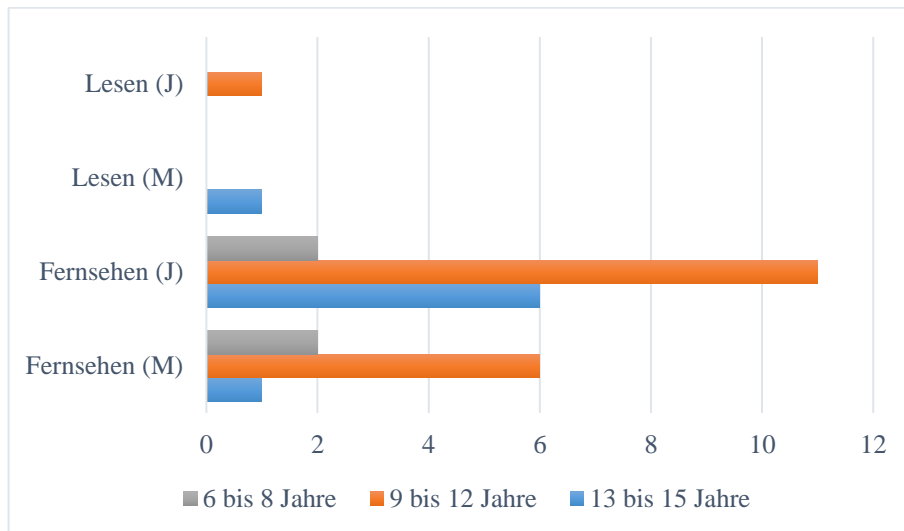
### 3. Liest du, siehst du im Fernsehen oder hörst (Hörbuch) du lieber Märchen?

Ich glaube, dass das Lesen heutzutage ein großer Erfolg ist, aber nur bei Erwachsenen. Wie ich schon schrieb, für Kinder ist das Lesen langweilig und es ist einfacher und besser einen Film zu sehen, als eine Geschichte zu lesen. Durch diese Umfrage wird meine Hypothese bestätigt.

Graph 6: Liest du, siehst du im Fernsehen oder hörst (Hörbuch) du lieber Märchen? (Quelle: eigene Schaffung)



Graph 7: Liest du, siehst du im Fernsehen oder hörst (Hörbuch) du lieber Märchen? (Quelle: eigene Schaffung)

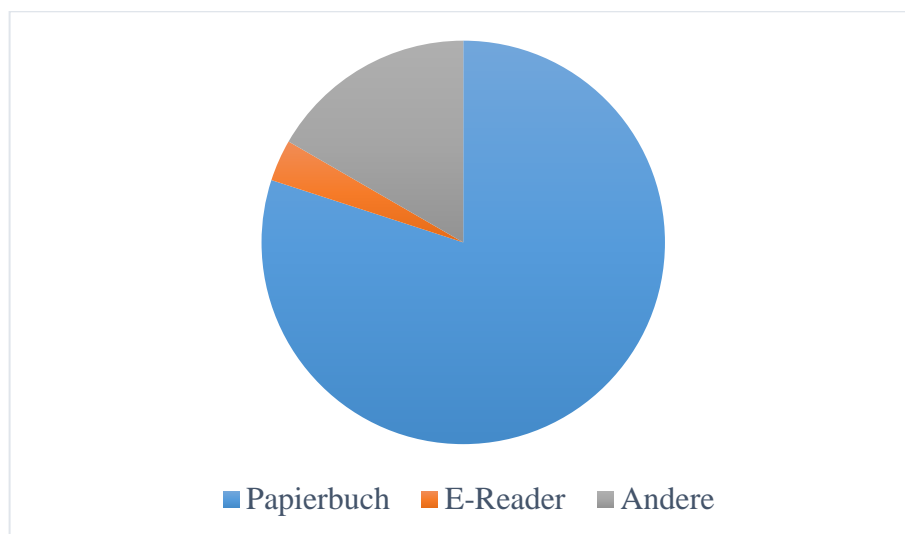


Dieser Graph zeigt, dass nur ein Mädchen im Alter 13 bis 15 und ein Junge zwischen 9 und 12 Jahren lieber lesen als Märchen im Fernsehen sehen.

