

Universität Koblenz-Landau

Campus Landau

Diplomstudiengang Erziehungswissenschaft

DIPLOMARBEIT

Die Darstellung von Gut und Böse in animierten Spielfilmen für Kinder  
Eine inhaltsanalytische Untersuchung

Fach oder Studienrichtung: Medienpädagogik / Pädagogik der frühen Kindheit

vorgelegt von: Felix Fabian Hemmerich

Matrikelnummer: 209120267

Referent: Dr. Uli Gleich

Korreferentin: Prof. Dr. Gisela Kammermeyer

vorgelegt am: 08.10.2015

# Inhaltsverzeichnis

Einleitung.....	5
1 Überblick über den (inhaltsanalytischen) Forschungsstand zur Darstellung von Filmfiguren in animierten Spielfilmen für Kinder.....	10
1.1 Die Darstellung der Figuren in animierten Kinderfilmen hinsichtlich demografischer, physischer und sprachlicher Merkmale.....	10
1.2 Die Darstellung der Figuren in animierten Kinderfilmen hinsichtlich persönlichkeits- und verhaltensbezogener Merkmale.....	23
2 Theorien und empirische Forschungsbefunde zur Wirkung der Rezeption von Animationsfilmen auf Kinder.....	37
2.1 Theoretische Annahmen und empirische Befunde zur Wirkung animierter Filmdarstellungen auf das Verhalten von Kindern .....	38
2.1.1 Die Sozial-kognitive Theorie.....	38
2.1.2 Empirische Forschungsbefunde zur Wirkung animierter Filmdarstellungen auf das Verhalten von Kindern.....	41
2.2 Theoretische Annahmen und empirische Befunde zur Wirkung animierter Filmdarstellungen auf Einstellungen, Bewertungen und Realitätsüberzeugungen von Kindern.....	46
2.2.1 Die Kultivierungsthese .....	46
2.2.2 Empirische Forschungsbefunde zur Wirkung animierter Filmdarstellungen auf Einstellungen, Überzeugungen und Bewertungen von Kindern.....	49
3 Methodik der eigenen inhaltsanalytischen Studie zur Darstellung von Gut und Böse in animierten Kinderfilmen.....	54
3.1 Darlegung der Forschungsfragen.....	54
3.2 Operationalisierung der zu untersuchenden Variablen .....	58
3.2.1 Operationalisierung der demografischen und physischen Merkmale.....	60
3.2.2 Operationalisierung der sprachlichen Merkmale.....	62
3.2.3 Operationalisierung der persönlichkeits- und verhaltensbezogenen Merkmale.....	63
3.3 Bestimmung und Beschreibung der Stichprobe der zu analysierenden Filme.....	68
3.4 Kodiervorgang und Bestimmung der Intercoder-Reliabilität.....	71
3.4.1 Eigene Kodierung der zu analysierenden Filme.....	72
3.4.2 Ermittlung der Intercoder-Reliabilität.....	74
4 Ergebnisse.....	78

4.1 Häufigkeitsverteilungen sowie Lage- und Streuungsmaße der Untersuchungsmerkmale	78
4.1.1 Häufigkeitsverteilungen sowie Lage- und Streuungsmaße demografischer und physischer Untersuchungsmerkmale	78
4.1.2 Häufigkeitsverteilungen sowie Lage- und Streuungsmaße sprachlicher Untersuchungsmerkmale	80
4.1.3 Häufigkeitsverteilungen sowie Lage- und Streuungsmaße persönlichkeits- und verhaltensbezogener Untersuchungsmerkmale	81
4.2 Die Beziehung zwischen der Darstellung der Güte bzw. Boshaftigkeit und der Darstellung weiterer Merkmale von Filmfiguren in CGI-animierten Kinderfilmen	83
4.2.1 Zusammenhänge zwischen demografischen und physischen Merkmalen und der Güte bzw. Boshaftigkeit animierter Filmfiguren	84
4.2.2 Zusammenhänge zwischen sprachlichen Merkmalen und der Güte bzw. Boshaftigkeit animierter Filmfiguren	88
4.2.3 Zusammenhänge zwischen persönlichkeits- und verhaltensbezogenen Merkmalen und der Güte bzw. Boshaftigkeit animierter Filmfiguren	89
4.3 Charakteristische Merkmale der Extremgruppen „eindeutig guter“ und „eindeutig böser“ animierter Filmfiguren	93
4.3.1 Charakteristika eindeutig guter Filmfiguren	94
4.3.1.1 Demografische und physische Merkmale eindeutig guter Filmfiguren	94
4.3.1.2 Sprachliche Merkmale eindeutig guter Filmfiguren	95
4.3.1.3 Persönlichkeits- und verhaltensbezogene Merkmale eindeutig guter Filmfiguren	96
4.3.2 Charakteristika eindeutig böser Filmfiguren	97
4.3.2.1 Demografische und physische Merkmale eindeutig böser Filmfiguren	97
4.3.2.2 Sprachliche Merkmale eindeutig böser Filmfiguren	99
4.3.2.3 Persönlichkeits- und verhaltensbezogene Merkmale eindeutig böser Filmfiguren	99
4.4 Die Beziehung zwischen der Darstellung einer Wandlung der Güte bzw. Boshaftigkeit und der Darstellung weiterer Merkmale von Filmfiguren in CGI-animierten Kinderfilmen	101
4.4.1 Zusammenhänge zwischen der Wandlung der Güte bzw. Boshaftigkeit von Filmfiguren und ihren demografischen und physischen Merkmalen	102

4.4.2 Zusammenhänge zwischen der Wandlung der Güte bzw. Boshaftigkeit von Filmfiguren und ihren sprachlichen Merkmalen .....	104
4.4.3 Zusammenhänge zwischen der Wandlung der Güte bzw. Boshaftigkeit von Filmfiguren und ihren persönlichkeits- und verhaltensbezogenen Merkmalen .....	106
5 Diskussion .....	110
5.1 Zusammenfassung und Beurteilung der eigenen inhaltsanalytischen Befunde.....	110
5.1.1 Zusammenfassung und Beurteilung der Ergebnisse zur Beziehung zwischen der Darstellung von Gut und Böse und der Darstellung demografischer und physischer Merkmale animierter Filmfiguren.....	112
5.1.2 Zusammenfassung und Beurteilung der Ergebnisse zur Beziehung zwischen der Darstellung von Gut und Böse und der Darstellung sprachlicher Merkmale animierter Filmfiguren.....	119
5.1.3 Zusammenfassung und Beurteilung der Ergebnisse zur Beziehung zwischen der Darstellung von Gut und Böse und der Darstellung persönlichkeits- und verhaltensbezogener Merkmale animierter Filmfiguren.....	120
5.2 Ableitung pädagogischer Konsequenzen .....	125
5.3 Limitationen der eigenen Untersuchung und Hinweise auf weiteren Forschungsbedarf .....	129
5.3.1 Limitationen der eigenen Inhaltsanalyse und weiterer inhaltsanalytischer Forschungsbedarf.....	129
5.3.2 Weiterer Forschungsbedarf im Hinblick auf Rezeptions- und Wirkungsstudien.	132
Literaturverzeichnis.....	135
Anhang.....	142

## Einleitung

Im Jahr 1937 kam mit dem Disneyfilm *Schneewittchen und die Sieben Zwerge* der erste abendfüllende Zeichentrickfilm für Kinder ins Kino und feierte große Erfolge bei seinen Zuschauern. Viele weitere ähnlich erfolgreiche animierte Spielfilme folgten in den kommenden Jahren, wurden im Laufe der Zeit zu einem festen Bestandteil westlicher Kultur und sind heutzutage aus dem Alltag vieler Kinder weltweit kaum noch wegzudenken. Die Animationstechnik, die für entsprechende Filme verwendet wird, unterlag dabei im Laufe der Zeit einem Wandel und so sind mittlerweile die meisten neueren Filme nicht mehr „klassische“ Zeichentrickfilme, sondern computeranimierte bzw. CGI- (Computer Generated Imagery-) animierte Filme.<sup>1</sup> Die Popularität von Animationsfilmen lässt sich unter anderem an den Einspielergebnissen in deutschen Kinos erkennen: So waren z.B. unter den 30 von 1968 bis 2015 produzierten umsatzstärksten Kinofilmen in Deutschland gleich sechs animierte Filme für Kinder (*Das Dschungelbuch*, *Der König der Löwen*, *Ice Age 2-4* und *Findet Nemo*).<sup>2</sup> Doch auch zuhause werden die Filme von vielen Kindern angeschaut: In einer US-amerikanischen Studie der Kaiser Family Foundation (2003, S. 10) wird z.B. berichtet, dass in mehr als der Hälfte der Haushalte mit 0 bis 6-jährigen Kindern mindestens 20 DVDs mit Kinderfilmen vorhanden sind und aus einer Studie von Mares (1998, S. 125-126) geht hervor, dass Kinder im Alter von 2 bis 10 Jahren die Filme, sofern sie ihnen zuhause zur Verfügung stehen, in der Regel nicht nur einmal, sondern immer wieder anschauen.

Alles in allem kann also auf jeden Fall von einem hohen Stellenwert animierter Spielfilme innerhalb der Kinderkultur gesprochen werden. Es erscheint daher bedeutsam, auch die Inhalte dieser Filme genauer unter die Lupe zu nehmen, denn eine genaue Kenntnis der Film-Darstellungen, mit denen viele Kinder konfrontiert werden und deren Rezeption daher vermutlich nicht ohne Wirkung auf sie bleibt, kann in vielerlei Hinsicht als sinnvoll erachtet werden. So vertritt z.B. Giroux (1999) die Auffassung, dass Animationsfilme dazu beitragen können, die Vorstellungen von Kindern nachhaltig zu beeinflussen und bezeichnet Disney-Zeichentrickfilme als „pädagogische Maschinen“, die „Kindern gesellschaftliche Rollen, Werte und Ideale mit mindestens ebensoviel kultureller Autorität wie die traditionellen

---

1 In den folgenden Ausführungen dieser Arbeit wird sowohl der Begriff „computeranimiert“ als auch der Begriff „CGI-animiert“ verwendet. Die Begriffe sind dabei synonym zu verstehen.

2 Diese und andere Daten zu Kino-Einspielergebnissen in Deutschland und den USA können auf der Webseite [www.insidekino.de](http://www.insidekino.de) nachgelesen werden. Die konkret genannten Zahlen sind unter der URL <http://insidekino.de/DJahr/DAlltime100bo.htm> (Stand: 2.9.2015) abrufbar.

Lehrstätten Schule, Kirche und Familie“ (S. 3) vermitteln. Daher ist es seiner Meinung nach dringend geboten, diese Filme einer sorgfältigen Betrachtung zu unterziehen (Giroux, S. 6).

In der vorliegenden Diplomarbeit wurde eine genau solche Betrachtung von Darstellungen in animierten Kinderfilmen angestrebt und durchgeführt. Die zentrale Fragestellung, von der das Vorgehen in dieser Arbeit geleitet wurde, lautete: „Wie hängt die Darstellung demografischer, physischer, sprachlicher sowie persönlichkeits- und verhaltensbezogener Merkmale von Filmfiguren in aktuellen computeranimierten Spielfilmen für Kinder mit der Darstellung der „Güte“ bzw. „Boshaftigkeit“ dieser Figuren zusammen?“ Als methodisches Vorgehen zur Beantwortung dieser Fragestellung wurde das Verfahren einer quantitativen Inhaltsanalyse gewählt, da es für besonders geeignet gehalten wurde, um Film-Darstellungen möglichst objektiv zu untersuchen. Die Methode der Inhaltsanalyse eignet sich zur systematischen Beschreibung und Beurteilung von Medieninhalten und kann der Quantifizierung und Qualifizierung ihrer Wirkungspotenziale dienen (Six, Gleich & Gimmler, 2007, S. 46). Einer *quantitativen* Inhaltsanalyse wurde für die Erforschung der Thematik dieser Arbeit der Vorzug gegeben, um durch die damit einhergehenden statistischen Analysen möglichst genau die Zusammenhänge zwischen verschiedenen Merkmalen der Filmfiguren über gleich mehrere Animationsfilme hinweg zu ergründen. Zum einen wurde dazu die „Güte“ bzw. „Boshaftigkeit“ von Filmfiguren, die sich auf das Gesamtverhalten einer Figur innerhalb eines Films bezog, als abhängige Variable behandelt und in ihrer Beziehung zu diversen anderen (demografischen, physischen, sprachlichen, persönlichkeits- und verhaltensbezogenen) Merkmalen der Filmfiguren, die dann jeweils als unabhängige Variablen fungierten, untersucht. Zusätzlich wurden aber auch Extremgruppenanalysen durchgeführt, in denen speziell ganz besonders „gute“ und besonders „böse“ Charaktere näher untersucht wurden und es wurden speziell solche Figuren näher untersucht, die innerhalb eines Films eine grundlegende Wandlung ihrer „Güte“ bzw. „Boshaftigkeit“ durchmachten. Alles in allem sollte auf diese Weise letztlich ein möglichst umfassendes Bild über die Darstellung von „Gut“ und „Böse“ in animierten Spielfilmen für Kinder ermöglicht werden.

Der Grund für das eigene Interesse an genau dieser Thematik liegt unter anderem in Wirkungsannahmen begründet. Beispielsweise geht die Kultivierungsthese (z.B. Gerbner, 1969) davon aus, dass durch die regelmäßige Rezeption medialer Inhalte auch die Realitätsüberzeugungen von Menschen „verzerrt“ werden. Im Hinblick auf die Darstellung von „Gut“ und „Böse“ in animierten Kinderfilmen könnte das z.B. heißen, dass Kinder durch das häufige Anschauen von Filmen, in denen Figuren, die sich durch bestimmte Merkmale auszeichnen (bestimmtes Geschlecht, bestimmtes Alter etc.), gleichzeitig regelmäßig als

besonders „gut“ oder „böse“ dargestellt werden, die Vorstellung entwickeln, dass auch real existierende Personen mit gleichen oder ähnlichen Merkmalen wie diese Charaktere (z.B. gleiches Geschlecht, gleiches Alter etc.) tendenziell eher „gut“ (bzw. „sympathisch“) oder eher „böse“ (bzw. „unsympathisch“) sind. Eine wichtige Rolle spielen in diesem Zusammenhang Stereotype, die durch die möglicherweise klischeehafte Art der Darstellung „guter“ und „böser“ Filmcharaktere gefördert werden können. Unter einem Stereotyp kann nach Pürer (2003) die „Äußerung einer auf verhältnismäßig wenige Orientierungspunkte verminderten, längerfristig unveränderten und trotz neuer oder sogar gegenteiliger Erfahrungen verfestigten, starren Einstellung“ (S. 438-439) verstanden werden. Wie er weiter ausführt, hat ein Stereotyp „die Form eines Urteils, das a) in ungerechtfertigt vereinfachender und verallgemeinernder Weise und b) in gefühlsmäßig wertender Tendenz bestimmten Personen und Gruppen Eigenschaften oder Verhaltensweisen zu- oder aberkennt“ (Pürer, S. 438-439). Ausgehend von bisherigen Befunden kann angenommen werden, dass die Darstellung typischer „guter“ bzw. „böser“ animierter Filmfiguren durchaus oft klischeehaft und eindimensional ausfällt und daher die Entstehung von Stereotypen begünstigen kann: So wurde z.B. in einer Inhaltsanalyse festgestellt, dass besonders „gute“ Figuren in animierten Kinderfilmen überdurchschnittlich oft gleichzeitig als besonders attraktiv dargestellt werden (Bazzini, Curtin, Joslin, Regan & Martz, 2010, S. 2697). Ein Ziel dieser Diplomarbeit lag daher darin, mehr darüber herauszufinden, inwieweit ähnlich klischeehafte Darstellungen „guter“ und „böser“ Figuren auch in den hier untersuchten Animationsfilmen für Kinder zu finden waren, um somit zumindest ansatzweise das Potenzial der Filmdarstellungen zur Etablierung stereotyper Vorstellungen auf Seiten der Kinder abschätzen zu können. Es muss jedoch betont werden, dass eine rein inhaltsanalytische Untersuchung wie in dieser Arbeit nicht genutzt werden kann, um auf tatsächliche Wirkungen aufseiten der Kinder zu schließen, da dazu ergänzende Wirkungsstudien notwendig wären. Für die künftige Planung solcher Studien können sich Inhaltsanalysen aber möglicherweise dennoch als nützlich erweisen.

Eine quantitativ-inhaltsanalytische Untersuchung der Darstellung von „Gut“ und „Böse“ in animierten Kinderfilmen kann auch deshalb als relevant betrachtet werden, da hierzu bislang noch relativ wenige empirische Befunde existieren. Bei der Recherche für diese Arbeit konnten zwar viele Inhaltsanalysen von Darstellungen in animierten Kinderfilmen gefunden werden, aber nur wenige quantitative Inhaltsanalysen, die auch konkrete Befunde speziell dazu beinhalteten, durch welche Merkmale sich „gute“ und „böse“ Filmfiguren in diesen Filmen typischerweise auszeichnen (darunter z.B. die Studien von Bazzini et al., 2010 sowie Smith, Pieper, Granados & Choueitti, 2010). Aufgrund dessen wurde es als lohnenswert

erachtet, den Zusammenhang zwischen der „Güte“ bzw. „Boshaftigkeit“ animierter Filmfiguren und weiteren Darstellungsmerkmalen dieser Figuren in der eigenen Arbeit näher zu ergründen. Vor allem aber wurde für die eigene Inhaltsanalyse in dieser Diplomarbeit die Entscheidung getroffen, ausschließlich besonders aktuelle *computeranimierte* und gleichzeitig bewusst *nicht nur Disney-Filme* zu untersuchen. Der Grund hierfür lag darin, dass in einer Vielzahl der bisherigen Studien ausschließlich „klassische“ *Disney-Zeichentrickfilme* untersucht wurden. Dies ist angesichts der Tatsache, dass lange Zeit fast alle erfolgreichen Animationsfilme von Disney produziert wurden und Zeichentrickfilme waren, zwar nicht verwunderlich, verweist jedoch auf eine derzeitige Forschungslücke, was die inhaltsanalytische Untersuchung animierter Kinderfilme anderer Filmstudios und animierter Kinderfilme mit einer anderen Animationstechnik angeht. Da sich die Ergebnisse der Inhaltsanalysen, in denen nur animierte Disney-Filme untersucht wurden, nicht ohne Weiteres auf Animationsfilme anderer Filmstudios übertragen lassen (Cox, Garrett & Graham, 2005, S. 279), kann es als längst überfällig angesehen werden, auch *computeranimierte* Filme wie *Shrek*, *Ice Age* u.v.m., die weder Zeichentrickfilme sind, noch von Disney produziert wurden, im Rahmen einer quantitativen Inhaltsanalyse zu untersuchen. Die wenigen bisherigen Studien, in denen CGI-animierte Kinderfilme bislang überhaupt untersucht wurden, waren meist *qualitativer* Art (z.B. Birthsiel, 2014) und bezogen sich oft nur auf einzelne Filme (z.B. Brydon, 2009; Flynn, 2010; Pimentel & Velázquez, 2009). Diese Diplomarbeit stellt daher, zumindest nach eigenem Kenntnisstand, die bislang erste Studie dar, in der gleich mehrere aktuelle CGI-animierte Spielfilme für Kinder verschiedener Filmstudios *quantitativ-inhaltsanalytisch* untersucht wurden.<sup>3</sup>

Die vorliegende Arbeit setzt sich aus einem Theorieteil, in dem wichtige bisherige Befunde zur Thematik dargelegt werden und einem empirischen Teil, in dem die eigene inhaltsanalytische Studie ausführlich erörtert wird, zusammen. Der Theorieteil besteht aus zwei Kapiteln: In Kapitel 1 wird zunächst der bisherige (inhaltsanalytische) Forschungsstand zur Darstellung animierter Filmfiguren beschrieben, indem zahlreiche empirische Befunde zur Darstellung demografischer, physischer sowie persönlichkeits- und verhaltensbezogener Merkmale der Charaktere in animierten Spielfilmen beschrieben werden. Sofern es hierzu Befunde gab, wird zudem jeweils auf Zusammenhänge zwischen der Darstellung dieser

---

3 Es konnte zwar auch eine *quantitative* Inhaltsanalyse (Padilla-Walker, Coyne, Fraser & Stockdale, 2013) ausgemacht werden, in der neben Disney-Zeichentrickfilmen auch *computeranimierte* Filme untersucht wurden, allerdings handelte es sich bei diesen Filmen ausschließlich um solche, die von Pixar produziert worden waren. Pixar ist jedoch selbst schon seit längerem ein Tochterunternehmen Disneys.

Merkmale und der Darstellung der „Güte“ bzw. „Boshaftigkeit“ der Figuren eingegangen. Da die inhaltsanalytischen Befunde auch im Hinblick auf ihr Wirkungspotenzial von Interesse sind, werden anschließend in Kapitel 2 zwei Theorien (die Sozialkognitive Theorie Banduras und die Kultivierungstheorie Gerbners) beschrieben, denen im Hinblick auf mögliche Wirkungen der Darstellung „guter“ und „böser“ Figuren sowie „guten“ und „bösen“ Verhaltens in Animationsfilmen auf Kinder besondere Relevanz beigemessen wurde. Außerdem werden hier einzelne empirische Befunde zur entsprechenden Wirkungsforschung beschrieben; dies jedoch wesentlich weniger umfangreich als in Kapitel 1, da das Hauptanliegen dieser Diplomarbeit darin bestand, über *Filminhalte* zu berichten und nicht über *Filmwirkungen*. Bei der Erörterung der Befunde zur Wirkungsforschung liegt der Fokus auf Wirkungen bei Kindern im Vorschulalter. Mit Kapitel 3 beginnt der empirische Teil dieser Diplomarbeit, in dem zunächst das methodische Vorgehen der eigenen Inhaltsanalyse ausführlich erläutert wird. Hierzu gehören die Darlegung der einzelnen Forschungsfragen dieser Studie, die zur Beantwortung der Fragestellung dieser Arbeit formuliert wurden, weiterhin eine Erläuterung der Operationalisierung der einzelnen untersuchten Variablen, eine Beschreibung der Stichprobe der ausgewählten Filme, und schließlich die Erörterung des Kodiervorgangs und der Intercoder-Reliabilitäts-Bestimmung. In Kapitel 4 werden danach die Ergebnisse der Inhaltsanalyse berichtet, indem die Befunde der statistischen Berechnungen von Häufigkeiten und Zusammenhängen der Untersuchungsmerkmale ausführlich aufgeführt werden. In Kapitel 5 werden diese Befunde dann noch einer kritischen Diskussion unterzogen, bei der sie auch in den bisherigen inhaltsanalytischen Forschungsstand eingeordnet werden und bei der vor allem ihre potentiellen Wirkungen beleuchtet werden. Außerdem werden mögliche pädagogische Konsequenzen in den Blick genommen und es wird auf Limitationen der eigenen Studie hingewiesen sowie der zukünftige Forschungsbedarf in Bezug auf weitere Inhaltsanalysen sowie Rezeptions- und Wirkungsstudien thematisiert.<sup>4</sup>

---

4 In den Ausführungen dieser Diplomarbeit wurde bei der Pluralform von Personenbezeichnungen in der Regel die männliche Form gewählt. Die entsprechenden Begriffen beziehen sich jedoch jeweils ausdrücklich auf beide Geschlechter.

# 1 Überblick über den (inhaltsanalytischen) Forschungsstand zur Darstellung von Filmfiguren in animierten Spielfilmen für Kinder

In diesem Kapitel werden Befunde bisheriger Studien erörtert, die sich mit der Darstellung demografischer und physischer sowie persönlichkeits- und verhaltensbezogener Merkmale von Figuren in animierten Spielfilmen für Kinder befassen. Soweit entsprechende Befunde vorliegen, wird dabei zudem jeweils darauf eingegangen, in welcher Verbindung diese Merkmale mit der „Güte“ bzw. „Boshaftigkeit“ der Filmfiguren standen. Vorrangig werden Befunde *quantitativer* Inhaltsanalysen (z.B. Faherty, 2001; Smith et al., 2010; Padilla-Walker et al., 2013) erörtert. Auch Befunde qualitativer Inhaltsanalysen (z.B. Tanner, Haddock, Zimmerman & Lund, 2003; Towbin, Haddock, Zimmerman & Lund, 2003) sowie Befunde stärker subjektiv gefärbter Untersuchungen (z.B. Lacroix, 2004; Pimentel & Velázquez, 2009) finden jedoch Erwähnung. Aufgrund der zahlreichen Publikationen zur Darstellung animierter Filmfiguren können die folgenden Erörterungen allerdings unmöglich Anspruch auf Vollständigkeit erheben. Zu beachten ist außerdem, dass aufgrund jeweils unterschiedlicher Filmstichproben und methodischer Vorgehensweisen der einzelnen Studien Vergleiche zwischen den Forschungsbefunden stets mit Einschränkungen verbunden sind.

## *1.1 Die Darstellung der Figuren in animierten Kinderfilmen hinsichtlich demografischer, physischer und sprachlicher Merkmale*

### *Geschlecht*

Was das zahlenmäßige Geschlechterverhältnis in animierten Spielfilmen für Kinder angeht, kam Faherty (2001, S. 3) in einer quantitativen Inhaltsanalyse von 19 Disney-Zeichentrickfilmen zum Ergebnis, dass männliche Charaktere mit 63% deutlich in der Überzahl waren im Vergleich zu 28% weiblichen Figuren.<sup>5</sup> Smith et al. (2010, S. 780) konnten in ihrer quantitativen Inhaltsanalyse, in der sie eine sehr große Stichprobe von insgesamt 101 Spielfilmen für Kinder untersuchten, sehr ähnliche Verhältnisse feststellen: 72% aller Charaktere waren männlich, 28% waren weiblich. Die Autoren stellten zudem fest, dass dieses unausgewogene Geschlechterverhältnis innerhalb eines Zeitraums von 15 Jahren

---

<sup>5</sup> In 9% der Fälle konnten die Figuren in dieser Untersuchung keinem Geschlecht eindeutig zugeordnet werden.

(die analysierten Filme stammten aus den Jahren 1990 bis 2005) weitestgehend konstant geblieben war (Smith et al., S. 783-784). Bei der Untersuchung von Smith et al. muss einschränkend hinzugefügt werden, dass sich in der Filmstichprobe nicht nur animierte, sondern auch Realfilme befanden. Die Forscher geben zwar an, dass über 70% der untersuchten Filme vollständig oder teilweise animiert waren (Smith et al., S. 780), lassen aber leider offen, ob charakteristische Unterschiede zwischen Darstellungen in den Animations- und Darstellungen in den Realfilmen für Kinder festzustellen waren. Eine weitere quantitative Inhaltsanalyse, in der mit 61 animierten Disney- und Pixarfilmen auch eine sehr große Filmstichprobe untersucht wurde, erbrachte hinsichtlich des Geschlechterverhältnisses ebenfalls ein ähnliches Ergebnis: Hier waren 71% der Figuren männlich und 29% weiblich (Padilla-Walker et al., 2013, S. 401).

Es kamen jedoch nicht alle inhaltsanalytischen Untersuchungen von Animationsfilmen zum Ergebnis, dass ein deutliches Übergewicht männlicher Figuren vorhanden war. So gelangten Bazzini et al. (2010) in ihrer quantitativen Inhaltsanalyse von 21 Disney-Zeichentrickfilmen zu einem entgegengesetzten Befund, der den anderen Ergebnissen zu widersprechen scheint: Von insgesamt 163 kodierten Figuren in ihrer Filmstichprobe waren 103 weiblich und nur 60 männlich (Bazzini et al., S. 2692). Eine mögliche Erklärung für dieses, im Vergleich zu den bisher genannten Befunden ganz andere zahlenmäßige Geschlechterverhältnis könnte darin bestehen, dass in der Studie von Bazzini et al. nur Filme analysiert wurden, in denen mindestens drei menschliche Figuren oder *humanoide* Figuren (nicht-menschliche Figuren mit eindeutig menschlichen Gesichtszügen, wie z.B. Arielle im Film *Arielle, die Meerjungfrau*) vorhanden waren und nur solche Figuren überhaupt kodiert wurden (Bazzini et al., S. 2690). Dadurch, dass sich die Berechnung des Geschlechterverhältnisses bei Bazzini et al. ausschließlich auf solche Charaktere bezog, während sich die Analysen von Faherty (2001), Smith et al. (2010) und Padilla-Walker et al. (2013) auch auf nicht-menschliche Figuren (z.B. Tiere) bezogen, erscheint es möglich, dass männliche Figuren in animierten Kinderfilmen vor allem in nicht-menschlichen Rollen zu finden sind, unter den menschlichen Charakteren jedoch weibliche Figuren etwas stärker vertreten sind. Empirische Bestätigung findet diese These zumindest in der Inhaltsanalyse von Smith et al. (S. 780), da sich dort tatsächlich feststellen ließ, dass weibliche Figuren häufiger als männliche menschlich waren. Beachtet werden sollte aber auch, dass Bazzini et al. im Vergleich zu Padilla-Walker et al. und Smith et al. in ihrer Inhaltsanalyse weitaus weniger Filme untersuchten, sodass ihr Ergebnis ohnehin als etwas weniger repräsentativ für die Grundgesamtheit animierter Kinderfilme angesehen werden kann. Insgesamt liegt aufgrund

der dargelegten Befunde die Vermutung nahe, dass der Anteil weiblicher Charaktere in Animationsfilmen für Kinder bei etwas weniger als 1/3 liegt, jedoch zumindest etwas höher ausfällt, wenn nur menschliche Figuren in die Berechnung eingehen.

Einen anderen Aspekt, das Geschlechterverhältnis betreffend, der sich speziell auf nicht-menschliche Figuren (z.B. Tiere oder Fantasiewesen) in neueren CGI-animierten Filmen für Kinder bezieht, spricht Birthsiel (2014, S. 344-345) an: In einer qualitativen Untersuchung 15 animierter Pixar- und Dreamworks-Filme stellte sie fest, dass das Geschlechterverhältnis in Filmen, in denen Insekten die Hauptfiguren waren (z.B. *Das große Krabbeln* oder *Bee Movie – Das Honigkomplott*) absolut nicht der Realität entsprach, da männliche und weibliche Figuren in etwa gleichermaßen vertreten waren, während in Wirklichkeit ein enormes Übergewicht weiblicher Insekten in entsprechenden Kolonien vorherrscht.

In zwei quantitativen Inhaltsanalysen wurde ein Geschlechtsunterschied animierter Filmfiguren in Bezug auf ihre „Güte“ bzw. „Boshaftigkeit“ untersucht: zum einen in der Studie von Bazzini et al. (2010) und zum anderen in der Studie von Smith et al. (2010). Bazzini et al. (S. 2698) konnten keine signifikanten „Güte“-Unterschiede feststellen, während sich in der Inhaltsanalyse von Smith et al. (S. 782) zeigte, dass weibliche Charaktere signifikant höhere „Güte“-Werte erreichten. Die beiden Befunde sind somit inkonsistent (wobei natürlich auch die völlig verschiedenen Filmstichproben beachtet werden müssen). Das Ergebnis der Inhaltsanalyse von Faherty (2001, S. 5), dass Schurken in den 19 von ihm untersuchten Disney-Trickfilmen signifikant häufiger männlich waren, deutet darauf hin, dass zumindest „besonders böse“ Figuren häufiger männlich sind, mit Gewissheit lässt sich dies aber nur in Bezug auf die Charaktere in den von ihm analysierten Filmen sagen.

### *Rolle*

Was den Rollenstatus von animierten Filmfiguren angeht, kamen Bazzini et al. (2010, S. 2692) in ihrer quantitativen Inhaltsanalyse von 21 Disneyfilmen zum Ergebnis, dass 39 der insgesamt 163 kodierten Figuren zentrale Rollen innerhalb der Filmhandlungen einnahmen, während 59 Figuren sekundäre, also unterstützende Rollen hatten und 65 Figuren sogenannte periphere Rollen hatten, d.h. nur vereinzelt in ein paar Szenen auftraten. Faherty (2001, S. 3) stellte in seiner quantitativen Inhaltsanalyse von 19 Disney-Trickfilmen fest, dass mit 76% die allermeisten Charaktere Nebenrollen hatten, während die eigentlichen Hauptfiguren nur 24% ausmachten. Auch Smith et al. (2010, S. 780) nahmen in ihrer Inhaltsanalyse von 101 Kinderfilmen (Animations- und Realfilme) den Rollenstatus der Figuren unter die Lupe und

unterschieden dabei zwischen Hauptcharakteren, (hier machten sie einen Anteil von nur 5,8% aus), sekundären Charakteren (hier machten sie einen Anteil von 28,8% aus) und tertiären Charakteren (hier machten sie mit 65,4% den deutlich größten Anteil aus). All diese Befunde verdeutlichen, dass in Animationsfilmen für Kinder typischerweise eine große Anzahl an Figuren vorhanden ist, deren Rolle für die Handlung unwesentlich ist und die eigentlichen Hauptfiguren einen verhältnismäßig kleinen Anteil ausmachen.

Nur Bazzini et al. (2010, S. 2695) nahmen in ihrer Studie auch in den Blick, ob die Rolle der Filmfiguren einen Einfluss auf die Darstellung ihrer „Güte“ hatte und stellten fest, dass Figuren mit zentraler Rolle signifikant tugendhafter waren als Figuren mit sekundärer oder peripherer Rolle, während letztere beiden Gruppen sich nicht signifikant unterschieden.

### „Typ“ bzw. Art

Zu grundlegenden Aspekten in Bezug auf die physische Darstellung von Charakteren in animierten Kinderfilmen gehört auch, zu welchem „Typ“ bzw. welcher „Art“ sie zu zählen sind, denn oft spielen in den Filmen wenige oder sogar überhaupt keine Menschen mit, sondern Tiere (z.B. *Der König der Löwen*) oder Objekte (z.B. *Toy Story*). Faherty (2001, S. 4) stellte in seiner Inhaltsanalyse von 19 Disney-Trickfilmen fest, dass die meisten Figuren zwar Menschen, immerhin 40,4% aber auch Tiere oder Objekte waren. Smith et al. (2010, S. 781) kamen in ihrer Inhaltsanalyse von 101 Kinderfilmen (Animations- und Realfilme) zum Ergebnis, dass 56,1% der Charaktere menschlich, 39,3% sogenannte *anthropomorphisierte* Figuren (Tiere oder Fantasiewesen mit menschlichen Fähigkeiten) und 4,6% *nicht-anthropomorphisierte* Figuren waren. Birthsiel (2014, S. 336) hebt hervor, dass sich gerade in neueren CGI-animierten Spielfilmen für Kinder (z.B. *Findet Nemo* von Pixar oder *Shrek* von Dreamworks) ein großes quantitatives Übergewicht nicht-menschlicher Figuren abzeichnet.

„Güte“- bzw. „Boshaftigkeits“-Unterschiede je nach Typ der Figuren wurden bisher nicht direkt inhaltsanalytisch untersucht. Da das Merkmal „prosoziales Verhalten“ Ähnlichkeit mit dem Merkmal „Güte“ hat, ist aber die Inhaltsanalyse von Padilla-Walker et al. (2013) zu beachten, in der Unterschiede zwischen menschlichen und nicht-menschlichen Figuren hinsichtlich ihres prosozialen Verhaltens untersucht wurden (s. Kapitel 1.2).

In Bezug auf die altersmäßige Zusammensetzung der Figuren in animierten Kinderfilmen, kam Faherty (2001, S. 3) in seiner quantitativen Inhaltsanalyse von 19 Disneyfilmen zum Ergebnis, dass bloß 9% der Figuren Senioren waren, während 45% Erwachsene waren und damit die am stärksten vertretene Altersgruppe ausmachten; 17% waren junge Erwachsene, Kinder machten mit gerade einmal 7% einen besonders geringen Anteil aus. Smith et al. (2010, S. 781) stellten in ihrer Inhaltsanalyse von 101 Animations- und Realfilmen für Kinder fest, dass mit 78,1% die meisten Charaktere Erwachsene oder ältere Figuren waren und 21,9% Kinder oder Teenager.<sup>6</sup>

Robinson, Callister, Magoffin und Moore (2007, S. 206), beschäftigten sich in einer quantitativen Inhaltsanalyse speziell mit der Darstellung älterer Figuren in 34 Disney-Trickfilmen und stellten fest, dass in fast allen Filmen mindestens eine Figur im Seniorenalter vorhanden war. Von den insgesamt 93 kodierten älteren Figuren war etwa  $\frac{1}{4}$  nicht-menschlich (Robinson et al., S. 206). Hinsichtlich der Geschlechterzusammensetzung zeigte sich auch speziell bei älteren Figuren ein deutliches Übergewicht männlicher Figuren und in Bezug auf ihren Rollenstatus zeigte sich, dass 39% größere Rollen hatten, d.h. eine wichtige Rolle für die Filmhandlung spielten, während die übrigen 61% kleinere Rollen hatten, die innerhalb der Handlung verhältnismäßig wenig Platz einnahmen (Robinson et al., S. 206-207).

Feststellen konnten Robinson et al. (2007, S. 207) auch, dass in immerhin 12 der 34 analysierten Disney-Trickfilme die Hauptbösewichte Figuren im Seniorenalter waren. Somit waren ältere Charaktere durchaus relativ oft in „Schurken“-Rollen zu sehen. Was das häufigste Alter typischer „Disney-Bösewichter“ angeht, stellte Faherty (2001, S. 5) in seiner Analyse von 19 Disney-Trickfilmen jedoch fest, dass mit Abstand die meisten Antagonisten Figuren im Erwachsenenalter waren. Wie Padilla-Walker et al. (2013, S. 403) in ihrer Inhaltsanalyse von 61 animierten Disney- und Pixarfilmen aufzeigen konnten, waren Figuren im Erwachsenenalter allerdings gleichzeitig auch am häufigsten Initiatoren prosozialen Verhaltens. Berücksichtigt werden muss hierbei jedoch, wie Padilla-Walker et al. (S. 403) selbst betonen, dass Erwachsene ohnehin wesentlich zahlreicher in den Filmen vertreten waren als Figuren aller anderer Altersklassen.

---

<sup>6</sup> Die genauen zahlenmäßigen Anteile der vier Subgruppen (Erwachsene, ältere Figuren, Kinder, Teenager) werden in ihrer Studie nicht erwähnt.

Als zentrales Merkmal der physischen Erscheinung einer Person lässt sich ihre Attraktivität oder Schönheit bezeichnen. Die physische Attraktivität der Figuren in animierten Kinderfilmen ist dementsprechend bereits Gegenstand einiger Studien gewesen. In einer Inhaltsanalyse von Herbozo, Tantleff-Dunn, Gokee-Larose und Thompson (2004) wurden in 25 der zum Erhebungszeitpunkt beliebtesten Kinderfilme (19 der Filme waren animiert) Darstellungen, die sich auf die körperliche Erscheinung von Charakteren bezogen, untersucht. Die Forscher fanden dabei heraus, dass in einem Film durchschnittlich 8,7 Botschaften auftauchten, die sich explizit auf die physische Erscheinung von Filmfiguren bezogen und die Filme, in denen dies am häufigsten der Fall war, allesamt Animationsfilme waren, wie z.B. *Cinderella* oder *Arielle, die Meerjungfrau* (Herbozo et al., S. 27). Dies zeigt, dass Darstellungen, die sich auf die körperliche Erscheinung von Figuren beziehen, offenbar speziell in Animationsfilmen einen besonders hohen Stellenwert haben. Physische Schönheit wurde laut den Autoren in 72% der untersuchten Filme auf irgendeine Weise besonders hervorgehoben; z.B. wurde in 60% der Filme durch entsprechende Darstellungen die Botschaft vermittelt, dass die Liebe, die ein Filmcharakter für eine andere Figur empfindet, von deren physischer Schönheit abhängt (Herbozo et al., S. 27). Klassische weibliche Schönheitsideale (z.B. eine dünne Körperform) wurden in den untersuchten Filmen häufiger porträtiert als klassische männliche Schönheitsideale (z.B. eine muskulöse Körperform).

England, Descartes und Collier-Meek (2011, S. 565) stellten in einer quantitativen Inhaltsanalyse, in der Merkmale von Prinzen und Prinzessinnen (und Figuren mit prinz- oder prinzessin-ähnlichem Status) in neun Disney-Trickfilmen analysiert wurden, fest, dass alle Film-Prinzessinnen als konventionell schön zu bezeichnen waren. Hierbei ist jedoch die sehr kleine Filmstichprobe der Studie zu beachten. Da außerdem nur *menschliche Hauptfiguren* analysiert wurden, bleibt unklar, inwieweit die Befunde sich z.B. auch auf *menschliche Nebenfiguren* oder auf *nicht-menschliche Haupt- und Nebenfiguren* übertragen lassen.

Smith et al. (2010, S. 782) konnten in ihrer quantitativen Inhaltsanalyse von 101 Kinderfilmen (Animations- und Realfilme) einen signifikanten Attraktivitätsunterschied je nach Geschlecht der Figuren ausmachen: Weibliche Figuren waren attraktiver als männliche Figuren. Bazzini et al. (2010, S. 2695) gelangten in ihrer Inhaltsanalyse von 21 Disney-Trickfilmen jedoch zu einem anderen Ergebnis, nämlich einem signifikanten Attraktivitätsunterschied, der zugunsten männlicher Figuren ausfiel. Neben den unterschiedlichen Filmstichproben der beiden Studien wäre eine mögliche Erklärung für die

verschiedenen Befunde, dass in der Inhaltsanalyse von Smith et al. Unterschiede, die sich in Wahrheit nur auf animierte Figuren beziehen, zu Gunsten weiblicher Figuren verzerrt wurden, da auch Figuren aus Realfilmen analysiert wurden. Ebenso ist denkbar, dass die Studie von Bazzini et al. den tatsächlichen Unterschied der Attraktivität je nach Geschlecht in Animationsfilmen nicht angemessen wiedergibt, da hier viele Figuren gar nicht erst analysiert wurden, weil sie nicht menschlich oder menschenähnlich waren.

Towbin et al. (2003, S. 30) machten in ihrer qualitativen Inhaltsanalyse von 26 Disney-Trickfilmen einen weiteren interessanten Aspekt aus: Der Umstand, dass die äußere Erscheinung weiblicher Figuren von anderen Figuren mehr geschätzt wurde als ihr Intellekt, war ein wiederkehrendes Thema in 15 der untersuchten Filme; nur in zwei Filmen (*Pocahontas* und *Tarzan*) war es genau umgekehrt und der Intellekt einer weiblichen Figur fand stärkere Anerkennung als die äußere Erscheinung.

Die Untersuchung eines Zusammenhangs zwischen der physischen Attraktivität und der „Güte“ von Figuren in Animationsfilmen für Kinder war das Hauptanliegen der Inhaltsanalyse von Bazzini et al. (2010). Die Autoren konnten feststellen, dass beide Merkmale signifikant positiv korrelierten; weiterhin bestanden positive Zusammenhänge der physischen Attraktivität mit der „Intelligenz“, dem „Resultat am Ende des Films“ und dem „romantischen Involvement“ der Figuren; ein negativer Zusammenhang bestand hingegen zwischen „Attraktivität“ und „Aggressivität“ (Bazzini et al., S. 2693). Die Stärke des Zusammenhangs zwischen physischer Attraktivität und „Güte“ fiel auf der Ebene der einzelnen Filme zwar unterschiedlich stark aus, aber fast immer ergaben sich mittlere bis starke Zusammenhänge (Bazzini et al., S. 2691); d.h. der Umstand, dass attraktive Figuren tendenziell auch eher „gut“ waren und „gute“ Figuren eher attraktiv, traf auf fast alle analysierten Filme zu. Passend hierzu kamen auch Herbozo et al. (2004) in ihrer Inhaltsanalyse von 25 Kinderfilmen u.a. zum Ergebnis, dass ein Zusammenhang zwischen der Schönheit und der „Güte“ bzw. „Boshaftigkeit“ der Figuren bestand. Die Autoren führen dazu aus: „It is evident that physical appearance frequently takes precedence over other attributes of the characters. The primary determinant of female beauty is physical attractiveness, specifically thinness. Beauty tends to be associated with goodness and ugliness with evil“ (Herbozo et al., S. 30).