#### 4. Bevorzugst du beim Lesen ein Papierbuch, E-Reader oder etwas Anderes (Smartphone, Tablet, ...)?

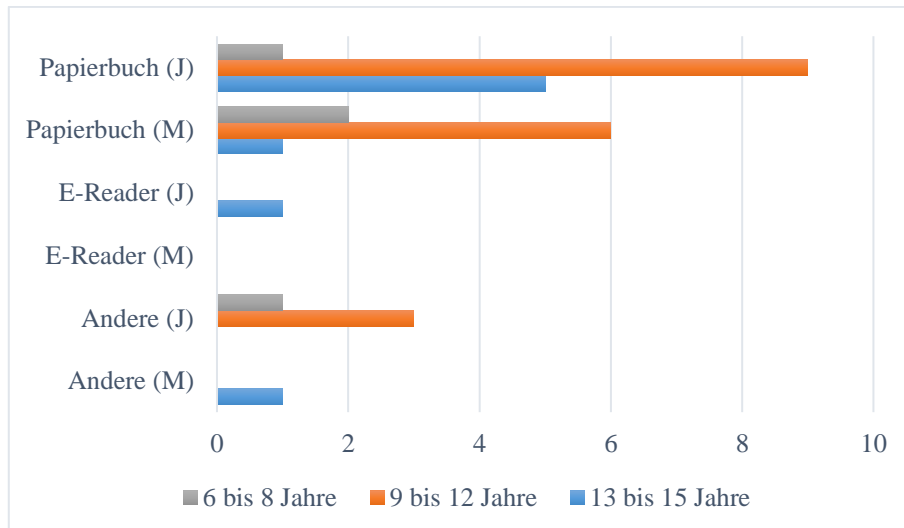
Persönlich stimme ich dem E-Reader bei, da es mir praktischer erscheint. Es ist leicht und passt einfach in der Tasche. Es ist ein idealer Reisebegleiter. Aber das Papierbuch hat auch seine Anziehung, deshalb frage ich die Kinder in der Umfrage danach. Zur Kategorie „Andere“ zähle ich zum Beispiel ein Handy oder Tablet, weil man auch von diesen Geräten lesen kann. Große Überraschung war für mich das, dass mehr Kinder Handy oder Tablet vor E-Reader bevorzugen.

Graph 8: Bevorzugst du beim Lesen ein Papierbuch, E-Reader oder etwas Anderes (Smartphone, Tablet, ...)? (Quelle: eigene Schaffung)



Aus dem folgenden Diagramm geht hervor, dass nur ein Junge im Alter 13 bis 15 Jahren einen E-Reader verwendet, während 5 Kinder, ein Mädchen und vier Jungen, zum Lesen ein Tablet, Handy oder noch etwas Anderes benutzen.

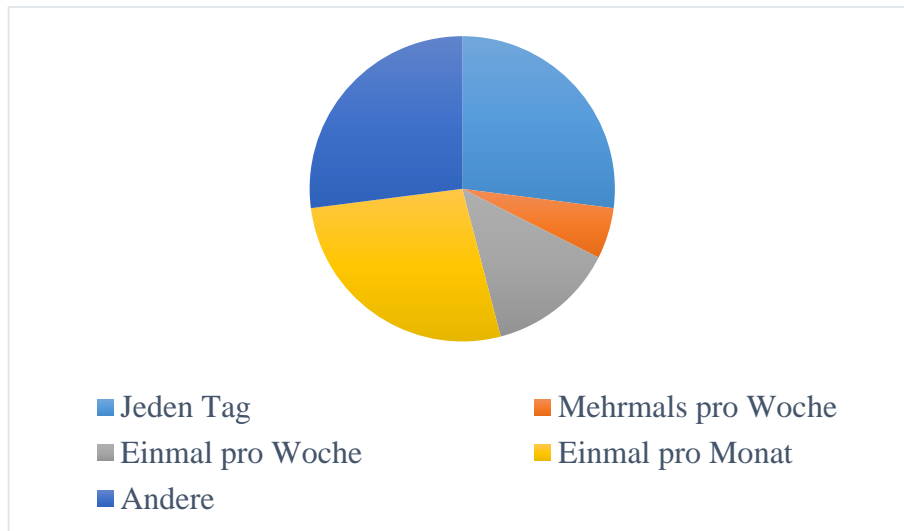
Graph 9: Bevorzugst du beim Lesen ein Papierbuch, E-Reader oder etwas Anderes (Smartphone, Tablet, ...)? (Quelle: eigene Schaffung)



## 5. Wie oft liest du Märchen?

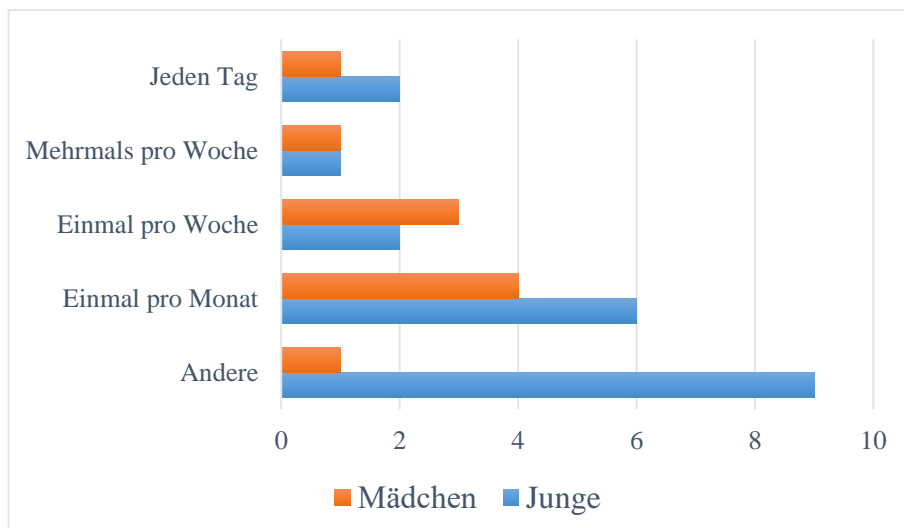
Im vorigen Kapitel beschäftigte ich mich mit dem Einfluss von Märchen auf Kinder, daher halte ich das für wichtig, damit Kinder sie lesen. Nur jedes zehnte an der Umfrage beteiligte Kind liest täglich ein Märchen.