### *Weitere Merkmale der äußeren Erscheinung*

Auch andere Merkmale, die sich auf die physische Erscheinung von Figuren in animierten Kinderfilmen beziehen, wurden bereits (inhaltsanalytisch) untersucht. Herbozo et al. (2004) beschäftigten sich z.B. in ihrer Inhaltsanalyse von 25 Kinderfilmen (darunter 19 animierte Filme) nicht nur ganz allgemein mit dem Merkmal physischer Attraktivität, sondern untersuchten auch speziell die Darstellung übergewichtiger Filmfiguren. Wie sie feststellten, war diese oft negativ belastet und entsprach gängigen Stereotypen. So war z.B. ein Ergebnis, dass übergewichtige Figuren sich in 64% der untersuchten Filme durch negative Eigenschaften (z.B. Boshaftigkeit oder Unfreundlichkeit) auszeichneten und in 52% der Filme dabei gezeigt wurden, wie sie über Essen nachdachten oder an Orten zu sehen waren, die in direkter Verbindung zu Essen standen (Herbozo et al., S. 27). Passend hierzu stellte Faherty (2001, S. 6) in seiner Inhaltsanalyse von 19 Disney-Trickfilmen fest, dass übergewichtige Charaktere besonders oft als ungeschickt und dumm dargestellt wurden.

Die Darstellung der physischen Erscheinung von Figuren in animierten Kinderfilmen kann auch eine Schlüsselfunktion einnehmen, um das Geschlecht nicht-menschlicher Figuren erkennbar zu machen. So erwähnt etwa Birthsiel (2014) in ihrer qualitativen Untersuchung 15 neuerer CGI-animierter Filme für Kinder, dass weibliche nicht-menschliche Figuren häufig daran zu erkennen sind, dass sie besonders hervorstechende physische Attribute aufweisen (z.B. sehr prunkvolles Haar, dicke Wimpern oder pralle Lippen), während all dies bei männlichen Figuren nicht gegeben ist: „The lack of these traits among male characters, or their presentation in a more „natural“ or „original“ state often helped imprint qualities of maleness onto the non-human characters“ (S. 342).<sup>7</sup>

Was Zusammenhänge zwischen äußerer Erscheinung und „Güte“ bzw. „Boshaftigkeit“ animierter Figuren in Disney-Trickfilmen angeht, weist Hurley (2005) auf die Bedeutung der Farben Weiß und Schwarz hin, die in einigen Filmen als Hinweisgeber dafür dienen, ob eine Figur „gut“ oder „böse“ ist. Die Autorin verdeutlicht dies anhand einzelner Filme und macht z.B. darauf aufmerksam, dass die Hauptantagonisten in den drei Filmen *Schneewittchen und die Sieben Zwerge*, *Dornröschen* und *Aladdin* stets in schwarz gekleidet sind und im Falle der ersten beiden Filme zudem in einigen Szenen schwarze Vögel um sich haben, während andererseits die „guten“ Protagonistinnen in den Filmen *Schneewittchen*, *Dornröschen* oder

---

<sup>7</sup> Als Beispiel nennt die Autorin die Figur des Drachen im Film *Shrek*, die vom Charakter Esel aufgrund der Größe und des aggressiven Auftretens erst für einen männlichen Drachen gehalten wird. Anhand der langen Wimpern und dem Lippenstift des Drachen erkennt er aber, dass es sich um einen weiblichen Drachen handelt.

*Arielle, die Meerjungfrau* in einigen Szenen zusammen mit weißen Vögeln gezeigt werden, der „gute“ Prinz in *Schneewittchen und die Sieben Zwerge* auf einem weißen Pferd angeritten kommt oder die „guten“ braunen Mäuse in *Cinderella* von einer Fee in weiße Pferde und weiße Menschen verwandelt wurden, um der Hauptfigur zu helfen (Hurley, S. 225-226). Da die Filme, auf die sich Hurley in ihrer Auseinandersetzung bezieht, jedoch alle bereits relativ alt und zudem ausschließlich Disney-Filme sind, lässt sich nicht sagen, wie groß die Bedeutung dieser Farbsymbolik auch in neueren (computer-)animierten Filmen ist.

### *Beziehungsstatus*

Der Beziehungsstatus von Figuren in animierten Kinderfilmen wurde z.B. in der quantitativen Inhaltsanalyse von Smith et al. (2010), in der 101 Kinderfilme (Animations- und Realfilme) untersucht wurden, in den Blick genommen. Dabei stellte sich heraus, dass zwar die meisten Figuren „Single“ waren (56,3%), mit 41,4% jedoch auch ein großer Anteil an Figuren vorhanden war, die verheiratet oder in einer festen Beziehung waren (Smith et al., S. 781).<sup>8</sup> Die Autoren stellten zudem fest, dass weibliche Figuren fast doppelt so häufig verheiratet oder in einer festen Beziehung waren wie männliche Figuren; männliche Figuren waren hingegen deutlich häufiger alleinstehend (Smith et al., S. 780).

Passend dazu war ein wiederkehrendes Thema in Disney-Trickfilmen, das in der qualitativen Inhaltsanalyse von Towbin et al. (2003, S. 31) in 15 der 26 untersuchten Filme aufgezeigt werden konnte, dass weibliche Hauptfiguren verheiratet waren bzw. im Laufe des Films heirateten; nur in zwei Filmen (*Pocahontas* und *Tarzan*) wurde eine Hochzeit nicht als zentrales anzustrebendes Ziel einer Frau dargestellt. In einer ähnlich angelegten qualitativen Inhaltsanalyse von 26 Disney-Trickfilmen konnte der Umstand, dass eine Hochzeit und die Gründung einer Familie in einer Liebesbeziehung grundsätzlich erwartet werden, als wiederkehrendes Thema in 14 Filmen ausgemacht werden (Tanner, et al., 2003, S. 360).

Sowohl Tanner et al. (2003, S. 364), als auch Towbin et al. (2003, S. 33-34) konnten in ihren Inhaltsanalysen ausschließlich heterosexuelle Filmfiguren bzw. Beispiele für heterosexuelle Liebesbeziehungen auffinden, Darstellungen homosexueller Beziehungen ließen sich in den von ihnen untersuchten Filmen gar nicht ausmachen.

---

<sup>8</sup> Die restlichen Figuren in dieser Studie (2,4%) waren geschieden oder verwitwet.

## *Berufliche Tätigkeit*

Als demografisches Merkmal animierter Filmfiguren kann auch ihre berufliche Tätigkeit angesehen werden, wengleich diese in vielen Fällen nicht einwandfrei bestimmbar ist. Smith et al. (2010, S. 780) kamen in ihrer quantitativen Inhaltsanalyse zum Ergebnis, dass 53,2% der Figuren in den von ihnen untersuchten 101 Animations und Realfilmen für Kinder bei der Ausübung einer eindeutigen Berufsrolle gezeigt wurden und es diesbezüglich keine signifikanten Geschlechtsunterschiede gab. Hinsichtlich der *Art* der Berufstätigkeiten machten Smith et al. (S.781-782) allerdings durchaus markante Unterschiede aus: In Berufsrollen, die von den Forschern vorher als traditionell männlich definiert worden waren, waren 52,5% der männlichen Figuren und nur 16,2% der weiblichen Figuren aufzufinden, während in den als traditionell weiblich definierten Berufsrollen 30,5% aller weiblichen Figuren vertreten waren und mit gerade einmal 2,3% besonders wenige männliche Figuren vorhanden waren. Da in der Studie aber nicht näher zwischen Darstellungen in Animations- und Realfilmen unterschieden wurde, lässt sich nicht sagen, ob diese Verhältnisse auch bei der alleinigen Untersuchung *animierter* Filme ähnlich ausgefallen wären.

In anderen Inhaltsanalysen ließen sich allerdings ähnlich klischeehafte Darstellungen auffinden: So bestand z.B. ein „Darstellungs-Trend“, den Towbin et al. (2003, S. 30-31) in ihrer qualitativen Untersuchung von 26 Disney-Filmen ausmachen konnten, darin, dass weibliche Figuren häuslich orientierte Rollen einnahmen, statt außerhäuslichen Berufsrollen nachzugehen, während dies bei männlichen Figuren genau umgekehrt war. Passend dazu war in der quantitativen Inhaltsanalyse von England et al. (2011, S. 563), in der Merkmale von Prinzen und Prinzessinnen (sowie Figuren mit prinz- oder prinzessin-ähnlichem) Status in neun Disney-Trickfilmen untersucht wurden, festzustellen, dass Frauen überdurchschnittlich oft bei der Verrichtung häuslicher Arbeit gezeigt wurden, Männer hingegen nie. Ein wiederkehrendes Thema, das Tanner et al. (2003, S. 362) in ihrer Inhaltsanalyse von 26 Disney-Trickfilmen entdeckten, war die Darstellung von Frauen mit einer primären Beschäftigung in der Kinderbetreuung. Birthsiel (2014, S. 346) weist darauf hin, dass stereotype Darstellungen bzgl. der Beziehung zwischen dem Geschlecht und der Art der Berufstätigkeit auch in manchen vergleichsweise moderneren CGI-animierten Kinderfilmen zu finden sind und nennt beispielhaft u.a. den Film *Die Monster AG*, in dem alle männlichen Monster-Figuren wichtigen Beschäftigungen in einer Fabrik nachgehen, während weibliche Monster-Figuren als Sekretärinnen beschäftigt sind.

Bezüglich der Darstellung unterschiedlicher Ethnien in Animationsfilmen stellte Faherty (2001, S. 3-4) fest, dass in den 19 von ihm untersuchten Disneyfilmen 47,6% der Figuren, deren Ethnie sich bestimmen ließ, Europäer oder Amerikaner waren; danach folgten mit großem Abstand Asiaten (5,1%), während alle anderen Ethnien (z.B. Afroamerikaner und Araber) zusammengerechnet nur 5,7% ausmachten.<sup>9</sup> Ein Übergewicht weißer Figuren konnte auch in der Studie von Smith et al. (2010), in der 101 Animations- und Realfilme für Kinder analysiert wurden, bestätigt werden. Die Autoren kamen dort zum Ergebnis, dass unter den menschlichen Figuren 85,5% Weiße und 4,8% Schwarze waren und sich die restlichen 9,7% aus anderen Ethnien (z.B. Asiaten) zusammensetzten (Smith et al., S.780). In der qualitativen Inhaltsanalyse von 26 Disney-Trickfilmen von Towbin et al. (2003, S. 33) konnte passend hierzu aufgezeigt werden, dass in 10 der Filme fast nur weiße Personen auftraten.

Was die *Art* der Darstellung ethnischer Minderheiten angeht, deuten einige Forschungsergebnisse auf das Vorhandensein negativer Stereotype in manchen Animationsfilmen hin. So stellten Towbin et al. (2003, S. 32) in ihrer qualitativen Inhaltsanalyse fest, dass nicht-dominante Kulturen in insgesamt 10 der 26 Filme ihrer Untersuchungsstichprobe auf negative Art und Weise porträtiert wurden. Viele dieser Darstellungen betrafen Persönlichkeitsmerkmale und Verhaltensweisen der Charaktere, es ließen sich aber auch Beispiele für rein optische Aspekte finden: So zeichneten sich z.B. die Siamkatzen in *Susi und Strolch* durch besonders schief stehende Augen und vorstehende Zähne aus (Towbin et al., S. 32). Gerade dieses Beispiel ist besonders interessant, da es darauf verweist, dass auch Tiere in animierten Kinderfilmen manchmal mit bestimmten Attributen ausgestattet sind, die sich auf menschliche Bevölkerungsgruppen beziehen. Durch diese Tatsache ist möglicherweise auch die Aussagekraft mancher Studien, in denen die ethnische Zugehörigkeit nur bei menschlichen Figuren kodiert wurde (z.B. Faherty, 2001; Smith et al., 2010), zumindest geringfügig eingeschränkt.

Lacroix (2004) macht in einer kritischen Untersuchung der Darstellung verschiedener ethnischer Gruppen in Disney-Trickfilmen speziell auf Unterschiede zwischen weißen weiblichen Hauptfiguren in den Filmen *Die Schöne und das Biest* und *Arielle, die Meerjungfrau* auf der einen Seite und andersfarbigen weiblichen Hauptfiguren in den Filmen

---

<sup>9</sup> Die restlichen Figuren in dieser Studie waren nicht-menschlich. Ihre ethnische Zugehörigkeit wurde daher nicht kodiert. 40,4% dieser Figuren waren Tiere und Objekte und 1,2% waren Figuren, die keiner Kategorie sinnvoll zugeordnet werden konnten.

*Aladdin*, *Pocahontas* und *Der Glöckner von Notre Dame* auf der anderen Seite aufmerksam. Ihr zufolge werden die beiden weißen Hauptfiguren (Arielle und Belle) im Vergleich zu den farbigen Hauptfiguren (Jasmin, Pocahontas und Esmeralda) als körperlich unreifer dargestellt und die gesamte Art und Weise, wie weibliche Hauptfiguren anderer Bevölkerungsgruppen in den Filmen *Aladdin*, *Pocahontas* und *Der Glöckner von Notre Dame* dargestellt werden, kann als eine Art „Exotisierung“ und „Sexualisierung“ dieser Figuren verstanden werden (Lacroix, S. 221-222). Trotz der Plausibilität der Argumentation von Lacroix ist aber auch zu beachten, dass ihre Studie sich auf die Darstellung einzelner Figuren in gerade einmal fünf Disney-Trickfilmen bezieht und zudem auf einer eher subjektiven kritisch-feministischen Sichtweise, nicht jedoch auf Befunden eines systematisch-inhaltsanalytischen Vorgehens beruht.

Es existieren bislang verhältnismäßig wenige Untersuchungen, in denen auch die Darstellungen verschiedener Ethnien in aktuelleren CGI-animierten Filmen, die *nicht* von Disney stammen, untersucht wurden. Zumindest in einer solchen Untersuchung setzten sich jedoch Pimentel und Velázquez (2009) kritisch mit stereotypen Darstellungen ethnischer Gruppen auseinander, allerdings speziell bei einem einzigen Film (*Shrek 2*). Die Autoren betonen, dass in diesem Film durch die Art der Darstellung der Figuren „Esel“ und „Gestiefelter Kater“ bestimmte Stereotype porträtiert werden, die sich auf echte ethnische Minderheiten in den USA beziehen, und zwar Afro- und Latino-Amerikaner (Pimentel & Velázquez, S. 12-13). Dabei ist vor allem die Sprache der Figuren von zentraler Bedeutung, da sie darauf aufmerksam macht, um welche ethnischen Gruppen es ganz konkret geht. So ist laut den Forschern etwa die Figur „Esel“, die im englischsprachigen Originalton von dem schwarzen Schauspieler Eddie Murphy gesprochen wird, durch ihren Tonfall und Jargon, die typisch sind für das sogenannte „African American English“, gleich als Charakter auszumachen, dessen Verhalten zumindest teilweise auf Merkmale anspielt, die Afro-Amerikanern klischeehaft zugeschrieben werden (Pimentel & Velázquez, S. 12-13). Dass für die Darstellung des Charakters ausgerechnet das äußere Erscheinungsbild eines Esels gewählt wurde, bewerten Pimentel und Velázquez (S. 13) als geschmacklos und sogar rassistisch angesichts der Tatsache, dass Esel traditionellerweise vor allem als Arbeitstiere eingesetzt werden. Die Rolle der Sprache als „Hinweisgeber“ dafür, welche ethnische Gruppe genau porträtiert wird, zeigt sich auch bei der Figur des „Gestiefelten Katers“: Dieser Charakter, der im Original von dem spanischen Schauspieler Antonio Banderas gesprochen wird, redet sowohl in der englischsprachigen Originalversion, als auch in der deutsch synchronisierten Version mit einem spanischen Akzent, wodurch signalisiert wird, dass bei seiner Darstellung zumindest teilweise auf die Ethnie der Latino-Amerikaner angespielt wird (Pimentel &

Velázquez, S. 13). Auch bei der Untersuchung von Pimentel & Velázquez ist zu beachten, dass sie nicht auf einem systematisch-inhaltsanalytischen Vorgehen beruht und daher vergleichsweise stärker subjektiv gefärbt ist. Das bedeutet jedoch nicht, dass deswegen auch die Plausibilität ihrer Thesen abzustreiten ist. Die Studie macht in jedem Fall deutlich, dass auch in neueren CGI-animierten Kinderfilmen Darstellungen zu finden sind, die kritisch betrachtet werden können. Außerdem wird in der Untersuchung erneut deutlich, dass ethnische Merkmale auch bei nicht-menschlichen Figuren dargestellt werden können.

### *Stimme*

Zur Darstellung sprachlicher Merkmale waren in den Studien, die für diese Arbeit herangezogen wurden, nur wenige Befunde ausmachen und speziell in quantitativen Inhaltsanalysen sogar überhaupt keine. Ein wichtiger Hinweis zur Bedeutung der Stimme animierter Filmfiguren kann jedoch der Studie von Birthsiel (2014) entnommen werden, die sich in einer qualitativen Untersuchung von 15 computeranimierten Pixar- und Dreamworksfilmern aus den Jahren 2000 bis 2010 speziell damit beschäftigt hat, wodurch auch bei nicht-menschlichen Figuren ihr Geschlecht bestimmt werden kann. Laut der Autorin kommt der Stimme einer Filmfigur eine Schlüsselfunktion zu, da durch deren Tonhöhe in der Regel erkennbar ist, ob es sich um eine männliche oder um eine weibliche Figur handelt; darüber hinaus werden wichtige Figuren oft von berühmten Personen synchronisiert und dadurch mit besonderen Sprachmustern ausgestattet, die in Verbindung mit kulturellen und ethnischen Gruppen gebracht werden können, z.B. durch die Verwendung eines speziellen Akzentes (Birthsiel, S. 341-342). Wie bereits erörtert, wurde diese Bedeutung der Stimme auch von Pimentel und Velázquez (2009, S. 13) besonders stark betont.

## 1.2 Die Darstellung der Figuren in animierten Kinderfilmen hinsichtlich persönlichkeits- und verhaltensbezogener Merkmale

### *Romantische Aktivitäten*

Ein Merkmal, das in der Inhaltsanalyse von England et al. (2011, S. 565) in jedem der neun von ihnen untersuchten Filme (in denen Prinzessinnen und Prinzen oder Figuren mit prinz- oder prinzessin-ähnlichem Status die Hauptfiguren waren), ausgemacht werden konnte, war das Sich-Ineinander-Verlieben der männlichen und der weiblichen Hauptfigur und das Eingehen einer heterosexuellen Beziehung der beiden, die oft mit einer Hochzeit verbunden war. Ein wiederkehrendes Merkmal war dabei die Schnelligkeit, mit der die beiden Figuren innerhalb der Handlung romantische Gefühle für einander entwickelten; die einzigen beiden Ausnahmen, in denen die romantische Beziehung erst entstand, nachdem die beiden Figuren längere Zeit miteinander interagiert hatten, waren in den aktuellsten der analysierten Filme (*Mulan* und *Küss den Frosch*) zu finden (England et al., S. 565). Passend dazu entdeckten Tanner et al. (2003, S. 365) nur in 3 der 26 von ihnen untersuchten Disney-Trickfilme Darstellungen, die zeigten, dass es einige Zeit dauerte, bis sich die männliche und die weibliche Figur ineinander verliebten und eine romantische Beziehung eingingen (*Bernard und Bianca im Känguruhland*, *Mulan* und *Tarzan*). Da auch diese drei Filme vergleichsweise aktuell waren, deutet sowohl dieser, als auch der bereits genannte Befund von England et al. (2011) auf einen Trend zu „modernerer“ und „realistischeren“ Darstellungen von Liebesbeziehungen in neueren Disney-Trickfilmen hin. Gerade in älteren Disneyfilmen kam es aber sehr häufig vor, dass sich die Hauptfiguren sogar schon beim ersten Aufeinandertreffen ineinander verliebten. Tanner et al. (2003, S. 364) machten eine solche „Liebe auf den ersten Blick“ als Motiv zahlreicher Disneyfilme aus, das in 18 von 26 analysierten Filmen zu finden war. Ein auffälliges Merkmal mancher Filme (z.B. *101 Dalmatiner*) war dabei, dass innerhalb der Handlung nur ein geringer Zeitraum zwischen der Darstellung des ersten Aufeinandertreffens der Figuren und der Darstellung ihrer Hochzeit lag (Tanner et al., S. 360). Towbin et al. (2003, S. 29), die ebenfalls 26 Disney-Trickfilme analysierten, entdeckten zudem in etwas mehr als der Hälfte der Filme Darstellungen männlicher Figuren, die beim Anblick schöner Frauen nicht mehr „Herr ihrer Sinne“ waren.<sup>10</sup>

---

<sup>10</sup> Als Beispiel nennen die Autoren den Film *Das Dschungelbuch*, in dem die Hauptfigur Mogli am Ende des Films zum ersten Mal ein Mädchen sieht und dadurch in einen tranceartigen Zustand fällt.

Bazzini et al. (2010, S. 2694) deckten in ihrer quantitativen Inhaltsanalyse von 21 Disney-Trickfilmen auf, dass ein starker positiver Zusammenhang zwischen der physischen Attraktivität der Figuren und ihrer romantischen Aktivität bestand. Bei einer genaueren Analyse dieses Zusammenhangs zeigte sich, dass vor allem attraktive *Hauptfiguren* häufig in romantische Aktivitäten involviert waren (Bazzini et al., S. 2696-2697).

Die bisherigen Erörterungen bezogen sich ausschließlich auf die Darstellungen romantischer Aktivitäten in „klassischen“ Disney-Zeichentrickfilmen. Darstellungen von Liebesbeziehungen sind aber auch in neueren *computeranimierten* Spielfilmen (z.B. von Pixar und Dreamworks) zahlreich vorhanden. Birthsiel (2014, S. 343-344) stellte in einer qualitativen Untersuchung von 15 solcher Filme unter anderem fest, dass die Art der Darstellung der Entwicklung und Gestaltung von Liebesbeziehungen auch bei nicht-menschlichen Figuren stets an zeitgenössische und oft klischeebehaftete Vorstellungen *menschlicher* Liebesbeziehungen angelehnt war. Außerdem kam das Thema einer heterosexuellen Liebesbeziehung in nur 2 der 15 untersuchten Filme gar nicht vor, in allen anderen Filmen war jedoch mindestens eine Liebesbeziehung Teil der Handlung (Birthsiel, S. 344). Dies zeigt den hohen Stellenwert, den die Darstellung heterosexueller Liebesbeziehungen auch in neueren Animationsfilmen für Kinder einnimmt.

Was die Beziehung zwischen der Darstellung romantischer Aktivitäten und der Darstellung der „Güte“ bzw. „Boshaftigkeit“ von Figuren in animierten Kinderfilmen angeht, war in der quantitativen Inhaltsanalyse von Bazzini et al. (2010, S. 2693-2694) ein positiver mittelstarker Zusammenhang festzustellen, d.h. je tugendhafter die Figuren waren, desto mehr waren sie tendenziell auch in romantischen Aktivitäten involviert und umgekehrt waren Figuren, die stark in romantische Aktivitäten involviert waren, tendenziell auch tugendhafter. Weitere Forschungsbefunde zur Beziehung zwischen „Güte“ bzw. „Boshaftigkeit“ und romantischer Aktivität animierter Filmfiguren liegen bislang leider nicht vor.

### *Aggressives Verhalten*

Darstellungen medialer Gewalt sind schon oft Gegenstand inhaltsanalytischer Untersuchungen gewesen. Auch zur Darstellung aggressiven Verhaltens in animierten Kinderfilmen existieren bereits Studien. Yokota und Thompson (2000, S. 2716-2717) analysierten z.B. Gewaltdarstellungen in einer großen Filmstichprobe von 74 animierten Kinderfilmen und kamen dabei zum Ergebnis, dass alle Filme mindestens einen Gewaltakt enthielten, deren zeitliche Dauer jedoch stark variierte. In einer anderen Inhaltsanalyse, in der

24 Disney-Trickfilme auf ihren Gewaltanteil untersucht wurden, stellte man sogar fest, dass alle Filme mindestens sieben Gewaltakte enthielten (Aust & Everhart, 2007, S. 14).

In mehr als der Hälfte der 74 von Yokota und Thomson (2000, S. 2717) untersuchten Filme wurde mindestens eine Figur durch einen Gewaltakt verletzt; jedoch wurde nur in 11 der Filme auch gezeigt, wie eine Figur aufgrund der Verletzung Schmerzen empfand. Zudem sprach sich in nur 24 der untersuchten Filme mindestens ein Filmcharakter offen gegen den Einsatz von Gewalt aus (Yokota & Thompson, S. 2717). Aust und Everhart (2007, S. 15) stellten in ihrer Inhaltsanalyse ebenfalls fest, dass relativ wenige Gewaltakte (32%) von Filmfiguren deutlich verbal abgelehnt wurden. Bazzini et al. (2010, S. 2698) kamen in ihrer quantitativen Inhaltsanalyse von 21 Disney-Trickfilmen zum Ergebnis, dass Frauen und Männer gleichermaßen aggressiv porträtiert wurden. Zudem konnten die Autoren einen signifikanten negativen Zusammenhang zwischen physischer Attraktivität und Aggressivität feststellen, d.h. je attraktiver die animierten Charaktere waren, desto weniger aggressiv waren sie tendenziell auch und je aggressiver sie waren, desto unattraktiver waren sie in der Tendenz (Bazzini et al., S. 2693).

Yokota und Thompson (2000) stellten in ihrer Inhaltsanalyse auch Unterschiede der Gewaltdarstellungen je nach „Güte“ bzw. „Boshaftigkeit“ der beteiligten Filmfiguren fest. Dies betraf etwa die Folgen der Gewalt: „Böse“ Charaktere zogen sich 40% aller Verletzungen und sogar 71% aller tödlichen Verletzungen zu, im Vergleich zu „guten“ Charakteren starben sie wesentlich häufiger aufgrund einer Verletzung (Yokota & Thompson, S. 2717). Die meisten untersuchten Filme hatten einen zentralen Hauptantagonisten, der in 47% der Fälle am Ende starb, meist getötet durch eine „gute“ Figur (Yokota & Thompson, S. 2717). In fast allen analysierten Filmen war mindestens ein „guter“ Charakter in einen violenten Akt involviert und 55% der Gewaltakte betrafen Kämpfe von „guten“ gegen „böse“ oder „neutrale“ Figuren, wobei diese in 74% der Fälle ursprünglich von einem „bösen“ Charakter ausgingen (Yokota et al., S. 2717). Durch die Art der Darstellung dieser Gewaltakte wird laut Yokota und Thompson (S. 2720) insgesamt die Botschaft vermittelt, dass „gute“ Figuren durch den Einsatz physischer Stärke am Ende über „böse“ Figuren triumphieren.<sup>11</sup>

Bazzini et al. (2010, S. 2693-2694) machten in ihrer quantitativen Inhaltsanalyse einen negativen Zusammenhang zwischen der „Güte“ der Filmfiguren und ihrer Aggressivität aus, d.h. „gute“ Figuren waren tendenziell weniger aggressiv und aggressive Figuren waren

---

<sup>11</sup> Die Autoren konnten dementsprechend auch nur in einem einzigen Stichprobenfilm (*Balto*) ein Beispiel für einen Konflikt zwischen dem Antagonisten und der „guten“ Hauptfigur des Films ausmachen, der ganz ohne Anwendung von Gewalt gelöst werden konnte.

tendenziell weniger „gut“, allerdings war dieser Zusammenhang sehr schwach.

Während in den bislang genannten Inhaltsanalysen die Darstellung *physischer* Gewalt untersucht wurde, beschäftigten sich Coyne und Whitehead (2008) in einer quantitativen Inhaltsanalyse von 47 Disney-Trickfilmen mit der Darstellung sogenannter *indirekter Aggressionen*. Operationalisiert wurde dieses Konstrukt von den Autoren folgendermaßen:

any behavior that is intended to hurt another person by using psychological or social means. The behavior can be either covert or overt. Direct relational types of aggression were also included (...), as were nonverbal gestural types of aggression (...). Finally, “physical” behaviors that were carried out covertly were also included. (Coyne & Whitehead, 2008, S. 386-387)

Wie die Autoren feststellten, war der soziale Ausschluss anderer Charaktere die häufigste Form indirekter Aggression (Coyne & Whitehead, 2008, S. 388). Bezüglich des Gesamtausmaßes indirekter Aggression konnte kein signifikanter Geschlechterunterschied entdeckt werden, wohl aber bei einer genaueren Betrachtung einzelner Subkategorien: So zeigten z.B. männliche Charaktere mehr böswilligen Humor und weibliche Figuren lösten häufiger bewusst Schuldgefühle bei anderen Charakteren aus (Coyne & Whitehead, S. 390).

Unterschiede, was das Ausüben indirekter Aggression angeht, waren auch je nach „Güte“ bzw. „Boshaftigkeit“ der Filmfiguren festzustellen: Wenn die Initiatoren des indirekt aggressiven Verhaltens „gut“ waren, wurde ihr Verhalten signifikant häufiger als gerechtfertigt dargestellt; besonders oft als ungerechtfertigt dargestellt wurden entsprechende Verhaltensakte hingegen, wenn sie von „bösen“ Figuren ausgingen (Coyne & Whitehead, 2008, S. 390). „Böse“ Charaktere zeigten insgesamt am häufigsten indirekte Aggressionen, wobei sich auch hier Unterschiede je nach konkretem Aggressionstyp ergaben: Das Erzeugen von Schuldgefühlen und physische Formen indirekter Aggression (z.B. Vandalismus) kamen zwar häufiger bei „bösen“ Figuren vor, „gute“ Figuren zeigten aber z.B. signifikant mehr böswilligen Humor und manche Formen sozialen Ausschlusses (Coyne & Whitehead, S. 391).

In einer weiteren inhaltsanalytischen Studie wurde speziell die Darstellung verbaler Aggressionen von Figuren in animierten TV-Cartoons untersucht und man stellte in Bezug auf die „Güte“ bzw. „Boshaftigkeit“ der Charaktere fest, dass bei „guten“ Figuren die Wahrscheinlichkeit, Opfer verbaler Aggression zu werden, am geringsten war (Klein & Schiffman, 2012, S. 16). Dieses Ergebnis ist allerdings nur sehr eingeschränkt auch auf typische Merkmale von Figuren in animierten Spielfilmen übertragbar, da sich die

Medieninhalte animierter TV-Cartoons und animierter Spielfilme in einigen Aspekten (z.B. in ihrer Länge) grundlegend unterscheiden.

Eine quantitative Inhaltsanalyse, in der eine sehr spezielle Form verbaler Aggression untersucht wurde und die besonders in Bezug auf die Darstellung von „Boshaftigkeit“ in animierten Kinderfilmen als relevant betrachtet werden kann, wurde von Fouts, Callan, Piasentin und Lawson (2006) durchgeführt. In dieser Studie wurde in 34 Disney-Trickfilmen das Ausmaß untersucht, in dem Filmfiguren bestimmte verbale Ausdrücke (z.B. „diabolisch“ oder „satanisch“) benutzten, um andere Figuren als „böse“ zu stigmatisieren. Dabei wurde festgestellt, dass 74% der untersuchten Filme solche verbalen Referenzen enthielten und ein Film im Durchschnitt 5,6 dieser Referenzen beinhaltete (Fouts et al., S. 19). 18% der Hauptfiguren wurden durch entsprechende verbale Ausdrücke anderer Figuren „dämonisiert“, dabei waren beide Geschlechter in etwa gleichermaßen betroffen (Fouts et al., S. 19).

### *Prosoziales Verhalten*

Padilla-Walker et al. (2013) untersuchten in einer quantitativen Inhaltsanalyse die Darstellung prosozialen Verhaltens in 61 animierten Disney- und Pixarfilmen. Dabei wurde eine sehr breite Definition prosozialen Verhaltens gewählt, nämlich „any voluntary behavior meant to benefit another“ (Eisenberg, Farbes & Spinard, 2006; zitiert nach Padilla-Walker et al., 2013, S. 394). Ein wichtiges Ergebnis von Padilla-Walker et al. (S.405-406) war, dass in den untersuchten Filmen ein sehr hoher Anteil prosozialer Verhaltensweisen zu finden war, der - je nachdem, ob auch nicht-physische Akte (z.B. das Erteilen von Komplimenten) mit einbezogen wurden oder nicht - höher bzw. mindestens genauso hoch war wie der Anteil aggressiver Verhaltensweisen in Trickfilmen, der in anderen Studien (Yokota & Thompson, 2000, Coyne & Whitehead, 2008) ermittelt wurde. Es konnte weiterhin gezeigt werden, dass sich menschliche und nicht-menschliche Filmfiguren zwar nicht signifikant in ihrem gesamten prosozialen Verhalten unterschieden, menschliche Figuren allerdings am häufigsten anderen menschlichen und nicht-menschliche Figuren am häufigsten anderen nicht-menschlichen Figuren halfen (Padilla-Walker et al., S. 401). Es zeigte sich kein signifikanter Geschlechtsunterschied in Bezug auf prosoziales Verhalten an sich, aber sehr wohl bezüglich der Art der Motivationen für dessen Ausübung: Für männliche Figuren waren signifikant häufiger „öffentliche“ Beweggründe (z.B. das Bedürfnis nach Anerkennung durch andere Personen) ausschlaggebend und für weibliche Charaktere signifikant häufiger emotionale Beweggründe (z.B. die Motivation, anderen aufgrund ihres Leidens zu helfen); außerdem

handelten weibliche Figuren signifikant häufiger anonym, d.h. ihre wahre Identität wurde den Zielpersonen der Verhaltensakte nicht offenbart (Padilla-Walker et al., S. 395-402). Die Autoren stellten auch fest, dass männliche Charaktere sich signifikant häufiger gegenüber weiblichen Zielpersonen prosozial verhielten und sich weibliche Figuren signifikant häufiger gegenüber männlichen Charakteren prosozial verhielten (Padilla-Walker et al., S. 403). Bei männlichen Charakteren war prosoziales Verhalten signifikant häufiger mit gleichzeitigem Auftreten aggressiven Verhaltens verbunden (Padilla-Walker et al., S. 403). In Bezug auf das Alter der Initiatoren prosozialen Verhaltens konnten erwachsene Filmfiguren als die am stärksten vertretene Altersgruppe ausgemacht werden. Dies muss jedoch, wie die Autoren betonen, mit Vorsicht betrachtet werden, da Figuren im Erwachsenenalter in den Filmen ohnehin zahlenmäßig am stärksten vertreten waren (Padilla-Walker et al., S. 403). Am häufigsten halfen Figuren Charakteren in der gleichen Altersphase (Padilla-Walker et al., S. 403). Auch die Darstellung der physischen Attraktivität der Figuren hatte Einfluss auf die Darstellung prosozialen Verhaltens: Die meisten Verhaltensakte wurden von Figuren initiiert, die als durchschnittlich attraktiv oder als attraktiv bewertet wurden, deutlich weniger jedoch von unattraktiven Figuren (Padilla-Walker et al., S. 403-404), auch hier traf also der „Trend“ zu, dass ähnliche Charaktere sich am häufigsten gegenseitig halfen: „unattractive characters were most likely to help other unattractive characters (...), average characters helped other average characters (...) and attractive characters were most likely to help other attractive characters“ (Padilla-Walker, S. 404). Überhaupt kann als zentrales Ergebnis der Studie festgehalten werden, dass Charaktere in den untersuchten animierten Disney- und Pixarfilmen am häufigsten Figuren halfen, die ihnen hinsichtlich bestimmter Merkmale ähnelten.

### *Intelligenz*

Was die Intelligenz animierter Filmfiguren angeht, lässt sich anhand bisheriger Befunde wenig aussagen. In der quantitativen Inhaltsanalyse von Smith et al. (2010, S. 782), in der man 101 Trick- und Realfilme für Kinder analysierte, wurde diesbezüglich ein signifikanter Geschlechtsunterschied zu Gunsten weiblicher Figuren festgestellt.

In der quantitativen Inhaltsanalyse von 21 Disney-Trickfilmen von Bazzini et al. (2010, S. 2693-2694) wurde ein Zusammenhang zwischen der Intelligenz animierter Filmfiguren und ihrer „Güte“ entdeckt: „Gute“ Figuren waren tendenziell auch intelligenter und umgekehrt waren intelligente Figuren tendenziell tugendhafter; allerdings fiel dieser Zusammenhang nicht sehr stark aus.

In der quantitativen Inhaltsanalyse von England et al. (2011) wurde in neun Disney-Trickfilmen, in denen Prinzen und Prinzessinnen (bzw. Figuren mit einem prinz- oder prinzessinn-ähnlichem Status) vorkamen, analysiert, inwieweit die weiblichen und männlichen Hauptfiguren traditionell maskuline oder traditionell feminine Charakteristika aufwiesen. Als „traditionell männliches“ Charakteristikum galt dabei z.B. das Zeigen physischer Stärke, „traditionell weibliche“ Charakteristika umfassten z.B. das Zeigen physischer Schwäche oder das Zeigen starker Emotionen (England et al., S. 559). Über alle untersuchten Filme hinweg wiesen die weiblichen Charaktere insgesamt signifikant mehr traditionell weibliche Merkmale und die männlichen Figuren signifikant mehr traditionell männliche Merkmale auf; bei einer genaueren Analyse zeigte sich aber, dass dieser Geschlechtsunterschied nicht für alle untersuchten Merkmale galt: In Bezug auf „traditionell männliche“ Charakteristika bestand z.B. nur hinsichtlich des Merkmals physischer Stärke ein signifikanter Unterschied zugunsten männlicher Figuren (England et al., S. 560).

In der qualitativen Inhaltsanalyse von Towbin et al. (2003, S. 28) konnte gezeigt werden, dass männliche Figuren in 12 der 26 von ihnen untersuchten Disney-Trickfilmen auf emotionale Situationen eher mit körperlichem (und dabei oft auch violentem) Verhalten reagierten, als mit verbalem Verhalten. In immerhin sechs der Filme fanden sich sogar Darstellungen, in denen explizit thematisiert wurde, dass Männer ihre Emotionen nicht ausdrücken sollten (Towbin et al., S. 29).<sup>12</sup>

England et al. (2011) analysierten in ihrer Inhaltsanalyse von neun Disney-Trickfilmen auch, ob sich männliche und weibliche Hauptfiguren darin unterschieden, wie oft sie gerettet wurden und wie oft sie selbst jemanden retteten. Ergebnis der Untersuchung war, dass Männer und Frauen zwar gleich oft eine andere Person retteten, Männer jedoch seltener selbst gerettet werden mussten und häufiger besonders *große* Rettungsaktionen im Finale des Films durchführten als Frauen (England et al., S. 560-561). Darstellungen männlicher Figuren, die weibliche Figuren retteten, waren in der Filmstichprobe von Towbin et al. (2003, S. 29) besonders häufig zu finden. In 11 der 26 analysierten Filmen fanden Towbin et al. (S. 31) Darstellungen besonders hilfloser weiblicher Figuren, die auf den Schutz einer anderen Person angewiesen waren; Filme mit einem Fokus auf der Darstellung heldenhaft agierender weiblicher Figuren fanden sich in nur drei Fällen (*Cap und Capper*, *Pocahontas* und *Mulan*).

---

<sup>12</sup> Als Beispiel hierfür wird der Film *Dumbo* erwähnt, in dem die gleichnamige Hauptfigur in einer Szene dazu ermutigt wird, beim bevorstehenden Besuch seiner gefangen gehaltenen Mutter nicht zu weinen.

In der Inhaltsanalyse von England et al. (2011) wurde zudem untersucht, ob es im Laufe der Jahre eine Veränderung der filmischen Darstellung traditionell maskuliner und traditionell femininer Verhaltensweisen gegeben hatte. Tatsächlich zeigte sich, dass der Anteil traditionell maskuliner Merkmale im Laufe der Zeit immer mehr angestiegen und in aktuelleren Disney-Trickfilmen höher war als in älteren Filmen (England et al., S. 561-562). Auch die weiblichen Hauptfiguren, die mehr traditionell maskuline als feminine Charakteristika unter ihren drei am häufigsten gezeigten Verhaltensmerkmalen aufwiesen, waren allesamt in den drei aktuellsten Filmen der Stichprobe (*Pocahontas*, *Mulan* und *Küss den Frosch*) zu finden (England et al., S. 562). In Bezug auf männliche Hauptfiguren stellten die Autoren fest, dass im aktuellsten Film der Stichprobe (*Küss den Frosch*) der männliche Hauptcharakter sogar mehr traditionell feminine als traditionell maskuline Merkmale aufwies, während dies in älteren Filmen (mit Ausnahme von *Aladdin*) genau umgekehrt gewesen war (England et al., S. 562). Die Autoren ziehen anhand ihrer Befunde das Fazit, dass in älteren Disney-Trickfilmen (die zwischen 1937 und 1959 produziert worden waren) mehr stereotype Darstellungen zu finden waren, die männliche und weibliche Figuren in traditionellen Geschlechterrollen zeigten, als in neueren Disney-Trickfilmen, wie z.B. *Arielle, die Meerjungfrau* (1989) und vor allem *Küss den Frosch* (2009), die sich durch vergleichsweise relativ egalitäre Geschlechterdarstellungen auszeichneten (England et al., S. 562-563). Gleichzeitig wird jedoch hervorgehoben, dass stereotype Geschlechterdarstellungen auch in neueren Filmen nicht gänzlich verschwunden sind. So schildern die Autoren etwa, dass auch der aktuellste Film ihrer Stichprobe, *Küss den Frosch*, zwar einerseits sehr moderne Darstellungen enthält, da sich z.B. der Prinz durch das häufige Zeigen von Emotionen und die Prinzessin durch eine hohe Durchsetzungsfähigkeit auszeichnet; dass andererseits aber noch immer vereinzelt klischeehafte Aspekte aufzufinden sind, da z.B. die weibliche Hauptfigur häufiger gerettet werden muss, als dass sie selbst jemanden rettet (England et al., S. 564). Bei der Interpretation sämtlicher Befunde von England et al. (2011) ist allerdings zu berücksichtigen, dass in deren Studie nur menschliche Hauptfiguren in gerade einmal neun Disneyfilmen untersucht wurden, was die Übertragbarkeit der Ergebnisse auf Darstellungen in anderen Animationsfilmen ziemlich erschwert.

Die Darstellungen weiblicher Figuren in neueren Disneyfilmen werden aufgrund deren größerer Selbständigkeit und Unabhängigkeit von manchen Autoren gelobt, andere weisen aber auf weiterhin bestehende geschlechtsstereotype Merkmale hin. Wasko (2001) vertritt z.B. die Auffassung, dass auch auf den ersten Blick modern und progressiv wirkende weibliche Hauptfiguren in Filmen wie *Arielle, die Meerjungfrau* oder die *Schöne*

und das Biest „still live in male-dominated world, and ultimately find fulfilment through their romantic relationships with Prince Charmings“ (S. 116). Towbin et al. (2003, S. 35) ziehen jedoch, ähnlich wie England et al. (2011), aufgrund ihrer eigenen inhaltsanalytischen Befunde den Schluss, dass zwar in vielen Disneyfilmen stereotype Geschlechterdarstellungen aufzufinden sind, sich aber gerade in neueren Filmen auch Darstellungen finden lassen, die Stereotypen widersprechen. Als besonders positive Beispiele werden die Filme *Mulan* und *Tarzan* hervorgehoben (Towbin et al., S. 36-37).<sup>13</sup> Da die meisten bislang erwähnten Animationsfilme (abgesehen von *Küss den Frosch* aus dem Jahr 2009) aus heutiger Sicht schon nicht mehr „aktuell“ sind, lässt sich bisher wenig darüber aussagen, ob auch in neueren (computer-)animierten Kinderfilmen eher moderne oder eher klischeehafte Geschlechterdarstellungen zu finden sind. Da sich alle aufgeführten Befunde lediglich auf *Disney*-Filme beziehen, gilt dies besonders für neuere Animationsfilme anderer Filmstudios.

#### *Mit ethnischen Stereotypen verbundenes Verhalten*

Auf die in vielen Disney-Trickfilmen vorhandenen stereotypen und bisweilen sogar rassistischen Darstellungen des Verhaltens von Figuren ethnischer Minderheiten machen unter anderem Towbin et al. (2003) aufmerksam. In 10 der 26 von ihnen untersuchten Disneyfilmen entdeckten die Autoren Beispiele für solche Darstellungen, darunter z.B. im Film *Dumbo*, in dem in einer Szene afroamerikanische Arbeiter dabei gezeigt werden, wie sie ein Lied darüber singen, dass sie zwar Tag und Nacht arbeiten, aber glücklich sind und zwar nicht wissen, wann sie bezahlt werden, aber ihren Lohn ohnehin „zum Fenster rausschmeißen“ (Towbin et al., S. 32). Hurley (2005, S. 225) nennt ebenfalls Beispiele für solche Darstellungen in manchen Disney-Trickfilmen und bezeichnet u.a. die Darstellung der Mäuse im Film *Cinderella* als rassistisch, da deren Verhalten, das lediglich darauf ausgerichtet ist, einer anderen Person (*Cinderella*) zu Diensten zu sein, auf das Stereotyp des „guten (schwarzen) Sklaven“ anspielt.