Graph 10: Wie oft liest du Märchen? (Quelle: eigene Schaffung)



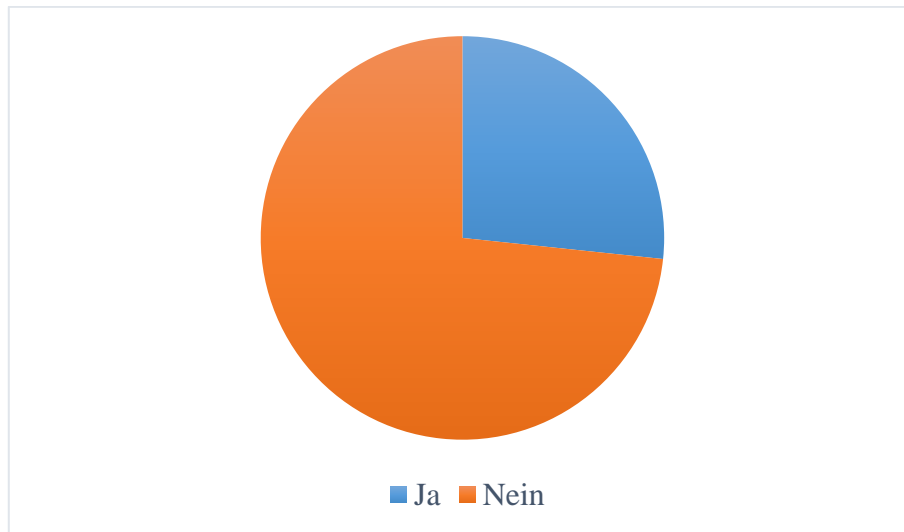
Die Möglichkeit „Andere“ ergänzte ich durch Doppelpunkt und als Antwortfreiheit ließ. Zu dieser Möglichkeit gibt es die Antworten wie "Selten, nur wenn ich wirklich gute Laune habe." oder "Ich lese keine Märchen."

Graph 11: Wie oft liest du Märchen? (Quelle: eigene Schaffung)



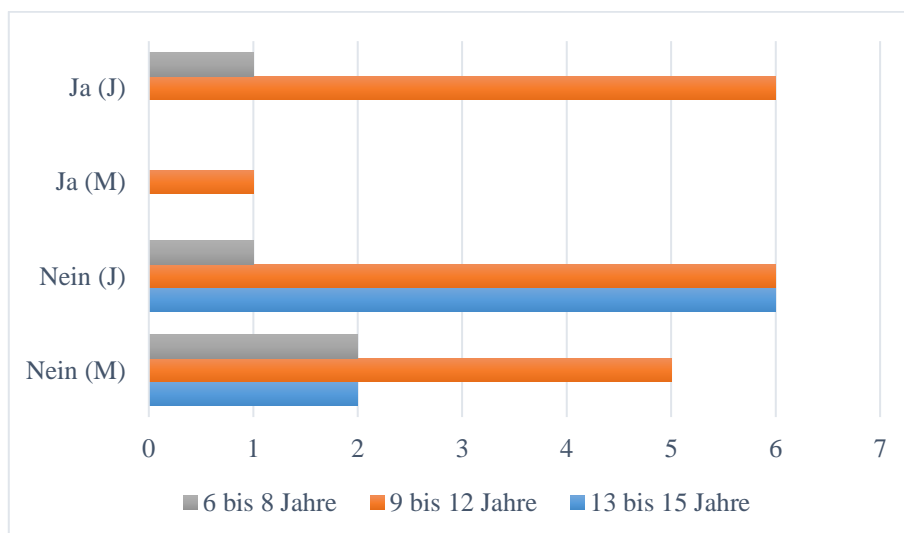
## 6. Kennst du ein Märchen in Form eines Computerspieles?