Stereotype Darstellungen ethnischer Minderheiten in Disney-Trickfilmen macht Lacroix (2004) auch in der Darstellung der weiblichen *nicht-weißen* Hauptfiguren *Jasmin*, *Pocahontas* und *Esmeralda* in den Filmen *Aladdin*, *Pocahontas* und *Der Glöckner von Notre*

---

<sup>13</sup> Am Film *Mulan* wird positiv hervorgehoben, dass gezeigt wird, dass auch Frauen mit Eigenschaften, die traditionell eher Männern zugeschrieben werden, erfolgreich sein können. Am Film *Tarzan* wird positiv hervorgehoben, dass sich der gleichnamige männliche Held nicht bloß durch seine Stärke, sondern auch durch seine Fähigkeit, seine Gefühle auszudrücken, auszeichnet.

*Dame* aus. Anhand eines Vergleichs der Darstellung ihrer Persönlichkeitseigenschaften mit der Darstellung von Persönlichkeitseigenschaften der weiblichen *weißen* Hauptfiguren Arielle und Belle in den Filmen *Arielle, die Meerjungfrau* und *Die Schöne und das Biest* stellt die Autorin die These auf, dass sich zwar alle fünf Figuren durch ihren starken Willen und ihre Unabhängigkeit auszeichnen; diese jedoch bei Arielle und Belle als deren individuelle Persönlichkeitsmerkmale verstanden werden können, während sie bei den drei nicht-weißen Figuren Jasmin, Pocahontas und Esmeralda unmittelbar mit ihrer ethnischen Herkunft in Verbindung stehen (Lacroix, S. 224).<sup>14</sup> Die Autorin vertritt die Ansicht, dass durch die Darstellung des Aussehens (s. Kapitel 1.1), aber auch die Darstellung des Verhaltens *nicht-weißer* Figuren, ihre „Andersheit“ im Vergleich zu weißen Charakteren hervorgehoben wird (Lacroix, S. 225).

Pimentel und Velázquez (2009) setzten sich in ihrer Untersuchung mit stereotypen Darstellungen ethnischer Minderheiten im Film *Shrek 2* auseinander. Sie heben in diesem Zusammenhang hervor, dass die Darstellung des Verhaltens des Filmcharakters „Esel“ zumindest teilweise darauf angelegt ist, bestimmte Attribute zu bedienen, die Afro-Amerikanern klischeehaft zugeschrieben werden (Pimentel & Velázquez, S. 12). Als Beispiel führen die Autoren u.a. eine Szene am Ende des Films an, in der gezeigt wird, wie der Charakter erfährt, dass er Vater mehrerer „Mutantenbabys“ (die Babys sind halb Esel und halb Drache) geworden ist und sagt, dass er sich nun wohl um einen Job werde kümmern müssen; laut den Autoren wird mit dieser Szene auf die stereotype Vorstellung angespielt, dass viele Afro-Amerikaner uneheliche Kinder haben und arbeitslos sind (Pimentel & Velázquez, S. 16). Eine weitere Filmfigur, deren Darstellung an ethnischen Stereotypen orientiert ist, ist die des „Gestiefelten Katers“. Das Verhalten dieses Charakters spielt zu großen Teilen auf Merkmale an, die Angehörigen der lateinamerikanischen Kultur klischeehaft zugeschrieben werden; dies betrifft u.a. dessen häufige Beteiligung an Verbrechen und seinen Erfolg beim weiblichen Geschlecht (Pimentel & Velázquez, S. 13-16).

Neben den bislang erwähnten klischeehaften und teils sogar rassistischen Darstellungen in manchen animierten Kinderfilmen, lassen sich aber auch positive Beispiele für Darstellungen anderer Kulturen und Ethnien aufzeigen. Bei manchen Darstellungen ethnischer Minderheiten gehen außerdem die Meinungen der Forscher darüber auseinander, inwiefern diese als positiv zu bewerten oder kritisch zu betrachten sind. Während z.B.

---

14 Als Beispiel erwähnt die Autorin etwa, dass durch die Darstellung des Verhaltens der Figur Pocahontas, die u.a. ihren Stammesangehörigen erklärt, diese müssen sie ebenfalls töten, wenn sie ihren Geliebten, den Weißen John Smith töten wollen, das Stereotyp der „noblen Wilden“ bedient wird.

Lacroix (2004), wie bereits erörtert wurde, einige Darstellungen in den Filmen *Pocahontas* und *Der Glöckner von Notre Dame* sehr kritisch betrachtet, war ein Befund der Inhaltsanalyse von Towbin et al. (2003, S. 32), dass zumindest in 4 der 26 von ihnen untersuchten Filme (darunter auch *Pocahontas* und *Der Glöckner von Notre Dame*, außerdem *Der König der Löwen* und *Mulan*) mehrheitlich positive Darstellungen anderer Kulturen vorhanden waren. Auffallend ist, dass die von Towbin et al. genannten Positivbeispiele allesamt in vergleichsweise „neueren“ Filmen ihrer Stichprobe zu finden waren. Es lässt sich daher grundsätzlich vermuten, dass im Laufe der Zeit ein Wandel hin zu angemesseneren Darstellungen anderer Ethnien und Kulturen in Animationsfilmen vollzogen hat, wenngleich insbesondere die Untersuchung von Pimentel und Velázquez (2009) darauf aufmerksam macht, dass auch in neueren (CGI-)animierten Filmen durchaus kritische Darstellungen ethnischer Volksgruppen ausgemacht werden können.

#### *Resultat am Ende des Films*

Ein weiteres inhaltsanalytisch bereits untersuchtes Merkmal ist das Resultat, das eine Figur am Ende einer Filmhandlung erreicht und das quasi als Konsequenz des Verhaltens der Figur im Laufe der Handlung verstanden werden kann. Bazzini et al. (2010, S. 2693-2694) stellten in ihrer quantitativen Inhaltsanalyse von 21 Disney-Trickfilmen einen Zusammenhang mittlerer Stärke zwischen der physischen Attraktivität und dem Resultat der Filmfiguren fest, d.h. attraktivere Figuren erreichten tendenziell am Filmende auch bessere Ergebnisse.

Cox et al. (2005, S. 271-272) nahmen in ihrer Inhaltsanalyse speziell den Tod von Filmfiguren als besonders *negatives* Resultat in den Blick und beschäftigten sich mit charakteristischen Merkmalen von Todesszenen in 10 Disney-Trickfilmen. Die Autoren untersuchten in diesem Zusammenhang u.a., inwieweit sich die Todes-Darstellungen bei „guten“ und „bösen“ Charakteren unterschieden und stellten fest, dass sich die Anzahl der in den insgesamt 23 analysierten Todesszenen gestorbenen Protagonisten und Antagonisten zwar kaum unterschied, der Tod von Protagonisten jedoch häufiger explizit verdeutlicht wurde (indem z.B. die Leiche der Figur gezeigt wurde), während der Tod von Antagonisten öfter implizit dargestellt war, d.h. es konnte zwar aufgrund der Art der Darstellung (z.B. des Sturzes von einer Klippe) vom Tod der Figuren ausgegangen werden, ganz genau zu sehen war dies aber nicht (Cox et al., S. 272-274). In sechs Fällen kam es vor, dass eine bereits gestorbene Filmfigur später noch einmal auftauchte, entweder in seinem ursprünglichen

Körper oder in veränderter bzw. geisterhafter Form;<sup>15</sup> dies betraf aber ausschließlich „gute“ Figuren (Cox et al., S. 274). Untersucht wurde auch, wie sich Reaktionen anderer Figuren auf den Tod eines Charakters unterschieden, je nachdem ob es sich beim Verstorbenen um einen Protagonisten oder einen Antagonisten gehandelt hatte. Dabei wurde festgestellt, dass negative Emotionen (z.B. Weinen) fast nur zu sehen waren, wenn es sich um den Tod eines Protagonisten gehandelt hatte; positive Reaktionen auf den Tod eines Charakters (z.B. das Zeigen von Erleichterung), waren nur sehr selten und nur nach dem Tod eines Antagonisten zu sehen (Cox et al., S. 274). Ein weiterer charakteristischer Unterschied der Todes-Darstellungen „guter“ und „böser“ Figuren bestand darin, dass der Tod „guter“ Figuren nie als gerechtfertigt anzusehen war, während „böse“ Figuren nur dann starben, wenn ihr Tod gleichzeitig auf irgendeine Art und Weise aufgrund ihres schlechten Verhaltens als „gerechtfertigt“ angesehen werden konnte (Cox et al., S.273-276).

In der Inhaltsanalyse von Bazzini et al. (2010, S. 2694-2695) wurde ein sehr starker Zusammenhang zwischen der „Güte“ der Filmfiguren und ihren Resultaten am Ende des Films festgestellt, d.h. es bestand zumindest in den von ihnen analysierten Filmen ein „Darstellungs-Trend“ dahingehend, dass „gute“ Figuren am Filmende auch gute Resultate erreichten und „weniger gute“ bzw. „böse“ Figuren weniger gute Resultate erreichten.

#### *Weitere Verhaltensweisen und Persönlichkeitseigenschaften*

Neben den bislang erörterten Persönlichkeits- und Verhaltensmerkmalen von Figuren in animierten Spielfilmen für Kinder sind noch weitere Merkmale bereits (inhaltsanalytisch) untersucht worden. Hierzu kann z.B. die Untersuchung der Darstellungen von „Wahnsinn“ und psychischen Krankheiten in Disney-Trickfilmen gezählt werden. Beveridge (1996) vertritt z.B. die Auffassung, dass in Filmen wie *Dumbo* und *Die Schöne und das Biest*, in denen gezeigt wird, wie ein Charakter ungerechtfertigt als wahnsinnig bezeichnet und sogar zeitweilig weggesperrt wird,<sup>16</sup> eine bestimmte Botschaft vermittelt wird: „Disney seems to be saying that madness is a label that society uses when confronted with behaviour that it cannot understand“ (S. 620). In einer Studie von Lawson und Fouts (2004, S. 311-312) wurde das Auftauchen verbaler Referenzen, die sich auf die (meist vermeintliche) psychische Krankheit

---

15 Die Autoren nennen als Beispiel eine Szene im Film *Der König der Löwen*, in welcher der verstorbene Charakter Mufasa seinem Sohn Simba erscheint und mit ihm spricht.

16 Im Film *Dumbo* handelte es sich hierbei um die Mutter der gleichnamigen Hauptfigur und beim Film *Die Schöne und das Biest* um den Vater der weiblichen Hauptfigur.

eines Filmcharakters bezogen (z.B. Ausdrücke wie „verrückt“ oder „wahnsinnig“), in 34 Disney-Trickfilmen inhaltsanalytisch untersucht und in 85% der Filme entdeckt. Besonders oft wurden solche verbalen Referenzen benutzt, um den Status einer anderen Filmfigur als minderwertig zu kennzeichnen und diese zu verunglimpfen (Lawson & Fouts, S. 312).

Ein weiteres Verhaltensmerkmal, das bereits Gegenstand inhaltsanalytischer Untersuchung gewesen ist, war der Konsum von Alkohol- und Tabakprodukten animierter Filmfiguren. In einer Studie von Ryan und Hoerrner (2004) wurden hierzu 24 Disney-Zeichentrickfilme analysiert. Die Autoren fanden eine große Anzahl solcher Darstellungen, die aber in ihrer jeweiligen Länge deutlich variierten; nur drei der untersuchten Filme enthielten gar keine Darstellungen von Alkohol oder Tabak, während 18 Filme mindestens eine Darstellung von Tabak und 18 Filme auch mindestens eine Darstellung von Alkohol enthielten (Ryan & Hoerrner, S. 268). Die Forscher stellten fest, dass die Anzahl der Darstellungen von Tabak im Laufe der Jahre zurückgegangen war, während die Anzahl der Darstellungen von Alkohol zugenommen hatte (Ryan & Hoerrner, S. 269). Es ließen sich nur sehr wenige Szenen entdecken, in denen sich ein Charakter offen gegen den Konsum von Tabak oder Alkohol aussprach, vielmehr wurde der Konsum in 91% der Fälle als akzeptiert dargestellt (Ryan & Hoerrner, S. 266). Festzustellen war weiterhin, dass Erwachsene zwar mehr als 2/3 aller zu sehenden Konsumenten ausmachten, in immerhin 5% der Fälle aber auch Kinder in diesen Rollen zu sehen waren; diese Szenen waren allesamt in genau drei Filmen (*Pinocchio*, *Peter Pan* und *Oliver und Co.*) zu finden (Ryan & Hoerrner, S. 272).

Wie sich zeigte, unterschieden sich „gute“ und „böse“ Filmfiguren in ihrer Nutzung alkohol- und tabakhaltiger Produkte: Ryan und Hoerrner (2004, S. 272) fanden heraus, dass die Alkohol- oder Tabak- Konsumenten in 3% der Fälle Protagonisten waren (also „gute“ Hauptfiguren) und in 9% der Fälle Antagonisten waren (also die „bösen“ Gegner der Protagonisten); in allen anderen Fällen handelte es sich um Nebenfiguren, die keiner der beiden Kategorien entsprachen. Der festgestellte Unterschied zwischen Protagonisten und Antagonisten deutet aber darauf hin, dass „gute“ Charaktere, zumindest in „klassischen“ Disney-Trickfilmen, seltener Alkohol und Tabak konsumierten als „böse“ Charaktere.

Ein wichtiger inhaltsanalytischer Befund, der das rein zahlenmäßige Verhältnis „böser“ und „guter“ Figuren in animierten Kinderfilmen angeht, kann schließlich noch der Studie von Faherty (2001, S. 3) entnommen werden, in der 19 Disney-Trickfilme untersucht wurden: Helden und ihre Unterstützer, also „gute“ Figuren, umfassten 69% der analysierten Figuren und traten somit deutlich häufiger in Erscheinung als Schurken und ihre Unterstützer.

## *Zwischenfazit*

Insgesamt sollte anhand der Erörterungen des inhaltsanalytischen Forschungsstandes zur Darstellung von Figuren in animierten Spielfilmen für Kinder deutlich geworden sein, dass manche Darstellungs-Aspekte (z.B. ethnische und geschlechtsbezogene Stereotype in einigen Filmen) durchaus kritisch betrachtet werden können. Eine einseitig negative Betrachtung von Animationsfilmen wäre aufgrund dessen jedoch sicherlich unangemessen und würde den zahlreichen positiven Aspekten, die in solchen Filmen zu finden sind, nicht gerecht. Folgende Aussage von Birthsiel (2014), die sich ursprünglich auf das Ergebnis ihrer eigenen Analyse von 15 Pixar- und Dreamworks-Filmen bezieht, gibt recht gut wieder, was auf die meisten der in diesem Kapitel thematisierten Filme zutrifft:

many of the films (...) included similarly positive tales of morality such as the value of thinking outside the box, facing one's fears, learning to be a team player, daring to be different, learning to love oneself, sticking up for others, the value of forgiveness, and acting for the good of the larger community. Embedded within these texts are positive messages for children, but they are bundled in often sexist and racist stereotypes that (...) *rarely* are necessary for the larger story line to unfold. (S. 348-349)

Da die Anteile positiver und kritisch zu betrachtender Darstellungen von Film zu Film unterschiedlich ausfallen und da zu erwarten ist, dass in den kommenden Jahren viele weitere Animationsfilme für Kinder produziert werden, wird auch weiterhin ein Bedarf an inhaltsanalytischer Forschung bestehen. Dies gilt umso mehr, wenn man bedenkt, dass derzeit zwar bereits zahlreiche Studien über die Darstellungen in „klassischen“ Disney-Zeichentrickfilmen vorhanden sind, aber noch vergleichsweise wenige Studien über die Darstellungen in neueren computeranimierten Filmen verschiedener Filmstudios.

## 2 Theorien und empirische Forschungsbefunde zur Wirkung der Rezeption von Animationsfilmen auf Kinder

In fast allen der in Kapitel 1 erwähnten Inhaltsanalysen stellten die jeweiligen Autoren im Diskussionsteil ihrer Studien Annahmen dazu auf, welche Wirkungen mit den Darstellungen in Animationsfilmen einhergehen könnten. In der Regel handelt es sich bei solchen Thesen jedoch - selbst bei ausreichender theoretischer Fundierung und schlüssiger Argumentation - um spekulative Annahmen. Um Aussagen darüber treffen zu können, wie Filminhalte von Kindern wahrgenommen und verarbeitet werden und welche Wirkung sie schließlich entfalten, müssen in ergänzenden Wirkungsstudien zahlreiche weitere Aspekte auf Seiten des (kindlichen) Rezipienten und der Rezeptionssituation berücksichtigt werden. Derzeit steht allerdings noch eine Fülle inhaltsanalytisch gewonnener Erkenntnisse über typische Darstellungen in animierten Kinderfilmen (meist in Bezug auf Disney-Zeichentrickfilme) einer wesentlich geringeren Anzahl an Befunden aus empirischen Studien gegenüber, in denen die Wirkung von Animationsfilmen auf Kinder analysiert wurde.

In diesem Kapitel werden Theorien und empirische Befunde zur Wirkung der Rezeption animierter Spielfilme auf Kinder erörtert. Als theoretische Ansätze werden dabei die Sozial-kognitive Theorie Banduras und die Kultivierungstheorie nach Gerbner beschrieben. Beide Ansätze können in Bezug auf die Thematik dieser Arbeit als relevant angesehen werden, auch wenn sie sich ursprünglich nicht explizit auf die Wirkung *animierter Filminhalte* beziehen. Nach einer Beschreibung der Theorien wird jeweils, zumindest in Ansätzen, der Forschungsstand dazu skizziert, inwieweit deren Annahmen bereits in Wirkungsstudien, in denen der Einfluss der Rezeption animierter Filminhalte auf Kinder untersucht wurde, empirische Bestätigung fanden. Es sei an dieser Stelle erwähnt, dass die folgenden Ausführungen bewusst kürzer gehalten sind als in Kapitel 1, da das eigene Vorgehen in dieser Diplomarbeit nicht Wirkungen in den Blick nahm, sondern rein inhaltsanalytisch angelegt war. Die folgenden Darlegungen können daher, weder was die Beschreibung der Theorien noch was die Beschreibung der Wirkungsstudien angeht, Anspruch auf Vollständigkeit erheben. Zu beachten ist auch, dass nachfolgend nur Theorien und Forschungsbefunde erörtert werden, die sich auf kognitive und behaviorale Wirkungen beziehen. Wirkungen emotionaler Art bleiben außen vor, da deren Thematisierung den Rahmen dieser Arbeit gesprengt hätte.

## *2.1 Theoretische Annahmen und empirische Befunde zur Wirkung animierter Filmdarstellungen auf das Verhalten von Kindern*

### *2.1.1 Die Sozial-kognitive Theorie*

Die Sozial-kognitive Theorie Albert Banduras (z.B. 2001) ist eine der bekanntesten Theorien, die sich mit dem Erlernen von Verhaltensweisen beschäftigt. Besonders häufig wird sie als Bezugsrahmen zur Erklärung des Erlernens und Ausübens *aggressiver* Verhaltensweisen genutzt, eignet sich aber grundsätzlich ebenso zur Erklärung anderer (z.B. prosozialer) Verhaltensweisen. Eine zentrale Annahme der Theorie ist, dass Menschen durch ihre Fähigkeiten zur Symbolisierung, stellvertretenden Erfahrung, Selbstregulierung und Selbstreflexion dazu in der Lage sind, nicht nur durch direkte Erfahrung, sondern auch durch die Beobachtung und Nachahmung des Verhaltens anderer Personen, zu lernen und dadurch Vorstellungen darüber zu entwickeln, wie bestimmte Verhaltensweisen ausgeführt werden (Bonfadelli & Friemel, 2011, S. 166). Entscheidend für die Erklärung von *Medienwirkungen* ist nun, dass die Personen, deren Verhalten beobachtet und erlernt wird, nicht reale Personen sein müssen, sondern auch mediale Charaktere sein können, denn laut Bandura (2001, S. 271) wurde durch das Aufkommen des Fernsehens und weiterer Medien auch die Zahl verfügbarer Verhaltensmodelle deutlich vergrößert. Wenn ein Verhaltensakt durch Beobachtung eines (medialen) Modells erlernt wurde, bedeutet das nicht zwangsläufig, dass entsprechendes Verhalten später auch gezeigt wird, vielmehr ist in der Sozial-kognitiven Theorie zwischen dem Erwerb und dem Ausüben von Verhalten strikt zu trennen, da eine Vielzahl an Faktoren ausschlaggebend dafür sein kann, ob beobachtetes und erlerntes Verhalten auch tatsächlich zur Anwendung kommt (Kunczik & Zipfel, 2006, S. 149-150).

Der gesamte Prozess des Beobachtungslernens wird durch aufeinander folgende analytisch getrennte Subfunktionen gesteuert (Bonfadelli & Friemel, 2011, S. 167), innerhalb derer jeweils verschiedene Faktoren mit beeinflussen, ob Verhaltensmuster erlernt und angewendet werden. Hierzu zählen zunächst Aufmerksamkeitsprozesse, bei denen sowohl Merkmale des beobachteten Verhaltens (z.B. eine Belohnung oder Bestrafung der beobachteten Handlung) als auch Merkmale der beobachtenden Person (z.B. deren Erregungsniveau und Wahrnehmungskapazität) eine Rolle spielen können (Bandura, 2002, zitiert nach Gleich, 2007, S. 167). Es folgen Behaltensprozesse, bei denen es um die

symbolische Kodierung und kognitive Organisation von Verhaltensmustern sowie die symbolische und motorische Nachbildung von Verhalten geht und schließlich Reproduktions- und Motivationsprozesse, in denen u.a. Prozesse des Erinnerns symbolisch repräsentierter Verhaltensweisen, Bewertungen des entsprechenden Verhaltens und Merkmale des Beobachters sowie motivationale Faktoren von Bedeutung sind (Bandura 2002, zitiert nach Gleich, 2007, S. 167). Die Motivation zur Ausübung eines Verhaltens oder zur Entscheidung, dieses zu unterlassen, kann auf verschiedene Weise erfolgen: einerseits durch *direkte Motivation* (z.B. durch externe Bekräftigung oder Bestrafung), andererseits aber auch durch *selbstproduzierte Motivation* (z.B. durch intrinsische Selbstbelohnungs- und Bewertungsprozesse, die auf persönlichen Normvorstellungen beruhen) und schließlich durch *stellvertretende Bekräftigung*, bei der die Entscheidung zur Ausübung oder Unterlassung einer Handlung von der Beobachtung des Erfolgs oder Misserfolgs einer vergleichbaren Handlung auf Seiten der Modellperson abhängig gemacht wird (Bonfadelli & Friemel, 2011, S. 167). In Bezug auf direkte und stellvertretende Motivation ist zu sagen, dass auch das Ausbleiben einer erwarteten Strafe verstärkend wirken kann (Kunczik & Zipfel, 2006, S. 156). Selbstproduzierte Motivation kann vor allem relevant sein, wenn eine Person ein bestimmtes Verhalten aufgrund ihrer persönlichen normativen Standards, die Regeln darüber enthalten, welches soziale Verhalten normalerweise erwünscht bzw. nicht erwünscht ist (Kleiter, 1997, S. 600), eigentlich zwar selbst als moralisch verwerflich betrachtet, das Verhalten aber dennoch zeigt, indem sie sich einer Strategie der „kognitiven Umstrukturierung“ bedient und z.B. dem eigentlich unangemessenen Verhalten einen moralisch höheren Wert zuschreibt (Kunczik & Zipfel, 2006, S. 151).<sup>17</sup>

Aus inhaltsanalytischer Sicht verdient vor allem die Möglichkeit der stellvertretenden Bekräftigung von Verhalten besondere Beachtung, da sie darauf hinweist, wie bestimmte Merkmale der Darstellung medialer Inhalte dazu beitragen können, die Wahrscheinlichkeit des Erlernens und Ausübens von Verhaltensweisen zu beeinflussen. Folgt man den Annahmen der Sozial-kognitiven Theorie und überträgt diese auf die kindliche Rezeption von (Animations-)filmen, ist davon auszugehen, dass das Verhalten einer Filmfigur umso eher erlernt und umso eher später selbst ähnliche Verhaltensweisen ausgeübt werden, wenn in dem Film zu sehen ist, dass die Figur mit ihrem Verhalten erfolgreich ist. Umgekehrt sollte dementsprechend das Erlernen und die Imitation von Verhaltensweisen eines Filmcharakters,

---

17 Es existieren noch viele weitere solcher Strategien einer „kognitiven Umstrukturierung“, darunter z.B. die Reduzierung der persönlichen Verantwortung für eine ausgeübte (eigentlich selbst als „verwerflich“ betrachtete) Handlung, um diese zu rechtfertigen.

dessen Verhalten nicht auf Erfolg stößt, unwahrscheinlicher werden. Der Erfolg oder Misserfolg von Handlungen einer (medialen) Modellfigur allein ist dabei aber nicht der einzige bedeutsame inhaltliche Einflussfaktor. Vielmehr wird in der Sozial-kognitiven Theorie auch davon ausgegangen, dass die Wirksamkeit einer stellvertretenden Bekräftigung umso stärker ist, je mehr Ähnlichkeiten zwischen der beobachteten Modellperson und der eigenen Person sowie zwischen der beobachteten Situation und der eigenen Lebenssituation ausgemacht werden können (Bonfadelli & Friemel, 2011, S. 168). In Bezug auf die Wirkung von Animationsfilmen auf Rezipienten im Kindesalter könnte man hieraus nun z.B. die These ableiten, dass Handlungen von Figuren, die menschlich und Kinder sind, wahrscheinlicher in das eigene kognitive Verhaltensrepertoire aufgenommen und ggf. bei passender Gelegenheit imitiert werden, als Handlungen nicht-menschlicher Figuren und Handlungen älterer Figuren. Für die eigene Inhaltsanalyse in dieser Arbeit, in der untersucht wurde, wie „gut“ oder „böse“ die Figuren in Animationsfilmen für Kinder in Abhängigkeit von weiteren Merkmalen, wie z.B. ihrem Geschlecht oder ihrem Alter, dargestellt waren, wäre aus Sicht der Sozial-kognitiven Lerntheorie z.B. wichtig, inwiefern „gute“ und „böse“ Figuren den Kindern womöglich hinsichtlich bestimmter Aspekte ähneln und inwiefern die Figuren als in ihrem Verhalten erfolgreich dargestellt werden. Sollte sich z.B. herausstellen, dass „gute“ Figuren am Ende eines Films auch meist gute Resultate erreichen, könnte gemäß der Sozial-kognitiven Theorie die These aufgestellt werden, dass durch das Anschauen dieser Filme *positive* Wirkungen auf kindliches Verhalten wahrscheinlicher werden, da Kinder womöglich selbst häufiger „gutes“ Verhalten zeigen, das dem der beobachteten Filmfigur(en) ähnelt. Dies gilt besonders deshalb, da Kinder in der Regel mit „guten“ Figuren auch eher sympathisieren. Empirischen Nachweis hierfür bietet z.B. eine Studie von Hoffner und Cantor (1985, S. 1068), in der sich zeigte, dass freundliches Verhalten einer animierten Filmfigur auch von sehr jungen Kindern bereits positiver wahrgenommen wurde als gemeines Verhalten. Ausdrücklich muss jedoch betont werden, dass in der Sozial-kognitiven Theorie nicht von simplen Kausalwirkungen medialer Inhalte auf das Verhalten von (kindlichen) Rezipienten ausgegangen wird. Allein aufgrund von Merkmalen, wie dem Aussehen, dem Verhalten oder den Verhaltenskonsequenzen von Filmfiguren können keine Rückschlüsse darauf gezogen werden, ob Verhaltensweisen erlernt und ggf. imitiert werden. Vielmehr geht Bandura von einer ständigen Wechselwirkung zwischen Faktoren der Umwelt, des Verhaltens und der Person aus: So beeinflussen z.B. die Erwartungen einer Person ihr Verhalten, während ihr Verhalten sich auf ihre zukünftigen Gedanken auswirkt und gleichzeitig Umweltreaktionen verursacht, die wiederum Einfluss auf das Verhalten und die Prägung von

Persönlichkeitseigenschaften haben; Bandura spricht in diesem Zusammenhang von einem *reziproken Determinismus* (Kunczik & Zipfel, 2006, S. 156).

Die Sozial-kognitive Theorie wurde ursprünglich vor allem als Erweiterung bereits bestehender behavioraler Lerntheorien konzipiert, beinhaltet aber von Anfang an auch kognitive Aspekte, die in späteren Überarbeitungen von Bandura immer stärker hervorgehoben wurden, sodass die Bedeutung der Selbststeuerung des eigenen Verhaltens einen immer höheren Stellenwert einnahm (Kleiter, 1997, S. 591). Dies unterstreicht umso mehr, dass mit Hilfe von reinen Inhaltsanalysen nur ein kleiner Teilaspekt untersucht werden kann, der für Wirkungen, wie sie in der Sozial-kognitiven Lerntheorie postuliert werden, verantwortlich sein kann. All jene Aspekte, die sich mit der kognitiven Verarbeitung medialer Inhalte sowie der kognitiven Selbststeuerung und Selbstregulierung einer Person befassen, bleiben bei Inhaltsanalysen allerdings ausgeklammert und können nur mithilfe ergänzender Rezeptions- und Wirkungsstudien untersucht werden.

### *2.1.2 Empirische Forschungsbefunde zur Wirkung animierter Filmdarstellungen auf das Verhalten von Kindern*

Zunächst muss an dieser Stelle erwähnt werden, dass bei der Literaturrecherche für diese Arbeit *keine* Studie gefunden werden konnte, in der mögliche Wirkungen des Anschauens animierter *Spielfilme* auf das Verhalten von Kindern untersucht wurden, sondern lediglich Studien, die sich mit der Wirkung des Anschauens von *TV-Cartoons* auf das Verhalten der kindlichen Rezipienten beschäftigten. Eine zentrale Gemeinsamkeit zwischen Cartoons und animierten Langspielfilmen besteht darin, dass die Inhalte beider Genres vollständig animiert sind.<sup>18</sup> Davon abgesehen gibt es jedoch einige Unterschiede: So dauern TV-Cartoons z.B. in der Regel nicht länger als 20 min. und sind somit wesentlich kürzer als animierte Spielfilme. Charakteristisch für animierte Spielfilme im Gegensatz zu Cartoons ist weiterhin, dass sie zuerst im Kino zu sehen und nach einer gewissen Zeit auf DVD oder Blu-ray Disc käuflich erwerbbar sind und dann, wenn sie im Besitz der Kinder sind, jederzeit von ihnen angeschaut werden können. Zwar erscheinen auch manche Cartoon-Serien nach einer Zeit auf DVD, dennoch ist das Anschauen einzelner Episoden (zumindest bei der ersten Ausstrahlung) meist an bestimmte Sendezeiten im Fernsehen gebunden. Alles in allem

---

<sup>18</sup> Die verwendete Animationstechnik (z.B. Zeichentrick- oder CGI-Technik) kann dabei sowohl bei Spielfilmen, als auch bei TV-Cartoons variieren.

unterscheiden sich Cartoons und animierte Langspielfilme in vielerlei Hinsicht, und zwar sowohl bezüglich ihrer Inhalte als auch in Bezug auf typische Mediennutzungsweisen der Kinder. Daher erscheint es plausibel anzunehmen, dass auch das Wirkungspotenzial der beiden Medienformate nicht ohne Weiteres vergleichbar ist. Die zukünftige Wirkungsforschung sollte sich daher nach Möglichkeit nicht nur auf TV-Cartoons beschränken, sondern auch auf animierte Spielfilme ausgedehnt werden (s. Kapitel 5.4). Weil dies aber bisher in Bezug auf verhaltensbezogene Wirkungen (zumindest nach eigenem Kenntnisstand) noch nicht der Fall war, werden im Folgenden nur Befunde zur Wirkung von *TV-Cartoons* auf kindliches Verhalten dargestellt. Es ist daher zu beachten, dass sich bislang nicht angemessen beurteilen lässt, inwieweit sich diese Befunde auf die Wirkung der Rezeption *animierter Spielfilme* übertragen lassen.

Eine wichtige „Pionier-Studie“ zur Wirkung von (Cartoon-)Gewalt auf kindliches Verhalten stammt von Bandura, Ross und Ross (1963a). In dieser experimentellen Untersuchung wurden Vorschulkinder (ca. 4 bis 6 Jahre alt) drei verschiedenen Bedingungen ausgesetzt: Eine Gruppe beobachtete eine reale erwachsene Modellperson, die aggressives Verhalten gegenüber einer aufblasbaren Gummipuppe, (der sogenannten „Bobo doll“), zeigte, eine zweite Gruppe beobachtete das gleiche Verhalten in einem Film und eine dritte Gruppe beobachtete ebenfalls das gleiche Verhalten, nun aber unter verfremdeten Bedingungen in einem Cartoon, in dem die Modellperson, die sich aggressiv gegenüber der Bobo-Puppe verhielt, eine als Katze verkleidete Person war (Bandura et al., S. 3-5). Daraufhin wurden die Kinder aller drei Gruppen mit einer leichten Frustration konfrontiert, indem jedem Kind zunächst attraktives Spielzeug zur Verfügung gestellt wurde, ihm jedoch immer weggenommen wurde, sobald es damit spielen wollte (Bandura et al., S. 5). Jedes Kind wurde danach in einen Raum gebracht, in dem sich Spielzeug sowie die zuvor bereits gesehene Bobo-Puppe befand und für 20 Minuten bei seinem Spielverhalten beobachtet. Von Interesse war dabei vor allem, inwieweit die Kinder selbst aggressives Verhalten gegenüber der Puppe zeigten und dabei das zuvor gesehene aggressive Verhalten der Modellperson imitierten (Bandura et al., S. 6). Die Forscher stellten fest, dass die Kinder aller drei experimentellen Bedingungen sowohl eine signifikant höhere Gesamtaggression als auch signifikant mehr aggressive Verhaltensweisen zeigten als Kinder einer Kontrollgruppe, die zuvor gar kein Modell bei seinem Verhalten beobachtet hatten (Bandura et al., S. 6-7). Es konnte somit nachgewiesen werden, dass nicht nur das Beobachten realer Personen, sondern auch das Beobachten von Filmfiguren (und zwar auch das Verhalten von Cartoon-Figuren), das Verhalten von Kindern beeinflussen kann (Bandura et al., S. 9). Bereits in dieser „klassischen“

Wirkungsstudie wiesen die Autoren aber auch auf die in der Sozial-kognitiven Theorie elementare Unterscheidung zwischen dem Erlernen und dem Ausüben von Verhalten hin:

it is important to distinguish between learning and overt performance. Although the results (...) demonstrate that the vast majority of children *learn* patterns of social behavior through pictorial stimulation, nevertheless, informal observation suggests that children do not, as a rule, *perform* indiscriminately the behavior of televised characters, even those they regard as highly attractive models. (Bandura et al., 1963a, S. 9)

Ein besonders deutlicher Nachweis für diese grundlegende Unterscheidung gelang Bandura (1965) in einer weiteren Studie: Auch hier wurden Vorschulkinder (ca. 3,5 bis 6 Jahre) einer von drei experimentellen Bedingungen zugewiesen: In allen drei Gruppen wurde ein Film gezeigt, in dem sich eine Modellperson physisch und verbal aggressiv gegenüber der aufblasbaren Bobo-Puppe verhielt; je nach Gruppe war jedoch das Ende des Films verschieden: Während das Verhalten der aggressiven Person in einer Version keine Konsequenzen nach sich zog, wurde es in einer anderen Version belohnt und in einer dritten Version bestraft (Bandura, S. 590-591). Auch in dieser Studie wurde jedes der Kinder später in einen Raum geführt, in dem sich Spielzeug sowie die Bobo-Puppe aus dem Film befand und wurde nun in einer ersten Phase für eine gewisse Zeit bei seinem freien Spielverhalten beobachtet; danach schloss sich aber noch eine weitere Phase an, in der dem Kind für jede Handlung, die es von dem zuvor gesehenen Filmmodel imitierte, eine Belohnung in Aussicht gestellt wurde (Bandura, S. 591). In der ersten Phase, in der nur das Verhalten der Kinder beobachtet wurde, war festzustellen, dass sowohl Kinder, die die Filmversion gesehen hatten, in der die Modellperson belohnt wurde, als auch Kinder, welche die Version gesehen hatten, in der das Verhalten der Person ohne Konsequenzen blieb, signifikant mehr aggressive Verhaltensweisen imitierten als Kinder, die die Version mit der Bestrafung der Person gesehen hatten; unabhängig davon zeigten Jungen zudem deutlich mehr aggressives Verhalten als Mädchen (Bandura, S. 592). In der zweiten Phase, in der den Kindern für ihre Verhaltensimitationen eine Belohnung versprochen wurde, verschwanden die Gruppenunterschiede jedoch und *alle* Kinder zeigten mehr aggressive Verhaltensweisen als vorher, auch der Geschlechterunterschied fiel jetzt wesentlich geringer aus (Bandura, S. 592). Diese Befunde stehen in Einklang mit zentralen Annahmen der Sozial-kognitiven Theorie: Durch die in der ersten Phase festgestellten Verhaltensunterschiede bestätigte sich die

Bedeutung stellvertretender Verstärkung durch Filmmodelle. Zudem wurde in der zweiten Phase, durch den festgestellten Anstieg an Verhaltensimitationen bei *allen* Kindern nach positiver Verstärkung durch den Versuchsleiter, die Annahme bestätigt, dass *erlernte* Verhaltensweisen nur unter bestimmten Bedingungen auch zur *Anwendung* kommen (Bandura, S. 594). Als entscheidendes Kriterium für die Wahrscheinlichkeit, mit der ein beobachtetes Verhalten in bestimmten Gelegenheiten imitiert wird, betrachtet Bandura (S. 593-594) aufgrund seiner Befunde das Ausmaß, in dem die für eine Handlung notwendigen Komponenten bereits entwickelt sind und sich im kognitiven Verhaltensrepertoire der Person befinden. Dieses Ausmaß hängt mit bisherigen Handlungserfahrungen einer Person und mit Reifungsfaktoren zusammen. So stellte Bandura (S. 594) etwa fest, dass die Vorschulkinder in seiner Studie motorisches Verhalten des Filmmodells weitaus häufiger als verbales Verhalten nachahmten und führt dies darauf zurück, dass die motorischen Fähigkeiten von Kindern in diesem Alter höher entwickelt sind als ihre verbalen Fähigkeiten.

Da in der zuletzt beschriebenen Studie von Bandura (1965) die Modellperson in allen Filmversionen eine *reale* Person und keine *animierte* Figur war, lässt sich nicht hinreichend beurteilen, ob auch in animierten Kinderfilmen eine stellvertretende Verstärkung durch die Beobachtung positiver Verhaltenskonsequenzen eines Filmmodells eine Verhaltensimitation wahrscheinlicher macht. Ob sich die Rezeption animierter Inhalte auf Verhaltensimitationen von Vorschulkindern auswirken kann, wurde aber auch in weiteren Studien untersucht. So fanden die Befunde Banduras u.a. in einer Studie von Sanson und Di Muccio (1993) Bestätigung. In deren Untersuchung wurden ebenfalls Vorschulkinder (ca. 4 bis 5 Jahre alt) drei verschiedenen experimentellen Bedingungen zugeordnet. Die Kinder bekamen entweder einen aggressiven, einen neutralen oder gar keinen Cartoon zu sehen und wurden danach erst beim Spielen mit einem Spielzeug, das einen inhaltlichen Bezug zum zuvor gesehenen Cartoon aufwies und dann beim Spielen mit einem anderen Spielzeug mit inhaltlichem Bezug zum Cartoon, den sie *nicht* zu sehen bekommen hatten, beobachtet (Sanson & Di Muccio, S. 94-95). Es zeigte sich, dass bei Kindern, die den aggressiven Cartoon gesehen und danach mit dem hierzu passenden aggressiven Spielzeug gespielt hatten, mehr aggressives Verhalten und weniger prosoziales Verhalten auftrat als bei Kindern, die den neutralen Cartoon gesehen und danach mit dem hierzu passenden neutralen Spielzeug gespielt hatten (Sanson & Di Muccio, S. 96). Die Frage, ob die Art des Cartoons (aggressiv oder neutral) oder die Art des Spielzeugs (aggressiv oder neutral) einen stärkeren Einfluss auf das aggressive bzw. prosoziale Spielverhalten hatte, ließ sich anhand der Studienergebnisse nicht eindeutig beantworten (Sanson & Di Muccio, S. 96-97). Dennoch bestätigten die Befunde von Sanson und Di

Muccio (S. 98), dass die Beobachtung des Verhaltens animierter Cartoon-Figuren sich auf das eigene Verhalten von Vorschulkindern auswirken kann und dass konkrete inhaltliche Merkmale der Cartoon-Darstellung (in dem Fall aggressive vs. neutrale Darstellung) sowie Merkmale der konkreten Situation (in dem Fall das Spielen mit aggressivem vs. das Spielen mit neutralem Spielzeug) relevante Einflussfaktoren für das Ausüben bestimmter Verhaltensweisen sein können.

Während in den meisten vergleichbaren Studien Wirkungen auf *aggressives* Verhalten von Kindern im Vordergrund standen, konnte in einer Untersuchung von Forge und Phemister (1987) auch ein Einfluss der Rezeption von TV-Cartoons mit Darstellungen prosozialen Verhaltens auf eigenes *prosoziales* Verhalten von Vorschulkindern festgestellt werden: Kinder, die zuvor einen prosozialen Cartoon gesehen hatten, zeigten in ihrem Spielverhalten mehr prosoziale Verhaltensweisen als Kinder, die zuvor einen neutralen Cartoon gesehen hatten (Forge & Phemister, S. 83). Da dieser Unterschied aber auch dann zutraf, wenn die Kinder vorher eine *nicht*-animierte TV-Sendung prosozialer oder neutraler Art gesehen hatten (Forge & Phemister, S. 83), deuten die Befunde gleichzeitig darauf hin, dass für die Wahrscheinlichkeit des Erlernens und Imitierens von Verhalten die Art des Inhalts medialer Darstellungen entscheidender ist als die Frage, ob diese Inhalte animiert sind oder nicht.

Auch wenn bereits in diversen Untersuchungen ein Zusammenhang zwischen der Rezeption von (Cartoon-)Darstellungen und dem Verhalten von Vorschulkindern nachgewiesen werden konnte, der mit zentralen Annahmen der Sozial-kognitiven Lerntheorie in Einklang gebracht werden kann, ist weitere Forschung sicherlich sinnvoll, um mehr Klarheit über die Art dieser Wirkung zu bekommen. In jedem Fall kann von einer Vielzahl an Faktoren ausgegangen werden, die neben den reinen *Inhalten* eine Rolle dabei spielen, ob Verhaltensweisen, die in Cartoondarstellungen beobachtet werden, in bestimmten Situationen imitiert bzw. ob ähnliche Verhaltensweisen gezeigt werden. Paik und Comstock (1994, S. 529) vertreten im Rahmen ihrer Metaanalyse zur Wirkung von Gewalt die Auffassung, dass *Cartoon*-Gewalt wahrscheinlich vor allem für sehr junge Kinder schädlich ist aufgrund ihrer noch vorhandenen Schwierigkeit, zwischen Realität und Fantasie zu unterscheiden. Hierauf weist auch Flavell (1986, S. 423) hin und erklärt, dass z.B. die meisten dreijährigen Kinder noch Schwierigkeiten dabei haben, bloße Erscheinungen strikt von der Realität zu trennen. Es erscheint also plausibel, gerade im Vorschulalter eine stärkere Möglichkeit der Beeinflussung des Verhaltens durch das Anschauen von Cartoons anzunehmen. Peters und Blumberg (2002, S. 146) betonen allerdings, dass allein aufgrund der Beobachtung aggressiven Verhaltens von Vorschulkindern unmittelbar nach der Rezeption violenter Inhalte, wie sie in vielen Studien

festgestellt wurde, noch keine Rückschlüsse auf das Verhalten der Kinder in künftigen moralischen Dilemma-Situationen gezogen werden können. Ihnen zufolge deutet der bisherige Forschungsstand darauf hin, dass vor allem das Ausmaß, in dem ein Kind zu einem gegebenen Zeitpunkt bereits über die Fähigkeit verfügt, zwischen der Angemessenheit von Handlungen innerhalb einer Cartoon-Handlung und der Angemessenheit ähnlicher Handlungen im realen Leben zu differenzieren, entscheidend dafür ist, ob und wenn ja wie schädlich bestimmte Cartoon-Darstellungen (insbesondere gewalthaltiger Art) tatsächlich im Hinblick auf mögliche Verhaltensimitationen sein können (Peters & Blumberg, 2002, S. 146). Wenngleich bislang in einigen Studien gezeigt werden konnte, dass sich die Rezeption animierter Cartoon-Inhalte auf das Verhalten von Vorschulkindern auswirken kann, lässt sich aufgrund des experimentellen Forschungsdesigns der meisten dieser Untersuchungen nur auf kurzfristige Effekte schließen und es bleibt offen, inwieweit sich der regelmäßige Konsum von Cartoons auch *längerfristig* auswirkt. Mit Blick auf noch zu klärende Forschungsfragen vertreten Blumberg, Bierwirth und Schwartz (2008) dementsprechend folgende Auffassung: „However, the crucial question concerns the duration of the impact of exposure to violence over time, particularly if children are able to perceive cartoon violence as fantastic and as immoral“ (S. 102).

## *2.2 Theoretische Annahmen und empirische Befunde zur Wirkung animierter Filmdarstellungen auf Einstellungen, Bewertungen und Realitätsüberzeugungen von Kindern*

### *2.2.1 Die Kultivierungsthese*

Die auf George Gerbner (z.B. 1969) zurückgehende Kultivierungsthese besagt, dass Realitätsüberzeugungen zu einem großen Teil aus medial vermittelten Botschaften rekonstruiert werden und vor allem durch das Fernsehen langfristig Werte, Normen und Weltbilder geprägt werden (Rossmann, 2013, S. 208). Ob Zuschauer die jeweils im Fernsehen gesehenen Inhalte für wahr halten und zwischen fiktionaler und dokumentarischer Realität trennen, spielt dabei laut Gerbner keine Rolle, da unabhängig davon durch den Fernsehkonsum Vorstellungen über die Alltagsrealität kultiviert werden (Morgan, Shannahan

& Signorielli, 2009, S. 36). Bei den dabei stattfindenden Prozessen wird meist unterschieden zwischen einer *Kultivierung erster Ordnung*, die sich auf die kognitive Einschätzung der Häufigkeit von Ereignissen (z.B. von Verbrechen) bezieht und einer *Kultivierung zweiter Ordnung*, die, darauf aufbauend, die Herausbildung von Wertvorstellungen, Bewertungen und Einstellungen umfasst (Bonfadelli & Friemel, 2011, S. 268).

Die klassische auf der Kultivierungsthese aufbauende Forschung Gerbners war vor allem auf die Wirkung der Darstellung von Gewalt im fiktionalen TV-Unterhaltungsprogramm fokussiert (Bonfadelli & Friemel, 2011, S. 261) und beschäftigte sich mit dem Vergleich von Viel- und Wenigsehern, wobei davon ausgegangen wurde, dass sich Wenigseher mithilfe vieler verschiedener (medialer und interpersonaler) Quellen informieren und Vielseher in erster Linie das Fernsehen als zentrales Informationsmedium nutzen und dadurch die Realität stärker im Sinne der Fernsehwelt wahrnehmen (Rossmann, 2013, S. 208-209). Zur Prüfung dieser These wurden in den ersten empirischen Studien zunächst Fernsehdarstellungen (z.B. die Häufigkeit von Verbrechen in TV-Sendungen) inhaltsanalytisch untersucht und mit Realitätsdaten (z.B. der tatsächlichen Verbrechenshäufigkeit) verglichen, um mehr über die Diskrepanz zwischen Fernsehwelt und Realität in Erfahrung zu bringen (Rossmann, 2013, S. 209). Danach wurden standardisierte Befragungen bei Viel- und Wenigsehern (z.B. zur Einschätzung des persönlichen Risikos, Opfer eines Verbrechens zu werden) durchgeführt, wobei die Fragen jeweils zwei Antwortmöglichkeiten enthielten, von denen eine eher den realen Verhältnissen und die andere eher den Fernseh-Verhältnissen entsprach (Rossmann, 2013, S. 209). Es zeigte sich, dass Vielseher häufiger „Fernseantworten“ gaben als Wenigseher, woraus der Schluss gezogen wurde, dass durch häufigen Fernsehkonsum eine Überschätzung des realen Gewaltanteils kultiviert wurde. Gerber erweiterte seine theoretischen Annahmen später um die Konzepte *Mainstreaming* und *Resonanz*. Mit *Mainstreaming* ist gemeint, dass durch den sozialen Hintergrund der Zuschauer bedingte unterschiedliche Meinungen und Vorstellungen durch die intensive Fernseshnutzung zu einer gemeinsamen Auffassung homogenisiert werden und *Resonanz* bezieht sich darauf, dass die kultivierende Wirkung von Fernsehdarstellungen umso stärker wird, wenn eine Ähnlichkeit zwischen den im Fernsehen gezeigten Verhältnissen und der Alltagsrealität der Zuschauer besteht (Rossmann, 2013, S.209).

Gerade die frühe Kultivierungsforschung Gerbners wurde häufig kritisiert, weil z.B. Drittvariablen, die neben der Häufigkeit des Fernsehkonsums ebenfalls einen Einfluss haben können, unzureichend berücksichtigt wurden (Bonfadelli & Friemel, 2011, S. 266-267). Auch gegenwärtige Kultivierungsstudien werden oft kritisiert, weil sie meist querschnittlich

angelegt sind und daher keine vernünftige Aussage über die eigentlich postulierte langfristige Wirkung kultivierender Effekte erlauben und oft die unterschiedliche Wahrnehmung und Interpretation von Fernsehdarstellungen durch die Zuschauer unzureichend berücksichtigen (Rossmann, 2013, S. 210). Insgesamt fand die Kultivierungsthese aber bislang überwiegend empirische Bestätigung, wenngleich die festgestellten Effekte in der Regel gering waren (Morgan und Shanahan, 1997, S. 38). Neben der ursprünglich vor allem untersuchten kultivierenden Wirkung von Gewaltdarstellungen im Fernsehen ist inzwischen auch bereits die Wirkung vieler weiterer Themen untersucht worden, z.B. die kultivierende Wirkung der Darstellung von Geschlechterrollen (Signorielli, 1989) oder von Altersrollen (Gerbner, Gross, Morgan & Signorielli, 1980). Während außerdem ursprünglich von einer Wirkung des Fernsehens an sich ausgegangen wurde, liegen mittlerweile auch Befunde zu spezifischeren Programmgenres und deren Kultivierungspotenzialen vor (Bonfadelli & Friemel, 2011, S. 263). In neueren Ansätzen der Kultivierungsforschung wird insgesamt weitaus stärker betont, dass das Ausmaß der kultivierenden Wirkungen medialer Darstellungen von diversen Faktoren abhängt, z.B. Merkmalen der konkreten Medieninhalte; Informationsverarbeitungsprozessen, die bei der Rezeption von Medieninhalten und bei späteren Urteilsbildungen ablaufen und Persönlichkeitsmerkmalen der Rezipienten (Rossmann, 2013, S. 211-213). Bezüglich der Verarbeitung narrativer Inhalte wird in vielen neueren Ansätzen v.a. dem sogenannten *Transportation*-Konzept, das sich auf den Grad bezieht, mit dem ein Zuschauer während der Rezeption affektiv und kognitiv in eine Botschaft versinkt, besondere Bedeutung für den Kultivierungsprozess beigemessen (Rossmann, S. 214). Die Annahme ist hierbei, dass eine bestimmte Erzählstruktur medialer Inhalte Kultivierungseffekte beim Zuschauer verstärken kann, wenn bei der Rezeption persuasive Effekte verstärkt werden und wenn vergleichbare Medieninhalte und Genres aufgrund ihres hohen ausgelösten Transportationsgrades für spätere Rezeptionen erneut ausgewählt werden (Rossmann, S. 217).

Auch wenn sich die Kultivierungsthese vor allem zu Beginn vorrangig auf Fernsehinhalte bezog, kann sie auch zur Erklärung möglicher Wirkungen der Rezeption von Darstellungen in animierten Kinderfilmen beitragen. Forschungsbefunde zur Mediennutzung von (Vorschul-) Kindern beweisen, dass viele Kinder animierte Spielfilme in ihrem Besitz haben und immer wieder anschauen (z.B. Mares, 1998, S. 125-126). Dementsprechend erscheint es plausibel anzunehmen, dass die regelmäßige Rezeption der Filme mitunter auch nicht ohne Einfluss auf Realitätsüberzeugungen und Einstellungen von Kindern bleibt. Genau wie bei der Sozial-kognitiven Theorie können auch hier Inhaltsanalysen einen Weg darstellen,

um etwas über das Wirkungspotenzial von Film-Darstellungen in Erfahrung zu bringen. Angenommen etwa, in der Inhaltsanalyse in dieser Arbeit würde eine deutliche Unterrepräsentation älterer Figuren in animierten Kinderfilmen ausgemacht werden und darüber hinaus würde festgestellt, dass gerade diese Figuren tendenziell besonders „böse“ dargestellt sind, könnte eine mögliche Kultivierung erster Ordnung darin bestehen, dass Kinder bei regelmäßiger Rezeption solcher Filme mit der Zeit auch den Anteil älterer Personen (oder auch speziell den Anteil „guter“ älterer Personen) in der Realität unterschätzen. Eine mögliche Kultivierung zweiter Ordnung könnte darin bestehen, dass Kinder mit der Zeit eine eher negative Einstellung gegenüber vielen älteren Personen entwickeln. Der Umstand, dass die Fähigkeit, zwischen Realität und Fiktion zu unterscheiden, bei Vorschulkindern noch nicht vollständig entwickelt ist (z.B. Flavell, 1986, S. 423) spricht womöglich umso mehr dafür, dass solche oder ähnliche Kultivierungseffekte grundsätzlich möglich sind. Ob das regelmäßige Anschauen animierter Spielfilme tatsächlich solche Wirkungen auf Kinder haben kann, lässt sich empirisch jedoch aufgrund der Vielzahl weiterer möglicher Einflüsse auf Einstellungen, Überzeugungen und Beurteilungen nur schwer nachweisen. In jedem Fall muss berücksichtigt werden, dass neben den inhaltlichen Merkmalen der Filme auch hier viele weitere Faktoren auf Seiten des Rezipienten und der Rezeptionssituation eine Rolle dabei spielen, ob tatsächlich bestimmte Überzeugungen und Einstellungen kultiviert werden.

### *2.2.2 Empirische Forschungsbefunde zur Wirkung animierter Filmdarstellungen auf Einstellungen, Überzeugungen und Bewertungen von Kindern*

Im Hinblick auf die empirische Untersuchung der Wirkung des Anschauens animierter Kinderfilme auf Realitätsüberzeugungen von Kindern verdient zunächst eine Studie von Bazzini et al. (2010) Erwähnung. Im Anschluss an eine Inhaltsanalyse von 21 Disney-Zeichentrickfilmen, in der erforscht wurde, inwieweit in diesen Filmen stereotype Darstellungen dahingehend enthalten waren, dass physisch attraktive Figuren sich durch „bessere“ Persönlichkeitseigenschaften auszeichneten als unattraktive Figuren (s. Kapitel 1), führten die Autoren eine Wirkungsstudie bei Kindern (ca. 6 bis 12 Jahre) durch. Dabei wurde untersucht, ob das Anschauen eines Trickfilms, der sich entweder durch besonders stark oder besonders gering ausgeprägte stereotype Darstellungen diesbezüglich auszeichnete, sich bei

Kindern auf spätere Bewertungen von attraktiven bzw. unattraktiven Mitmenschen auswirkte (Bazzini et al., S. 2701). Die beiden für diese Untersuchung von Bazzini et al. (S. 2702) verwendeten Filme waren *Cinderella* (als Film mit besonders stark stereotypen Darstellungen, was den Zusammenhang zwischen physischer Attraktivität und „Güte“ der Figuren angeht) und *Der Glöckner von Notre Dame* (als Film, in dem der Zusammenhang zwischen physischer Attraktivität und „Güte“ der Figuren nicht sehr stark ausgeprägt war). Jedes Kind bekam einen der beiden Filme zu sehen und danach wurden ihm zwei Fotos gezeigt, auf denen einmal ein eher unattraktives und einmal ein eher attraktives Kind zu sehen waren, die beide jeweils das gleiche Geschlecht hatten und in etwa gleich alt waren wie das Kind (Bazzini et al., S. 2703). Die Kinder sollten anhand dieser Fotos dann Bewertungen treffen, indem sie Fragen wie z.B. „Wie nett glaubst du, ist diese Person?“ oder „Wie sehr würde es dir gefallen, mit dieser Person befreundet zu sein?“ beantworteten (Bazzini et al., S. 2703). Das zentrale Ergebnis der Studie bestand darin, dass Kinder aller untersuchten Altersgruppen das attraktive Kind auf einem der beiden Fotos positiver bewerteten als das unattraktive Kind auf dem anderen Foto und deutlich mehr Kinder angaben, mit dem attraktiven Kind befreundet sein zu wollen als mit dem unattraktiven Kind (Bazzini et al., S. 2704). Das sogenannte „what is beautiful is good“-Stereotyp (Dion, Berscheid & Walster, 1972, S.285), das sich darauf bezieht, dass attraktive Menschen tendenziell auch positiver wahrgenommen und beurteilt werden, wurde somit in dieser Studie bestätigt. Die Tatsache, dass Menschen sich bei der Wahrnehmung und Bewertung von Mitmenschen teils von solchen stereotypen Vorstellungen leiten lassen, konnte auch meta-analytisch bereits belegt werden (Eagly, Ashmore, Makhijani & Longo, 1991, S. 109).

In der Studie von Bazzini et al. (2010, S. 2704) konnte gleichzeitig jedoch *kein* signifikanter Effekt der Rezeption des zuvor gesehenen mehr oder weniger stark stereotypen Zeichentrickfilms festgestellt werden, d.h. das Anschauen attraktiver und unattraktiver Filmfiguren und ihres „guten“ oder „bösen“ Verhaltens hatte keine Auswirkung darauf, wie die Kinder später die Fotos attraktiver bzw. unattraktiver Kindern beurteilten. Als mögliche Erklärung hierfür ziehen die Autoren in Betracht, dass Kinder, die den wenig stereotypen Film gesehen hatten, all diejenigen darin enthaltenen Informationen, die ihrer bereits vorhandenen Vorstellung widersprachen, dass attraktive Personen über besonders positive Eigenschaften verfügen und unattraktive Personen nicht, nicht genug beachteten oder Schwierigkeiten bei ihrer Verarbeitung hatten und daher bei ihren späteren Bewertungen der Kinder auf den Fotos nicht durch diese Informationen beeinflusst wurden (Bazzini et al., S. 2705). Nachweise dafür, dass Kinder Informationen, die dem „beautiful is good“-Stereotyp

widersprechen, oft unzureichend berücksichtigen oder fehlinterpretieren, hatte zuvor bereits eine Studie von Ramsey und Langlois (2002, S. 329-330) erbracht, wobei sich dieser Effekt dort allerdings nur bei der Beurteilung weiblicher Personen gezeigt hatte.

Da sich das Anschauen eines mehr oder weniger stark stereotypen Films in der Studie von Bazzini et al. (2010) als irrelevant für die Beurteilungen anderer Menschen erwies, konnten anhand ihrer Ergebnisse auch keine möglichen Kultivierungseffekte nachgewiesen werden. Dadurch dass die Probanden in besagter Studie Kinder im Schulalter waren, lässt sich nicht sagen, ob bei jüngeren (Vorschul-)Kindern andere Ergebnisse zu erwarten gewesen wären. Da jedoch Forschungsbefunde darauf hin deuten, dass die Präferenz für physisch attraktive Menschen zu einem nicht unerheblichen Anteil ohnehin bereits angeboren zu sein scheint (z.B. Langlois, Roggman & Riesen-Danner, 1990, S. 153), liegt die Vermutung nahe, dass auch jüngere Kinder die Bewertungen anderer Personen noch besonders stark von deren physischer Attraktivität abhängig machen und noch kaum durch das Anschauen filmischer Darstellungen, die dem „what is beautiful is good“-Stereotyp widersprechen, beeinflusst werden. Da die Studie von Bazzini et al. querschnittlich angelegt war, lässt sich anhand ihrer Ergebnisse weder bestätigen, noch widerlegen, ob das häufige Anschauen stark stereotyper Filme im Laufe der Zeit zu einer Verstärkung eigener stereotyper Vorstellungen führt und ob das häufige Anschauen wenig stereotyper Filme dazu beiträgt, dass Stereotype mit der Zeit eine immer geringere Rolle bei der eigenen Beurteilung von Mitmenschen spielen. Auch wenn sich in der Untersuchung von Bazzini et al. keine Nachweise dafür fanden, liegen spätere Kultivierungseffekte durch die *regelmäßige* Rezeption animierter Spielfilme daher durchaus im Bereich des Möglichen. Zu beachten ist außerdem, dass in ihrer Studie nur *ein* Aspekt der inhaltlichen Darstellung in Trickfilmen berücksichtigt wurde (der mehr oder weniger starke Zusammenhang zwischen der Darstellung der physischen Attraktivität und der Darstellung der „Güte“ der Filmfiguren), daneben sind aber noch etliche weitere inhaltliche Aspekte denkbar, die im Hinblick auf eine mögliche kultivierende Wirkung durch die Rezeption animierter Kinderfilme Beachtung verdienen (z.B. das Geschlechterverhältnis, die Darstellung älterer Menschen u.v.m.).

Eine ältere Studie von Davidson, Yasuna und Tower (1979) lieferte z.B. Hinweise darauf, dass die Art der Geschlechter-Darstellungen in animierten *TV-Cartoons* unter Umständen zu stereotypen Geschlechter-Vorstellungen von Kindern beitragen kann. In besagter Untersuchung wurden 5 bis 6-jährige Mädchen in drei Gruppen aufgeteilt und bekamen eine unterschiedliche Episode einer Cartoon-Serie zu sehen, die jeweils mehr oder weniger stark ausgeprägte stereotype Geschlechterdarstellungen enthielt (Davidson et al., S.

598). Nach dem Anschauen wurde das Ausmaß stereotyper Geschlechtervorstellungen der Mädchen erfasst, indem den Kindern 24 Foto-Paare gezeigt wurden, von denen jeweils eines eine männliche und das andere eine weibliche Person zeigte, die beide gleich alt waren und die gleiche Hautfarbe hatten (Davidson et al., S. 598). Für jedes Foto-Paar existierte eine kurze Eigenschaftsbeschreibung, die sich auf ein Merkmal bezog, das traditionellerweise eher Frauen oder eher Männern zugeschrieben wird und die Kinder sollten jeweils entscheiden, zu welchem Foto die Beschreibung besser passte; anhand dieser Zuordnungen wurde dann ein Wert ermittelt, der Auskunft über das Ausmaß stereotyper Vorstellungen gab (Davidson et al., S. 598). Als zentrales Ergebnis der Untersuchung zeigte sich, dass Mädchen, die zuvor einen Cartoon mit Darstellungen, die stereotypen Geschlechterrollen *widersprachen*, gesehen hatten, geringere „Stereotyp-Werte“ erreichten, als Mädchen, die zuvor einen neutralen oder einen stark stereotypen Cartoon gesehen hatten (Davidson et al., S. 599).<sup>19</sup> Dieser Befund lässt die Annahme eines Kultivierungseffekts bei Kindern durch das Anschauen von Cartoons (in diesem Fall in Form einer Etablierung stereotyper bzw. gerade eben *nicht* stereotyper Vorstellungen über Geschlechterrollen) relativ plausibel erscheinen. Ein sicherer Nachweis eines solchen Effekts ist jedoch aufgrund einiger Limitationen der Studie nicht möglich: So wurden auch hier nur kurzfristige, aber keine langfristigen Effekte gemessen und es wurden ausschließlich Effekte bei Mädchen untersucht, sodass offen bleibt, ob entsprechende (Cartoon-)Darstellungen die Vorstellungen und Einstellungen von Jungen gleichermaßen beeinflussen können. Da in dieser Studie außerdem wieder einmal nur *Cartoons* benutzt wurden, gilt es noch aufzuklären, ob überhaupt auch von einem Kultivierungseffekt durch das Anschauen animierter *Spielfilme* auszugehen ist.

Thompson und Zerbinos (1997) führten in einer weiteren Studie strukturierte Interviews mit Kindern (ca. 4 bis 9 Jahre alt) durch, um mehr über ihre Wahrnehmung von Geschlechterdarstellungen in TV-Cartoons zu erfahren und zu untersuchen, ob eine Beziehung zwischen dieser Wahrnehmung und den Realitätsvorstellungen der Kinder bestand. Zunächst wurden die Kinder dazu befragt, wie häufig sie Cartoons sahen und welche Cartoons sie besonders gern mochten, es folgten spezifischere Fragen zu typischen Verhaltensweisen männlicher und weiblicher Cartoon-Charaktere und schließlich sollten die Kinder ihre eigenen Berufsvorstellungen sowie ihre Vorstellungen dazu, welchen Berufen

---

<sup>19</sup> Zwischen Mädchen, die den neutralen Cartoon gesehen hatten und Mädchen, die den stark stereotypen Cartoon gesehen hatten, ergab sich zwar kein signifikanter Unterschied; jedoch zeigte sich bei einer späteren Re-Analyse des Inhalts des „neutralen“ Cartoons, dass dieser womöglich weniger neutral war, als anfangs gedacht und durchaus auch stereotype Darstellungen enthielt, die lediglich subtilerer Art waren.

Jungen und Mädchen im Erwachsenenalter typischerweise nachgehen, äußern (Thompson & Zerbinos, S. 421). Bei den Antworten zeigte sich deutlich, dass ein Großteil der Kinder die Geschlechterdarstellungen in TV-Cartoons auf stereotype Weise wahrnahm: So gaben die meisten Kinder an, dass Jungen in Cartoons zahlenmäßig stärker vertreten und gleichzeitig weitaus aktiver waren, insbesondere was gewaltsames Verhalten angeht (Thompson & Zerbinos, S. 423). Die Kinder, die mehr stereotype Verhaltensweisen in Cartoons bemerkten bzw. in den Interviews von mehr dieser Verhaltensweisen berichteten, zeigten gleichzeitig auch Berufsvorstellungen (für sich selbst und für andere Kinder), die stärker gängigen Geschlechter-Stereotypen entsprachen (Thompson & Zerbinos, S. 423). Dieser Befund deutet darauf hin, dass animierte (Cartoon-)Darstellungen sich unter Umständen auf Vorstellungen von Kindern auswirken und dazu beitragen können, dass ihre Sicht auf die Realität in besonderem Maße von Stereotypen geprägt ist. Somit ist grundsätzlich auch dieses Ergebnis in Einklang mit der Kultivierungsthese zu bringen, wenngleich berücksichtigt werden muss, dass aufgrund des Forschungsdesigns dieser Studie, das vollständig auf Selbstangaben der Kinder zu *einem* einzigen Untersuchungszeitpunkt beruhte, keine Rückschlüsse auf eine mögliche Kausalwirkung der Rezeption von Cartoons auf die Realitätssicht der Kinder gezogen werden können. Auch hier muss zudem wieder berücksichtigt werden, dass sich die Studie ausschließlich auf animierte TV-Cartoons und nicht auf animierte *Spielfilme* bezog.

Alles in allem steht eine eindeutige Beantwortung der Frage, ob bzw. unter welchen Bedingungen das regelmäßige Anschauen animierter Kinderfilme Kultivierungseffekte mit sich bringen kann, bislang noch aus. Überhaupt besteht in Bezug auf die tatsächliche Wirkung der Rezeption animierter Filminhalte auf Verhalten, Einstellungen und Überzeugungen von (Vorschul-)Kindern noch immer Forschungsbedarf.

## 3 Methodik der eigenen inhaltsanalytischen Studie zur Darstellung von Gut und Böse in animierten Kinderfilmen

In diesem Kapitel soll das methodische Vorgehen der eigenen quantitativen Inhaltsanalyse beschrieben werden. Dazu werden zunächst die Forschungsfragen erörtert, die zur Beantwortung der Fragestellung dieser Arbeit formuliert wurden und von denen das weitere Vorgehen in dieser Studie bestimmt wurde. Anschließend wird erläutert, wie die einzelnen zu untersuchenden Variablen in dieser Untersuchung operationalisiert wurden. Danach wird die Stichprobe dieser Inhaltsanalyse beschrieben und dargelegt, welche Merkmale die zu analysierenden Filme erfüllen mussten, um in diese aufgenommen zu werden. Am Ende des Kapitels wird schließlich noch das Vorgehen beim Kodieren der Filme erklärt und erläutert, wie die Intercoder-Reliabilität bestimmt wurde, um den Gütekriterien empirischer Forschung gerecht zu werden. Die statistischen Auswertungsmethoden der Studie werden zusammen mit den Ergebnissen in Kapitel 4 berichtet.

### *3.1 Darlegung der Forschungsfragen*

Zur Beantwortung der zentralen Fragestellung dieser Arbeit: „Wie hängt die Darstellung demografischer, physischer, sprachlicher sowie persönlichkeits- und verhaltensbezogener Merkmale von Filmfiguren in aktuellen computeranimierten Spielfilmen für Kinder mit der Darstellung ihrer Güte bzw. Boshaftigkeit zusammen?“ wurden einzelne Forschungsfragen formuliert, um zu beschreiben, *wie genau* solche Zusammenhänge der Darstellungsmerkmale erforscht werden sollten. Das erste Forschungsanliegen in dieser Studie bestand darin, ganz allgemein zu untersuchen, wie „gut“ oder „böse“ Figuren in CGI-animierten Spielfilmen für Kinder dargestellt waren in Abhängigkeit davon, durch welche weiteren konkreten Merkmale demografischer, physischer, sprachlicher sowie persönlichkeits- und verhaltensbezogener Art sie sich auszeichneten. Da es sich hierbei um drei unterscheidbare Gruppen von Untersuchungsmerkmalen handelte, wurden für die Formulierung der ersten Forschungsfrage auch insgesamt drei Formulierungen gewählt. Diese lauteten folgendermaßen:

*Forschungsfrage 1a:* In welchem Zusammenhang stehen demografische und physische Merkmale von Filmfiguren in computeranimierten Spielfilmen für Kinder mit der „Güte bzw. Boshaftigkeit“ dieser Figuren?

*Forschungsfrage 1b:* In welchem Zusammenhang stehen sprachliche Merkmale von Filmfiguren in computeranimierten Spielfilmen für Kinder mit der „Güte bzw. Boshaftigkeit“ dieser Figuren?

*Forschungsfrage 1c:* In welchem Zusammenhang stehen persönlichkeits- und verhaltensbezogene Merkmale von Filmfiguren in computeranimierten Spielfilmen für Kinder mit der „Güte bzw. Boshaftigkeit“ dieser Figuren?

Forschungsfrage 1a bezog sich auf die Untersuchung von Zusammenhängen zwischen den Merkmalen „Geschlecht“, „Alter“, „Typ“, „Rolle“ und „physische Attraktivität“ auf der einen und der „Güte bzw. Boshaftigkeit“ auf der anderen Seite. In der Formulierung wurden demografische und physische Merkmale bewusst zusammengefasst, da viele der in dieser Studie untersuchten Variablen nicht trennscharf als Merkmal demografischer *oder* physischer Art aufzufassen sind, sondern beide Aspekte vielmehr unmittelbar zusammengehören. So sind die Variablen „Geschlecht“, „Alter“ und „Typ“ allesamt als demografische Merkmale zu begreifen, da sie über den grundlegenden Status einer Filmfigur informieren, hängen aber gleichzeitig unmittelbar mit der physischen Erscheinung einer Figur zusammen und werden sogar in erster Linie aus dieser erschlossen. Einzig die Variable „Rolle“, die sich auf den Stellenwert einer Figur innerhalb der Gesamthandlung bezieht, ist als rein demografisches Merkmal aufzufassen, während einzig die Variable „physische Attraktivität“ als rein physisches Merkmal verstanden werden kann. Forschungsfrage 1b bezog sich auf die Untersuchung von Zusammenhängen zwischen den Merkmalen „Stimmtiefe“ und „Vorhandensein eines Dialektes“ auf der einen und der „Güte bzw. Boshaftigkeit“ auf der anderen Seite. Bei diesen sprachlichen Merkmalen ist zu beachten, dass sie nach eigener Kenntnis bislang in quantitativen Inhaltsanalysen animierter Kinderfilme noch gar nicht berücksichtigt wurden, sodass eine erstmalige Untersuchung im Rahmen dieser Forschungsarbeit besonders vielversprechend erschien. Forschungsfrage 1c bezog sich auf die Untersuchung von Zusammenhängen zwischen den Merkmalen „Vorhandensein romantischer Gefühle“, „Intelligenz“, „Mut“ und „Resultat am Ende des Films“ auf der einen und der „Güte bzw. Boshaftigkeit“ auf der anderen Seite.

Durch die Klärung der Forschungsfragen 1a, 1b und 1c sollte ein umfassendes Bild davon ermöglicht werden, welche weiteren Charakteristika „gute“ und „böse“ Figuren in

computeranimierten Kinderfilmen aufweisen. Um noch mehr über den Zusammenhang zwischen der Darstellung der „Güte bzw. Boshaftigkeit“ und der Darstellung weiterer Merkmale animierter Filmfiguren in Erfahrung zu bringen, wurde es aber darüber hinaus als interessant erachtet, auch speziell jene Charaktere näher zu betrachten, die hinsichtlich der „Güte bzw. Boshaftigkeit“ die höchsten Werte erreichten, also quasi ganz besonders „gut“ waren, und jene Figuren zu untersuchen, die die niedrigsten Wert erreichten, also ganz besonders „böse“ waren. Das zweite große Forschungsanliegen dieser Arbeit bestand daher darin, zu untersuchen, durch welche Merkmale demografischer, physischer, sprachlicher sowie persönlichkeits- und verhaltensbezogener Art sich speziell die „tugendhaftesten“ und „bösesten“ Filmfiguren auszeichneten. Dies führte zur Formulierung von Forschungsfrage 2, bei der wiederum aufgrund der drei verschiedenen Merkmalsgruppen drei verschiedene Sätze formuliert wurden:

*Forschungsfrage 2a:* Durch welche demografischen und physischen Merkmale zeichnen sich speziell „eindeutig gute“ und speziell „eindeutig böse“ Filmcharaktere in animierten Spielfilmen für Kinder aus?

*Forschungsfrage 2b:* Durch welche sprachlichen Merkmale zeichnen sich speziell „eindeutig gute“ und speziell „eindeutig böse“ Filmcharaktere in animierten Spielfilmen für Kinder aus?

*Forschungsfrage 2c:* Durch welche persönlichkeits- und verhaltensbezogenen Merkmale zeichnen sich speziell „eindeutig gute“ und speziell „eindeutig böse“ Filmcharaktere in animierten Spielfilmen für Kinder aus?

Die in den Forschungsfragen 2a, 2b und 2c jeweils untersuchten demografischen, physischen, sprachlichen sowie persönlichkeits- und verhaltensbezogenen Merkmale waren mit denen der Forschungsfragen 1a, 1b und 1c identisch. Neben den beiden bislang dargelegten Forschungsfragen sollte in einer dritten und letzten Forschungsfrage noch ein weiterer Sachverhalt untersucht werden, um die Erforschung der Beziehung zwischen der Darstellung der „Güte bzw. Boshaftigkeit“ und der Darstellung weiterer Merkmale animierter Filmfiguren abzuschließen. Hierzu sollten speziell jene Figuren in den Blick genommen werden, die innerhalb eines Films eine grundlegende Wandlung ihrer „Güte bzw. Boshaftigkeit“ durchmachten und entweder von einem „guten“ zu einem „bösen“ oder von einem „bösen“ zu einem „guten“ Charakter wurden. Eine Analyse dieser Figuren wurde als lohnenswert erachtet, da diese Charaktere sich im Vergleich zu vielen anderen, eher

eindimensional „guten“ bzw. „bösen“ Figuren, durch eine besondere Komplexität und Vielschichtigkeit in ihrem Verhalten auszeichnen. Da die Inhaltsanalyse dieser Arbeit rein quantitativ angelegt war, waren die in in diesem Zusammenhang untersuchten Sachverhalte allerdings eher oberflächlicher Art und bezogen sich darauf, durch welche grundlegenden demografischen, physischen, sprachlichen sowie persönlichkeits- und verhaltensbezogenen Merkmale sich Figuren mit einer Wandlung ihrer „Güte bzw. Boshaftigkeit“ auszeichneten und ob diesbezüglich Unterschiede zwischen Figuren mit einer Wandlung von „böse“ zu „gut“, Figuren mit einer Wandlung von „gut“ zu „böse“ und Figuren ohne Wandlung ihrer „Güte bzw. Boshaftigkeit“ festzustellen waren.<sup>20</sup> Auch für diese Forschungsfrage wurden aufgrund der drei zu untersuchenden Merkmalsgruppen wieder drei verschiedene Formulierungen verwendet:

*Forschungsfrage 3a:* Durch welche demografischen und physischen Merkmale zeichnen sich speziell solche Figuren in animierten Kinderfilmen aus, die eine Wandlung ihrer „Güte bzw. Boshaftigkeit“ durchmachen und inwiefern sind diesbezüglich Unterschiede zwischen Figuren mit einer Wandlung von „böse“ zu „gut“, Figuren mit einer Wandlung von „gut“ zu „böse“ und Figuren ohne Wandlung ihrer „Güte bzw. Boshaftigkeit“ festzustellen?

*Forschungsfrage 3b:* Durch welche sprachlichen Merkmale zeichnen sich speziell solche Figuren in animierten Kinderfilmen aus, die eine Wandlung ihrer „Güte bzw. Boshaftigkeit“ durchmachen und inwiefern sind diesbezüglich Unterschiede zwischen Figuren mit einer Wandlung von „böse“ zu „gut“, Figuren mit einer Wandlung von „gut“ zu „böse“ und Figuren ohne Wandlung ihrer „Güte bzw. Boshaftigkeit“ festzustellen?

*Forschungsfrage 3c:* Durch welche persönlichkeits- und verhaltensbezogenen Merkmale zeichnen sich speziell solche Figuren in animierten Kinderfilmen aus, die eine Wandlung ihrer „Güte bzw. Boshaftigkeit“ durchmachen und inwiefern sind diesbezüglich Unterschiede zwischen Figuren mit einer Wandlung von „böse“ zu „gut“, Figuren mit einer Wandlung von „gut“ zu „böse“ und Figuren ohne Wandlung ihrer „Güte bzw. Boshaftigkeit“ festzustellen?

---

<sup>20</sup> Eine genauere Analyse der Figuren mit einer Wandlung ihrer „Güte bzw. Boshaftigkeit“ unter besonderer Berücksichtigung der Motive für ihre Wandlung blieb in dieser Arbeit außen vor, wird jedoch im Hinblick auf zukünftige Forschung als besonders wichtig erachtet (s. Kapitel 5.3).

Die jeweils in den Forschungsfragen 3a, 3b und 3c untersuchten demografischen, physischen, sprachlichen sowie persönlichkeits- und verhaltensbezogenen Merkmale waren wieder mit denen der anderen Forschungsfragen identisch. Die Formulierungen der dargelegten zentralen Forschungsfragen bestimmten das weitere wissenschaftliche Vorgehen der eigenen Inhaltsanalyse, da durch sie festgelegt wurde, worauf bei den durchzuführenden Analysen der Fokus gesetzt werden sollte. Bei allen Formulierungen wurde ganz bewusst die Form allgemeiner Forschungsfragen anstelle von Hypothesen über die konkrete Richtung und Beschaffenheit von Zusammenhängen der Merkmale verwendet. Der Grund hierfür liegt darin, dass sich, ausgehend vom bisherigen Forschungsstand zur Darstellung von Gut und Böse in animierten Kinderfilmen (s. Kapitel 1) zu wenig darüber aussagen ließ, welche Arten von Zusammenhängen und Unterschieden zu erwarten waren. Dies gilt umso mehr angesichts der Tatsache, dass, nach eigenem Kenntnisstand, in dieser Studie erstmalig mehrere computeranimierte Kinderfilme verschiedener Filmstudios quantitativ inhaltsanalytisch untersucht wurden, während in früheren quantitativen Inhaltsanalysen vorrangig „klassische“ Disney-Zeichentrickfilme analysiert worden waren.

### *3.2 Operationalisierung der zu untersuchenden Variablen*

Im Folgenden wird beschrieben, wie die Variablen, die es im Rahmen dieser Inhaltsanalyse zu untersuchen galt, operationalisiert wurden. Diese Ausführungen sind relativ knapp gehalten; eine ausführlichere Beschreibung der Variablen und ihrer Ausprägungen befindet sich aber im Kategoriensystem des Codebuchs dieser Arbeit (s. Anhang A2). Alle zu analysierenden Variablen und ihre Ausprägungen wurden *vor* der Sichtung der Filme festgelegt. Daher wurde die erste Version eines schriftlich dokumentierten Kategoriensystems erstellt, noch bevor endgültige Entscheidungen zur Stichprobenbestimmung getroffen wurden; wengleich diese Version später, bedingt durch Ergebnisse der ersten Intercoder-Reliabilitäts-Bestimmung (s. Kapitel 3.4), noch einmal überarbeitet wurde.

Die Entscheidung darüber, welche Variablen in diese Untersuchung einbezogen wurden, beruhte auf eigenen Überlegungen, die sich auf die Lektüre bereits vorhandener, methodisch vergleichbarer Inhaltsanalysen von Kinderfilmen stützten: So wurde in vielen Fällen ein erneutes Einbeziehen von in früheren Studien bereits untersuchten Variablen auch für das Erkenntnisinteresse der eigenen Untersuchung als wertvoll erachtet. In anderen Fällen wurde gerade das *Versäumnis* früherer Studien, bestimmte Variablen untersucht zu haben, als

Anlass dazu genommen, diese in die eigene Studie mit aufzunehmen. Auch bei der Entscheidung darüber, wie genau die einzelnen Variablen in dieser Inhaltsanalyse erfasst werden sollten, wurde sich teils an den Operationalisierungen bereits vorhandener Studien orientiert; dies gilt besonders für die Inhaltsanalyse von Bazzini et al. (2010). Dadurch, dass alle zu untersuchenden Variablen und deren einzelne Ausprägungen vorab anhand wissenschaftlich begründeter Überlegungen ausgehend vom bisherigen Forschungsstand festgelegt wurden, ist das Vorgehen in dieser Arbeit primär als deduktiv zu bezeichnen. Es wurde davon abgesehen, auf induktivem Wege weitere Variablen, die sich erst beim Anschauen und Kodieren der Filme als mögliche weitere relevante Untersuchungsmerkmale herausstellten, nachträglich in das Kategoriensystem aufzunehmen. Dennoch war für die Erstellung der endgültigen Version des Kategoriensystems (s. Anhang A2) auch ein induktives Vorgehen unerlässlich, denn die hierzu nötigen Überarbeitungen wären ohne das vorherige Anschauen einiger Filme kaum möglich gewesen. So wurde das Kategoriensystem bei der Überarbeitung etwa um viele Beispiele ergänzt, die sich direkt auf einzelne Filmfiguren bezogen, um dadurch die einzelnen Merkmalsausprägungen bzw. Kategorien besser erläutern und auf diverse Besonderheiten hinweisen zu können, was v.a. für die Zweitkodierer der Filme zur Bestimmung der Intercoder-Reliabilität eine Hilfestellung sein sollte (s. Kapitel 3.4). Das Kategoriensystem dieser Inhaltsanalyse beruht somit alles in allem sowohl auf deduktiv abgeleiteten Überlegungen als auch auf induktiv gewonnen Erkenntnissen.

Wenn im Folgenden alle Variablen mit ihren jeweiligen Ausprägungen beschrieben werden, ist zu beachten, dass dabei stets die einzelnen Figuren in den untersuchten Animationsfilmen für Kinder die Analyseeinheiten darstellten, die hinsichtlich dieser Variablen zu beurteilen waren, indem ihnen die jeweils als passend empfundenen Werte (die den verschiedenen Ausprägungen entsprachen), zugeordnet wurden. Jede Figur sollte stets nur *einem* der möglichen Werte zugeordnet werden. Es gab aber auch Fälle, in denen die *gleichen* Figuren mehrmals kodiert wurden. Dies liegt daran, dass manche Figuren in gleich mehreren Filmen vorkamen. Da der Handlungskontext der einzelnen Filme jedoch nie der gleiche war und auch die gleichen Figuren je nach Film durchaus unterschiedlich agierten, ergaben sich zumindest hinsichtlich deren persönlichkeits- und verhaltensbezogener Merkmale zwangsläufig Unterschiede je nach Film. Das mehrmalige Einbeziehen gleicher Figuren als unterschiedliche Analyseeinheiten erscheint insofern gerechtfertigt.<sup>21</sup>

---

21 Betroffen waren hiervon Figuren (v.a. Hauptfiguren) aus den Filmen *Ice Age 1-4*, *Shrek 1-3* sowie *Der Gestiefelte Kater*, *Madagascar 1-2* und *Ich-Einfach Unverbesserlich 1-2*.

### 3.2.1 Operationalisierung der demografischen und physischen Merkmale

#### *Geschlecht*

Bei dieser Variablen sollte für jede Figur eines animierten Kinderfilms beurteilt werden, ob sie männlich oder weiblich war. Es wurde davon ausgegangen, dass das Geschlecht auch bei nicht-menschlichen Figuren durch ihre physische Erscheinung, ihren Namen oder ihre Stimme in der Regel eindeutig identifizierbar war. In Fällen, in denen dies jedoch nicht der Fall war, wurde die Figur keiner der beiden Kategorien zugeordnet.

#### *„Typ“ bzw. Art*

Bei dieser Variablen war für jede Figur eines animierten Kinderfilms anzugeben, um welchen „Typ“ bzw. welche Art es sich bei ihr handelte. Dabei wurde zwischen den vier Kategorien: „Mensch“, „Tier“, „lebender Gegenstand“ und „Fantasiewesen“ unterschieden. Sprechende oder in sonstiger Weise „vermenschlichte“ Tiere wurden auch der Kategorie „Tier“ zugeordnet. Unter „Fantasiewesen“ waren nur solche Wesen zu verstehen, die es in Wirklichkeit nicht gibt (z.B. Drachen). Mit der Kategorie „lebender Gegenstand“ waren Dinge gemeint, die zwar auch in Wirklichkeit existieren, dort aber im Unterschied zum Film nicht lebendig sind (z.B. lebende Spielzeuge im Film *Toy Story 2*). Vereinzelt gab es Fälle, in denen sich der „Typ“ einer Figur im Laufe des Films veränderte (z.B. aufgrund einer Verwandlung); in diesen Fällen wurden die Figuren dennoch nur *einmal* kodiert, und der „Typ“-Kategorie zugeordnet, der sie während des Großteils des Films angehörten.<sup>22</sup>

Die in dieser Studie gewählten „Typ“-Kategorien ähneln denen von Smith et al. (2010, S. 777-778), die in ihrer Inhaltsanalyse zwischen „Menschen“, „Tieren“, „übernatürlichen Wesen“, „anthropomorphisierten übernatürlichen Wesen“ (sprechenden übernatürlichen Wesen) und „anthropomorphisierten Tieren“ (sprechenden Tieren) unterschieden.

---

22 Dies betraf die Figur Fiona im Film *Shrek* (sie ist eigentlich ein Mensch und als solcher auch die meiste Zeit zu sehen, verwandelt sich aber auch ab und zu und schließlich sogar endgültig in einen Oger) und die Figuren Shrek, Fiona und König Harald im Film *Shrek 2* (Shrek und Fiona sind im Großteil des Films Oger, verwandeln sich aber vorübergehend auch in Menschen; König Harald ist im Großteil des Films Mensch, verwandelt sich aber am Ende in einen Frosch).

### *Alter/Lebensphase*

Bei dieser Variablen sollte für jede Figur eines animierten Kinderfilms angegeben werden, in welcher Altersphase sie sich befand. Es wurde davon abgesehen, konkrete Altersangaben zu nennen, da diese in den seltensten Fällen innerhalb eines Film genannt wurden und es bei vielen (v.a. bei nicht-menschlichen) Figuren sehr schwierig ist, diese einzuschätzen. Stattdessen wurde die Entscheidung getroffen, Figuren einer der vier Lebensphasen-Kategorien: „Kindheit“, „Jugend“, „Erwachsenenalter“ oder „Seniorenalter“ zuzuordnen. Nur wenn sich weder anhand der äußeren Erscheinung noch anhand der Stimme einer Figur eindeutig auf die Altersphase, in der sie sich befand, schließen ließ, wurde sie keiner der genannten Kategorien zugeordnet. Die hier gewählten Kategorien sind mit denen in der Studie von Padilla-Walker et al. (2013, S. 398) nahezu identisch.