Graph 12: Kennst du ein Märchen in Form eines Computerspieles? (Quelle: eigene Schaffung)



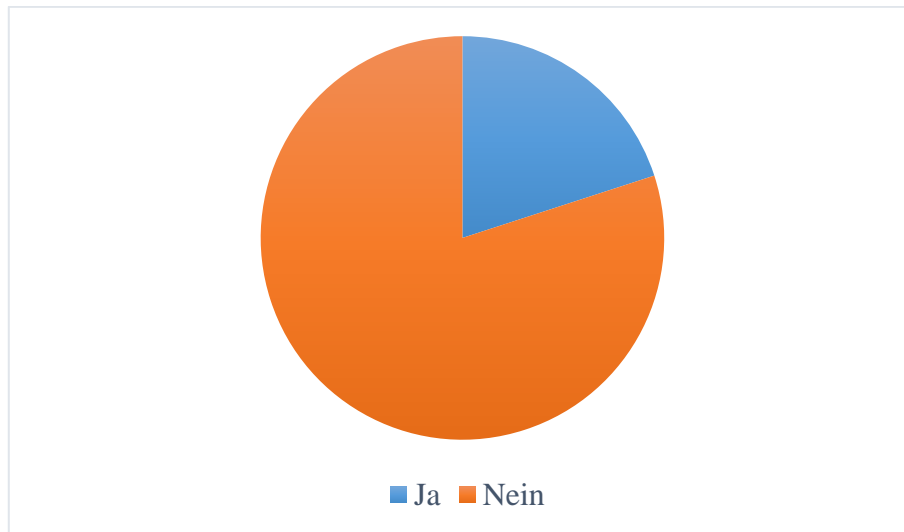
Da die Kinder heutzutage viel am Computer sitzen und Computerspiele ein großes Hobby sind, war ich der Meinung, dass die meisten Kinder ein solches Spiel irgendwo im Internet gesehen hätten. Nur 8 von 30 befragten Kindern, ein Mädchen und sieben Jungen, kennen so ein Spiel. Kein solches Spiel kennen die Kinder zwischen 13 und 15 Jahren.

Graph 13: Kennst du ein Märchen in Form eines Computerspieles? (Quelle: eigene Schaffung)



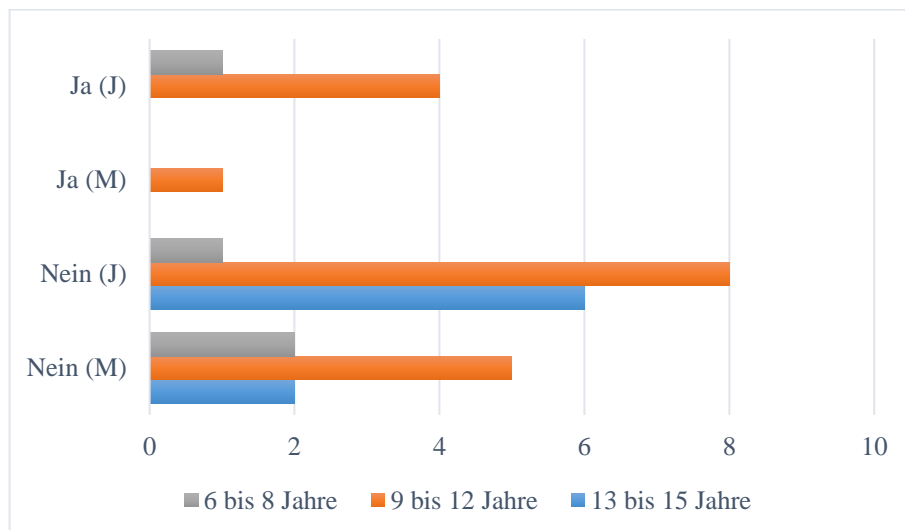
## 7. Hast du jemals so ein Spiel gespielt?

Graph 14: Hast du jemals so ein Spiel gespielt? (Quelle: eigene Schaffung)



Diese Frage finde ich interessant, da sie durch zwei offene Unterfragen ergänzt wurde und die Kinder die Gelegenheit hatten, nachzudenken und ihre Fantasie zu wecken. Aber nicht alle haben sich zurechtgefunden.

15: Hast du jemals so ein Spiel gespielt? (Quelle: eigene Schaffung)

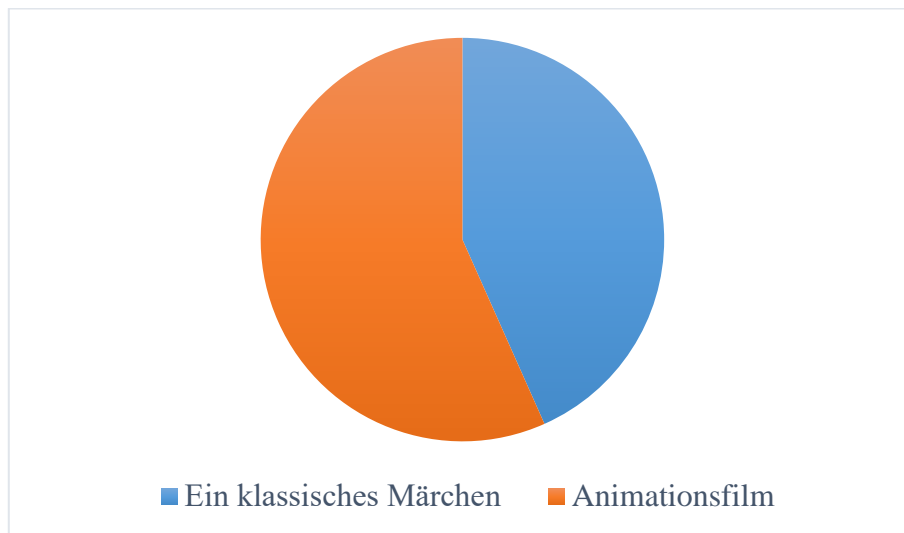


Zu der Frage „Hast du jemals so ein Spiel gespielt?“ gebe ich zwei Möglichkeiten zu. „Wenn ja, schreib welche“ und „Wenn nicht, schreib, welches wahrscheinlich dir Spaß machen würde und warum“. Sie schrieben alle möglichen Spiele, die sie kennen, in die Antwort „Ja.“ Die Antworten „Nein“ wurden oft weggelassen. Aber nicht von allen Kindern. In einer solchen Antwort gab es zum Beispiel „Ich möchte Aschenputtel spielen, das ist mein beliebtes Märchen.“ oder „Rapunzel, es kann Spaß machen.“

## 8. Siehst du lieber ein klassisches Märchen oder Animationsfilm?

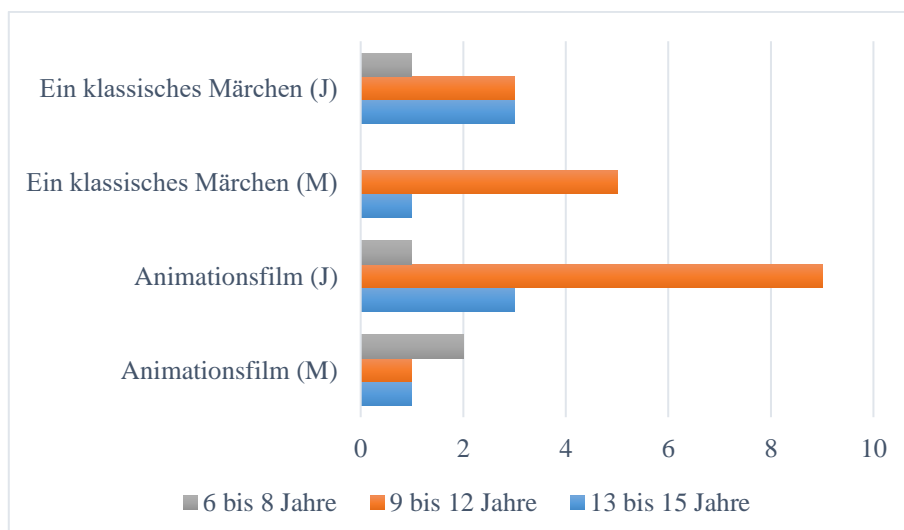
Obwohl Animationsfilm ein Teil des Märchens als solches ist, fragte ich die Kinder, ob sie lieber ein Spielmärchen oder einen Animationsfilm sehen. Das Ergebnis 13 zu 17 hat mich sehr überrascht, weil ich aus eigener Erfahrung angenommen habe, dass für die absolute Mehrheit der Kinder Animationsfilme (*Die Eiskönigin*, *Merida* oder *Rapunzel – Neu verführt* von Disney) in gewisser Weise attraktiver und unterhaltsamer sind. Dies also können wir aus der folgenden Darstellung beobachten.

Graph 16: Siehst du lieber ein klassisches Märchen oder Animationsfilm? (Quelle: eigene Schaffung)



Aus dem nächsten Graph kann man herauslesen, dass einen Animationsfilm vor allem die Jungen im Alter 9 bis 12 Jahren ausgewählt haben. Keines der Mädchen zwischen 6 bis 8 Jahren zog ein Spielmärchen einem Animationsfilm vor.

Graph 17: Siehst du lieber ein klassisches Märchen oder Animationsfilm? (Quelle: eigene Schaffung)



Wie ich schon schrieb, es geht um eine illustrative Umfrage, deren Ziel ist die Entwicklung der modernen digitalen Medien zu ergänzen. Dank der Coronavirus-Pandemie waren die Möglichkeiten begrenzt, aber die Ansicht der heutigen Kinder in einem beschränkten Maß zu erwähnen, fand ich sehr interessant. Diese Diagramme zeigen, dass meine Hypothese, dass die heutigen Kinder lieber Märchen sehen als lesen, bestätigt wurde. Im Gegenteil, ich war sehr überrascht, dass niemand Hörbücher bevorzugt. Die meisten Kinder kennen die Märchen der Gebrüder Grimm, obwohl sich irgendeine offene Antwort manchmal als falsch herausstellte. Als ich die verteilten Fragebögen abholte, entschuldigten sich viele Eltern bei mir und schämten sich, dass ihre Kinder die Märchen der Gebrüder Grimm nicht kennen. Daher war ich sehr über das Ergebnis gefreut. Und wie ich am Anfang schrieb, sind meiner Meinung nach die besten Medienkonsumenten Kinder, daher ist das Ergebnis von Frage 4 für mich gefällig, weil ich dachte, es gäbe mehr Handy- und Tablet-Benutzer als Benutzer von Papierbüchern.