In Fällen, in denen gleiche Figuren innerhalb ein und desselben Films in verschiedenen Lebensphasen gezeigt wurden (z.B. durch Rückblenden oder Zeitsprünge) wurden die entsprechenden Figuren dennoch nur einmal kodiert, und derjenigen Altersphase zugeordnet, in der sie innerhalb des Großteils der Filmhandlung zu sehen waren.<sup>23</sup>

### *Rolle innerhalb der Gesamthandlung*

Bei dieser Variablen war für jede Figur eines animierten Kinderfilms der Stellenwert ihrer Rolle innerhalb der gesamten Filmhandlung zu beurteilen. Analog zu der von Bazzini et al. (2010, S. 2695) vorgenommenen Einteilung wurde auch in der eigenen Untersuchung zwischen folgenden drei Kategorien unterschieden: „zentrale Rolle“ (wenn die Figur eine Hauptfigur war, also im Mittelpunkt der Handlung stand und im Großteil der Szenen zu sehen war), „sekundäre Rolle“ (wenn die Figur eine für die Handlung zwar wichtige, im Vergleich zu Figuren mit zentraler Rolle jedoch etwas geringere Bedeutung hatte und zwar immer noch in vielen Szenen, im Vergleich zu Hauptfiguren jedoch seltener zu sehen war) und „periphere Rolle“ (wenn die Figur keine handlungstragende Bedeutung hatte und nur in sehr wenigen und kurzen Szenen zu sehen war).

---

<sup>23</sup> Folgende Figuren waren innerhalb eines Films in verschiedenen Altersphasen zu sehen (z.B. durch Rückblenden oder Zeitsprünge), befanden sich aber gleichzeitig alle im Großteil der Handlung in einer ganz bestimmten Lebensphase: Elli in den Filmen *Ice Age 2*, Anton Ego im Film *Ratatouille*, Carl und Ellie Fredricksen im Film *Oben*, Gothel und Rapunzel im Film *Rapunzel – Neu Verlobt*, Gru im Film *Ich-Einfach Unverbesserlich 2*, Elsa, Anna, Christoph und Sven im Film *Die Eiskönigin*, Alex, Gloria, Marty und Melman im Film *Madagascar 2*.

### *Physische Attraktivität*

Bei dieser Variablen sollte jede Figur eines animierten Kinderfilms hinsichtlich ihrer physischen Attraktivität beurteilt werden, indem ihr ein Wert auf einer fünfstufigen Skala von -2 bis 2 zugeordnet wurde. Die einzelnen Zahlenwerte entsprachen dabei folgenden Kategorien: „eindeutig unattraktiv (-2)“, „eher unattraktiv (-1)“, „durchschnittlich attraktiv (0)“, „eher attraktiv (1)“ und „eindeutig attraktiv (2)“. Als entscheidendes Zuordnungskriterium wurde betrachtet, inwieweit eine Figur hinsichtlich all ihrer physischen Merkmale (also sowohl ihrer Gesichtsmerkmale als auch ihrer körperliche Statur) nach westlichen kulturellen Maßstäben als attraktiv anzusehen war. Nach Möglichkeit sollten *alle* Figuren (also auch nicht-menschliche) hinsichtlich ihrer Attraktivität beurteilt werden; nur in Ausnahmefällen, in denen dies unmöglich war, da weder Gesichtszüge noch sonstige physische Attribute einer Figur zu erkennen waren, wurde auf die Beurteilung verzichtet.

Um eine Beeinflussung der Beurteilung der Attraktivität einer Figur durch Aspekte des Verhaltens dieser Figur im Laufe des Films zu verhindern, wurde sehr viel Wert auf eine sofortige Kodierung schon beim ersten Auftritt einer Figur gelegt. Die Entscheidung hierfür wurde aufgrund eines entsprechenden Verweises von Bazzini et al. (2010, S. 2692) getroffen. Die Entscheidung, die physische Attraktivität einer Figur anhand einer mehrstufigen Skala zu erfassen, beruhte ebenfalls auf der Lektüre der Studie von Bazzini et al. (2010, S.2691), in der die Attraktivität mithilfe einer mehrstufigen Skala von 0 („extremely unattractive“) bis 10 („extremely attractive“) erfasst wurde. In der eigenen Untersuchung wurde stattdessen „nur“ eine fünfstufige Skala verwendet, da davon ausgegangen wurde, auf diese Weise besser die einzelnen Merkmal-Ausprägungen im Kategoriensystem (s. Anhang A2) auch textlich anhand von Beispielen erläutern zu können und dadurch vor allem den Zweitkodierern eine geeignete Hilfestellung für ihre Beurteilungen zu bieten.

### *3.2.2 Operationalisierung der sprachlichen Merkmale*

#### *Stimmtiefe*

Bei dieser Variablen sollte für jede Figur eines animierten Kinderfilms beurteilt werden, wie hoch bzw. tief ihre Stimme war. Dazu sollte der Figur ein Wert auf einer fünfstufigen Skala von -2 bis 2 zugeordnet werden. Die einzelnen Zahlenwerte entsprachen

folgenden fünf Kategorien: „sehr tief (-2)“, „tief (-1)“, „normal (0)“, „hoch (1)“ und „sehr hoch (2)“. Zu beachten ist, dass sich die Beurteilung der Variablen ausschließlich auf die deutsch synchronisierten Versionen der untersuchten Filme bezog.

#### *Vorhandensein eines Dialektes oder Akzentes*

Bei dieser dichotomen Variablen war für jede Figur eines animierten Kinderfilms anzugeben, ob sie mit einem Dialekt oder Akzent sprach oder nicht. Die beiden möglichen Kategorien lauteten hier also ganz einfach „ja“ (bzw. „Dialekt/Akzent vorhanden“) und „nein“ (bzw. „kein Dialekt/Akzent vorhanden“).

Ursprünglich war geplant, auch die Variable „Vorhandensein eines Sprachfehlers“ (mit den Kategorien „ja/Sprachfehler vorhanden“ und „nein/kein Sprachfehler vorhanden“) als weiteres sprachliches Merkmal zu untersuchen (s. Anhang A2). Da sich bei der Berechnung der Intercoder-Reliabilität für diese Variable jedoch besonders schlechte Werte ergaben (s. Kapitel 3.4), wurde sie für die statistischen Analysen (s. Kapitel 4) letztendlich doch nicht berücksichtigt. Da das Vorhandensein eines Sprachfehlers allerdings ohnehin fast keine der analysierten Filmfiguren betraf, ist kaum von einer besonderen Relevanz dieses Merkmals für die Darstellungen in animierten Kinderfilmen auszugehen.

### *3.2.3 Operationalisierung der persönlichkeits- und verhaltensbezogenen Merkmale*

#### *Güte bzw. Boshaftigkeit*

Diese Variable war eines der wichtigsten Untersuchungsmerkmale dieser Studie, da sie bei der Beantwortung von Forschungsfrage 1 im Mittelpunkt des Interesses stand und auch für die Beantwortung von Forschungsfrage 2 von entscheidender Bedeutung war. Bei dieser Variablen sollte für jede Figur eines animierten Kinderfilms angegeben werden, wie „gut“ oder „böse“ sie war. Eine wichtige grundsätzliche Entscheidung bestand darin, die „Güte bzw. Boshaftigkeit“ einer Figur nicht einfach nur als ein Merkmal mit zwei Dimensionen („gut“ oder „böse“) aufzufassen, sondern diese als etwas komplexeres Konstrukt zu begreifen. Daher sollte jede Figur beim Kodieren einem Wert auf einer insgesamt fünfstufigen Skala von -2 bis

2 zugeordnet werden, wobei die einzelnen Zahlenwerte folgenden fünf Kategorien entsprachen: „eindeutig böse (-2)“, „eher böse (-1)“, „neutral (0)“, „eher gut (1)“ oder „eindeutig gut (2)“. Auf diese Weise sollte in Rechnung gestellt werden, dass es z.B. auch Filmfiguren gibt, die zwar größtenteils, aber eben nicht nur „gut“ bzw. „böse“ sind. Als entscheidendes Kriterium dafür, welcher Wert einer Figur zugeordnet werden sollte, wurde das *Gesamt-Ausmaß* betrachtet, in dem deren Handlungen, Ziele und Motive, über die *gesamte* Laufzeit des Films hinweg betrachtet, darauf ausgerichtet waren, anderen Figuren mit physischen und/oder psychischen Mitteln zu helfen oder zu schaden. Berücksichtigt werden sollte bei dieser Beurteilung sowohl die Quantität (Wie oft zeigt ein Charakter „gutes“ bzw. „böses“ Verhalten?) als auch die Qualität des Verhaltens (*Wie* „gut“ bzw. „böse“ verhält sich die Figur/Wie ist die Intensität der einzelnen „guten“ bzw. „bösen“ Verhaltensakte?) einer Figur über den gesamten Film hinweg. Weil beim Kodieren dieser Variablen explizit das Verhalten einer Figur über die *gesamte* Filmhandlung hinweg berücksichtigt werden sollte, war es wichtig, dass die Figur erst beurteilt wurde, nachdem der Film zu Ende war.

Die Entscheidung, die „Güte bzw. Boshaftigkeit“ einer Filmfigur anhand einer mehrstufigen Skala zu erfassen, beruhte auf der Lektüre der Inhaltsanalyse von Bazzini et al. (2010, S. 2691), in der die „Güte“ einer Figur mithilfe einer mehrstufigen Skala von 0 („extremely immoral“) bis 10 („extremely moral“) erfasst wurde. In der eigenen Untersuchung wurde stattdessen „nur“ eine fünfstufige Skala verwendet, da davon ausgegangen wurde, auf diese Weise besser die einzelnen Ausprägungen im Kategoriensystem (s. Anhang A2) auch textlich anhand von Beispielen erläutern zu können und v.a. den Zweitkodierern dadurch eine etwas bessere Hilfestellung für ihre Bewertungen zu bieten.

#### *Wandlung der Güte bzw. Boshaftigkeit*

Die Variable „Wandlung der Güte bzw. Boshaftigkeit“ war neben der „Güte bzw. Boshaftigkeit“ ebenfalls eines der wichtigsten Untersuchungsmerkmale und stand bei der Beantwortung von Forschungsfrage 3 im Mittelpunkt. Diese Variable bezog sich darauf, ob eine Figur im Laufe der Handlung eines Films eine grundlegende Wandlung ihrer „Güte bzw. Boshaftigkeit“ durchlief, d.h. sich in den ersten und in den letzten Szenen, in denen sie zu sehen war, deutlich in ihrer „Güte bzw. Boshaftigkeit“ unterschied und für den Zuschauer eindeutig erkennbar war, dass die Figur ihr Verhalten innerhalb der Filmhandlung grundlegend geändert hatte. Die drei möglichen Kategorien dieser Variablen lauteten: „Wandlung von böse zu gut“ (wenn eine Figur am Anfang des Films „böse“ war und am Ende

des Films „gut“), „Wandlung von gut zu böse“ (wenn eine Figur am Anfang des Films „gut“ war und am Ende des Films „böse“) und „keine Wandlung“ (wenn eine Figur am Anfang und am Ende des Films „gut“ oder am Anfang und am Ende des Films „böse“ war).

Nach eigenem Kenntnisstand wurde eine „Wandlung der Güte bzw. Boshaftigkeit“ von Figuren in animierten Kinderfilmen bislang nicht inhaltsanalytisch untersucht. Die Entscheidung über deren Operationalisierung beruhte daher vollständig auf eigenen Überlegungen.

### *Vorhandensein romantischer Gefühle*

Bei dieser Variablen wurde jede Figur darauf hin beurteilt, ob sie romantische Gefühle für eine andere Figur empfand und ob diese Gefühle erwidert wurden oder nicht. Beim Kodiervorgang selbst (s. Kapitel 3.4) und auch im Kategoriensystem der Arbeit (s. Anhang A2) wurde hierbei noch zwischen zwei Merkmalen unterschieden: zum einen „Romantische Gefühle gegenüber einer anderen Figur“ (mit den Kategorien „ja/romantische Gefühle vorhanden“, wenn die zu kodierende Figur innerhalb des Films romantische Gefühle für eine andere Figur empfand und „nein/keine romantischen Gefühle vorhanden“, wenn dies nicht der Fall war) und zum anderen „Erwidern romantischer Gefühle“ (mit den Kategorien „ja/Erwidern der romantischen Gefühle vorhanden“, wenn die romantischen Gefühle der zu kodierenden Figur für eine andere Figur, von besagter Figur auch erwidert wurden und „nein/keine Erwidern der romantischen Gefühle vorhanden“, wenn dies nicht der Fall war). Für die statistischen Analysen (s. Kapitel 4) wurden beide Merkmale zu *einer* neuen Variablen „Vorhandensein romantischer Gefühle“ zusammengefasst, bei der die einzelnen Kategorien nun lauteten: „romantische Gefühle, die erwidert werden“, „romantische Gefühle, die nicht erwidert werden“ und „keine romantischen Gefühle“. Bei der Beurteilung dieser Variablen sollte berücksichtigt werden, ob anhand des Verhaltens einer Figur eindeutig erkennbar war, dass sie sich zu einer anderen Figur hingezogen fühlte, und zwar unabhängig davon, ob im Laufe des Films auch tatsächlich eine Liebesbeziehung zwischen beiden Figuren entstand, ob bereits zu Beginn des Films eine solche Beziehung bestand oder ob innerhalb eines Films gar keine Beziehung entstand.

Der Messung des Merkmals „Vorhandensein romantischer Gefühle“ wurde der Vorzug gegenüber der Messung des Merkmals „Beziehungsstatus“, wie es z.B. in der Inhaltsanalyse von Smith et al. (2010) untersucht worden war, gegeben. Der Grund hierfür lag darin, dass berücksichtigt werden sollte, dass es in einem Film auch vorkommen konnte, dass eine Figur

„Single“ war und ggf. auch über den ganzen Film hinweg blieb, aber dennoch erkennbare romantische Gefühle für eine andere Figur empfand und dass andererseits eine Figur zwar in einer festen Beziehung und ggf. auch verheiratet war, aber gleichzeitig zu erkennen war, dass sie keine romantischen Gefühle für ihren Partner bzw. ihre Partnerin empfand. Von einer Operationalisierung wie der von Bazzini et al. (2010, S. 2692), die in ihrer Inhaltsanalyse das „romantische Involvement“ einer Figur erfasst hatten, indem die Menge der romantischen Aktivitäten, in die ein Charakter innerhalb eines Films involviert war, anhand einer Skala von 0 („totally inactive“) bis 10 („extremely active“) beurteilt wurde, wurde ebenfalls bewusst abgesehen. Da schon vorher zu erwarten war, dass eine Vielzahl der zu kodierenden Figuren ohnehin *gar nicht* in romantische Aktivitäten involviert sein würden, wurde die Bewertung anhand einer solchen Rating-Skala für das eigene inhaltsanalytische Vorgehen nicht für sinnvoll gehalten. Hinzu kommt noch, dass durch diese Art der Messung nicht genau genug erfassbar gewesen wäre, ob die romantischen Gefühle einer Figur erwidert wurden oder nicht. Dementsprechend wurde die Entscheidung getroffen, das „Vorhandensein romantischer Gefühle“ einer Figur in dieser Studie als kategoriale und nicht als metrische Variable zu behandeln.

### *Intelligenz*

Bei dieser Variablen war für jede Figur eines animierten Kinderfilms das *Gesamt-Ausmaß* ihrer Intelligenz einzuschätzen, wobei dieses anhand deren gesamter innerhalb der Handlung gezeigter Verhaltensweisen beurteilt werden sollte. Das intellektuelle Niveau einer Figur sollte sowohl anhand quantitativer Aspekte (Wie oft zeigt ein Charakter „dummes“ bzw. „kluges“ Verhalten?) als auch anhand qualitativer Aspekte (*Wie* „klug“ oder „dumm“ verhält sich die Figur/Wie ist die Intensität der „dummen“ oder „klugen“ Verhaltensakte?) beurteilt werden. Die einzelnen Werte, die einer Figur hierbei zugeordnet werden konnten, waren auf einer Skala von -2 bis 2 angeordnet und lauteten: „eindeutig unintelligent (-2)“, „eher unintelligent (-1)“, „normal (0)“, „eher intelligent (1)“ und „eindeutig intelligent (2)“.

Die Entscheidung, die Intelligenz anhand einer mehrstufigen Skala zu erfassen, war auf die Lektüre der Studie von Bazzini et al. (2010, S.2692) zurückzuführen, in der die Intelligenz einer Figur anhand einer Skala von 0 („extremely unintelligent“) bis 10 („extremely intelligent“) erfasst wurde. In der eigenen Untersuchung wurde stattdessen „nur“ eine fünfstufige Skala verwendet, weil sich davon versprochen wurde, die einzelnen Ausprägungen im Kategoriensystem (s. Anhang A2) besser auch textlich anhand von

Beispielen erläutern zu können und dadurch vor allem den Zweitkodierern eine bessere Hilfestellung für ihre Bewertungen zu ermöglichen.

### *Mut bzw. Angst*

Eine weitere Variable, die sich auf Persönlichkeitseigenschaften von Figuren in animierten Kinderfilmen bezog, betraf deren Mut bzw. Angst. Auch hier stellte das *Gesamtausmaß* des „mutigen“ bzw. „ängstlichen“ Verhaltens innerhalb eines Films das Beurteilungskriterium dar und auch hier wurden sowohl quantitative (Wie oft zeigt eine Figur „mutiges“ bzw. „ängstliches“ Verhalten?), als auch qualitative Aspekte (*Wie* „mutig“ bzw. „ängstlich“ verhält sich die Figur?/Wie ist die Intensität dieses Mutes bzw. dieser Angst?) berücksichtigt. Die Werte, die einer Figur dabei zugeordnet werden konnten, waren auf einer Skala von -2 bis 2 angeordnet und lauteten: „eindeutig ängstlich (-2)“, „eher ängstlich (-1)“, „normal (0)“, „eher mutig (1)“ und „eindeutig mutig (2)“.

Die Entscheidung, den Mut bzw. die Angst einer Filmfigur anhand einer mehrstufigen Skala zu erfassen, war wieder einmal auf die Lektüre der Studie von Bazzini et al. (2010, S.2692) zurückzuführen, wengleich dort die Variable „Mut“ gar nicht berücksichtigt worden war. Da die Autoren jedoch alle untersuchten Persönlichkeitsmerkmale anhand von Rating-Skalen erfasst hatten, erschien es für das eigene Vorgehen sinnvoll, auch das Merkmal „Mut bzw. Angst“ auf diese Weise zu operationalisieren. Nach eigenem Kenntnisstand ist die Variable „Mut“ bislang noch nicht Gegenstand systematischer quantitativer Inhaltsanalysen animierter Kinderfilme gewesen.

### *Resultat am Ende des Films*

Die Variable „Resultat am Ende des Film“ bezog sich darauf, als wie positiv bzw. zufriedenstellend das letztendliche Resultat einer Figur am Ende des Films bzw. in der letzten Szene, in der sie zu sehen war, aus Sicht der Figur zu bewerten war. Beurteilt werden sollte also der Umstand bzw. die Situation, in der sich eine Figur bei ihrem letzten Auftritt im Film befand. Sofern sich Aussagen über konkrete Ziele treffen ließen, die eine Figur innerhalb eines Films verfolgt hatte, sollte hierbei auch beachtet werden, inwieweit diese Ziele zum Zeitpunkt des letzten Filmauftritts der Figur als erfüllt betrachtet werden konnten. Die Untersuchung dieses Merkmals wurde als besonders wichtig erachtet, da das „Resultat“ gewissermaßen als Konsequenz des gesamten Verhaltens einer Figur im Laufe des Films

begriffen werden kann. Die Werte, die einer Figur zugeordnet werden konnten, waren auf einer Skala von -2 bis 2 angeordnet und lauteten: „eindeutig negativ (-2)“, „eher negativ (-1)“, „neutral (0)“, „eher positiv (1)“ und „eindeutig positiv (2)“. Ein Beispiel für ein besonders negatives Resultat wäre z.B. grundsätzlich, wenn ein Charakter am Ende stirbt oder eingesperrt wird, ein Beispiel für ein besonders positives Resultat wäre z.B. grundsätzlich, wenn ein Charakter am Ende heiratet, mit einer lange vermissten Person wiedervereinigt wird oder für seine Taten belohnt wird und sich den Respekt anderer Figuren verdient.

Die Entscheidung, diese Variable einzubeziehen und anhand einer mehrstufigen Skala zu erfassen, ist erneut vor allem auf die Lektüre der Inhaltsanalyse von Bazzini et al. (2010, S. 2692) zurückzuführen, in der das Resultat („outcome“) einer Figur mithilfe einer mehrstufigen Skala von 0 („extremely negative“) bis 10 („extremely positive“) gemessen wurde. Auch in diesem Fall wurde für die eigene Studie jedoch „nur“ eine fünfstufige Skala verwendet, um so die einzelnen Ausprägungen im Kategoriensystem auch textlich anhand von Beispielen besser erläutern zu können, was vor allem für die Zweitkodierer eine bessere Hilfestellung darstellen sollte.

### *3.3 Bestimmung und Beschreibung der Stichprobe der zu analysierenden Filme*

Die Stichprobe der in dieser Inhaltsanalyse untersuchten Filme bestand aus insgesamt 20 vollständig animierten Spielfilmen für Kinder. Ein Film musste folgende vier Kriterien erfüllen, um in die Stichprobe der Studie aufgenommen zu werden:

1. Es handelt sich um einen vollständig computeranimierten Film.
2. Es handelt sich um einen Film, der innerhalb des Zeitraums von 2000 bis 2013 erschien und unter den zehn finanziell erfolgreichsten Kinofilme in Deutschland vertreten war.
3. Es handelt sich um einen Film mit einer Länge von mindestens 60 Minuten.
4. Es handelt sich um einen Film mit der FSK-Freigabe „ohne Altersbeschränkung“.

Durch das Auswahlkriterium, dass ein Film dieser Stichprobe *vollständig* computeranimiert sein musste, fielen all solche Filme weg, in denen sowohl computeranimierte Figuren als auch reale Schauspieler auftraten (z.B. *Alice im Wunderland* aus dem Jahr 2010). Die Entscheidung, nur *computeranimierte* Filme zu analysieren und die Untersuchung von Zeichentrickfilmen völlig außen vor zu lassen, ergab sich endgültig, als

sich zeigte, dass nur ein einziger Zeichentrickfilm (*Bärenbrüder*, 2003) das Kriterium erfüllte, innerhalb des Zeitraums von 2000 bis 2013 zu den 10 erfolgreichsten Kinofilmen eines Jahres in Deutschland gehört zu haben, während alle anderen Animationsfilme, für die dies zutraf, *computeranimiert* waren. Diese Tatsache zeigt deutlich, dass gegenwärtig vor allem CGI-animierte Filme produziert werden und sich bei ihrem Publikum großer Beliebtheit erfreuen. Dementsprechend wurde der Entschluss gefasst, sich in dieser Studie auf die Analyse solcher Filme zu beschränken.

In einer Vielzahl der bisherigen Inhaltsanalysen animierter Kinderfilme wurden ausschließlich *Disney-Zeichentrickfilme* untersucht (z.B. Faherty, 2001; Tanner et al., 2003; Ryan & Hoerrner, 2004; Aust, 2007; Coyne & Whitehead, 2008; Bazzini et al., 2010 u.v.m.). Bei der Literaturrecherche für diese Arbeit konnte nur eine einzige quantitative Inhaltsanalyse ausgemacht werden, in der neben klassischen Disney-Zeichentrickfilmen auch CGI-animierte Filme Teil der Stichprobe gewesen waren (Padilla-Walker et al., 2013); allerdings waren in dieser Studie nur CGI-Animationsfilme des Filmstudios Pixar (das seit 2006 vollständiges Tochterunternehmen Disneys ist) untersucht worden; Filme anderer Studios (z.B. Dreamworks) blieben hingegen auch dort unberücksichtigt. Die wenigen weiteren Studien, in denen auch CGI-animierte Kinderfilme anderer Studios Gegenstand der Untersuchung waren (z.B. Pimentel & Velázquez, 2009; Birthsiel, 2014), waren alle qualitativer Art.

Aufgrund dieser bislang noch bestehenden Forschungslücke, was die Inhalte neuerer *computeranimierter* Spielfilme für Kinder verschiedener Filmstudios angeht, wurde die Entscheidung getroffen, dass in dieser Inhaltsanalyse das Produktionsstudio eines Filmes überhaupt keine Rolle für die Aufnahme in die Stichprobe spielen sollte. Stattdessen war der finanzielle Erfolg eines Filmes an deutschen Kinokassen ausschlaggebend dafür, ob ein Film einbezogen wurde (sofern der Film gleichzeitig die anderen Aufnahmekriterien erfüllte). Durch das Kriterium des finanziellen Erfolgs sollte zudem sichergestellt werden, dass nur solche Filme analysiert wurden, die sie sich einer besonders großen Popularität erfreuten und viele Kinder sie zum Zeitpunkt der Untersuchung wahrscheinlich bereits gesehen hatten. Auch durch das Auswahlkriterium des Erscheinungszeitraums von 2000 bis 2013 wurde dafür gesorgt, dass vorrangig solche Filme in die Stichprobe integriert wurden, die bislang selten oder sogar noch gar nicht Gegenstand inhaltsanalytischer Forschung gewesen waren.

In Bezug auf das Aufnahmekriterium einer Lauflänge von mindestens 60 Minuten lässt sich sagen, dass typische Kino-Spielfilme diese Bedingung in der Regel ohnehin erfüllen. So definieren z.B. Mast und Kawin (1996) einen Film in Spielfilmlänge als „movie whose running time is an hour or more; a theatrical, narrative film that usually lasts over 75 minutes“

(S. 669). Alle animierten Filme der eigenen Stichprobe waren länger als 60 Minuten und stellten somit typische Spielfilme dar.

Weiterhin wurde die Entscheidung getroffen, ausschließlich Filme zu analysieren, bei denen die Wahrscheinlichkeit besonders hoch war, dass sie bereits von Kindern im Vorschulalter rezipiert wurden. Dies führte zur Formulierung des Aufnahmekriteriums, dass ein Film dieser Stichprobe die deutsche FSK-Freigabe „ohne Altersbeschränkung“ aufweisen musste. Zwar ist durch eine FSK-Freigabe allein nicht völlig sichergestellt, ob entsprechende Medien-Inhalte auch tatsächlich für die Rezipienten der angegebenen Altersklasse geeignet sind, dennoch wurde dieses Kriterium als verhältnismäßig einfachster Weg betrachtet, um all solche Filme für die Stichprobe auszuwählen, die sich grundsätzlich auch schon für besonders junge Kinder eignen. Filme, die alle anderen Aufnahmekriterien erfüllten, aber *nicht* in die Stichprobe einbezogen wurden, weil sie eine andere FSK-Freigabe bekommen hatten, waren alle ab 6 Jahren freigegeben worden.<sup>24</sup>

Zur Bestimmung der Filme, die alle genannten Kriterien erfüllten und somit in die Stichprobe der Inhaltsanalyse aufgenommen werden konnten, wurde folgendermaßen vorgegangen: Zur Feststellung, welche Animationsfilme innerhalb des festgelegten Zeitraums von 2000 bis 2013 zu den 10 erfolgreichsten Kinofilmen eines Jahres in Deutschland gehörten, wurde die Webseite [www.insidekino.de](http://www.insidekino.de) zur Recherche genutzt. Auf dieser Webseite sind für jedes Jahr (ab dem Jahr 1968) die anhand ihrer Einspielergebnisse ermittelten finanziell erfolgreichsten Kinofilme in Deutschland listenweise namentlich aufgeführt,<sup>25</sup> sodass sich schnell und einfach ermitteln lässt, ob sich unter den 10 erfolgreichsten Filmen eines Jahres animierte Spielfilme befanden. Um sicherzustellen, dass die auf diese Weise vorläufig ausgewählten Filme auch die anderen Kriterien erfüllten (also vollständig animiert waren, eine Lauflänge von mindestens 60 Minuten aufwiesen und eine FSK-Freigabe „ohne Altersbeschränkung“ bekommen hatten), wurden ergänzende ausführliche Online-Recherchen genutzt, um die entsprechenden Informationen zu erhalten.

Letztendlich konnten durch dieses Vorgehen folgende 20 Filme ermittelt werden, die alle Aufnahmekriterien erfüllten und somit die Untersuchungsstichprobe dieser Inhaltsanalyse bildeten (in Klammern ist jeweils das Erscheinungsjahr und das Produktionsstudio des Films angegeben):

---

24 Dies betraf folgende Filme: *Pokémon – Der Film*, *Die Monster AG*, *Die Simpsons – Der Film*, *Kung Fu Panda*, *Für immer Shrek (Shrek 4)* und *Madagascar 3 – Flucht durch Europa*.

25 Abrufbar sind diese Kino-Charts unter der URL: [http://www.insidekino.de/DBO.htm#JAHRES\\_&\\_ALL-TIME\\_CHARTS](http://www.insidekino.de/DBO.htm#JAHRES_&_ALL-TIME_CHARTS)

*Toy Story 2* (2000, Disney/Pixar), *Shrek* (2001, Dreamworks, SKG), *Ice Age* (2002, 20<sup>th</sup> Century Fox), *Findet Nemo* (2003, Disney/Pixar), *Shrek 2* (2004, Dreamworks SKG), *Madagascar* (2005, Dreamworks SKG), *Ab durch die Hecke* (2006, Dreamworks SKG), *Ice Age 2* (2006, 20<sup>th</sup> Century Fox), *Shrek der Dritte* (2007, Dreamworks SKG), *Ratatouille* (2007, Disney/Pixar), *Wall-E – Der Letzte räumt die Erde auf* (2008, Disney/Pixar), *Madagascar 2* (2008, Dreamworks SKG), *Oben* (2009, Disney/Pixar), *Ice Age 3* (2009, 20<sup>th</sup> Century Fox), *Ich – Einfach Unverbesserlich* (2010, Universal Pictures), *Rapunzel – Neu Verhöhnt* (2010, Walt Disney Pictures), *Der gestiefelte Kater* (2011, Dreamworks SKG), *Ice Age 4* (2012, 20<sup>th</sup> Century Fox), *Ich – Einfach Unverbesserlich 2* (2013, Universal Pictures) *Die Eiskönigin* (2013, Walt Disney Pictures).

Wie sich erkennen lässt, gab es in jedem Jahr des gewählten Untersuchungszeitraums mindestens einen Film, der alle Aufnahmekriterien erfüllte. Was die Produktionsstudios der Stichprobenfilme angeht, ist zudem zu erkennen, dass es neben Disney inzwischen längst auch andere Studios gibt, die sehr erfolgreiche Animationsfilme produzieren: Insgesamt wurden 7 der Stichprobenfilme von Disney produziert (hiervon wiederum 5 Filme von Disneys Tochterunternehmen Pixar), 7 Filme wurden von Dreamworks SKG produziert, 4 Filme von 20<sup>th</sup> Century Fox und die restlichen beiden Filme von Universal Pictures. Manche Stichprobenfilme waren zum Zeitpunkt der Untersuchung bereits im eigenen Besitz, andere wurden entweder durch das Ausleihen bei Freunden und Bekannten oder durch käuflichen Erwerb beschafft.

### *3.4 Kodiervorgang und Bestimmung der Intercoder-Reliabilität*

Alle 20 Filme dieser Inhaltsanalyse wurden eigenständig kodiert und die Ergebnisse dieser Kodierungen wurden für die statistischen Analysen verwendet (s. Kapitel 4). Zusätzlich wurden 15 dieser Filme von jeweils einer weiteren Personen kodiert, um anhand von Vergleichen der Kodier-Ergebnisse die sogenannte Intercoder-Reliabilität zu ermitteln und anhand dessen Aufschluss darüber zu erhalten, inwieweit das für diese Studie entwickelte Kategoriensystem den Gütekriterien wissenschaftlicher Forschung gerecht wurde. Die Durchführung der eigenen Kodierungen sowie die Berechnungen der Intercoder-Reliabilität und die Konsequenzen, die hieraus gezogen wurden, werden im Folgen berichtet.

### 3.4.1 Eigene Kodierung der zu analysierenden Filme

Für jeden der 20 Filme wurden jeweils zwei Kodierbögen in Tabellenform erstellt (s. Anhang A4). Bei beiden Kodierbögen war anfangs nur die erste Tabellenzeile ausgefüllt, indem in der ersten Spalte jeweils „Name der Figur“ eingetragen und in den weiteren Spalten die Namen der einzelnen Variablen aufgelistet waren; ansonsten waren die Bögen jedoch zunächst leer und wurden erst während des Anschauens der Filme ausgefüllt. Die Namen der aufgelisteten Variablen waren bei den beiden Kodierbögen eines Filmes unterschiedlich. Auf Kodierbogen 1 waren die Namen folgender Merkmale eingetragen: „Geschlecht“, „Typ bzw. Art“, „Physische Attraktivität“, „Alter/Lebensphase“, „Stimmtiefe“, „Vorhandensein eines Dialektes oder Akzentes?“ und „Vorhandensein eines Sprachfehlers?“; auf Kodierbogen 2 waren die Namen folgender Merkmale eingetragen: „Romantische Gefühle gegenüber anderer Figur?“, „Erwiderung der romantischen Gefühle?“, „Güte bzw. Boshaftigkeit“, „Wandlung der Güte bzw. Boshaftigkeit?“, „Intelligenz“, „Mut bzw. Angst“, „Resultat am Ende des Films“ und „Rolle“. Dieser Aufbau der beiden Kodierbögen war bei allen 20 Filmen identisch.

Der erste Schritt des eigenen Kodiervorgangs bestand nun bei jedem einzelnen Film darin, auftauchende Figuren auf Kodierbogen 1 in einem Tabellenfeld der Spalte „Name der Figur“ namentlich festzuhalten (wenn der genaue Name einer Figur im Film nicht genannt wurde, wurde stattdessen eine Kurzbeschreibung der Figur angegeben). Fast alle Filmfiguren wurden hierbei berücksichtigt, auch Figuren, die keine wesentliche Rolle innerhalb der Filmhandlung spielten (Figuren mit peripheren Rollen). Es gab jedoch auch Ausnahmen: Nicht berücksichtigt, d.h. nicht in die Kodierbögen eingetragen, wurden z.B. Figuren, die nur im Hintergrund einer Szene auszumachen waren und nur durch ganz genaues Hinsehen überhaupt erkannt werden konnten. Außerdem wurde in Fällen, in denen mehrere Filmfiguren gleich oder fast gleich aussahen und sich zudem ähnlich verhielten, jeweils nur eine gewisse Anzahl dieser Figuren für die Kodierung berücksichtigt.<sup>26</sup> Für jede berücksichtigte Figur wurde zusätzlich eine Zeitangabe (in Stunden, Minuten und Sekunden) in das Tabellenfeld eingetragen, die sich auf eine Szene bezog, in der die Figur zu sehen war. Diese Zeitangabe wurde vom DVD-Player bzw. PC abgelesen, indem der Film an einer entsprechenden Stelle pausiert wurde und bezog sich in der Regel auf einen der ersten Auftritte der Figur innerhalb

---

<sup>26</sup> Ein „Paradebeispiel“ hierfür sind die sogenannten „Minions“ in den Filmen *Ich – Einfach unverbesserlich 1-2*, die in großen Massen auftreten, sich alle sehr ähnlich verhalten und auf die gleiche Art und Weise sprechen. Hinsichtlich ihres Aussehens können jedoch nur vier Erscheinungsformen unterschieden werden. Daher wurde in diesem Fall die Entscheidung getroffen, auch nur vier Minions für die Kodierung zu berücksichtigen.

des Films. Diese Zeitangabe wurde gemacht, damit später auch andere Personen, die als Zweitkodierer für einen Film fungierten, anhand der Kodierbögen eindeutig feststellen konnten, um welche zu beurteilende Filmfigur es jeweils ging.

Sobald der Name einer Figur und die Zeitangabe auf Kodierbogen 1 eines Films eingetragen war, bestand der nächste Schritt des eigenen Kodiervorgangs stets darin, diese Figur möglichst rasch hinsichtlich der Untersuchungsmerkmale, die auf Kodierbogen 1 aufgelistet waren, zu beurteilen, indem die jeweils als passend empfundenen Werte in die entsprechenden Tabellenfelder eingetragen wurden. Der gesamte Kodierbogen 1 eines jeden Filmes wurde also bereits *während* des Anschauens ausgefüllt. Erst wenn die Beurteilung einer Figur bei allen sieben Merkmalen erledigt war, wurde das Anschauen eines Films fortgesetzt. Sobald eine neue Figur auftauchte, wurde der Film erneut pausiert und die beschriebenen Schritte des Kodiervorgangs wurden wieder genauso ausgeführt. Die möglichst rasche Beurteilung einer Figur in Bezug auf die Merkmale auf Kodierbogen 1, sobald ihr Name eingetragen war, war sowohl möglich als auch sinnvoll, da es sich hierbei um Merkmale handelte, über die sich schon nach kurzer Zeit (oft sogar bereits nach dem ersten Auftritt einer Figur) Aussagen treffen ließen, weil sie sich auf ihre physische Erscheinung oder ihre Sprache bezogen.

Wenn ein zu kodierender Film zu Ende und Kodierbogen 1 ausgefüllt war, wurden alle Namen der Filmfiguren von Kodierbogen 1 auch auf Kodierbogen 2 übertragen. Der nächste Schritt des eigenen Kodiervorgangs bestand dann bei jedem einzelnen Film im Ausfüllen von Kodierbogen 2, bei dem die gleichen Figuren ebenfalls hinsichtlich bestimmter - nun allerdings anderer - Merkmale beurteilt wurden, indem jeweils als passend empfundene Werte in die entsprechenden Tabellenfelder eingetragen wurden. Im Unterschied zum Kodierbogen 1 wurde Kodierbogen 2 nicht während, sondern immer erst *nach* dem Anschauen eines Filmes ausgefüllt, und zwar möglichst unmittelbar, nachdem der Film zu Ende war. Der Grund hierfür lag darin, dass es sich bei den Merkmalen auf Kodierbogen 2 um Merkmale handelte, bei denen eine vollständige und angemessene Beurteilung erst möglich war, nachdem der ganze Film angesehen wurde. So sollte z.B. bei der Beurteilung von Persönlichkeits- und Verhaltensmerkmalen wie der „Güte bzw. Boshaftigkeit“ einer Figur explizit das gesamte von einer Figur im Laufe des Films gezeigte Verhalten berücksichtigt werden, weshalb eine Beurteilung *während* des Anschauens des Films als unangemessen, eine Bewertung *unmittelbar nach dem Ende* des Films jedoch als angemessen betrachtet wurde. Ebenso ließ sich erst zu diesem Zeitpunkt (nach dem Ende des Films) beurteilen, ob eine Figur im Laufe der Handlung romantische Gefühle für eine andere Figur empfunden hatte und diese Gefühle

erwidert worden waren, ob sie eine Wandlung ihrer „Güte bzw. Boshaftigkeit“ durchgemacht hatte, wie intelligent und mutig sie sich insgesamt in einem Film verhalten hatte, wie ihr letztendlich erreichtes Resultat zu bewerten war und welchen Stellenwert ihre Rolle innerhalb der Gesamthandlung des Films eingenommen hatte.

Die beschriebenen Schritte machten zusammen den eigenen Kodiervorgang aus, der bei allen 20 analysierten Filme auf diese Weise durchgeführt wurde. Hieraus resultierten schließlich insgesamt 40 vollständig ausgefüllte Kodierbögen (jeweils zwei Bögen pro Film, s. Anhang A5).

### *3.4.2 Ermittlung der Intercoder-Reliabilität*

Um zu überprüfen, inwieweit den eigenen Kodiererergebnissen vertraut werden kann und ob das entwickelte Kategoriensystem (s. Anhang A2) tatsächlich ein geeignetes inhaltsanalytisches Instrument darstellt, das wissenschaftlichen Gütekriterien gerecht wird, wurde in einem weiteren Schritt die sogenannte Intercoder-Reliabilität ermittelt. Hierzu übernahmen weitere Personen eine zusätzliche Kodierung von Filmen dieser Stichprobe. Die Ergebnisse dieser Kodierungen wurden dann mit den eigenen Kodier-Ergebnissen für diese Filme verglichen, um herauszufinden wie hoch die Übereinstimmung war.

Zunächst übernahmen zwei weitere Kodierer (eine Frau, 30 Jahre alt und ein Mann, 32 Jahre alt) die Aufgabe, jeweils fünf Filme, die vom Autor bereits kodiert worden waren, zusätzlich zu kodieren. Die entsprechenden Filme (im ersten Fall *Wall-E*, *Shrek 2*, *Rapunzel – Neu verföhnt*, *Ab durch die Hecke* und *Ice Age 2*; im zweiten Fall *Shrek*, *Die Eiskönigin*, *Madagascar*, *Ratatouille* und *Ice Age*), ebenso wie eine Kopie des schriftlich dokumentierten Kategoriensystems sowie jeweils 10 Kodierbögen (zwei Bögen pro Film) und ein Dokument mit wichtigen Informationen zur Kodierung (s. Anhang A1) bekamen die Zweitkodierer zur Verfügung gestellt. Als Ergebnis des eigenen Kodiervorgangs waren auf den Kodierbögen alle zu beurteilenden Figuren eines Filmes bereits aufgelistet, ansonsten waren die Bögen aber leer und wurden von den Zweitkodierern selbst ausgefüllt. Das Kategoriensystem und die Handhabung der Kodierbögen wurde beiden Zweitkodierern bei der Aushändigung der Materialien auch auf verbalem Weg erläutert. Bei der Auswahl der Filme, die zur Verfügung gestellt wurden, wurde darauf geachtet, dass in jedem Film völlig unterschiedliche Figuren auftauchten, sodass kein Zweitkodierer in mehreren Filmen die gleichen Figuren mehrmals zu bewerten hatte (das wäre z.B. der Fall gewesen, wenn der gleiche Zweitkodierer mehr als

einen Film der *Ice Age*- oder der *Shrek*-Reihe zu sehen bekommen hätte).

Nachdem die Kodier-Ergebnisse der ersten Zweitkodiererin vorlagen, wurde zum ersten Mal die Intercoder-Reliabilität ermittelt, indem die Ergebnisse ihrer Kodierung von fünf Filmen mit den eigenen Kodierergebnissen bei den gleichen fünf Filmen verglichen wurden. Zur Berechnung der Übereinstimmungen wurde Krippendorff's alpha berechnet, da dieses Maß sich sowohl für nominal- als auch für intervallskalierte Variablen eignet und in dieser Studie beide Variablenarten Verwendung fanden. Die Ergebnisse der ersten Intercoder-Reliabilitäts-Bestimmung sprachen dafür, dass eine Überarbeitung des Kategoriensystems nötig war, denn bei vielen Merkmalen ergaben sich nicht akzeptable Übereinstimmungswerte. Die genauen Werte von Krippendorff's alpha waren folgende: „Geschlecht“: .948, „Typ bzw. Art“: 1.000, „Alter/Lebensphase“: .743, „Physische Attraktivität“: .498, „Stimmtiefe“: .425, „Vorhandensein eines Dialektes oder Akzentes“: .852, „Vorhandensein eines Sprachfehlers“: -.003, „Romantische Gefühle gegenüber anderer Figur“: .605, „Erwiderung der romantischen Gefühle“: .679, „Güte bzw. Boshaftigkeit“: .625, „Wandlung der Güte bzw. Boshaftigkeit“: .444, „Intelligenz“: .343, „Mut bzw. Angst“: .401, „Resultat“: .520 und „Rolle“: -.275. Als absolut akzeptabel betrachtet werden konnten hier lediglich die Werte für die Variablen „Geschlecht“, „Typ“, „Alter“ und „Vorhandensein eines Dialektes“, als nur ansatzweise akzeptabel ließen sich die Werte für die Variablen „Romantische Gefühle gegenüber anderer Figur“ und „Erwiderung der romantischen Gefühle“ sowie „Güte bzw. Boshaftigkeit“ bezeichnen. Die restlichen Werte waren jedoch allesamt nicht akzeptabel, ganz besonders galt dies für die Variablen „Vorhandensein eines Sprachfehlers“ und „Rolle“, da Krippendorff's alpha hier sogar im negativen Bereich lag.