## Resumé

Pro svou bakalářskou práci jsem zvolila velmi rozsáhlé téma a tím je žánr pohádka. Nešlo však ale úplně o literární žánr jako takový, nýbrž o jeho stručnou charakteristiku a jaký vliv mají pohádky na děti a mládež. Dochází také ke srovnání vybrané pohádky od bratří Grimmů ze sbírky pro děti. Porovnávala jsem, jak se tento literární žánr postupně vyvíjel a jeho následnou proměnu závislou na mediálním rozvoji. Tato bakalářská práce je uspořádána do dvou částí, do části teoretické a části praktické.

V teoretické části jsem se zaměřila na pohádku jako literární žánr, na její definici, znaky, funkce a také druhy. Věnovala jsem se také tomu, jak pohádka ovlivňuje děti a proč a v jakém věku je pro ně důležitá. Dále jsem se rozepsala o vzniku a vývoji takového literárního žánru a v neposlední řadě jsem se zmínila o velkých sběratelích klasické lidové německé pohádky, tedy o bratrech Grimmech. Velmi důležité v této části je i shrnutí základních znaků a funkcí vybraných médií. Pro svou práci jsem zvolila média jako literatura, televize a počítač, protože právě tyto média jsou velmi blízká dnešním dětem a dnešní mládeži, na jejichž recepci takové proměny literárního žánru v závislosti na rozvoji moderních digitálních médií a na samotnou proměnu tohoto literárního žánru bude má práce zaměřena v praktické části.

V praktické části mimo jiné popisuji vybrané literární texty z prvního a druhého vydání sbírky *Kinder- und Hausmärchen* od bratří Grimmů. Pro svou bakalářskou práci jsem zvolila pohádku Popelka, kterou znají téměř všichni. Každý ale trochu jinak, což je velmi zajímavé, neboť to nechává dětskou mysl a fantazii stále otevřenou, a proto jsem se zaměřila na originální podobu této pohádky z roku 1812 a na její upravenou verzi z druhého vydání, která vyšla v roce 1819. Na základě toho je v pořadí proměna literárního žánru pohádka v podobě zfilmování a počítačové hry. Zabývala jsem se rozdíly ve zfilmované verzi z roku 1989 a druhé modernější verzi z roku 2010. Velmi odlišné byly samozřejmě po stránce grafické a například i hudební, ale velmi pozoruhodná je charakteristika a především jednání (hlavních) postav. Dalším zajímavým bodem se stala mediální proměna žánru pohádka ve verzi počítačové hry. Na konci své bakalářské práce jsem se ještě pro doplnění těchto informací soustředila na dnešní děti a mládež, jejichž názor a postavení mi v této věci přišel podstatný. Jak se v dnešním světě digitálních médií pohybují a jak je znají. Na základě toho jsem si připravila jednoduchý dotazník s devíti otázkami, z nichž některé byly doplněné o otevřené odpovědi. Dotazníky jsem rozdělila na dívky a chlapce a na tři věkové kategorie.

Výsledky mohou být bohužel trochu zkreslené, neboť se výzkumu zúčastnilo dvakrát více chlapců než dívek.

## Literaturverzeichnis

BERNARD, Jan und Pavla FRÝDLOVÁ. *Malý labyrint filmu*. Praha: Albatros, 1988. ISBN nicht angeführt.

BETTELHEIM, Bruno. *Za tajemstvím pohádek: proč a jak je číst v dnešní době*. Praha: Nakladatelství lidové noviny, 2000. ISBN 80-7106-290-1.

ČEŇKOVÁ, Jana und Kollektiv. *Vývoj literatury pro děti a mládež a její žánrové struktury: adaptace mýtů, pohádek a pověstí, autorská pohádka, poezie, próza a komiks pro děti a mládež*. Praha: Portál, 2006. ISBN 80-7367-095-X.

ČERNOUŠEK, Michal. *Děti a svět pohádek: kouzlo vyprávěného slova*. 2. Praha: Portál, 2019. ISBN 978-80-262-1434-2.

ČERNÝ, Jiří und Jan HOLEŠ. *Sémiotika*. 1. Praha: Portál, 2004. ISBN 80-7178-832-5.

FRANZ, Marie-Louise von. *Psychologický výklad pohádek: smysl pohádkových vyprávění podle jungovské archetypové psychologie*. Praha: Portál, 1998. ISBN 80-7178-260-2.

FREDERKING, Volker. *Mediendidaktik Deutsch. Eine Einführung*. 3. Berlin: Erich Schmidt Verlag GmbH & Co., 2018. ISBN 978-3-503-17749-3.

FROMM, Erich. *Märchen, Mythen, Träume: eine Einführung in das Verständnis einer vergessenen Sprache*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt, 2001. ISBN 3-499-17448-0.

GENČIOVÁ, Miroslava. *Literatura pro děti a mládež ve srovnávacím žánrovém pohledu*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1984. ISBN nicht angeführt.

GRIMM, Brüder. *Kinder- und Hausmärchen*. München: Artemis & Winkler Verlag, 1993. ISBN 3-538-06806-2.

HURST, Bernice. *Encyklopedie komunikačních technik*. 1. Praha: Grada, 1994. ISBN 80-85424-40-1.

JIRÁK, Jan und Barbara KÖPPLOVÁ. *Masová média*. 1. Praha: Portál, 2009. ISBN 978-80-7376-466-3.

KARPATSKÝ, Dušan. *Malý labyrint literatury*. 2. Praha: Albatros, 1997. ISBN 80-00-00527-1.

- KORDA, Jakub. *Úvod do studia televize*. Olomouc: Univerzita Palackého, 2005. ISBN 80-244-1135-0.
- MIČIENKA, Marek und Jan JIRÁK. *Základy mediální výchovy*. Praha: Portál, 2007. ISBN 978-80-7376-315-4.
- MUSIL, Josef. *Elektronická média v informační společnosti*. Praha: Votobia, 2003. ISBN 80-7220-157-3.
- PŁAŻEWSKI, Jerzy. *Filmová řeč*. Přeložil Zdeněk SMEJKAL. Praha: Orbis, 1967. Filmové publikace. ISBN (Váz.)
- PROPP, Wladimir Jakowlewitsch, Miroslav ČERVENKA und Hana ŠMAHELOVÁ. *Morphologie des Märchens*. 1. Jinočany: H&H, 1999. ISBN 80-86022-16-1.
- SCHELLMANN, Bernhard etc. *Média: základní pojmy, návrhy, výroba*. 1. Praha: Europa-Sobotáles, 2004. ISBN 80-86706-06-0.
- SIMANOWSKI, Roberto. *Digitale Medien in der Erlebnisgesellschaft: Kultur – Kunst – Utopien*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag, 2008. ISBN 978-3-499-55696-8.
- SPRING, Walter. *Die Symbolik des Handelns im Märchen: Tun und Nicht-Tun im deutschen Märchen*. Bern: Peter Lang, 2001. ISBN 3-906767-31-0.
- TOMAN, Jaroslav. *Vybrané kapitoly z teorie dětské literatury*. České Budějovice, 1992. ISBN 80-7040-055-2.
- VÁGNEROVÁ, Marie. *Vývojová psychologie I: Dětství a dospívání*. Praha: Karolinum, 2005. ISBN 80-246-0956-8.
- VALENTA, Petr etc. *Mediální činnosti v předškolním a mladším školním věku*. 1. Praha: Raabe, 2016. ISBN 978-80-7496-222-6.

## Internetquellen

URL1: Online verfügbar unter: <https://www.duden.de/suchen/dudenonline/märchen>,  
[zuletzt geprüft am 17.10.2019]

URL2: Online verfügbar unter: <http://www.grimms.de/de/content/wer-waren-die-brüder-grimm>, [zuletzt geprüft am 28-10-2019].

URL3: Online verfügbar unter:  
[http://www.deutschestextarchiv.de/grimm\\_maerchen01\\_1812/122](http://www.deutschestextarchiv.de/grimm_maerchen01_1812/122), [zuletzt geprüft am  
23.2.2020]

URL4: Online verfügbar unter [https://lehrerfortbildung-bw.de/u\\_sprachlit/deutsch/gym/bp2016/fb6/5\\_film/1\\_theorie/2\\_film\\_sprache-text/](https://lehrerfortbildung-bw.de/u_sprachlit/deutsch/gym/bp2016/fb6/5_film/1_theorie/2_film_sprache-text/), [zuletzt geprüft am 14.05.2020]

URL5: Online verfügbar unter <https://docplayer.org/44806088-Filmsprache-1-definition-2-elemente-der-filmsprache-film.html>, [zuletzt geprüft am 13.05.2020]

URL 6: Online verfügbar unter [https://www.medienanstalt-nrw.de/fileadmin/lfm-nrw/Publikationen-Download/LfM\\_Dokumentation\\_39\\_Online\\_Computerspiele.pdf](https://www.medienanstalt-nrw.de/fileadmin/lfm-nrw/Publikationen-Download/LfM_Dokumentation_39_Online_Computerspiele.pdf), [zuletzt geprüft am 14.05.2020]

URL7: Online verfügbar unter <https://www.duden.de/rechtschreibung/Merchandising>, [zuletzt geprüft am 15.05.2020]

URL8: Online verfügbar unter  
[https://mediarep.org/bitstream/handle/doc/13448/Theater\\_und\\_Medien\\_125-132\\_Kattenbelt\\_Multi-Trans-Intermedialitaet.pdf?sequence=1](https://mediarep.org/bitstream/handle/doc/13448/Theater_und_Medien_125-132_Kattenbelt_Multi-Trans-Intermedialitaet.pdf?sequence=1), [zuletzt geprüft am  
13.05.2020]

## **Filme**

*Aschenputtel* [film]. Gerichtet von Karin BRANDAUER. Deutschland, Frankreich, Italien, Tschechoslowakei: OMNIA-Toro-Filmproduktion, 1989.