Bei der zweiten Bestimmung der Intercoder-Reliabilität, in der die Ergebnisse der Kodierung fünf anderer Filme des anderen Zweitkodierers mit den eigenen Kodierergebnissen für diese fünf Filme verglichen wurden, fielen die Ergebnisse wesentlich besser aus. Hier ergaben sich bei der Berechnung von Krippendorff's alpha folgende Werte für die einzelnen Variablen: „Geschlecht“: .960, „Typ bzw. Art“: .943, „Alter/Lebensphase“: .673, „physische Attraktivität“: .584, „Stimmtiefe“: .634, „Vorhandensein eines Dialektes oder Akzentes“: .962, „Vorhandensein eines Sprachfehlers“: -.007, „Romantische Gefühle gegenüber anderer Figur“: .770, „Erwiderung der romantischen Gefühle“: .760, „Güte bzw. Boshaftigkeit“: .743, „Wandlung der Güte bzw. Boshaftigkeit“: .886, „Intelligenz“: .598, „Mut bzw. Angst“: .585, „Resultat“: .817 und „Rolle“: .635. Fast alle Werte waren wesentlich höher als bei der ersten Bestimmung der Intercoder-Reliabilität und konnten nun als zumindest ansatzweise akzeptabel angesehen werden. Noch immer kaum akzeptabel waren jedoch die Werte für die

Variablen „physische Attraktivität“, „Vorhandensein eines Sprachfehlers“, „Intelligenz“ und „Mut bzw. Angst“. Für die unterschiedlich guten Ergebnisse der beiden Intercoder-Reliabilitäts-Berechnungen kommen mehrere Erklärungen in Frage, die sowohl mit der Person der Kodierer, als auch mit den unterschiedlichen zu kodierenden Filmen zusammenhängen können. Eine weitere Möglichkeit ist, dass das Kategoriensystem, anhand dessen die einzelnen Filmfiguren kodiert wurden, nicht genau genug, zu kompliziert oder nicht verständlich genug erläutert worden war. Tatsächlich waren dem Zweitkodierer, anhand dessen Ergebnissen die zweite Bestimmung der Intercoder-Reliabilität erfolgt war, die einzelnen Variablen mit ihren Ausprägungen vorher wesentlich ausführlicher auch auf verbalem Weg erläutert worden, als dies noch bei der ersten Zweitkodiererin der Fall gewesen war. Möglicherweise hingen die besseren Ergebnisse bei der zweiten Berechnung also auch mit einer besseren verbalen Erklärung des Kategoriensystems zusammen.

Die schlechten Ergebnisse der ersten Intercoder-Reliabilitäts-Bestimmung wurden zum Anlass genommen, das schriftlich dokumentierte Kategoriensystem noch einmal grundlegend zu überarbeiten und die Beschreibungen der einzelnen Untersuchungsmerkmale um zahlreiche Erläuterungen und Beispiele zu ergänzen, und zwar sowohl bei den Merkmalen, bei denen sich besonders schlechte Übereinstimmungswerte ergeben hatten als auch bei allen anderen Merkmalen. Diese aktualisierte Version des Kategoriensystems (s. Anhang A2, beim Exemplar im Anhang handelt es sich um die überarbeitete, nicht um die ursprüngliche Version) wurde außerdem einer weiteren Person zur Verfügung gestellt, die als dritter Zweitkodierer fungierte, in der Hoffnung, bei dieser neuen Berechnung der Intercoder-Reliabilität noch bessere Werte zu erzielen. Die Zweitkodiererin war diesmal eine 25-jährige Frau und die fünf zu kodierenden Filme waren *Ice Age 4*, *Der Gestiefelte Kater*, *Toy Story 2*, *Oben* und *Ich-Einfach Unverbesserlich*. Der Zweitkodiererin wurden wieder die entsprechenden Filme und Kodierbögen sowie das neue schriftlich dokumentierte Kategoriensystem und das Dokument mit den Erläuterungen zum Kodiervorgang zur Verfügung gestellt; all diese Materialien wurden jedoch bei der Aushändigung wesentlich ausführlicher zusätzlich auf verbalem Wege erklärt, als dies zuvor der Fall gewesen war. Bei dieser dritten Bestimmung der Intercoder-Reliabilität ergaben sich folgende Werte für Krippendorff's alpha: „Geschlecht“: .913, „Typ bzw. Art“: .983, „Alter/Lebensphase“: .905, „physische Attraktivität“: .658, „Stimmtiefe“: .608, „Vorhandensein eines Dialektes oder Akzentes“: .834, „Vorhandensein eines Sprachfehlers“: .234, „Romantische Gefühle gegenüber anderer Figur“: .678, „Erwiderung der romantischen Gefühle“: .939, „Güte bzw. Boshaftigkeit“: .794, „Wandlung der Güte bzw. Boshaftigkeit“: .696, „Intelligenz“: .512,

„Mut bzw. Angst“: .509, „Resultat“: .738, „Rolle“: .738. Insgesamt waren diese Werte denen der zweiten Bestimmung der Intercoder-Reliabilität nicht unähnlich, lagen ebenso wie diese größtenteils im zumindest ansatzweise akzeptablen Bereich und waren vor allem ebenfalls wesentlich besser als die Werte der ersten Intercoder-Reliabilitäts-Bestimmung. Bessere Werte im Vergleich zur zweiten Bestimmung ergaben sich diesmal u.a. bei den Variablen „Alter/Lebensphase“, „physische Attraktivität“, „Güte bzw. Boshaftigkeit“ und „Rolle“; etwas schlechtere Werte ergaben sich z.B. bei den Variablen „Stimmtiefe“, „Wandlung der Güte bzw. Boshaftigkeit“, „Intelligenz“, „Mut bzw. Angst“ und „Resultat“.

Am kritischsten zu betrachten waren auch bei der dritten Intercoder-Reliabilitäts-Bestimmung die Werte für die Variablen „Intelligenz“, „Mut bzw. Angst“ und „Vorhandensein eines Sprachfehlers“. Letztere Variable wurde daher schließlich für die statistischen Analysen gar nicht berücksichtigt. Bei den Variablen „Intelligenz“ und „Mut bzw. Angst“ konnten aber durch gemeinsame Diskussionen einzelner Filmbeispiele zusammen mit den Zweitkodierern noch einige „Missverständnisse“ beseitigt und es konnte besser veranschaulicht werden, worauf beim Kodieren dieser Merkmale besonders zu achten war. Auch wenn die Intercoder-Reliabilität nicht noch ein weiteres Mal berechnet wurde, ließen die Ergebnisse dieser „Anschlussdiskussionen“ positiv stimmen und vermuten, dass sich zumindest bei den gleichen Kodierern bei einer erneuten Prüfung auf Übereinstimmungen bei anderen Filmen auch für die Variablen „Intelligenz“ und „Mut bzw. Angst“ bessere Werte ergeben hätten. Diese beiden Merkmale wurden daher letztlich ebenfalls für die statistischen Analysen verwendet. Aufgrund der eher schlechten Übereinstimmungswerte bei den hier berichteten Bestimmungen der Intercoder-Reliabilität sollten die Ergebnisse, die sich auf diese beiden Variablen beziehen und im nächsten Kapitel berichtet werden, jedoch mit besonderer „Vorsicht“ betrachtet werden. Dies gilt in abgeschwächter Form auch für die Variable „physische Attraktivität“, da die Übereinstimmungswerte hier ebenfalls bei allen Bestimmungen der Intercoder-Reliabilität nicht sehr groß waren. Gerade bei dieser Variablen muss aber auch berücksichtigt werden, dass von hoher Übereinstimmung aufgrund subjektiver Unterschiede, was die Wahrnehmung und Beurteilung der Attraktivität von Personen bzw. Figuren angeht, ohnehin kaum auszugehen war. Insgesamt deuten die Werte für Krippendorff's alpha in der zweiten und der dritten Bestimmung der Intercoder-Reliabilität jedoch - unter Berücksichtigung der genannten Einschränkungen – darauf hin, dass die eigenen Kodiererergebnisse zumindest größtenteils als vertrauenswürdig eingestuft werden können und das entwickelte Kategoriensystem somit ein geeignetes inhaltsanalytisches Instrument darstellt.

## 4 Ergebnisse

In diesem Kapitel werden die Ergebnisse der Analysen erörtert, mit denen die Merkmale animierter Filmfiguren inhaltsanalytisch untersucht wurden. Zunächst werden Häufigkeitsverteilungen und Lagemaße der untersuchten Variablen berichtet. Im Anschluss daran erfolgt die Darlegung der Befunde aus den Untersuchungen, die zur Beantwortung der eigentlichen Fragestellung dieser Arbeit („Wie hängt die Darstellung demografischer, physischer, sprachlicher sowie persönlichkeits- und verhaltensbezogener Merkmale von Filmfiguren in aktuellen computeranimierten Spielfilmen für Kinder mit der Darstellung ihrer Güte bzw. Boshaftigkeit zusammen?“) durchgeführt wurden.

### *4.1 Häufigkeitsverteilungen sowie Lage- und Streuungsmaße der Untersuchungsmerkmale*

Zur Beschreibung der Datenverteilung der einzelnen Variablen wurden bei nominalskalierten Variablen Häufigkeitsverteilungen bestimmt und bei intervallskalierten Variablen Mittelwert und Standardabweichung als zentrale Lage- und Streuungsmaße berechnet. Insgesamt bildeten in dieser Inhaltsanalyse 763 Figuren aus 20 computeranimierten Kinderfilmen die zu untersuchenden Analyseeinheiten bzw. Fälle. Bei manchen Figuren konnte jedoch für einzelne Variablen kein Wert eingetragen werden (z.B. wenn sich ihr Geschlecht nicht eindeutig bestimmen ließ), daher variiert die Anzahl der einbezogenen Fälle bei den im Folgenden berichteten Befunden mitunter je nach Untersuchungsmerkmal.

#### *4.1.1 Häufigkeitsverteilungen sowie Lage- und Streuungsmaße demografischer und physischer Untersuchungsmerkmale*

##### *Rolle innerhalb der Gesamthandlung*

Als erstes wurde die Verteilung des Merkmals „Rolle“ betrachtet ( $N = 763$ ). Dabei zeigte sich, dass nur 64 Filmfiguren (8,9%) eine zentrale Rolle hatten. 229 Figuren (30%) hatten eine sekundäre Rolle und Charaktere mit peripherer Rolle waren mit 470 Figuren

(61,6%) deutlich in der Überzahl. Gerade im Hinblick auf äußerlich sichtbare Merkmale der Figuren erschien es durchaus bedeutsam, auch diese peripheren Figuren zu untersuchen, um grundlegende „Darstellungs-Trends“ in Animationsfilmen für Kinder möglichst umfassend zu untersuchen. Da der Darstellung dieser Figuren allerdings aufgrund ihrer geringen Bedeutung für die Filmhandlung vermutlich eine geringere Bedeutung im Hinblick auf Wirkungen während und nach der Filmrezeption zukommt (weil Kinder sich mit diesen Figuren z.B. wahrscheinlich viel weniger stark identifizieren können), wurde die Entscheidung getroffen, die meisten der im Folgenden beschriebenen statistischen Analysen jeweils zweimal durchzuführen: einmal unter Einbeziehung *aller* Figuren ( $N = 763$ ) und ein weiteres Mal unter ausschließlicher Berücksichtigung von Figuren mit zentraler oder sekundärer Rolle ( $N = 293$ ).

### *Geschlecht*

Bei Berücksichtigung aller Figuren zeigte sich, dass unter den Figuren, deren Geschlecht eindeutig bestimmbar war ( $N = 702$ ),<sup>27</sup> 507 Figuren (72,2%) männlich und 195 Figuren (27,8%) weiblich waren. Wenn nur Figuren mit zentraler oder sekundärer Rolle analysiert wurden, waren unter den Figuren, deren Geschlecht eindeutig bestimmbar war ( $N = 282$ ),<sup>28</sup> 214 Figuren (77,9%) männlich und 68 Figuren (24,1%) weiblich. Während also schon im ersteren Fall männliche Figuren wesentlich zahlreicher vertreten waren, wurde dieser Unterschied bei alleiniger Betrachtung zentraler und sekundärer Figuren sogar noch größer.

### *„Typ“ bzw. Art*

Wenn alle Figuren in die Analyse einbezogen wurden ( $N = 763$ ), waren 338 Figuren (44,3%) Tiere und 331 Figuren (43,4%) Menschen. Die wenigen anderen Figuren fielen in die Kategorien „lebender Gegenstand“ (40 Figuren bzw. 5,2%) und „Fantasiewesen“ (54 Figuren, bzw. 7,1%). Bei der Analyse ausschließlich zentraler und sekundärer Figuren ( $N = 293$ ) waren 160 Figuren (54,6%) Tiere, 85 Figuren (29%) Menschen, 27 Figuren (9,2%) lebende Gegenstände und 21 Figuren (7,2%) Fantasiewesen. In beiden Analysen waren also die mit Abstand meisten Figuren Tiere oder Menschen.

---

<sup>27</sup> Bei 61 Figuren konnte das Geschlecht nicht eindeutig bestimmt werden.

<sup>28</sup> Bei 11 Figuren konnte das Geschlecht nicht eindeutig bestimmt werden.

### *Alter/Lebensphase*

In der Analyse aller Figuren ergab sich, dass unter den Figuren, deren Altersphase eindeutig bestimmbar war ( $N = 711$ )<sup>29</sup> mit 533 Figuren (75%) die allermeisten Erwachsene waren. Danach folgten mit großem Abstand Kinder (105 Figuren bzw. 14,8%), Jugendliche (39 Figuren bzw. 5,5%) und Senioren (34 Figuren bzw. 4,8%). Wenn nur zentrale und sekundäre Figuren in die Analyse einbezogen wurden, führte das zum Ergebnis, dass unter den Figuren, deren Altersphase eindeutig bestimmbar war ( $N = 272$ ),<sup>30</sup> 207 Figuren (76,1%) Erwachsene waren, gefolgt von 26 Jugendlichen (9,6%), 22 Kindern (8,1%) und 17 Senioren (6,3%). In beiden Analysen war somit die mit Abstand am stärksten vertretene Altersgruppe die der Erwachsenen und die am schwächsten vertretene Gruppe die der Senioren.

### *Physische Attraktivität*

Um Auskunft über die Verteilung des intervallskalierten Merkmals „Physische Attraktivität“ zu erhalten, wurden Mittelwert und Standardabweichung bestimmt. Bei der Analyse aller Figuren ( $N = 761$ )<sup>31</sup> lag der Mittelwert bei 0.06 und die Standardabweichung bei 1.14. Wenn sich die Analyse nur auf zentrale und sekundäre Figuren bezog, lag der Mittelwert bei 0.24 und war somit etwas höher, die Standardabweichung lag bei 1.16 ( $N = 292$ ).<sup>32</sup> Da der Mittelwert in beiden Analysen sehr nahe am Wert 0 lag, waren die untersuchten Figuren im Mittel „durchschnittlich attraktiv“.

## *4.1.2 Häufigkeitsverteilungen sowie Lage- und Streuungsmaße sprachlicher Untersuchungsmerkmale*

### *Stimmtiefe*

Zur Untersuchung der Verteilung des intervallskalierten Merkmals „Stimmtiefe“ wurden Mittelwert und Standardabweichung bestimmt. Bei der Analyse aller Figuren lag der

---

29 Bei 52 Figuren konnte das Alter bzw. die Lebensphase nicht eindeutig bestimmt werden.

30 Bei 21 Figuren konnte das Alter bzw. die Lebensphase nicht eindeutig bestimmt werden.

31 Bei zwei Figuren konnte die physische Attraktivität nicht eindeutig bestimmt werden.

32 Bei einer Figur konnte die physische Attraktivität nicht eindeutig bestimmt werden.

Mittelwert bei 0.19 und die Standardabweichung bei 1.03 ( $N = 539$ ).<sup>33</sup> Wenn sich die Analyse nur auf Figuren mit zentraler oder sekundärer Rolle bezog, lag der Mittelwert bei 0.15 und die Standardabweichung bei 1.13 ( $N = 254$ ).<sup>34</sup> In beiden Analysen lag der Mittelwert somit knapp im positiven Bereich. Da er sehr nahe am Wert 0 lag, lässt sich sagen, dass die untersuchten Figuren in beiden Analysen im Mittel eine „normale“ Stimmtiefe hatten.

#### *Vorhandensein eines Dialektes oder Akzentes*

Die Analyse aller Filmfiguren ( $N = 763$ ) ergab, dass 46 Figuren (6%) einen Dialekt oder Akzent hatten. Die zweite Analyse, in der nur Figuren mit zentraler oder sekundärer Rolle untersucht wurden, ergab, dass unter den nun insgesamt 293 Filmfiguren 28 Charaktere (9,6%) über einen Dialekt oder Akzent verfügten. Der Anteil der Figuren mit Dialekt war somit in beiden Analysen eher gering, wenngleich er bei alleiniger Berücksichtigung von zentralen und sekundären Figuren immerhin fast 1/10 ausmachte.

#### *4.1.3 Häufigkeitsverteilungen sowie Lage- und Streuungsmaße persönlichkeits- und verhaltensbezogener Untersuchungsmerkmale*

##### *Vorhandensein romantischer Gefühle*

In der Analyse, in der die Häufigkeit des Vorkommens romantischer Gefühle unter allen Filmfiguren ( $N = 763$ ) untersucht wurde, war festzustellen, dass 89 Figuren (11,7%) romantische Gefühle gegenüber einer anderen Figur empfanden, die erwidert wurden und 22 Figuren (2,9%) romantische Gefühle empfanden, die *nicht* erwidert wurden. Die restlichen Figuren empfanden gar keine romantischen Gefühle für eine andere Figur. In der zweiten Analyse, in der nur zentrale und sekundäre Figuren analysiert wurden ( $N = 293$ ), umfasste der Anteil der Figuren, deren romantische Gefühle erwidert wurden 65 Charaktere (22,2%) und der Anteil der Figuren, deren romantische Gefühle *nicht* erwidert wurden, 15 Charaktere (5,1%). Sowohl der Anteil der Figuren, deren romantische Gefühle erwidert wurden als auch der Anteil der Figuren, deren Gefühle *nicht* erwidert wurden, fiel somit in der zweiten Analyse höher aus.

---

33 Bei 224 Figuren konnte die Stimmtiefe nicht erfasst werden.

34 Bei 39 Figuren konnte die Stimmtiefe nicht erfasst werden.

## *Güte bzw. Boshaftigkeit, Intelligenz, Mut bzw. Angst und Resultat am Ende des Films*

Um mehr über die Verteilung der vier intervallskalierten Variablen „Güte bzw. Boshaftigkeit“, „Intelligenz“, „Mut bzw. Angst“ und „Resultat am Ende des Films“ zu erfahren, wurden Mittelwerte und Standardabweichungen berechnet. Die Ergebnisse beider Analysen (unter Berücksichtigung aller Figuren und unter alleiniger Berücksichtigung zentraler und sekundärer Figuren) sind in Tabelle 1 aufgelistet. Wie sich erkennen lässt, lagen die Mittelwerte bei allen Variablen im positiven Bereich und fielen in der zweiten Analyse deutlich höher aus. In Bezug auf die Befunde der ersten Analyse lässt sich sagen, dass die Figuren im Mittel hinsichtlich ihrer „Güte“, ihrer Intelligenz und ihres Mutes „normal“ bzw. „neutral“ waren und ihre Resultate „neutral“ ausfielen. Bei der zweiten Analyse ergab sich ein anderes Bild: Hinsichtlich ihrer „Güte“ lagen die Figuren im Mittel nun zwischen den Werten „neutral“ und „eher gut“, bezüglich ihrer Intelligenz zwischen den Werten „normal“ und „eher intelligent“, was ihren Mut angeht ziemlich genau beim Wert „eher mutig“ und hinsichtlich ihres Resultats am Ende des Films tendierten sie zum Wert „eher positiv“.

Tabelle 1

### *Mittelwerte persönlichkeits- und verhaltensbezogener Merkmale*

Variable	<i>N</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>
Güte bzw. Boshaftigkeit	763 (293)	.21 (.59)	1.08 (1.46)
Intelligenz	763 (293)	.10 (.49)	.83 (1.02)
Mut bzw. Angst	763 (293)	.34 (.99)	.93 (.99)
Resultat am Ende des Films	763 (293)	.27 (.77)	1.11 (1.37)

*Anmerkungen.* Die Angaben in Klammern beziehen sich auf die Daten der zweiten Analyse, in der nur noch Figuren mit zentraler oder sekundärer Rolle untersucht wurden.

### *Wandlung der Güte bzw. Boshaftigkeit*

Die erste Analyse, in der untersucht wurde, wie viele aller Figuren ( $N = 763$ ) im Laufe eines Films eine Wandlung ihrer „Güte bzw. Boshaftigkeit“ durchliefen, zeigte, dass nur 22 Figuren (2,9%) eine Wandlung von „böse“ zu „gut“ durchmachten. Der Anteil der Charaktere

mit einer Wandlung von „gut“ zu „böse“ bestand sogar bloß aus fünf Figuren (0,7%). In der zweiten Analyse, in der nur Figuren mit zentraler oder sekundärer Rolle berücksichtigt wurden, bestand die Anzahl der Figuren mit einer Wandlung von „böse“ zu „gut“ aus 14 Figuren (4,8%); die Anzahl der Figuren mit einer Wandlung von „gut“ zu „böse“ blieb unverändert und entsprach nun einem Anteil von 1%.

#### *4.2 Die Beziehung zwischen der Darstellung der Güte bzw. Boshaftigkeit und der Darstellung weiterer Merkmale von Filmfiguren in CGI-animierten Kinderfilmen*

Im Folgenden werden die Ergebnisse der Analysen berichtet, die zur Klärung von Forschungsfrage 1 (s. Kapitel 3.1), in der es darum ging, in welcher Beziehung die Darstellung diverser Merkmale der Filmfiguren (demografischer, physischer, sprachlicher sowie persönlichkeits- und verhaltensbezogener Art) mit der Darstellung ihrer „Güte bzw. Boshaftigkeit“ steht, durchgeführt wurden. Auch diesmal wurden bei den meisten der einzelnen Untersuchungen jeweils zwei Analysen durchgeführt: einmal unter Berücksichtigung aller Figuren und ein weiteres Mal unter alleiniger Berücksichtigung der Figuren mit zentraler oder sekundärer Rolle.

Bei der Prüfung einer Normalverteilung der intervallskalierten Variablen („Güte bzw. Boshaftigkeit“, „Intelligenz“, „Mut bzw. Angst“, „Resultat am Ende des Films“, „Stimmtiefe“ und „physische Attraktivität“) ergaben jeweils sowohl der Shapiro-Wilk-, als auch der Kolmogorov-Smirnov-Test auf Normalverteilung hoch signifikante Ergebnisse und auch die Histogramme und Normalverteilungsdiagramme deuteten nicht auf das Vorliegen einer Normalverteilung hin. Wenn ausschließlich zentrale und sekundäre Figuren untersucht wurden, zeigten die Histogramme vor allem bei den Variablen „Güte bzw. Boshaftigkeit“, „Mut bzw. Angst“ und „Resultat am Ende des Films“ vielmehr eine linksschiefe Verteilung der Daten an. Da somit von der Annahme normalverteilter Daten abgesehen werden musste, wurde die Entscheidung getroffen, die Untersuchungen aller bivariaten Zusammenhänge nicht mithilfe parametrischer Testverfahren (t-Tests, einfaktoriellen Varianzanalysen und Pearson-Korrelationen), sondern mithilfe ihrer nonparametrischen Pendanten (Mann-Whitney U-Tests, Kruskal-Wallis Tests und Spearman-Korrelationen) durchzuführen, bei denen eine Normalverteilung der Daten keine Voraussetzung darstellt.

Alle Analysen wurden bei zweiseitiger Testung durchgeführt, da keine Hypothesen über Richtung und Beschaffenheit möglicher Zusammenhänge und Unterschiede aufgestellt worden waren. Für alle Analysen wurde ein Signifikanzniveau von .05 gewählt; Ergebnisse mit einem p-Wert, der darüber lag, wurden daher nicht als signifikant betrachtet.

Wenn Kruskal-Wallis Tests über alle Untersuchungsgruppen ( $k > 2$ ) hinweg signifikante Ergebnisse anzeigten, wurden stets Post-Hoc Tests in Form von Mann-Whitney U-Tests zum paarweisen Vergleich der einzelnen Gruppen durchgeführt. Um das Problem der Alphafehler-Kumulierung zu umgehen, wurde bei solchen Vergleichen die Bonferroni-Korrektur zur Berechnung des neuen Signifikanzniveaus verwendet, indem das „Ursprungs-Signifikanzniveau“ (.05) durch die Anzahl der jeweils durchgeführten Vergleiche dividiert wurde. Ergebnisse, bei denen der p-Wert über dem „neuen“ Signifikanzniveau lag, wurden dann nicht mehr als signifikant betrachtet. Wenn sich bei Kruskal-Wallis Tests über alle Untersuchungsgruppen ( $k > 2$ ) hinweg jedoch *keine* signifikanten Ergebnisse zeigten, wurden auch *keine* Post-Hoc Test zum paarweisen Vergleich der einzelnen Gruppen durchgeführt.

#### *4.2.1 Zusammenhänge zwischen demografischen und physischen Merkmalen und der Güte bzw. Boshaftigkeit animierter Filmfiguren*

In Forschungsfrage 1a ging es darum, in welchem Zusammenhang demografische und physische Merkmale von Figuren in CGI-animierten Kinderfilmen mit deren „Güte bzw. Boshaftigkeit“ stehen. Um dies in Erfahrung zu bringen, wurden Kruskal-Wallis- und Mann-Whitney U-Tests durchgeführt, in denen nacheinander die Merkmale „Rolle“, „Geschlecht“, „Typ“ und „Alter“ als unabhängige Variablen fungierten und die „Güte bzw. Boshaftigkeit“ stets die abhängige Variable darstellte. Um herauszufinden, in welcher Beziehung die „physische Attraktivität“ mit der „Güte bzw. Boshaftigkeit“ stand, wurde außerdem der Rangkorrelationskoeffizient nach Spearman (Spearman-Rho) berechnet.

##### *Untersuchung eines Unterschieds der Güte bzw. Boshaftigkeit der Filmfiguren je nach Rolle innerhalb der Gesamthandlung*

Bei einem Vergleich der „Güte bzw. Boshaftigkeits“-Mittelwerte der Figuren mit zentraler, sekundärer oder peripherer Rolle zeigte sich, dass die zahlenmäßig schwächste

Gruppe der Figuren mit zentraler Rolle ( $n = 64$ ) im Mittel mit Abstand die höchsten „Güte-Werte“ erreichte ( $M = 1.67$ ,  $SD = .71$ ), d.h. am tugendhaftesten dargestellt war. Figuren mit sekundärer Rolle ( $n = 229$ ) erreichten deutlich schlechtere „Güte-Werte“ ( $M = .29$ ,  $SD = 1.47$ ). Die zahlenmäßig stärkste Gruppe der Figuren mit peripherer Rolle ( $n = 470$ ) erzielte die mit Abstand niedrigsten Werte ( $M = -.03$ ,  $SD = .66$ ) und war somit tendenziell am wenigsten tugendhaft dargestellt.

Ein Kruskal-Wallis-Test zur Prüfung eines signifikanten Unterschieds zwischen den drei Gruppen erbrachte ein hoch signifikantes Ergebnis:  $H(df = 2) = 141.116$ ,  $p < .001$ . Bei Mann-Whitney U-Tests zum paarweisen Vergleich der einzelnen Gruppen<sup>35</sup> zeigten sich hoch signifikante Ergebnisse: Zentrale Figuren waren sowohl signifikant tugendhafter als sekundäre Figuren:  $U = 3119.000$ ,  $p < .001$ ,  $r = -.43$  als auch signifikant tugendhafter als periphere Figuren:  $U = 1822.500$ ,  $p < .001$ ,  $r = -.55$ . Sekundäre Figuren waren außerdem signifikant tugendhafter als periphere Figuren:  $U = 43065.000$ ,  $p < .001$ ,  $r = -.17$ .

#### *Untersuchung eines Unterschieds der Güte bzw. Boshaftigkeit der Filmfiguren je nach Geschlecht*

In der ersten Analyse, in der alle Filmfiguren untersucht wurden, zeigte ein Vergleich der Mittelwerte männlicher und weiblicher Filmfiguren, dass weibliche Charaktere ( $n = 195$ ) im Mittel höhere „Güte-Werte“ erreichten ( $M = .39$ ,  $SD = 1.02$ ) als männliche Figuren ( $n = 507$ ,  $M = .22$ ,  $SD = 1.08$ ). Ein Mann-Whitney U-Test zeigte jedoch, dass es sich hierbei nicht um einen signifikanten Unterschied handelte:  $U = 45221.000$ , n.s.

Im Unterschied dazu zeigte der Mann-Whitney-U-Test jedoch in der zweiten Analyse, in der nur zentrale und sekundäre Figuren berücksichtigt wurden, einen signifikanten Unterschied:  $U = 6105.500$ ,  $p < .05$ ,  $r = -.12$ . Anhand der Mittelwerte war zu erkennen, dass weibliche Figuren ( $n = 68$ ,  $M = .91$ ,  $SD = 1.37$ ) signifikant tugendhafter waren als männliche Figuren ( $n = 214$ ,  $M = .54$ ,  $SD = 1.45$ ).

#### *Untersuchung eines Unterschieds der Güte bzw. Boshaftigkeit der Filmfiguren je nach „Typ“*

In der ersten Analyse, die sich auf alle Figuren bezog, zeigte ein Vergleich der Mittelwerte, dass die Gruppe der „lebenden Gegenstände“ im Mittel die höchsten und die

---

<sup>35</sup> Bedingt durch die Bonferroni-Korrektur ergab sich bei der Durchführung der drei paarweisen Vergleichen ein neues Signifikanzniveau von .017.

Gruppe der Menschen die niedrigsten „Güte-Werte“ erreichte (s. Tabelle 2). Ein Kruskal-Wallis Test zur Feststellung eines signifikanten Unterschiedes zwischen den vier Gruppen ergab ein hoch signifikantes Ergebnis:  $H(df = 3) = 26.484, p < .001$ . Um zu ermitteln, zwischen welchen der Gruppen signifikante Unterschiede bestanden, wurden Mann-Whitney U-Tests für paarweise Vergleiche durchgeführt.<sup>36</sup> Signifikante bis hoch signifikante Ergebnisse zeigten sich beim Vergleich zwischen Menschen und lebenden Gegenständen ( $U = 3609.500, p < .001, r = -.26$ ), zwischen Tieren und lebenden Gegenständen ( $U = 4391.000, p < .001, r = -.20$ ) und zwischen Fantasiewesen und lebenden Gegenständen ( $U = 722.500, p < .01, r = -.29$ ). Figuren der Kategorie „lebender Gegenstand“ waren somit signifikant tugendhafter dargestellt als alle anderen Figuren.

In der zweiten Analyse wurden wieder ausschließlich zentrale und sekundäre Figuren untersucht. Ein Mittelwertvergleich zeigte auch diesmal, dass „lebende Gegenstände“ die höchsten und Menschen die mit Abstand niedrigsten „Güte-Werte“ erreichten. Auffällig war, dass alle vier „Typ“-Gruppen jetzt im Mittel höhere „Güte-Werte“ erreichten, also tugendhafter dargestellt waren als in der ersten Analyse (s. Tabelle 2). Der Kruskal-Wallis-Test führte erneut zu einem signifikanten Ergebnis:  $H(df = 3) = 8.263, p < .05$ ; bei weiteren Mann-Whitney-U-Tests zwischen den einzelnen Gruppen ergaben sich aber, unter Berücksichtigung des durch die Bonferroni-Korrektur bedingten neuen Signifikanzniveaus, keine signifikanten Unterschiede mehr.<sup>37</sup>

Tabelle 2

*Mittelwerte der Güte bzw. Boshaftigkeit animierter Filmfiguren je nach „Typ“*

Typ	<i>n</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>
Mensch	331 (85)	.06 (.22)	.99 (1.64)
Tier	338 (160)	.26 (.66)	1.11 (1.36)
lb. Gegenstand	40 (27)	.95 (1.11)	1.13 (1.25)
Fantasiewesen	54 (21)	.26 (.90)	1.22 (1.41)

*Anmerkungen.* Die Angaben in Klammern beziehen sich auf die Daten der zweiten Analyse, in der nur noch Figuren mit zentraler oder sekundärer Rolle untersucht wurden.

36 Durch die Bonferroni-Korrektur ergab sich bei der Durchführung der sechs paarweisen Vergleiche ein neues Signifikanzniveau von .008 (gilt für beide Analysen).

37 Der Vergleich zwischen Menschen und lebenden Gegenständen zeigte zwar einen p-Wert an, der das „ursprüngliche“ Signifikanzniveau von .05 unterschritt ( $p = .013$ ), jedoch nicht das durch die Bonferroni-Korrektur bedingte „neue“ Signifikanzniveau von .008.

### *Untersuchung eines Unterschieds der Güte bzw. Boshaftigkeit der Filmfiguren je nach Altersphase*

In der ersten Analyse, die sich auf alle Figuren bezog, zeigte ein Vergleich der Mittelwerte, dass Jugendliche im Mittel die höchsten „Güte-Werte“ erreichten, also am tugendhaftesten dargestellt waren, während Figuren im Seniorenalter im Mittel am wenigsten „gut“ dargestellt waren (s. Tabelle 3). Ein Kruskal-Wallis Test zur Prüfung eines signifikanten Gruppenunterschieds erbrachte allerdings kein signifikantes Ergebnis:  $H(df = 3) = 4.047$ , n.s.

In der zweiten Analyse, in der ausschließlich Figuren mit zentraler oder sekundärer Rolle untersucht wurden, ergab ein Vergleich der Mittelwerte etwas andere Verhältnisse: Die tendenziell am tugendhaftesten dargestellte Gruppe war nun die der Kinder, erst danach folgten Jugendliche. Die im Mittel am wenigsten gut dargestellte Gruppe war noch immer die die der Senioren, jedoch dicht gefolgt von der Gruppe der Erwachsenen. Figuren aller Altersgruppen erreichten wesentlich höhere „Güte-Werte“ als in der ersten Analyse (s. Tabelle 3). Auch diesmal erbrachte der Kruskal-Wallis Test jedoch kein signifikantes Ergebnis:  $H(df = 3) = 3.724$ , n.s. Von einem statistisch relevanten Altersunterschied in Bezug auf die „Güte bzw. Boshaftigkeit“ der Filmfiguren konnte somit in beiden Analysen keine Rede sein.

Tabelle 3

#### *Mittelwerte der Güte bzw. Boshaftigkeit animierter Filmfiguren je nach Altersphase*

Alter/Lebensphase	<i>n</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>
Kindheit	105 (22)	.24 (1.14)	.83 (1.04)
Jugend	39 (26)	.59 (.88)	1.14 (1.28)
Erwachsenenalter	533 (207)	.19 (.52)	1.11 (1.50)
Seniorenalter	34 (17)	.09 (.47)	1.22 (1.55)

*Anmerkungen.* Die Angaben in Klammern beziehen sich auf die Daten der zweiten Analyse, in der nur noch Figuren mit zentraler oder sekundärer Rolle untersucht wurden.

#### *Untersuchung eines Zusammenhangs zwischen der Güte bzw. Boshaftigkeit der Filmfiguren und ihrer physischen Attraktivität*

Zur Prüfung, ob ein Zusammenhang zwischen den (intervallskalierten) Merkmalen der „Güte bzw. Boshaftigkeit“ und der „physischen Attraktivität“ animierter Filmfiguren

bestand, wurde Spearman-Rho als Rangkorrelationskoeffizient berechnet. Bei der Analyse aller Figuren zeigte sich, dass die beiden Merkmale hoch signifikant positiv korrelierten und diese Korrelation einem mittelstarken Zusammenhang entsprach:  $r_s = .320, p < .001 (N = 761)$ . Höhere „Gütwerte“ der Figuren gingen folglich tendenziell auch mit höheren „Attraktivitätswerten“ einher und umgekehrt. In der zweiten Analyse, in der nur Figuren mit zentraler oder sekundärer Rolle untersucht wurden, war der Befund sehr ähnlich; der Korrelationskoeffizient war nur geringfügig kleiner:  $r_s = .299, p < .001 (N = 292)$ .

#### *4.2.2 Zusammenhänge zwischen sprachlichen Merkmalen und der Güte bzw. Boshaftigkeit animierter Filmfiguren*

Forschungsfrage 1b dieser Arbeit bezog sich darauf, wie die Darstellung der „Güte bzw. Boshaftigkeit“ von Figuren in CGI-animierten Kinderfilmen mit der Darstellung ihrer sprachlichen Merkmale zusammenhing. Zur Aufklärung der Frage wurde anhand der Berechnung von Spearman-Rho ein möglicher Zusammenhang zwischen der „Güte bzw. Boshaftigkeit“ und der „Stimmtiefe“ der Figuren untersucht. Zudem wurde mithilfe eines Mann-Whitney U-Tests untersucht, ob Figuren, je nachdem ob sie mit Dialekt sprachen oder nicht, unterschiedlich „gut“ bzw. „böse“ dargestellt waren.

#### *Untersuchung eines Zusammenhangs zwischen der Güte bzw. Boshaftigkeit und der Stimmtiefe von Filmfiguren*

Mithilfe der Berechnung des Rangkorrelationskoeffizienten Spearman-Rho wurde geprüft, ob ein Zusammenhang zwischen der „Stimmtiefe“ und der „Güte bzw. Boshaftigkeit“ von Filmfiguren bestand. In der Analyse aller Figuren ergab sich eine hoch signifikante positive Korrelation, die aber nur einem sehr schwachen Zusammenhang entsprach:  $r_s = .168, p < .001 (N = 539)$ . Höhere Stimmen der Figuren gingen also zwar tendenziell mit höheren „Güte-Werten“ einher und umgekehrt; aufgrund der geringen Stärke des Zusammenhangs war die Beziehung jedoch kaum als statistisch relevant anzusehen. Dieser Sachverhalt verhielt sich in der zweiten Analyse, in der nur zentrale und sekundäre Figuren untersucht wurden, nahezu identisch: Der Korrelationskoeffizient fiel nur geringfügig höher aus und entsprach immer noch nur einem sehr schwachen Zusammenhang:  $r_s = .193, p < .01 (N = 254)$ .

### *Untersuchung eines Unterschieds der Güte bzw. Boshaftigkeit der Filmfiguren je nach Vorhandensein eines Dialektes oder Akzentes*

In der Analyse, die sich auf alle Figuren bezog, war anhand der Mittelwerte zu erkennen, dass sich Figuren mit Dialekt ( $n = 46$ ,  $M = .22$ ,  $SD = 1.13$ ) im Mittel in ihrer „Güte“ kaum von Figuren ohne Dialekt ( $n = 717$ ,  $M = .21$ ,  $SD = 1.08$ ) unterschieden. Wie zu erwarten, erbrachte ein Mann-Whitney-U-Test zum Vergleich der beiden Gruppen daher kein signifikantes Ergebnis:  $U = 16314.500$ , n.s. In der zweiten Analyse, in der nur zentrale und sekundäre Figuren untersucht wurden, erreichten Figuren ohne Dialekt zwar im Mittel etwas höhere „Güte-Werte“ ( $n = 265$ ,  $M = .62$ ,  $SD = 1.47$ ) als Figuren mit Dialekt ( $n = 28$ ,  $M = .36$ ,  $SD = 1,37$ ); jedoch wurde auch dieser Unterschied nicht signifikant:  $U = 3209.000$ , n.s.

### *4.2.3 Zusammenhänge zwischen persönlichkeits- und verhaltensbezogenen Merkmalen und der Güte bzw. Boshaftigkeit animierter Filmfiguren*

Das Anliegen, das in Forschungsfrage 1c dieser Inhaltsanalyse formuliert wurde, bestand darin, in Erfahrung zu bringen, ob die Darstellung der „Güte bzw. Boshaftigkeit“ von Figuren in animierten Kinderfilmen mit der Darstellung bestimmter Persönlichkeits- und Verhaltensmerkmale der Charaktere korrespondiert. Um dies herauszufinden, wurde mithilfe von Kruskal-Wallis- und Mann-Whitney U-Tests untersucht, ob das Vorhandensein romantischer Gefühle der Figuren signifikanten Einfluss auf ihre „Güte bzw. Boshaftigkeit“ hat und es wurde mithilfe der Berechnungen von Rangkorrelationskoeffizienten analysiert, ob Zusammenhänge zwischen der „Güte bzw. Boshaftigkeit“ der Figuren und ihrer Intelligenz, ihrem Mut bzw. ihrer Angst sowie ihren erreichten Resultaten am Ende eines Films bestanden. Zur genaueren Exploration der Beziehung zwischen der „Güte bzw. Boshaftigkeit“ und dem „Resultat am Ende des Films“ wurde außerdem eine lineare Regressionanalyse durchgeführt.

### *Untersuchung eines Unterschieds der Güte bzw. Boshaftigkeit der Filmfiguren je nach Vorhandensein romantischer Gefühle*

Bei der Analyse aller Figuren war beim Vergleich der Mittelwerte festzustellen, dass Figuren, deren romantische Gefühle erwidert wurden ( $n = 89$ ), im Mittel höhere „Güte-Werte“

erreichten ( $M = 1.27$ ,  $SD = .94$ ) als Figuren, deren romantische Gefühle nicht erwidert wurden ( $n = 22$ ,  $M = .27$ ,  $SD = 1.28$ ) und als Figuren, die keine romantischen Gefühle empfanden ( $n = 652$ ,  $M = .06$ ,  $SD = 1.01$ ). Ein Kruskal-Wallis Test zur Prüfung eines signifikanten Gruppenunterschieds erbrachte ein hoch signifikantes Ergebnis:  $H(df = 2) = 93.123$ ,  $p < .001$ . Mann-Whitney U-Tests wurden zum paarweisen Vergleich der drei einzelnen Gruppen durchgeführt<sup>38</sup> und ließen erkennen, dass Figuren, deren romantische Gefühle erwidert wurden, sowohl signifikant tugendhafter waren als Figuren, die gar keine romantischen Gefühle für eine andere Figur empfanden:  $U = 11688,500$ ,  $p < .001$ ,  $r = -.36$  als auch signifikant tugendhafter waren als Figuren, deren romantische Gefühle *nicht* erwidert wurden:  $U = 530.500$ ,  $p < .001$ ,  $r = -.34$ . Ein weiterer signifikanter Gruppenunterschied bestand nicht.

In der zweiten Analyse, in der lediglich zentrale und sekundäre Figuren untersucht wurden, war ebenfalls anhand der Mittelwerte zu erkennen, dass Figuren, deren romantische Gefühle erwidert wurden ( $n = 65$ ), im Mittel die höchsten „Güte-Werte“ erreichten ( $M = 1.57$ ,  $SD = .85$ ). Die „Güte-Mittelwerte“ der Figuren, deren romantische Gefühle nicht erwidert wurden ( $n = 15$ ,  $M = .33$ ,  $SD = 1.45$ ) und der Figuren ohne romantische Gefühle ( $n = 213$ ,  $M = .31$ ,  $SD = 1.48$ ) waren deutlich niedriger. Im Vergleich zur ersten Analyse fielen jedoch die „Güte-Mittelwerte“ aller drei Gruppen höher aus. Auch diesmal zeigte der Kruskal-Wallis Test einen hoch signifikanten Gruppenunterschied an:  $H(df = 2) = 43.643$ ,  $p < .001$  und die Ergebnisse der Mann-Whitney U-Tests zum paarweisen Vergleich der Gruppen stimmten in ihrer Richtung mit den Befunden der ersten Analyse überein: Figuren, deren romantische Gefühle erwidert wurden, waren signifikant tugendhafter als Figuren ohne romantische Gefühle:  $U = 3354.000$ ,  $p < .001$ ,  $r = -.39$  und gleichzeitig signifikant tugendhafter als Figuren, deren romantische Gefühle nicht erwidert wurden:  $U = 230.000$ ,  $p < .001$ ,  $r = -.41$ .

#### *Untersuchung eines Zusammenhangs zwischen der Güte bzw. Boshaftigkeit und der Intelligenz, dem Mut bzw. der Angst sowie dem Resultat am Ende des Films der Filmfiguren*

Die Zusammenhänge zwischen den (intervallskalierten) Variablen „Mut bzw. Angst“, „Intelligenz“, „Resultat am Ende des Films“ und der „Güte bzw. Boshaftigkeit“ wurden anhand von Rangkorrelationskoeffizienten (Spearman-Rhos) berechnet (s. Tabelle 4). Alle Variablen korrelierten signifikant positiv. Hohe „Güte-Werte“ gingen dementsprechend tendenziell mit hohen „Intelligenz“- , „Mut“- und „Resultat-Werten“ einher und umgekehrt;

---

<sup>38</sup> Durch die Bonferroni-Korrektur ergab sich bei der Durchführung der drei paarweisen Vergleiche ein neues Signifikanzniveau von .017 (dies galt für beide Analysen).

d.h. je tugendhafter Figuren waren, desto intelligenter und mutiger waren sie tendenziell auch und desto positiver waren ihre Resultate am Ende eines Films. Bei den Korrelationen zwischen „Güte“ und „Intelligenz“ sowie zwischen „Güte“ und „Mut“ handelte es sich um schwache bis mittelstarke Zusammenhänge, deren statistische Bedeutung eher gering ist; die Korrelation zwischen „Güte“ und „Resultat“ entsprach hingegen einem starken Zusammenhang und ist daher als statistisch besonders relevant zu betrachten. Die meisten Zusammenhänge (abgesehen von der Korrelation zwischen „Güte“ und „Resultat“ und der Korrelation zwischen „Intelligenz“ und „Mut“) waren in der zweiten Analyse, in der nur zentrale und sekundäre Figuren untersucht wurden, weniger stark.

Tabelle 4

*Interkorrelationen persönlichkeits- und verhaltensbezogener Variablen animierter Filmfiguren*

Variable	Güte bzw. Boshaftigkeit	Intelligenz	Mut bzw. Angst	Resultat am Ende des Films
Güte bzw.		$r_s = .275^*$	$r_s = .307^*$	$r_s = .620^*$
Boshaftigkeit	_____	$(r_s = .168^*)$	$(r_s = .246^*)$	$(r_s = .677^*)$
Intelligenz	$r_s = .275^*$ $(r_s = .168^*)$	_____	$r_s = .417^*$ $(r_s = .430^*)$	$r_s = .275^*$ $(r_s = .152^*)$
Mut bzw. Angst	$r_s = .307^*$ $(r_s = .246^*)$	$r_s = .417^*$ $(r_s = .430^*)$	_____	$r_s = .329^*$ $(r_s = .219^*)$
Resultat am Ende des Films	$r_s = .620^*$ $(r_s = .677^*)$	$r_s = .275^*$ $(r_s = .152^*)$	$r_s = .329^*$ $(r_s = .219^*)$	_____

*Anmerkungen.* Die Angaben in Klammern beziehen sich auf die Daten der zweiten Analyse, in der nur noch Figuren mit zentraler oder sekundärer Rolle einbezogen wurden. Für alle Analysen galt:  $N = 763$  bzw.  $N = 293$  (wenn nur zentrale und sekundäre Figuren untersucht wurden)

\*. Die Korrelation ist auf dem .01 Niveau signifikant (zweiseitig).

Während der Zusammenhang zwischen der „Güte bzw. Boshaftigkeit“ und dem „Resultat am Ende des Films“ der Figuren besonders stark war, waren die Korrelationen zwischen „Intelligenz“ und „Resultat“ sowie zwischen „Mut“ und „Resultat“ vergleichsweise schwach. Die Vermutung lag daher nahe, dass der Umstand, wie positiv oder negativ das letztendliche Resultat einer Figur zu bewerten war, in erster Linie durch deren „gutes“ bzw.

„böses“ Verhalten innerhalb der Filmhandlungen erklärt werden konnte, während die Bedeutung „intelligenten“ bzw. „unintelligenten“ und „mutigen“ bzw. „ängstlichen“ Verhaltens einer Figur innerhalb einer Filmhandlung hierfür von geringerer Bedeutung war.

Zur genaueren Untersuchung dieses Sachverhalts wurde eine hierarchische multiple Regressionsanalyse mit dem „Resultat am Ende des Films“ als Kriterium durchgeführt, in der in einem ersten Schritt „Intelligenz“ und „Mut bzw. Angst“ als Prädiktoren einbezogen wurden und in einem zweiten Schritt die „Güte bzw. Boshaftigkeit“ (s. Tabelle 5). In der ersten Analyse, in der alle Figuren untersucht wurden, zeigte sich dabei, dass durch die Prädiktoren „Intelligenz“ und „Mut bzw. Angst“ 11,3% der Varianz des „Resultats“ erklärt werden konnte:  $F(df = 2, 760) = 48.608, p < .001$ . Wenn in Schritt 2 die „Güte bzw. Boshaftigkeit“ in das Modell einbezogen wurde, konnten zusätzliche 30,3% der Varianz des „Resultats“ erklärt werden:  $F(df = 3, 759) = 180.566, p < .001$ , was einem enormen Anstieg entsprach. Insgesamt konnte durch die Prädiktoren „Intelligenz“, „Mut bzw. Angst“ und „Güte bzw. Boshaftigkeit“ 41,6% der „Resultat“-Varianz erklärt werden.

In der zweiten Analyse, in der nur zentrale und sekundäre Figuren untersucht wurden, konnten durch die Prädiktoren „Intelligenz“ und „Mut bzw. Angst“ bloß 3,1% der „Resultat-Varianz“ erklärt werden:  $F(df = 2, 290) = 4.639, p < .05$ . Wenn jedoch in Schritt 2 die „Güte bzw. Boshaftigkeit“ einbezogen wurde, war der Anteil der zusätzlich erklärten Varianz mit 50,9% diesmal sogar noch größer:  $F(df = 3, 289) = 113.060, p < .001$ . Insgesamt konnten in dieser Analyse 54% der „Resultat“-Varianz durch die Prädiktoren „Intelligenz“, „Mut bzw. Angst“ und „Güte bzw. Boshaftigkeit“ erklärt werden.

In beiden Analysen war somit deutlich zu erkennen, dass der Umstand, wie positiv oder negativ bzw. zufriedenstellend oder unzufriedenstellend die letztendlich erreichten Resultate von Filmfiguren waren, sehr gut durch deren „Güte bzw. Boshaftigkeit“ im Laufe der Filmhandlung erklärt werden konnte, und zwar unabhängig von weiteren Persönlichkeitsmerkmalen der Figuren, wie ihrer Intelligenz und ihres Mutes. Bei der Interpretation dieser Befunde ist jedoch gleichzeitig zu berücksichtigen, dass sich bei der Prüfung der Voraussetzungen einer Regressionsanalyse zeigte, dass keine Homoskedastizität der Residuen vorlag und daher eigentlich eine Voraussetzung verletzt wurde. Insofern sind die hier berichteten Ergebnisse „mit Vorsicht“ zu beurteilen.

Tabelle 5

*Zusammenfassung der Hierarchischen Regressionsanalyse zur Vorhersage der Variable „Resultat am Ende des Films“*

Variable	<i>B</i>	<i>SE</i>	$\beta$	<i>t</i>	<i>p</i>
<b>1. Schritt</b>					
Intelligenz	.227 (.130)	.051 (.086)	.169 (.096)	4.470 (1.508)	< .001 (n.s.)
Mut bzw. Angst	.273 (.158)	.045 (.088)	.229 (.113)	6.057 (1.785)	< .001 (n.s.)
<b>2. Schritt</b>					
Intelligenz	.108 (.032)	.042 (.060)	.081 (.024)	2.607 (.544)	< .01 (n.s.)
Mut bzw. Angst	.127 (-.010)	.037 (.062)	.106 (-.007)	3.409 (-.163)	< .01 (n.s.)
Güte bzw. Boshaftigkeit	.593 (.690)	.030 (.039)	.579 (.732)	19.854 (17.880)	< .001 (< .001)

*Anmerkungen.* Die Angaben in Klammern beziehen sich auf die zweite Analyse, in der nur noch zentrale und sekundäre Figuren untersucht wurden.

Für Analyse 1 gilt:  $N = 763$ ,  $R^2 = .113$  für Schritt 1;  $R^2D = .303$  für Schritt 2,  $p < .001$

Für Analyse 2 gilt:  $N = 293$ ,  $R^2 = .031$  für Schritt 1;  $R^2D = .509$  für Schritt 2,  $p < .001$

#### *4.3 Charakteristische Merkmale der Extremgruppen „eindeutig guter“ und „eindeutig böser“ animierter Filmfiguren*

Das Anliegen, das in Forschungsfrage 2 dieser Arbeit formuliert wurde, bestand darin, die Charakteristika jener Filmfiguren in den Blick zu nehmen, die bei der Beurteilung ihrer Güte bzw. Boshaftigkeit dem höchsten oder dem niedrigsten „Güte-Wert“ bzw. „Boshaftigkeits-Wert“ zugeordnet worden waren und so die Extremgruppen der „eindeutig guten“ bzw. der „eindeutig bösen“ Figuren bildeten. Innerhalb dieser beiden Gruppen wurden Häufigkeitsverteilungen, Lage- und Streuungsmaße der einzelnen Untersuchungsmerkmale berechnet. Da periphere Figuren in den Gruppen nicht mehr überrepräsentiert waren, wurde diesmal auf zusätzliche Analysen, in denen diese außen vor gelassen wurden, verzichtet.

### *4.3.1 Charakteristika eindeutig guter Filmfiguren*

Insgesamt fielen 113 der analysierten Filmcharaktere in die Kategorie „eindeutig guter“ Figuren, was einem Anteil von fast 15% aller analysierten Figuren entsprach.

#### *4.3.1.1 Demografische und physische Merkmale eindeutig guter Filmfiguren.*

In Forschungsfrage 2a dieser Arbeit wurde das Ziel formuliert, zu untersuchen, durch welche demografischen und physischen Merkmale sich „eindeutig“ gute Figuren auszeichnen. Die Ergebnisse hierzu werden nachfolgend erörtert.

#### *Rolle innerhalb der Gesamthandlung*

61 (54%) der „eindeutig guten“ Figuren ( $N = 113$ ) hatten eine sekundäre Rolle und 49 Figuren (43,4%) hatten eine zentrale Rolle. Figuren mit peripherer Rolle waren hingegen kaum vorhanden und bestanden aus gerade einmal 3 Charakteren (2,7%). Diese Ergebnisse stehen somit in deutlichem Gegensatz zu den Befunden der Analyse aller Filmfiguren, in der ein enormes quantitatives Übergewicht peripherer Figuren festgestellt wurde (s. Kapitel 4.1).

#### *Geschlecht*

Unter den „eindeutig guten“ Filmfiguren, deren Geschlecht eindeutig bestimmbar war ( $N = 109$ ),<sup>39</sup> waren 74 (67,9%) männlich und 35 (32,1%) weiblich. Der Anteil männlicher Figuren war somit mehr als doppelt so hoch wie der Anteil weiblicher Figuren. Im Vergleich zum Geschlechterverhältnis unter allen Figuren (s. Kapitel 4.1) war der Unterschied zu Gunsten männlicher Figuren zwar weniger groß, fiel aber noch immer sehr deutlich aus.

#### *„Typ“ bzw. Art*

In Bezug auf den „Typ“ der „eindeutig guten“ Filmfiguren ( $N = 113$ ) ließ sich sagen, dass mit 58 Figuren (51,3%) mehr als die Hälfte Tiere waren. Danach folgten mit deutlichem

---

<sup>39</sup> Bei vier Figuren konnte das Geschlecht nicht eindeutig bestimmt werden.

Abstand Menschen (30 Figuren bzw. 26,5%), lebende Gegenstände (16 Figuren bzw. 14,2%) und Fantasiewesen (9 Figuren bzw. 8%). Diese Rangfolge war mit der, die sich bei der Analyse aller zentralen und sekundären Figuren ergeben hatte (s. Kapitel 4.1), identisch.

#### *Alter/Lebensphase*

Unter den „eindeutig guten“ Figuren, deren Altersphase bestimmbar war ( $N = 106$ ),<sup>40</sup> waren mit 78 Figuren (73,6%) mit Abstand die meisten Erwachsene. Es folgten danach 12 Jugendliche (11,3%), zehn Kinder (9,4%) und sechs Senioren (5,7%). Die Ergebnisse ähneln stark denen der Analyse aller zentralen und sekundären Figuren (s. Kapitel 4.1).

#### *Physische Attraktivität*

In Bezug auf die physische Attraktivität „eindeutig guter“ Figuren ( $N = 113$ ) war am Mittelwert ( $M = .50$ ,  $SD = 1.02$ ) zu erkennen, dass sie tendenziell Werte erreichten, die genau zwischen den Werten „durchschnittlich attraktiv“ und „eher attraktiv“ lagen. Da der Mittelwert bei der Analyse aller Figuren und bei der Analyse aller zentralen und sekundären Figuren niedriger gewesen war (s. Kapitel 4.1), ließ sich zudem darauf schließen, dass „eindeutig gute“ Figuren verhältnismäßig etwas attraktiver als viele andere Figuren waren.

#### *4.3.1.2 Sprachliche Merkmale eindeutig guter Filmfiguren.*

In Forschungsfrage 2b dieser Arbeit wurde danach gefragt, durch welche sprachlichen Merkmale sich „eindeutig gute“ Filmfiguren auszeichnen. Die Ergebnisse hierzu werden im Folgenden dargestellt.

#### *Stimmtiefe*

Unter den 98 „eindeutig guten“ Figuren, deren Stimmtiefe bestimmbar war,<sup>41</sup> zeigte der Mittelwert ( $M = .28$ ,  $SD = 1.11$ ) an, dass sie tendenziell eine „normale“ (d.h. weder besonders hohe noch besonders tiefe) Stimme hatten. Der Mittelwert war etwas höher als in

---

<sup>40</sup> Bei sieben Figuren war die Altersphase nicht eindeutig zu bestimmen.

<sup>41</sup> Bei 15 Figuren ließ sich die Stimmtiefe nicht bestimmen.

der Analyse aller Figuren und in der Analyse aller zentralen und sekundären Figuren (s. Kapitel 4.1), was darauf hindeutete, dass „eindeutig gute“ Figuren verhältnismäßig etwas höhere Stimmen hatten als ein Großteil der anderen Filmcharaktere.

#### *Vorhandensein eines Dialektes oder Akzentes*

Nur sieben (6,2%) der „eindeutig guten“ Figuren ( $N = 113$ ) hatten einen Dialekt. Der prozentuale Anteil war fast identisch mit dem bei der Analyse aller Figuren (s. Kapitel 4.1).

#### *4.3.1.3 Persönlichkeits- und verhaltensbezogene Merkmale eindeutig guter Filmfiguren.*

Das Erkenntnisinteresse von Forschungsfrage 2c dieser Arbeit bestand darin, in Erfahrung zu bringen, welche persönlichkeits- und verhaltensbezogenen Merkmale „eindeutig gute“ Filmfiguren aufweisen. Nachfolgend werden die entsprechenden Befunde erörtert.

#### *Vorhandensein romantischer Gefühle*

Mit 60 Figuren (53,1%) empfanden die meisten der „eindeutig guten“ Figuren ( $N = 113$ ) keine romantischen Gefühle für eine andere Figur; mit 49 Figuren (43,4%) waren aber auch besonders viele Charaktere vorhanden, deren romantische Gefühle erwidert wurden. Nur bei vier Figuren (3,5%) wurden die romantischen Gefühle nicht erwidert. Im Vergleich zur Analyse aller Figuren und aller zentralen und sekundären Figuren (s. Kapitel 4.1) war der Anteil der Figuren mit romantischen Gefühlen für eine andere Figur auffallend hoch.

#### *Intelligenz, Mut bzw. Angst und Resultat am Ende des Films*

Die Mittelwerte für die Merkmale „Intelligenz“, „Mut“ und „Resultat“ waren unter den „eindeutig guten“ Filmfiguren (s. Tabelle 6) allesamt höher als die entsprechenden Mittelwerte bei der Analyse aller Figuren und aller zentralen und sekundären Figuren (s. Kapitel 4.1). „Eindeutig gute“ Figuren waren also tendenziell mutiger, intelligenter und erreichten am Ende des Films bessere Resultate als ein Großteil der anderen Filmfiguren.

Tabelle 6

*Mittelwerte persönlichkeits- und verhaltensbezogener Merkmale eindeutig guter Filmfiguren*

Variable	<i>N</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>
Intelligenz	113	.72	.86
Mut bzw. Angst	113	1.35	.82
Resultat am Ende des Films	113	1.47	1.01

#### *Wandlung der Güte bzw. Boshaftigkeit*

Keine einzige der „eindeutig guten“ Figuren ( $N = 113$ ) durchlief innerhalb eines Films eine Wandlung ihrer „Güte bzw. Boshaftigkeit“. Angesichts der Tatsache, dass Figuren, die eine solche Wandlung durchmachen, zwangsläufig zumindest vereinzelt auch „böses“ Verhalten zeigen; sich „eindeutig gute“ Figuren jedoch dadurch auszeichnen, dass sie nur oder zumindest fast nur „gutes“ Verhalten zeigen, ist dieser Befund nicht verwunderlich.

### *4.3.2 Charakteristika eindeutig böser Filmfiguren*

Insgesamt fielen 56 der 763 analysierten Filmfiguren in die Kategorie „eindeutig böse“, was einem Anteil von etwa 7% entsprach.

#### *4.3.2.1 Demografische und physische Merkmale eindeutig böser Filmfiguren.*

Ein Anliegen von Forschungsfrage 2a war nicht nur, etwas über demografische und physische Merkmale „eindeutig guter“, sondern auch etwas über die Merkmale „eindeutig böser“ Figuren zu erfahren. Die Ergebnisse hierzu werden im Folgenden dargelegt.

#### *Rolle innerhalb der Gesamthandlung*

Keiner der „eindeutig bösen“ Charaktere ( $N = 56$ ) hatte eine zentrale Rolle. Mit 43 Figuren (76,8%) hatten die meisten sekundäre Rollen. Periphere Figuren waren mit 13

Figuren (23,2%) weniger stark vertreten. Die eigentlich große Mehrheit der peripheren Figuren (s. Kapitel 4.1) war somit sowohl in der Extremgruppe „eindeutig guter“ (s. Kapitel 4.3.1.1) als auch in der Extremgruppe „eindeutig böser“ Figuren kaum vertreten.

### *Geschlecht*

Unter den „eindeutig bösen“ Figuren, deren Geschlecht eindeutig bestimmbar war ( $N = 43$ ),<sup>42</sup> waren 36 Figuren (83,7%) männlich und nur sieben (16,3%) weiblich. Es waren also mehr als fünfmal so viele männliche wie weibliche Charaktere vertreten. Dieser quantitative Geschlechterunterschied zugunsten männlicher Figuren war sogar noch größer als der auch schon enorme Unterschied, der in den Analysen aller Figuren und aller zentralen und sekundären Figuren festzustellen war (s. Kapitel 4.1).

### *„Typ“ bzw. Art*

Was den „Typ“ der „eindeutig bösen“ Figuren angeht ( $N = 56$ ), wurde ermittelt, dass Menschen mit 23 Figuren (41,4%) und Tiere mit 26 Figuren (46,4%) in etwa gleich stark vertreten waren. Nur sechs Figuren (10,7%) waren Fantasiewesen und nur eine einzige Figur (1,8%) fiel in die Kategorie „lebender Gegenstand“. Diese Befunde sind in vielerlei Hinsicht mit den Ergebnissen der Analyse aller Figuren (s. Kapitel 4.1) vergleichbar.

### *Alter bzw. Lebensphase*

Unter den 51 „eindeutig bösen“ Figuren, deren Altersphase bestimmbar war,<sup>43</sup> waren mit 45 Figuren (80,4%) erneut mit Abstand die meisten Erwachsene. Nur zwei Figuren (3,6%) waren Kinder, vier Figuren (7,1%) waren Senioren. Jugendliche waren gar nicht vertreten.

### *Physische Attraktivität*

Der Mittelwert in Bezug auf die physische Attraktivität lag bei „eindeutig bösen“ Figuren ( $N = 55$ )<sup>44</sup> im negativen Bereich ( $M = -.89$ ,  $SD = 1.23$ ). Da der Wert nahe bei „-1“ lag,

---

42 Bei 13 Figuren konnte das Geschlecht nicht eindeutig bestimmt werden.

43 Bei fünf Figuren konnte die Altersphase nicht eindeutig bestimmt werden.

44 Bei einer Figur war die physische Attraktivität nicht zu bestimmen.

waren die Figuren tendenziell vor allem „eher unattraktiv“. Der Attraktivitäts-Mittelwert fiel bei „eindeutig bösen“ Figuren zugleich wesentlich niedriger aus als in der Analyse aller Figuren, in der Analyse aller zentralen und sekundären Figuren (s. Kapitel 4.1) und vor allem in der Extremgruppenanalyse „eindeutig guter“ Figuren (s. Kapitel 4.3.1.1).

#### *4.3.2.2 Sprachliche Merkmale eindeutig böser Filmfiguren.*

Im Rahmen von Forschungsfrage 2b galt es, auch die sprachlichen Merkmale „eindeutig böser“ Figuren näher zu betrachten. Die Befunde werden nachfolgend beschrieben.

##### *Stimmtiefe*

Was die Stimmtiefe angeht, lag der Mittelwert „eindeutig böser“ Filmfiguren ( $N = 42$ )<sup>45</sup> im negativen Bereich ( $M = -.45$ ,  $SD = 1.06$ ) und anhand des Wertes ließ sich ablesen, dass die Figuren tendenziell vor allem „normale“ oder „eher tiefe“ Stimmen hatten. Im Vergleich zu den Stimmtiefe-Mittelwerten bei allen anderen Analysen (einschließlich der Analyse „eindeutig guter“ Filmfiguren), fiel der Mittelwert deutlich niedriger aus.

##### *Vorhandensein eines Dialektes oder Akzentes*

Der Anteil der Figuren, die mit Dialekt sprachen, war (genau wie in allen anderen Analysen), auch unter den „eindeutig bösen“ Figuren sehr klein und bestand aus gerade einmal vier (7,1%) von insgesamt 56 Figuren.

#### *4.3.2.3 Persönlichkeits- und verhaltensbezogene Merkmale eindeutig böser Filmfiguren*

Das Ziel, das in Forschungsfrage 2c dieser Arbeit formuliert wurde, bestand darin, persönlichkeits- und verhaltensbezogene Merkmale „eindeutig guter“ und „eindeutig böser“ Figuren zu analysieren. Befunde zur letzteren Gruppe werden nachfolgend beschrieben.

---

<sup>45</sup> Bei 14 Figuren konnte die Stimmtiefe nicht erfasst werden.

### *Vorhandensein romantischer Gefühle*

In Bezug auf dieses Merkmal ergab sich ein klares Bild: Fast alle der „eindeutig bösen“ Figuren ( $N = 56$ ) empfanden überhaupt keine romantischen Gefühle für eine andere Figur (53 Figuren bzw. 94,6%). Nur drei Figuren empfanden romantische Gefühle; in einem Fall (1,8%) wurden diese Gefühle auch erwidert, in den beiden anderen Fällen nicht.

### *Intelligenz, Mut bzw. Angst und Resultat am Ende des Films*

Wie sich anhand der Mittelwerte erkennen ließ (s. Tabelle 7), lagen „eindeutig böse“ Charaktere hinsichtlich ihrer Intelligenz und ihres Mutes tendenziell im positiven, in Bezug auf ihre Resultate aber im negativen Bereich. Im Vergleich zu den Werten der „eindeutig guten“ Figuren (s. Kapitel 4.3.1.3) fielen alle Mittelwerte niedriger aus; am auffälligsten war das in Bezug auf das Merkmal „Resultat“: Während „eindeutig gute“ Figuren hier noch klar im positiven Bereich gelegen hatten, war nun der entgegengesetzte Trend der Fall.

Tabelle 7

#### *Mittelwerte persönlichkeits- und verhaltensbezogener Merkmale eindeutig böser Filmfiguren*

Variable	<i>N</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>
Intelligenz	56	.30	1.22
Mut bzw. Angst	56	.86	1.15
Resultat am Ende des Films	56	-1.16	.85

### *Wandlung der Güte bzw. Boshaftigkeit*

Nur auf zwei der „eindeutig bösen“ Figuren ( $N = 56$ ) traf das Merkmal einer „Wandlung der Güte bzw. Boshaftigkeit“ zu. In einem Fall handelte es sich dabei um eine Wandlung von „böse“ zu „gut“ und im anderen Fall um eine Wandlung von „gut“ zu „böse“. Insgesamt spielte das Merkmal einer Wandlung somit bei „eindeutig bösen“ Figuren (ebenso wie bei „eindeutig guten“ Charakteren, s. Kapitel 4.3.1.3) keine große Rolle.

#### 4.4 Die Beziehung zwischen der Darstellung einer Wandlung der Güte bzw. Boshaftigkeit und der Darstellung weiterer Merkmale von Filmfiguren in CGI-animierten Kinderfilmen

Neben der „Güte bzw. Boshaftigkeit“ der Figuren, die sich auf das Gesamtausmaß „guten“ bzw. „bösen“ Verhaltens einer Figur innerhalb eines Films bezog, stellte die Variable „Wandlung der Güte bzw. Boshaftigkeit“ das zweite zentrale Untersuchungsmerkmal dieser Inhaltsanalyse dar. Dieses Merkmal war Gegenstand von Forschungsfrage 3 der Arbeit und bezog sich darauf, ob eine Figur im Laufe eines Films eine grundlegende Wandlung ihres Verhaltens von „gut“ zu „böse“ oder von „böse“ zu „gut“ durchmachte. Wie schon erläutert wurde (s. Kapitel 4.1), war der Anteil dieser Charaktere gering und bestand aus nur 27 Figuren (bzw. 19 Figuren, wenn nur zentrale und sekundäre Figuren berücksichtigt wurden).<sup>46</sup> Auch bei diesen Charakteren wurde in den Blick genommen, durch welche weiteren Merkmale demografischer, physischer, sprachlicher sowie persönlichkeits- und verhaltensbezogener Art sie sich auszeichneten. Zudem wurde untersucht, ob zwischen Figuren, mit einer Wandlung von „böse“ zu „gut“, Figuren mit einer Wandlung von „gut“ zu „böse“ und Figuren ohne Wandlung ihrer „Güte bzw. Boshaftigkeit“ signifikante Unterschiede in Bezug auf diese Merkmale festzustellen waren.

Genau wie bereits bei den Untersuchungen der Beziehung zwischen der Darstellung der „Güte bzw. Boshaftigkeit“ und weiteren Merkmalen der Figuren (s. Kapitel 4.2) wurden auch diesmal jeweils zwei Analysen durchgeführt (einmal unter Berücksichtigung aller Figuren und einmal unter alleiniger Berücksichtigung zentraler und sekundärer Figuren). Für die Analysen wurden außerdem auch diesmal nonparametrische Testverfahren bei zweiseitiger Testung bei einem Signifikanzniveau von .05 gewählt. Wenn sich bei Kruskal-Wallis Tests zur Untersuchung von Unterschieden der drei Untersuchungsgruppen („keine Wandlung“, „Wandlung von böse zu gut“, „Wandlung von gut zu böse“) signifikante Ergebnisse zeigten, wurde für die nachfolgenden Mann-Whitney U-Tests für paarweise Post Hoc-Vergleiche der Gruppen erneut die Bonferroni-Korrektur zur Ermittlung des neuen Signifikanzniveaus angewendet.<sup>47</sup> Bei *nicht*-signifikanten Ergebnissen der Kruskal-Wallis Tests wurden auch diesmal gar keine Post Hoc Tests durchgeführt (s. Kapitel 4.2).

<sup>46</sup> Eine Liste mit Kurzbeschreibungen aller Figuren, die eine Wandlung ihrer „Güte bzw. Boshaftigkeit“ durchmachten, befindet sich in Anhang B dieser Arbeit.

<sup>47</sup> Da jeweils drei paarweise Vergleiche durchgeführt wurden, ergab sich in allen der folgenden Untersuchungen durch die Bonferroni-Korrektur ein neues Signifikanzniveau von .017 (dies galt stets für beide Analysen).

#### *4.4.1 Zusammenhänge zwischen der Wandlung der Güte bzw. Boshaftigkeit von Filmfiguren und ihren demografischen und physischen Merkmalen*

Das Anliegen von Forschungsfrage 3a bestand darin, herauszufinden, durch welche demografischen und physischen Merkmale sich Figuren auszeichnen, die eine Wandlung ihrer „Güte bzw. Boshaftigkeit“ durchlaufen und inwiefern sich diesbezüglich Figuren mit einer Wandlung von „gut“ zu „böse“, Figuren mit einer Wandlung von „böse“ zu „gut“ und Figuren ohne Wandlung ihrer „Güte bzw. Boshaftigkeit“ unterscheiden. Zur Klärung wurden Kreuztabellen sowie Chi-Quadrat-, Kruskal-Wallis- und Mann-Whitney U-Tests berechnet.

##### *Untersuchung eines Zusammenhangs zwischen der Wandlung der Güte bzw. Boshaftigkeit und der Rolle, dem Geschlecht, dem Typ und dem Alter der Filmfiguren*

Mithilfe von Kreuztabellen wurde untersucht, wie sich die Häufigkeiten der Figuren, die eine Wandlung von einem „bösen“ zu einem „guten“ oder von einem „guten“ zu einem „bösen“ Charakter durchliefen, auf die einzelnen Kategorien der Untersuchungsmerkmale „Rolle“, „Geschlecht“, „Typ“ und „Alter/Lebensphase“ verteilten (s. Tabelle 8). Erwähnenswert ist u.a., dass die meisten Figuren, die eine Wandlung ihrer „Güte bzw. Boshaftigkeit“ durchmachten, Menschen waren und keine dieser Figuren Kinder waren. Zur Untersuchung von Zusammenhängen zwischen der „Wandlung der Güte bzw. Boshaftigkeit“ und den einzelnen demografischen Merkmalen wurden Chi-Quadrat-Tests berechnet. Wie in Tabelle 8 zu erkennen ist, erbrachten diese aber entweder kein signifikantes Ergebnis oder ein Ergebnis, das wegen einer Verletzung der Test-Voraussetzung, dass höchstens 20% der Zellen eine erwartete Häufigkeit  $< 5$  aufweisen dürfen, nicht sinnvoll interpretiert werden kann. Alles in allem ließ sich daher nicht hinreichend auf signifikante Zusammenhänge zwischen der „Wandlung der Güte bzw. Boshaftigkeit“ und den untersuchten demografischen und physischen Merkmalen schließen. Wenngleich Tabelle 8 nur die Ergebnisse der ersten Analyse, in der alle Figuren untersucht wurden, wiedergibt, galt der beschriebene Sachverhalt auch, wenn in der zweiten Analyse nur zentrale und sekundäre Figuren untersucht wurden. In dieser zweiten Analyse ergaben sich generell keine großen Unterschiede (es fielen dabei acht Figuren weg, die eine Wandlung von „böse“ zu „gut“ durchmachten; die Anzahl der Figuren, die eine Wandlung von „gut“ zu „böse“ durchmachten, blieb die gleiche).

Tabelle 8

*Häufigkeiten der Filmfiguren, die eine Wandlung ihrer Güte bzw. Boshaftigkeit durchliefen, je nach Rolle, Geschlecht, Typ und Alter (N = 27)*

Variable	Wandlung von böse zu gut (n = 22)	Wandlung von gut zu böse (n = 5)	Ergebnis des Chi-Quadrat Test
Rolle			$\chi^2 (df = 4) = 20.567^a$ , $p < .001$
zentral	n = 6 (27,3%)	n = 1 (20%)	
sekundär	n = 8 (36,4%)	n = 4 (80%)	
peripher	n = 8 (36,4%)	n = 0 (0%)	
Geschlecht			$\chi^2 (df = 2) = .447^b$ , n.s.
männlich	n = 17 (77,3%)	n = 4 (80%)	
weiblich	n = 5 (22,7%)	n = 1 (20%)	
Typ			$\chi^2 (df = 6) = 24.989^c$ , $p < .001$
Mensch	n = 11 (50%)	n = 3 (60%)	
Tier	n = 5 (22,7%)	n = 0 (0%)	
Fantasiewesen	n = 5 (22,7%)	n = 0 (0%)	
lb. Gegenstand	n = 1 (4,5%)	n = 2 (40%)	
Alter			$\chi^2 (df = 6) = 21.353^d$ , $p < .01$
Kindheit	n = 0 (0%)	n = 0 (0%)	
Jugend	n = 1 (4,5%)	n = 1 (20%)	
Erwachsenenalter	n = 19 (86,4%)	n = 2 (40%)	
Seniorenalter	n = 2 (9,1%)	n = 2 (40%)	

*Anmerkungen.* Die Befunde in der Spalte „Ergebnis des Chi-Quadrat Tests“ beruhen auf Analysen, in denen auch die große Gruppe der Figuren, die gar keine Wandlung ihrer „Güte bzw. Boshaftigkeit“ durchmachten (n = 675), in den Vergleich mit einbezogen wurde, da diese Gruppe ebenfalls eine der drei Ausprägungen des Merkmals „Wandlung der Güte bzw. Boshaftigkeit“ ausmachte.

<sup>a</sup> vier Zellen (44,4%) haben eine erwartete Häufigkeit < 5.

<sup>b</sup> zwei Zellen (33,3%) haben eine erwartete Häufigkeit < 5.

<sup>c</sup> sechs Zellen (50%) haben eine erwartete Häufigkeit < 5.

<sup>d</sup> sieben Zellen (58,3%) haben eine erwartete Häufigkeit < 5.

### *Untersuchung eines Unterschieds der physischen Attraktivität je nach Wandlung der Güte bzw. Boshaftigkeit der Filmfiguren*

Bei einem Vergleich der Attraktivitäts-Mittelwerte zeigte sich in der ersten Analyse aller Charaktere, dass Figuren, die keine Wandlung ihrer „Güte bzw. Boshaftigkeit“ durchmachten ( $n = 734$ ), im Mittel „durchschnittlich attraktiv“ waren ( $M = 0,07$ ,  $SD = 1,12$ ). Damit waren sie zugleich attraktiver als Figuren mit einer Wandlung von „böse“ zu „gut“ ( $n = 22$ ,  $M = -.50$ ,  $SD = 1.57$ ), bei denen der Mittelwert im negativen Bereich lag (d.h. sie waren tendenziell „eher unattraktiv“). Die kleinste Gruppe der Figuren mit einer Wandlung von „gut“ zu „böse“ war im Mittel am attraktivsten ( $n = 5$ ,  $M = .40$ ,  $SD = 1.14$ ). Ein Kruskal-Wallis Test zur Prüfung eines signifikanten Unterschieds der drei Untersuchungsgruppen erbrachte allerdings kein signifikantes Ergebnis:  $H(df = 2) = 4.745$ , n.s.

In der zweiten Analyse, die sich nur auf zentrale und sekundäre Figuren bezog, waren sowohl die Attraktivitäts-Mittelwerte der Figuren ohne Wandlung ( $n = 273$ ,  $M = .25$ ,  $SD = 1.14$ ) als auch die der Figuren mit einer Wandlung von „böse“ zu „gut“ ( $n = 14$ ,  $M = 0$ ,  $SD = 1.62$ ) etwas höher. Der Mittelwert der Figuren mit einer Wandlung von „gut“ zu „böse“ blieb gleich, da sich auch die Anzahl dieser Figuren nicht änderte.<sup>48</sup> Beim Kruskal-Wallis Test war erneut kein signifikanter Gruppenunterschied festzustellen:  $H(df = 2) = .349$ , n.s.

#### *4.4.2 Zusammenhänge zwischen der Wandlung der Güte bzw. Boshaftigkeit von Filmfiguren und ihren sprachlichen Merkmalen*

In Forschungsfrage 3b dieser Arbeit wurde danach gefragt, welche sprachlichen Merkmale Figuren in animierten Kinderfilmen aufweisen, die eine Wandlung ihrer „Güte bzw. Boshaftigkeit durchmachen“ und inwiefern sich Figuren mit einer Wandlung von „böse“ zu „gut“, Figuren mit einer Wandlung von „gut“ zu „böse“ und Figuren ohne Wandlung ihrer „Güte bzw. Boshaftigkeit“ diesbezüglich unterscheiden. Um dies in Erfahrung zu bringen, wurden Kruskal-Wallis-, Mann-Whitney U- und Chi-Quadrat Tests durchgeführt.

---

<sup>48</sup> Dementsprechend ergab sich bei allen der im Folgenden beschriebenen Untersuchungen, in denen intervallskalierte Variablen die abhängigen Variablen waren, in der zweiten Analyse keine Veränderung von Mittelwert und Standardabweichung der Figuren mit einer Wandlung von „gut“ zu „böse“. Bei den folgenden Ausführungen wird daher nicht mehr gesondert darauf eingegangen.

### *Untersuchung eines Unterschieds der Stimmtiefe je nach Wandlung der Güte bzw. Boshaftigkeit der Filmfiguren*

Anhand eines Mittelwertvergleichs war erkennbar, dass Figuren, die eine Wandlung von „böse“ zu „gut“ durchmachten, im Mittel „normale“ bis „eher tiefe“ Stimmen hatten ( $n = 20$ ,  $M = -.40$ ,  $SD = 1.10$ ) und damit deutlich tiefere Stimmen besaßen als Figuren ohne Wandlung ( $n = 514$ ,  $M = .22$ ,  $SD = .20$ ) und Figuren mit einer Wandlung von „gut“ zu „böse“ ( $n = 5$ ,  $M = .20$ ,  $SD = .45$ ). Ein Kruskal-Wallis-Test zur Prüfung eines Gruppenunterschiedes ergab jedoch kein signifikantes Ergebnis:  $H(df = 2) = 5.597$ , n.s.

In der zweiten Analyse, in der nur zentrale und sekundäre Figuren untersucht wurden, fiel der Stimmtiefen-Mittelwert der Figuren, die keine Wandlung durchmachten, geringfügig niedriger aus ( $n = 236$ ,  $M = .17$ ,  $SD = 1.14$ ) und der Mittelwert der Figuren mit einer Wandlung von „böse“ zu „gut“ war geringfügig höher ( $n = 236$ ,  $M = -.31$ ,  $SD = 1.18$ ). Der Kruskal-Wallis Tests zeigte auch diesmal keinen signifikanten Unterschied der drei Untersuchungsgruppen an:  $H(df = 2) = 1.716$ , n.s.

### *Untersuchung eines Zusammenhangs zwischen der Wandlung der Güte bzw. Boshaftigkeit und dem Vorhandensein eines Dialektes oder Akzentes der Filmfiguren*

Wie anhand einer Kreuztabelle festzustellen war, hatten nur 3 (13,6%) der 22 Figuren mit einer Wandlung von „böse“ zu „gut“ und sogar gar keine der fünf Figuren mit einer Wandlung von „gut“ zu „böse“ einen Dialekt. Von einer überdurchschnittlich häufigen Darstellung von mit Dialekt sprechenden Figuren unter den Charakteren, die eine Wandlung ihrer „Güte bzw. Boshaftigkeit“ durchmachten, konnte somit keine Rede sein. Der Chi-Quadrat-Test, mit dem ein Zusammenhang der beiden Merkmale untersucht wurde (wobei auch die Gruppe der Figuren ohne Wandlung ihrer „Güte bzw. Boshaftigkeit“ mit einbezogen wurde), erbrachte dementsprechend kein signifikantes Ergebnis:  $\chi^2(df = 2) = 2.613$ , n.s.

In der zweiten Analyse, in der nur zentrale und sekundäre Filmfiguren untersucht wurden, verhielt es sich fast genauso: Weder veränderte sich die Anzahl der mit Dialekt sprechenden Figuren, noch zeigte der Chi-Quadrat-Test einen signifikanten Zusammenhang:  $\chi^2(df = 2) = 2.871$ , n.s.

#### *4.4.3 Zusammenhänge zwischen der Wandlung der Güte bzw. Boshaftigkeit von Filmfiguren und ihren persönlichkeits- und verhaltensbezogenen Merkmalen*

Das in Forschungsfrage 3c dieser Arbeit formulierte Anliegen bestand darin, in Erfahrung zu bringen, durch welche persönlichkeits- und verhaltensbezogen Merkmale sich Figuren in animierten Kinderfilmen auszeichnen, die eine Wandlung ihrer „Güte bzw. Boshaftigkeit“ durchmachen und inwiefern es diesbezüglich bedeutsame Unterschiede zwischen Figuren mit einer Wandlung von „böse“ zu „gut“, Figuren mit einer Wandlung von „gut“ zu „böse“ und Figuren ohne Wandlung gibt. Um dies herauszufinden, wurden Chi-Quadrat-, Kruskal-Wallis- und Mann-Whitney-U Tests durchgeführt.

#### *Untersuchung eines Zusammenhangs zwischen der Wandlung der Güte bzw. Boshaftigkeit und dem Vorhandensein romantischer Gefühle der Filmfiguren*

Anhand einer Kreuztabelle wurde untersucht, wie oft sich Figuren, die eine Wandlung ihrer „Güte bzw. Boshaftigkeit“ durchmachten, durch das Vorhandensein romantischer Gefühle auszeichneten. Es war zu erkennen, dass unter den 22 Figuren, die von „bösen“ zu „guten“ Charakteren wurden, vier Figuren (18,2%) romantische Gefühle empfanden, die erwidert wurden und nur ein Charakter (4,5%) romantische Gefühle empfand, die nicht erwidert wurden; die 17 anderen Figuren empfanden gar keine romantischen Gefühle. Unter den fünf Figuren mit einer Wandlung von „gut“ zu „böse“ empfand eine einzige Figur (20%) romantische Gefühle, die erwidert wurden; die anderen vier Figuren empfanden keine romantischen Gefühle. Von einem Zusammenhang der Merkmale „Wandlung der Güte bzw. Boshaftigkeit“ und „Vorhandensein romantischer Gefühle“ war nicht auszugehen, denn ein entsprechender Chi-Quadrat-Test ergab kein signifikantes Ergebnis:  $\chi^2 (df = 4) = 1.693$ , n.s.

In der zweiten Analyse, in der nur zentrale und sekundäre Figuren analysiert wurden, ergaben sich kaum Unterschiede. Die Anzahl der Figuren, die romantische Gefühle für eine andere Figur empfanden, blieb unverändert und auch diesmal wies der Chi-Quadrat-Test nicht auf einen signifikanten Zusammenhang zwischen den Merkmalen hin:  $\chi^2 (df = 4) = .823$ , n.s.

*Untersuchung eines Unterschieds der Intelligenz je nach Wandlung der Güte bzw. Boshaftigkeit der Filmfiguren*

Anhand eines Mittelwertvergleichs ließ sich erkennen, dass Figuren mit einer Wandlung von „gut“ zu „böse“ ( $n = 5$ ) im Mittel am intelligentesten waren ( $M = 1.33$ ,  $SD = .58$ ), gefolgt von Figuren mit einer Wandlung von „böse“ zu „gut“ ( $n = 22$ ,  $M = .68$ ,  $SD = 1.04$ ) und Figuren ohne Wandlung ( $n = 738$ ,  $M = .08$ ,  $SD = .81$ ). Ein Kruskal-Wallis Tests zur Untersuchung eines Intelligenzunterschiedes zwischen den drei Gruppen zeigte ein hoch signifikantes Ergebnis:  $H(df = 2) = 22.586$ ,  $p < .001$ . Durch drei weitere Mann-Whitney U-Tests, in denen die einzelnen Gruppen paarweise verglichen wurden, war festzustellen, dass Figuren mit einer Wandlung von „böse“ zu „gut“ signifikant intelligenter waren als Figuren ohne Wandlung:  $U = 5454.000$ ,  $p < .01$ ,  $r = -.11$ . Außerdem waren auch Figuren, die eine Wandlung von „gut“ zu „böse“ durchmachten, signifikant intelligenter als Figuren ohne Wandlung:  $U = 261.000$ ,  $p < .01$ ,  $r = -.14$ .

In der zweiten Analyse, in der nur zentrale und sekundäre Figuren untersucht wurden, waren Figuren mit einer Wandlung von „böse“ zu „gut“ ( $n = 14$ ,  $M = 1.14$ ,  $SD = .95$ ) und Figuren ohne Wandlung ( $n = 274$ ,  $M = .44$ ,  $SD = 1.00$ ) im Mittel intelligenter. Wieder zeigte der Kruskal-Wallis-Test einen signifikanten Gruppenunterschied an:  $H(df = 2) = 13.133$ ,  $p < .01$ . Anhand von Mann-Whitney U-Tests war erneut festzustellen, dass Figuren mit einer Wandlung von „böse“ zu „gut“ signifikant intelligenter waren als Figuren ohne Wandlung:  $U = 1171.500$ ,  $p < .05$ ,  $r = -.15$  und auch Figuren mit einer Wandlung von „gut“ zu „böse“ waren signifikant intelligenter als Figuren ohne Wandlung:  $U = 235.500$ ,  $p < .01$ ,  $r = -.16$ .

*Untersuchung eines Unterschieds des Mutes bzw. der Angst je nach Wandlung der Güte bzw. Boshaftigkeit der Filmfiguren*

Anhand eines Mittelwertvergleichs war festzustellen, dass sowohl Figuren mit einer Wandlung von „gut“ zu „böse“ ( $n = 5$ ,  $M = 1.20$ ,  $SD = .84$ ) als auch Figuren mit einer Wandlung von „böse“ zu „gut“ ( $n = 22$ ,  $M = 1.32$ ,  $SD = .72$ ) im Mittel ziemlich hohe Mut-Werte erreichten im Gegensatz zu den vielen Figuren ohne Wandlung ( $n = 736$ ,  $M = .31$ ,  $SD = .92$ ). Ein Kruskal-Wallis Test zur Prüfung eines Gruppenunterschieds zeigte ein hoch signifikantes Ergebnis an:  $H(df = 2) = 32,186$ ,  $p < .001$ . Durch drei Mann-Whitney U-Tests zum paarweisen Vergleich der einzelnen Gruppen war festzustellen, dass Figuren mit einer Wandlung von „böse“ zu „gut“ signifikant mutiger waren als Figuren ohne Wandlung:  $U =$

3323.500,  $p < .001$ ,  $r = -.19$ . Auch Figuren mit einer Wandlung von „gut“ zu „böse“ waren signifikant mutiger als Figuren ohne Wandlung:  $U = 873.500$ ,  $p < .001$ ,  $r = -.08$ .