*Aschenputtel* [film]. Gerichtet von Susanne ZANKE. Deutschland: Provobis, Moviepool GmbH, 2010.

*Cinderella* [film]. Gerichtet von Clyde GERONIMI, Wilfred JACKSON und Hamilton LUSKE. USA: Walt Disney, 1950.

# Anlagen

Anlage 1: Fragebogen, Teil 1 (Quelle: eigene Schaffung)

**Zakroužkuj:**

**Věk:**            6-8            9-12            13-15

**Pohlaví:**      dívka    -    chlapec

**1. Máš rád/a pohádky?**

- a) ano
- b) ne

**2. Znáš pohádky bratří Grimmů?**

- a) ano
- b) ne

**Napiš jaké:**

**3. Jaké jiné autory pohádek znáš:**

**4. Pohádky raději čteš, sleduješ nebo posloucháš?**

- a) čtu
- b) sleduji v TV
- c) poslouchám Audioknihy

**5. Pokud čteš pohádky, upřednostňuješ papírovou knihu, elektronickou čtečku knih nebo jiné?**

- a) kniha
- b) čtečka
- c) jiné (smartphone, tablet apod.)

**6. Jak často čteš pohádky?**

- a) denně
- b) několikrát týdně
- c) asi jednu za týden
- d) jednou za 14 dní
- e) asi jednou za měsíc
- f) jiné (napíš):

**7. Znáš nějakou pohádku ve formě počítačové hry?**

- a) ano
- b) ne

Pokud ano, napiš jakou:

**8. Hrál/a si někdy takovou hru?**

- a) ano
- b) ne

Pokud ano, napiš jakou:

Pokud ne, napiš, která by tebe (nejvíc) bavila a proč:

**9. Pokud bys měl/a na vybranou, tak si raději pustíš klasickou pohádku nebo animovaný film?**

- a) klasickou pohádku
- b) animovaný film



Anlage 3: Einstellungsgröße (Quelle: URL5)



1. Weit (W)



5. Amerikanisch (A)



2. Total (T)



6. Nah (N)



3. Halbtotale (HT)



7. Groß (G)



4. Halbnah (HN)



8. Detail (D)

## Verzeichnis von Graphen

Graph 1: Anzahl von Kindern, Alterskategorien und Geschlechterverteilung (Quelle: eigene Schaffung) .....	36
Graph 2: Magst du Märchen? (Quelle: eigene Schaffung).....	38
Graph 3: Magst du Märchen? (Quelle: eigene Schaffung).....	38
Graph 4: Kennst du die Märchen der Gebrüder Grimm? (Quelle: eigene Schaffung).....	39
Graph 5: Kennst du die Märchen der Gebrüder Grimm? (Quelle: eigene Schaffung).....	40
Graph 6: Liest du, siehst du im Fernsehen oder hörst (Hörbuch) du lieber Märchen? (Quelle: eigene Schaffung).....	41
Graph 7: Liest du, siehst du im Fernsehen oder hörst (Hörbuch) du lieber Märchen? (Quelle: eigene Schaffung).....	41
Graph 8: Bevorzugst du beim Lesen ein Papierbuch, E-Reader oder etwas Anderes (Smartphone, Tablet, ...)? (Quelle: eigene Schaffung).....	42
Graph 9: Bevorzugst du beim Lesen ein Papierbuch, E-Reader oder etwas Anderes (Smartphone, Tablet, ...)? (Quelle: eigene Schaffung).....	43
Graph 10: Wie oft liest du Märchen? (Quelle: eigene Schaffung).....	44
Graph 11: Wie oft liest du Märchen? (Quelle: eigene Schaffung).....	44
Graph 12: Kennst du ein Märchen in Form eines Computerspieles? (Quelle: eigene Schaffung) .....	45
Graph 13: Kennst du ein Märchen in Form eines Computerspieles? (Quelle: eigene Schaffung) .....	45
Graph 14: Hast du jemals so ein Spiel gespielt? (Quelle: eigene Schaffung).....	46
15: Hast du jemals so ein Spiel gespielt? (Quelle: eigene Schaffung) .....	46
Graph 16: Siehst du lieber ein klassisches Märchen oder Animationsfilm? (Quelle: eigene Schaffung) .....	47
Graph 17: Siehst du lieber ein klassisches Märchen oder Animationsfilm? (Quelle: eigene Schaffung) .....	47