In der zweiten Analyse, in der nur zentrale und sekundäre Figuren untersucht wurden, fielen die Mut-Mittelwerte der Figuren ohne Wandlung ( $n = 274$ ,  $M = .96$ ,  $SD = 1.00$ ) und der Figuren mit einer Wandlung von „böse“ zu „gut“ ( $n = 14$ ,  $M = 1.64$ ,  $SD = .50$ ) höher aus. Erneut wies der Kruskal-Wallis-Test auf einen signifikanten Gruppenunterschied hin:  $H (df = 2) = 6.962$ ,  $p < .05$ . Diesmal zeigte sich aber bei der Durchführung von Mann-Whitney U-Tests nur noch, dass Figuren mit einer Wandlung von „böse“ zu „gut“ signifikant mutiger waren als Figuren ohne Wandlung:  $U = 1166.000$ ,  $p < .01$ ,  $r = -.15$ .

#### *Untersuchung eines Unterschieds des Resultats am Ende des Films je nach Wandlung der Güte bzw. Boshaftigkeit der Filmfiguren*

Anhand der Mittelwerte war zu erkennen, dass Figuren, die von „bösen“ zu „guten“ Charakteren wurden ( $n = 22$ ), tendenziell am Ende positive Resultate erreichten ( $M = 1.36$ ,  $SD = .66$ ) und solche, die von „guten“ zu „bösen“ Charakteren wurden, am Ende negative Resultate erreichten ( $n = 5$ ,  $M = -1.40$ ,  $SD = .55$ ). Die Mehrheit der Figuren ohne Wandlung erreichte im Mittel vor allem „neutrale“ Resultate ( $n = 736$ ,  $M = .25$ ,  $SD = 1.10$ ). Der Kruskal-Wallis Tests ließ einen hoch signifikanten Gruppenunterschied erkennen:  $H (df = 2) = 33.586$ ,  $p < .001$ . Alle drei Mann-Whitney U-Tests zum paarweisen Vergleich der Gruppen zeigten ebenfalls signifikante Ergebnisse an: Festzustellen war, dass Figuren mit einer Wandlung von „böse“ zu „gut“ sowohl signifikant positivere Resultate erreichten als Figuren ohne Wandlung:  $U = 3419.000$ ,  $p < .001$ ,  $r = -.18$  als auch signifikant positivere Resultate erreichten als Figuren mit einer Wandlung von „gut“ zu „böse“:  $U = .000$ ,  $p < 0,001$ ,  $r = -.70$ . Zudem erreichten Figuren mit einer Wandlung von „gut“ zu „böse“ signifikant negativere Resultate als Figuren ohne Wandlung:  $U = 362.000$ ,  $p < .01$ ,  $r = -.12$ .

Die zweite Analyse, die sich nur auf zentrale und sekundäre Figuren bezog, erbrachte ähnliche Befunde. Auch diesmal zeigte der Kruskal-Wallis-Test einen hoch signifikanten Gruppenunterschied an:  $H (df = 2) = 16.425$ ,  $p < .001$ . Erneut war auch anhand von Mann-Whitney U-Tests festzustellen, dass Figuren mit einer Wandlung von „böse“ zu „gut“ ( $n = 14$ ,  $M = 1.71$ ,  $SD = .47$ ) zu einem signifikant positivere Resultate erreichten als Figuren ohne Wandlung ( $n = 274$ ,  $M = .76$ ,  $SD = 1.37$ ):  $U = 1165.000$ ,  $p < .01$ ,  $r = -.15$  und zum anderen signifikant positivere Resultate erzielten als Figuren mit einer Wandlung von „gut“ zu „böse“ ( $n = 5$ ,  $M = -1.40$ ,  $SD = .55$ ):  $U = .000$ ,  $p < .001$ ,  $r = -.81$ . Dieser Unterschied wies zugleich

eine besonders hohe Effektstärke auf. Zudem erreichten Figuren mit einer Wandlung von „gut“ zu „böse“ wieder signifikant negativere Resultate als Figuren ohne Wandlung:  $U = 163.500, p < .01, r = -.18$ .

#### *Untersuchung eines Zusammenhangs zwischen der Wandlung der Güte bzw. Boshaftigkeit und der Güte bzw. Boshaftigkeit der Filmfiguren*

Zuletzt wurde das Gesamt-Ausmaß der „Güte bzw. Boshaftigkeit“ von Figuren, die im Laufe eines Films eine „Wandlung ihrer Güte bzw. Boshaftigkeit“ durchmachten, in den Blick genommen. An den Mittelwerten war zu erkennen, dass Figuren mit einer Wandlung von „gut“ zu „böse“ ( $n = 5$ ) tendenziell klar im negativen Bereich lagen ( $M = -1.20, SD = .45$ ) und vor allem „eher böse“ waren und Figuren mit einer Wandlung von „böse“ zu „gut“ ( $n = 22$ ) etwas höhere Werte erreichten, die aber immer noch im negativen Bereich lagen ( $M = -.05, SD = 1.09$ ). Figuren ohne Wandlung ( $n = 736$ ), waren im Mittel vor allem „neutral“ ( $M = .23, SD = 1.08$ ). Ein Kruskal-Wallis Test zur Prüfung eines Gruppenunterschieds ergab ein signifikantes Ergebnis:  $H (df = 2) = 10.750, p < .01$ . Bei Mann-Whitney U-Tests zum paarweisen Vergleich der Gruppen stellte sich heraus, dass Figuren ohne Wandlung signifikant tugendhafter waren als Figuren mit einer Wandlung von „gut“ zu „böse“:  $U = 423.000, p < .01, r = -.12$ .<sup>49</sup>

In der zweiten Analyse, die sich nur auf zentrale und sekundäre Figuren bezog, waren die Ergebnisse ähnlich. Erneut zeigte der Kruskal-Wallis Test einen signifikanten Gruppenunterschied an:  $H (df = 2) = 9.559, p < .01$ . Mann-Whitney U-Tests ergaben zudem wieder, dass Figuren ohne Wandlung ( $n = 274, M = .65, SD = 1.46$ ) signifikant tugendhafter waren als Figuren mit einer Wandlung von „gut“ zu „böse“ ( $n = 5, M = -1.20, SD = .45$ ):  $U = 240.500, p < .05, r = -.16$ . Figuren mit einer Wandlung von „böse“ zu „gut“ ( $n = 14, M = .21, SD = 1.12$ ) erreichten im Mittel zwar ebenfalls höhere „Güte-Werte“ als Figuren mit einer Wandlung von „gut“ zu „böse“, jedoch handelte es sich nicht um einen signifikanten Unterschied.<sup>50</sup>

---

49 Der Vergleich zwischen Figuren mit einer Wandlung von „böse“ zu „gut“ und Figuren mit einer Wandlung von „gut“ zu „böse“ zeigte zwar einen p-Wert an, der unter dem „ursprünglichen“ Signifikanzniveau von .05 lag ( $p = .033$ ), aber nicht unter dem durch die Bonferroni-Korrektur bedingten „neuen“ Signifikanzniveau von .017.

50 Erneut zeigte der Vergleich zwischen diesen Figuren zwar einen p-Wert an, der unter dem „ursprünglichen“ Signifikanzniveau von .05 lag ( $p = .021$ ), aber nicht unter dem durch die Bonferroni-Korrektur bedingten „neuen“ Signifikanzniveau von .017.

## 5 Diskussion

In diesem letzten Kapitel der Arbeit sollen die Befunde der eigenen Inhaltsanalyse zur Darstellung von Gut und Böse in animierten Kinderfilmen kritisch diskutiert werden. Zuerst werden dabei die wichtigsten Ergebnisse noch einmal zusammengefasst und gleichzeitig im Hinblick auf mögliche Wirkungen auf (Vorschul-)Kinder beurteilt. Danach wird der Frage nachgegangen, welche pädagogischen Konsequenzen aus den Ergebnissen dieser Arbeit gezogen werden können. Am Ende werden schließlich noch Limitationen der eigenen Studie erörtert, die im Hinblick auf die Aussagekraft der eigenen Befunde zu berücksichtigen sind und es wird diskutiert, wie manche Mängel dieser Studie in zukünftigen Untersuchungen kompensiert werden könnten. Außerdem werden Ideen für weitere, als lohnenswert erachtete Forschungsvorhaben in Bezug auf die Thematik dieser Diplomarbeit genannt. Es ist zu beachten, dass alle in diesem Kapitel diskutierten Thesen und Vorschläge keinerlei Anspruch auf Vollständigkeit und Allgemeingültigkeit erheben können.

### *5.1 Zusammenfassung und Beurteilung der eigenen inhaltsanalytischen Befunde*

Zur Erforschung der Darstellung von Gut und Böse in animierten Kinderfilmen wurde in dieser Inhaltsanalyse zum einen untersucht, in welcher Beziehung die Darstellung der „Güte bzw. Boshaftigkeit“ der Figuren in 20 CGI-animierten Kinderfilmen mit der Darstellung demografischer, physischer, sprachlicher sowie persönlichkeits- und verhaltensbezogener Merkmale dieser Figuren steht. Analysiert wurde außerdem, durch welche dieser Merkmale sich speziell „eindeutig böse“ und „eindeutig gute“ Filmfiguren und durch welche dieser Merkmale sich speziell Figuren, die innerhalb eines Films eine grundlegende Wandlung ihrer „Güte bzw. Boshaftigkeit“ durchmachten, auszeichnen. Im Folgenden werden die entsprechenden Ergebnisse zusammengefasst. Um eine anschaulichere Darlegung der besonders relevanten Befunde zu ermöglichen, orientiert sich der Aufbau der folgenden Ausführungen dabei nicht mehr (wie noch in Kapitel 4), an den einzelnen Forschungsfragen dieser Arbeit (s. Kapitel 3.1), sondern an den drei untersuchten Merkmalsgruppen (demografische und physische, sprachliche sowie persönlichkeits- und verhaltensbezogene Merkmale), die jeweils in ihrer Beziehung zur Darstellung der „Güte bzw.

Boshaftigkeit“ und dem Vorhandensein einer „Wandlung der Güte bzw. Boshaftigkeit“ der Filmfiguren erörtert werden. Sofern vergleichbare Befunde älterer Inhaltsanalysen existieren (s. Kapitel 1), finden sie jeweils an passender Stelle ebenfalls Erwähnung. Da die Darstellung von Gut und Böse in animierten Kinderfilmen bislang jedoch relativ selten Gegenstand quantitativ-inhaltsanalytischer Forschung war, ist dies nicht sehr oft der Fall. Vorrangig werden daher Befunde folgender vier Studien aufgegriffen: der Inhaltsanalyse 19 animierter Disney-Filme von Faherty (2001), der Inhaltsanalyse von 101 Kinderfilmen (hauptsächlich Animations-, aber auch Realfilme) von Smith et al. (2010), der Inhaltsanalyse 21 animierter Disney-Filme von Bazzini et al. (2010) und der Inhaltsanalyse 61 animierter Disney- und Pixarfilme von Padilla-Walker et al. (2013). Zu beachten ist, dass in diesen Studien vorrangig Zeichentrickfilme analysiert wurden, während in der eigenen Untersuchung ausschließlich aktuelle *computeranimierte* Filme untersucht wurden (s. Einleitung und Kapitel 1).

Mit den Ergebnissen dieser Inhaltsanalyse geht auch ein gewisses Wirkungspotenzial auf Rezipienten im Kindesalter einher, das im Folgenden ebenfalls diskutiert wird. Dabei finden vorrangig Thesen über Wirkungen kognitiver und behavioraler Art im Sinne der Kultivierungsthese und der Sozialkognitiven Theorie Erwähnung; Wirkungen emotionaler Art bleiben weitestgehend außen vor, da das den Rahmen dieser Arbeit gesprengt hätte. Was mögliche Wirkungen der Filmdarstellungen auf das Verhalten von Kindern angeht, erscheint noch folgende Anmerkung wichtig: Wenn bei den folgenden Ausführungen von möglichen Imitationen des Verhaltens von Filmfiguren gesprochen wird, ist darunter nicht eine 1:1-Umsetzung des beobachteten Verhaltens unmittelbar nach der Rezeptionssituation zu verstehen. Zum einen betont die Sozialkognitive Theorie explizit, dass viele weitere Faktoren auf Seiten der Person und der Umwelt ausschlaggebend dafür sind, ob Verhalten tatsächlich imitiert wird (s. Kapitel 2), zum anderen ist zu beachten, dass eine haargenaue Imitation von Verhaltensweisen in der Regel ohnehin relativ unrealistisch ist. Denn es kommt zwar besonders im Fantasie- und Rollenspiel von Kindern vor, dass bestimmte Momente aus Filmen aufgegriffen werden; dabei wird jedoch das symbolische Material der Medien von den Kindern subjektiv sinnhaft für ihre eigenen individuellen Zwecke genutzt, indem sie es für ihr eigenes Handeln, für ihre eigene Situationsgestaltung und zur Bearbeitung ihrer eigenen subjektiv wichtigen Themen nutzen. (Götz, 2006, S. 25). Statt von einer einfachen Nachahmung ist daher eigentlich eher von einer Verarbeitung medialer Inhalte mithilfe der eigenen Erfahrung zu sprechen (Neuß, 2001, S. 40). Es existieren verschiedenste Formen, in denen sich die Imitation beobachteten Verhaltens speziell im (Spiel-)Verhalten von Vorschulkindern manifestieren kann: So können Kinder z.B. so tun, als seien sie bestimmte

Personen oder sich sogenannte „imaginäre Freunde“ ausdenken (Götz, 2006, S. 18-19). All diese Formen können sich zu einem erheblichen Teil, auch auf mediale Erfahrungen der Kinder stützen (z.B. indem Filmfiguren nachgespielt oder die imaginären Freunde an bestimmte Filmfiguren angelehnt werden).

### *5.1.1 Zusammenfassung und Beurteilung der Ergebnisse zur Beziehung zwischen der Darstellung von Gut und Böse und der Darstellung demografischer und physischer Merkmale animierter Filmfiguren*

Wie sich bei der Analyse der Häufigkeitsverteilungen herausstellte, waren mehr als 60% der untersuchten Figuren periphere Charaktere, d.h. Figuren ohne handlungstragende Bedeutung. Die eigentlichen Hauptfiguren machten hingegen zahlenmäßig den geringsten Anteil aus. Passend dazu konnte auch in anderen Inhaltsanalysen älterer Animationsfilme für Kinder festgestellt werden, dass Hauptfiguren einen verhältnismäßig geringen Anteil ausmachten und die große Mehrheit der Figuren keine handlungstragende Bedeutung hatte (Faherty, 2001, Bazzini et al., 2010, Smith et al., 2010). Ein Großteil der weiteren Analysen in dieser Arbeit wurde zweimal durchgeführt: einmal unter Berücksichtigung aller Figuren und ein weiteres Mal unter alleiniger Beachtung zentraler und sekundärer Figuren. Die grundsätzliche Beschaffenheit der Befunde war meistens in beiden Analysen die gleiche. Ein markanter Unterschied bestand jedoch z.B. darin, dass immer, wenn „Güte-Unterschiede“ zwischen einzelnen Gruppen (z.B. Geschlechter- oder Altersgruppen) untersucht wurden, die Mittelwerte aller Gruppen in der zweiten Analyse, in der periphere Figuren *nicht* einbezogen wurden, höher ausfielen. Bei einem Vergleich der „Güte bzw. Boshaftigkeit“ je nach Rolle der Figuren zeigte sich deutlich, dass zentrale Figuren mit Abstand am tugendhaftesten dargestellt waren. Dieser Befund war auch bereits in der Inhaltsanalyse von Bazzini et al. (2010, S. 2695) festzustellen. Geht man davon aus, dass der Darstellung handlungstragender Figuren im Hinblick auf mögliche Effekte auf Einstellungen und Verhaltensweisen der Rezipienten eine größere Bedeutung zukommt, sind diese Befunde positiv zu werten, da sie darauf verweisen, dass „wichtigere“ Figuren alles in allem besonders „gut“ waren. Periphere Figuren waren tendenziell am wenigsten „gut“ dargestellt und besonders oft im „neutralen“ Bereich zu finden, was schon allein auf ihre wenigen und kurzen Filmszenen zurückzuführen ist, in denen sie meist nicht besonders viel Aktivität zeigten. In den Extremgruppen der „eindeutig

guten“ und „eindeutig bösen“ Figuren waren periphere Figuren hingegen kaum vertreten. Unter den Figuren, die eine Wandlung ihrer „Güte bzw. Boshaftigkeit“ durchmachten, waren zentrale, sekundäre und periphere Figuren in etwa gleichermaßen vorhanden, wobei kein einziger peripherer Charakter eine Wandlung von „gut“ zu „böse“ durchmachte.

In Bezug auf Geschlechtsunterschiede war in sämtlichen Häufigkeitsanalysen dieser Inhaltsanalyse festzustellen, dass männliche Figuren in animierten Kinderfilmen zahlenmäßig deutlich überlegen waren. Dieser Befund steht absolut im Einklang mit älteren inhaltsanalytischen Ergebnissen (Faherty, 2001, Smith et al., 2010, Padilla-Walker et al., 2013).<sup>51</sup> Dieses starke quantitative Ungleichgewicht kann durchaus kritisch betrachtet werden: So ist z.B. zu bedenken, dass Mädchen bei der Rezeption animierter Kinderfilme insgesamt deutlich weniger Identifikationsmodelle und Rollenvorbilder zur Verfügung stehen als Jungen, zumindest wenn man davon ausgeht, dass gleichgeschlechtliche Figuren sich hierzu grundsätzlich besser eignen. Interessant erscheint aber die Tatsache, dass sich in dieser Inhaltsanalyse gleichzeitig Hinweise darauf fanden, dass weibliche Figuren tendenziell etwas tugendhafter dargestellt werden als männliche Figuren: Zum einen wurde bei der Analyse ausschließlich zentraler und sekundärer Figuren ein signifikanter „Güte-Unterschied“ zugunsten weiblicher Figuren festgestellt (wenngleich dieser nur einem schwachen Effekt entsprach), zum anderen zeigte sich in der Extremgruppenanalyse der „eindeutig bösen“ Figuren, dass nur etwa 1/5 dieser Charaktere weiblich waren. Insgesamt waren also in den untersuchten Animationsfilmen weibliche Figuren zwar deutlich seltener zu sehen, wurden dafür jedoch gleichzeitig tendenziell in einem etwas besseren Licht dargestellt als männliche Figuren. Ein signifikanter „Güte“-Unterschied zu Gunsten weiblicher Figuren fand auch in der Inhaltsanalyse von Smith et al. (2010, S. 782) Bestätigung; in der Inhaltsanalyse von Bazzini et al. (2010, S. 2695) war hingegen kein solcher Unterschied festzustellen. Faherty (2001, S. 5) stellte in seiner Inhaltsanalyse fest, dass die Schurken in den von ihm untersuchten Trickfilmen signifikant häufiger männlich waren, was wiederum im Einklang mit dem eigenen Befund steht, dass in der Extremgruppe „eindeutig böser“ Figuren eine besonders hohe Überzahl männlicher Figuren vorhanden war.

In der Sozial-kognitiven Theorie wird angenommen, dass die wahrgenommene

---

51 Die einzige ältere Inhaltsanalyse, in der sich ein völlig entgegengesetzter Befund ergeben hatte, war die Untersuchung von Bazzini et al. (2010, S. 2692), in der ein Übergewicht weiblicher Figuren festgestellt wurde. Als mögliche Erklärung hierfür wurde in Betracht gezogen, dass sich die zahlenmäßige Überlegenheit männlicher Figuren vor allem auf nicht-menschliche Figuren bezieht, denn in der Inhaltsanalyse von Bazzini et al. wurden ausschließlich menschliche bzw. humanoide (menschenähnliche) Figuren kodiert (s. Kapitel 1.1).

Ähnlichkeit mit einem (Film-) Modell einen wesentlichen Einflussfaktor dafür darstellt, ob Verhalten erlernt und in bestimmten Situationen imitiert wird. Angewandt auf die eigenen Befunde zur Geschlechterdarstellung in animierten Kinderfilmen könnte aus dieser Annahme zum einen abgeleitet werden, dass die Wahrscheinlichkeit von Verhaltensimitationen aufgrund von Beobachtungen des Verhaltens animierter Filmfiguren im Allgemeinen bei Jungen höher ist, da ihnen mehr gleichgeschlechtliche Filmmodelle zur Verfügung stehen. Darüber hinaus liegt aber auch die Vermutung nahe, dass die Wahrscheinlichkeit, durch die Beobachtung des Verhaltens von Figuren in animierten Kinderfilmen speziell *positives* Verhalten zu erlernen und zu imitieren, bei Mädchen etwas höher ist, da deren gleichgeschlechtliche Filmmodelle tendenziell tugendhafter bzw. weniger „böse“ sind als männliche Figuren. Es ist jedoch zu beachten, dass in den analysierten Filmen auch eine Vielzahl „guter“ männlicher Figuren vorhanden war, die dem Anteil „böser“ männlicher Figuren überlegen war. Insgesamt ist daher festzuhalten, dass sowohl Mädchen als auch Jungen in animierten Kinderfilmen mit den darin vorkommenden männlichen und weiblichen Figuren vor allem eine Vielzahl positiver Verhaltensmodelle zur Verfügung steht. Die Befunde zur Darstellung der Figuren, die in einem Film eine Wandlung von „böse“ zu „gut“ durchmachten, stehen mit diesen Überlegungen in Einklang: Einerseits zeigt das auch hier vorhandene zahlenmäßige Übergewicht männlicher Figuren an, dass diese tendenziell eher als „böse“ dargestellt waren als weibliche Figuren; andererseits ist zu bedenken, dass all diese Figuren aufgrund ihrer Wandlung nur am Anfang „böse“, am Filmende jedoch „gut“ waren. Sie können daher, durch die mit deren Darstellung einhergehende implizite Botschaft, dass „gutes“ Verhalten „besser“ ist als „böses“ Verhalten, womöglich ebenfalls sehr positive Rollenvorbilder sein.

Auch in Bezug auf die Entstehung kindlicher Vorstellungen und Einstellungen können gewisse Wirkungen der angesprochenen Geschlechterdarstellungen in animierten Kinderfilmen angenommen werden. So erscheint es mit Blick auf die Kultivierungsthese denkbar, dass die häufige Rezeption der Filme aufgrund des zahlenmäßigen Ungleichgewichts männlicher und weiblicher Figuren dazu beiträgt, dass Kinder mit der Zeit auch eine verzerrte Vorstellung, was das reale zahlenmäßige Verhältnis der Geschlechter angeht, entwickeln oder zu der Überzeugung gelangen, dass Männer in der Gesellschaft grundsätzlich wichtigere Rollen einnehmen als Frauen. Auf relativ subtile Art und Weise könnte die häufige Filmrezeption möglicherweise außerdem dazu beitragen, dass stereotype Vorstellungen dahingehend entstehen, dass weibliche Personen in der Regel besonders „gute“ und männliche Personen vergleichsweise häufiger „böse“ Menschen sind. Dieser These kann allerdings entgegengehalten werden, dass die „Güte- bzw. Boshaftigkeits-Unterschiede“ je

nach Geschlecht der Figuren in animierten Kinderfilmen in gewisser Weise auch reale Verhältnisse widerspiegeln, wenn man z.B. bedenkt, dass auch in Wirklichkeit die meisten Verbrechen von Männern begangen werden (z.B. PKS Bundeskriminalamt, 2014, S. 39). Daher stellt sich die Frage, inwieweit entsprechende Filmdarstellungen überhaupt als klischeehaft zu bezeichnen oder vielmehr relativ authentisch sind. So oder so erscheint es grundsätzlich möglich, dass animierte Kinderfilme, die für Viele vermutlich eine der ersten Erfahrungsquellen mit fiktionalen Filminhalten sind, zur Etablierung bestimmter Einstellungen und Verhaltensweisen beitragen können, indem sie Botschaften über „typisches“ und „angemessenes“ Verhalten männlicher und weiblicher Personen vermitteln.

Neben dem Geschlecht animierter Filmfiguren wurde auch deren „Typ“ in dieser Inhaltsanalyse näher untersucht. Ein Ergebnis der Häufigkeitsanalysen war dabei, dass die meisten (v.a. unter den „eindeutig guten“) Figuren Tiere waren, dicht gefolgt von Menschen. Im Unterschied dazu wurde in älteren Inhaltsanalysen von Faherty (2001, S. 4) und Smith et al. (2010, S. 781) zwar ebenfalls ein beachtlicher Anteil nicht-menschlicher Figuren ausgemacht, allerdings war dort die Mehrheit der Figuren menschlich. Deshalb liegt die Vermutung nahe, dass der Anteil nicht-menschlicher Figuren in neueren CGI-animierten Kinderfilmen, wie sie in dieser Studie untersucht wurden, zugenommen hat.

Mit Blick auf die Annahme der Sozialkognitiven Theorie, dass Imitationen von Verhaltensweisen beobachteter (Film-) Modelle umso wahrscheinlicher werden, je mehr Ähnlichkeiten zwischen der eigenen Person und dem Modell wahrgenommen werden, stellt sich die Frage, ob sich die Mehrheit der animierten Filmfiguren dadurch, dass sie sich aus tierischen Figuren zusammensetzt, weniger gut als Modell eignet als die (ebenfalls stark vertretene) Gruppe menschlicher Figuren. Es ließe sich nun argumentieren, dass gerade wenn nicht-menschliche Figuren (z.B. Tiere) wichtige Filmrollen einnehmen, die Fiktionalität dieser Figuren vielleicht auch schon für jüngere Kinder besonders offensichtlich ist, während Kinder bei menschlichen Charakteren rein äußerlich viel mehr Ähnlichkeiten ausmachen können und sich daher womöglich besser mit ihnen identifizieren können und daher eher dazu neigen, deren Verhalten zu imitieren. Gegen dieses Argument sind aber auch berechtigte Einwände möglich: Birthsiel (2014, S. 336-338) weist in ihrer qualitativen Auseinandersetzung mit Darstellungen in CGI-animierten Kinderfilmen z.B. ausdrücklich darauf hin, dass Filmstudios wie Pixar und Dreamworks in vielen ihrer Filme auch nicht-menschliche Figuren, wie z.B. Fische (*Findet Nemo*) oder Roboter (*Wall-E*) mit zahlreichen eindeutig menschlichen Charakteristika darstellen. Gerade wegen dieser „Vermenschlichung“ vieler Figuren in animierten Kinderfilmen spielt allein deren „Typ“ womöglich gar keine

wesentliche Rolle für ihr Identifikationspotenzial. So weist Götz (2014, S. 32) darauf hin, dass weder der Umstand, ob eine Filmfigur animiert ist oder nicht, noch der Umstand, ob es sich um eine menschliche oder um eine nicht-menschliche Figur handelt, relevant dafür ist, wie intensiv Kinder mit ihr mitfühlen und sich mit ihr identifizieren können. Dementsprechend ist der „Typ“ der Figuren möglicherweise auch irrelevant für die Wahrscheinlichkeit, mit der Verhaltensweisen einer Figur in das eigene kognitive Verhaltensrepertoire aufgenommen werden. Wahrscheinlicher als eine Verhaltensimitation rein aufgrund von äußerlicher Ähnlichkeit mit einer Figur erscheint ohnehin eine Verhaltensimitation aufgrund von empfundener Sympathie gegenüber einer Figur und damit einhergehender Identifikation. Empirischen Nachweis dafür, dass Vorschulkinder Filmfiguren, die sich freundlich verhalten, positiver bewerten als unfreundliche Figuren bietet z.B. eine Studie von Hoffner und Cantor (1985, S. 1068).

Dadurch ist nicht gesagt, dass die wahrgenommene Ähnlichkeit mit einem (Film-)Modell keinen Einflussfaktor für dessen Identifikations- und Imitationspotenzial darstellt; jedoch sollten unter „Ähnlichkeit“ nicht bloß Faktoren verstanden werden, die sich auf äußerliche Merkmale beziehen, sondern vor allem auch solche, die sich auf Lebensumstände beziehen. Durch die angesprochene „Vermenschlichung“ vieler Figuren ist das Vorhandensein ähnlicher Lebensumstände nicht daran gebunden, dass die Figuren selbst menschlich sein müssen. Götz (2007) trifft diesbezüglich folgende Aussage: „Figuren, die Kindern wirklich etwas bedeuten, symbolisieren ihre Lebenslage und ihre Themen – aber nicht in einer Art Eins-zu-Eins-Abbildung. Erst die Abstraktion und Idealisierung der Figuren und ihrer Geschichten machen eine Auseinandersetzung mit den eigenen Erlebnissen möglich“ (S. 26).<sup>52</sup> Beispielsweise eignet sich daher ein Charakter wie der Fisch Nemo im Film *Findet Nemo*, der als Halbwaise aufwächst und durch eine verkümmerte Flosse zudem körperlich beeinträchtigt ist, möglicherweise trotz oder sogar gerade wegen der abstrakten Darstellung ebenso gut als Identifikationsfigur wie eine menschliche Figur; und womöglich ganz besonders für Kinder, die ebenfalls ein Elternteil verloren oder Kinder, die eine Körperbehinderung haben. Diese These steht mit Annahmen der Sozialkognitiven Theorie nicht unbedingt in Widerspruch, sondern spezifiziert diese vielmehr in Bezug auf zu beachtende Besonderheiten der Figuren in animierten Kinderfilmen. Sofern man den bislang geäußerten Überlegungen zustimmt, muss auch der Befund, dass menschliche Figuren im Mittel weniger „gut“ dargestellt waren als nicht-menschliche Figuren, kaum bedenklich

---

<sup>52</sup> Die Autorin bezieht sich hier nicht direkt auf Film-, sondern auf Figuren aus (überwiegend animierten) Kinderserien; jedoch ist davon auszugehen, dass das Gesagte für Filmfiguren gleichermaßen gilt.

stimmen. Auch sonst sollte dieses Ergebnis allerdings nicht allzu pessimistisch betrachtet werden, da festgestellt wurde, dass *alle* untersuchten „Typ“-Gruppen (also auch Menschen) im Mittel im positiven, d.h. „guten“ Bereich lagen. Der Befund, dass „lebende Gegenstände“ die höchsten „Güte-Werte“ erreichten, erscheint im Hinblick auf mögliche Wirkungen weniger bedeutsam, da diese Gruppe einerseits sehr heterogen war (in die Kategorie fielen so unterschiedliche Figuren wie z.B. Roboter im Film *Wall-E* oder Spielzeuge im Film *Toy Story 2*), andererseits ein Großteil der Figuren aus einem einzigen Film (*Toy Story 2*) stammte. Bei den Figuren, die eine Wandlung ihrer „Güte bzw. Boshaftigkeit“ durchmachten, fand der Trend, Figuren mehrheitlich als Tiere darzustellen, interessanterweise keine Bestätigung, denn dort waren vorrangig Menschen vertreten.

Was das Alter der animierten Filmfiguren angeht, zeigte sich in sämtlichen Analysen dieser Studie und in Übereinstimmung mit älteren inhaltsanalytischen Befunden (Faherty, 2001, Smith et al., 2010), dass die große Mehrheit der Figuren Erwachsene waren und alle anderen Altersgruppen (v.a. Senioren) weitaus seltener vorkamen. Folgt man den Annahmen der Kultivierungstheorie, könnte die häufige Rezeption dieser Filme zu einer verzerrten Vorstellung in Bezug auf reale Altersgruppen-Anteile in der Gesellschaft (z.B. dahingehend, dass der Anteil älterer Menschen unterschätzt wird) beitragen.

Hinsichtlich der „Güte bzw. Boshaftigkeit“ zeigten sich keine signifikanten Unterschiede der Altersgruppen. Eine Studie, die hier zumindest in Ansätzen zum Vergleich herangezogen werden kann, ist die Inhaltsanalyse von Padilla-Walker et al. (2013, S. 403), in der ein dem eigenen Befund eher widersprechendes Ergebnis festzustellen war, denn Erwachsene handelten in den dort untersuchten Filmen signifikant häufiger prosozial als andere Altersgruppen. Ein anderer Befund der eigenen Untersuchung stimmt aber sehr gut mit dem Befund einer älteren Inhaltsanalyse überein: In der Extremgruppe der „eindeutig bösen“ Figuren war ebenfalls ein zahlenmäßiges Übergewicht an erwachsenen Figuren festzustellen und auch Faherty (2001, S. 5) konnte in seiner Inhaltsanalyse feststellen, dass mit Abstand die meisten Schurken in den von ihm untersuchten Filmen Erwachsene waren. Womöglich sind daher zumindest ganz „besonders böse“ Figuren sowohl in „klassischen“ Zeichentrick- als auch in moderneren CGI-Animationsfilmen meistens Erwachsene; allerdings ist dabei zu berücksichtigen, dass ohnehin die allermeisten Figuren in Animationsfilmen Erwachsene sind.

Von stark klischeehaften Darstellungen bestimmter Altersgruppen als besonders „gut“ oder besonders „böse“ kann bei den in der eigenen Studie analysierten Filmen insgesamt aber kaum gesprochen werden, wenngleich Senioren im Mittel am wenigsten „gut“ dargestellt waren. Die Mittelwerte *aller* Altersgruppen lagen jedoch im positiven Bereich, d.h. keine

Altersgruppe wurde überwiegend „böse“ dargestellt, was bezüglich möglicher Wirkungen auf die Einstellungen gegenüber bestimmten Altersgruppen positiv zu bewerten ist. Positiv zu erwähnen ist auch, dass gerade Kinder und Jugendliche im Mittel vergleichsweise hohe „Güte-Werte“ erreichten und in der Extremgruppe der „eindeutig bösen“ Figuren gar keine Jugendlichen und nur sehr wenige Kinder auszumachen waren. Denn wie bereits erörtert wurde, ist die wahrgenommene Ähnlichkeit mit den Lebensumständen einer Filmfigur vermutlich ein wichtiger Einflussfaktor dafür, ob Kinder sich mit einer Figur identifizieren und ggf. in bestimmten Situationen deren Verhalten imitieren und ähnliche Lebensumstände sind besonders bei Figuren zu erwarten, die sich in einer ähnlichen Altersphase befinden wie die Kinder selbst (unabhängig davon, ob es sich bei ihnen um Menschen, Tiere oder sonstige Lebewesen handelt).

Ein Ziel dieser Inhaltsanalyse hat auch darin bestanden, herauszufinden, ob es einen Zusammenhang zwischen der Darstellung der „Güte bzw. Boshaftigkeit“ und der Darstellung der physischen Attraktivität animierter Filmfiguren gab. Da sich schon beim Kodieren der Filme gezeigt hatte, dass sich die Bewertung der Attraktivität einer Figur (v.a. wenn diese nicht-menschlich war) in vielen Fällen nicht einfach gestaltete, sind die Ergebnisse mit Vorsicht zu betrachten, deuteten aber auf einen positiven Zusammenhang der beiden Merkmalen hin, d.h. „gute“ Figuren waren tendenziell eher attraktiv und „böse“ Figuren eher unattraktiv. Da dieser Zusammenhang jedoch nur schwach war, sollte nicht von einer starken, sondern eher einer ansatzweisen Bestätigung des sogenannten „what is beautiful is good“-Stereotyps (Dion et al., 1972, S. 285) gesprochen werden. Im Unterschied dazu fiel der Zusammenhang zwischen „Güte“ und „physischer Attraktivität“ animierter Filmfiguren in der Inhaltsanalyse von Bazzini et al. (2010, S. 2694) stärker aus. Möglicherweise findet der (stereotype) Trend, attraktive Personen gleichzeitig als besonders „gut“ darzustellen, also bei menschlichen Figuren in „klassischen“ Disney-Zeichentrickfilmen, wie sie von Bazzini et al. (2010) untersucht wurden, eine breitere Bestätigung als in moderneren CGI-animierten Kinderfilmen, wie sie in der eigenen Inhaltsanalyse untersucht wurden. Die Tatsache, dass in der eigenen Untersuchung der Attraktivitäts-Mittelwert in der Extremgruppe der „eindeutig guten“ Filmfiguren im Vergleich etwas höher ausfiel und in der Extremgruppe der „eindeutig bösen“ Figuren sehr viel niedriger ausfiel und sogar im negativen (d.h. im „eher unattraktiven“) Bereich lag, zeigt aber, dass entsprechende stereotype Darstellungen durchaus auch in einigen neueren Animationsfilmen zu finden sind. Zu beachten ist, dass durch das rein quantitative Forschungsdesign dieser Inhaltsanalyse kaum berücksichtigt werden kann, inwieweit sich einzelne Filme auch durch besonders positive, Stereotypen widersprechende

Darstellungen auszeichneten, in denen Figuren z.B. gleichzeitig besonders „gut“ und „unattraktiv“ waren (ein Beispiel hierfür ist etwa der Charakter Shrek aus den Filmen *Shrek 1-3*). Alles in allem ist die Gefahr, dass Kinder durch die häufige Rezeption animierter Kinderfilme die Vorstellung entwickeln könnten, dass attraktive Menschen in der Regel auch „bessere“ Menschen sind, wie es gemäß der Kultivierungsthese angenommen werden könnte, anhand der eigenen Befunde als nicht übermäßig hoch einzuschätzen. Zu bedenken sind aber Befunde, wie die von Bazzini et al. (2010), die in einer Studie feststellten konnten, dass Kinder, unabhängig von der vorherigen Rezeption mehr oder weniger stark stereotyper Filme, ohnehin attraktiveren Menschen positivere Eigenschaften zuschreiben.<sup>53</sup> In Bezug auf Figuren, die eine Wandlung ihrer „Güte bzw. Boshaftigkeit“ durchmachten, zeigten sich in dieser Inhaltsanalyse keine statistisch relevanten Attraktivitäts-Unterschiede.

### *5.1.2 Zusammenfassung und Beurteilung der Ergebnisse zur Beziehung zwischen der Darstellung von Gut und Böse und der Darstellung sprachlicher Merkmale animierter Filmfiguren*

Was die Beziehung zwischen der Stimmtiefe und der „Güte bzw. Boshaftigkeit“ animierter Filmfigurene angeht, war anhand der Korrelation der beiden Merkmale sowie anhand der Stimmtiefen-Mittelwerte in den Extremgruppen der „eindeutig guten“ und der „eindeutig bösen“ Figuren eine gewisse Tendenz dahingehend festzustellen, dass „böse“ Figuren eher tiefe und „gute“ Figuren eher „normale“ Stimmen hatten. Dieser Zusammenhang war allerdings extrem schwach und daher kaum als statistisch relevant zu betrachten.

Hinsichtlich des Merkmals des Vorhandenseins eines Dialektes oder Akzentes ließ sich gar keine relevante Beziehung zur „Güte bzw. Boshaftigkeit“ einer Figur aufzeigen; d.h. der Umstand, ob Figuren einen Dialekt hatten oder nicht, spielte für deren „Güte bzw. Boshaftigkeit“ keine Rolle. Unter den Figuren mit einer Wandlung ihrer „Güte bzw. Boshaftigkeit“ bestand weder ein relevanter Unterschied im Hinblick auf ihre Stimmtiefe noch sprachen auffällig viele dieser Figuren mit Dialekt. Insgesamt ist festzustellen, dass sich die untersuchten sprachlichen Merkmale für die Erforschung der Darstellung von Gut und Böse in dieser Arbeit als ziemlich irrelevant erwiesen. Die entsprechenden Befunde können

---

<sup>53</sup> Berücksichtigt werden muss bei besagter Studie allerdings auch, dass dort nur kurzfristige Effekte der Rezeption eines einzigen animierten Films erfasst wurden, sodass offen bleibt, inwiefern das regelmäßige Anschauen animierter Filme langfristig womöglich doch eine stärkere Wirkung zeigt.

insofern dennoch positiv betrachtet werden, als dass sich keine Belege für negative Stereotype finden ließen: Wäre in dieser Studie z.B. festgestellt worden, dass Figuren mit Dialekt gleichzeitig als besonders „böse“ dargestellt werden, wäre dies kritisch zu betrachten gewesen, da somit ggf. das Potenzial zur Entstehung von Vorurteilen gegenüber Menschen anderer regionaler oder ethnischer Herkunft bestanden hätte. Nichtsdestotrotz können mit den untersuchten sprachlichen Merkmalen natürlich noch andere klischeehafte Darstellungen der untersuchten Figuren verbunden sein, die zur Entstehung von Vorurteilen beitragen können, über die sich anhand der eigenen Ergebnisse jedoch nichts aussagen lässt.

### *5.1.3 Zusammenfassung und Beurteilung der Ergebnisse zur Beziehung zwischen der Darstellung von Gut und Böse und der Darstellung persönlichkeits- und verhaltensbezogener Merkmale animierter Filmfiguren*

Ein persönlichkeits- und verhaltensbezogenes Merkmal, das in dieser Studie untersucht wurde, war das Vorhandensein romantischer Gefühle der Filmfiguren. Trotz der Tatsache, dass die große Mehrheit der Figuren gar keine romantischen Gefühle für eine andere Figur empfand, war bei diesem Merkmal eine eindeutige Beziehung zur Darstellung der „Güte bzw. Boshaftigkeit“ festzustellen: Es zeigte sich deutlich, dass Figuren, deren romantische Gefühle erwidert wurden, im Vergleich zu Figuren, deren romantische Gefühle nicht erwidert wurden und Figuren, die keine romantischen Gefühle empfanden, besonders tugendhaft dargestellt waren. Zudem waren unter den „eindeutig guten“ Figuren überdurchschnittlich viele Charaktere vorhanden, deren romantische Gefühle für eine andere Figur erwidert wurden, während umgekehrt das Vorhandensein romantischer Gefühle bei „eindeutig bösen“ Figuren praktisch keine Rolle spielte. Passend zu diesen Befunden konnte in der Inhaltsanalyse von Bazzini et al. (2010, S. 2694) ein positiver, wenn auch nicht besonders starker Zusammenhang zwischen der „Güte“ und dem „romantischen Involvement“ von Trickfilmfiguren festgestellt werden. Da die Variable „romantisches Involvement“ in besagter Studie intervallskaliert war, während die Variable „Vorhandensein romantischer Gefühle“ in der eigenen Studie nominalskaliert war, sind die Befunde zwar nur eingeschränkt vergleichbar, deuten aber dennoch darauf hin, dass Figuren mit romantischen Gefühle für eine andere Figur sowohl in „klassischen“ Zeichentrickfilmen als auch in moderneren CGI-

Animationsfilmen, in der Regel „gute“ Figuren sind.

Gewissermaßen könnte dieser „Darstellungstrend“ als eine Art implizite Botschaft derart gedeutet werden, dass man, um Erfolg in der Liebe zu haben, ein „guter Mensch“ sein muss. Im Hinblick darauf, was Kinder beim Anschauen der Filme lernen, kann eine solche Botschaft grundsätzlich durchaus positiv betrachtet werden. Auf der anderen Seite lässt sich natürlich kaum leugnen, dass diese Darstellungen in vielerlei Hinsicht „eindimensional“ sind und reale Verhältnisse nicht angemessen widerspiegeln, da es in Wirklichkeit sowohl viele „gute“ Menschen gibt, die keinen Erfolg in der Liebe haben als auch viele „böse“ Menschen, die sich in einer Liebesbeziehung befinden. Es stellt sich allerdings die Frage, ob es allein deswegen vorteilhaft wäre, die Darstellungen in Kinderfilmen etwas mehr der Realität anzupassen oder ob sich nicht die zwar klischeehaften, aber positiven Darstellungen, wie sie in typischen Animationsfilmen zu finden sind, für Kinder viel besser eignen. Ein neuer „Darstellungs-Trend“, der z.B. darin bestehen könnte, in animierten Kinderfilmen „böse“ Figuren häufiger als erfolgreich in der Liebe und „gute“ Figuren häufiger als Figuren, deren romantische Gefühle nicht erwidert werden, darzustellen, wäre, zumindest der eigenen Ansicht nach, eher kritisch zu betrachten. Die Vermutung liegt nahe, dass viele Kinder an entsprechenden „realistischeren“ Filmdarstellungen keinen Gefallen finden und diese vielleicht sogar beängstigend finden würden.

Unter den 27 Figuren, die innerhalb eines Films eine Wandlung ihrer „Güte bzw. Boshaftigkeit“ durchliefen, waren immerhin sechs Figuren mit romantischen Gefühlen vertreten. Bei fünf der Figuren kam diesen romantischen Gefühlen eine elementare Bedeutung zu, da sie wesentlich dazu beitrugen, dass die Figuren ihr Verhalten grundlegend änderten und von einem „bösen“ zu einem „guten“ bzw. von einem „guten“ zu einem „bösen“ Charakter wurden. Dieser Umstand wurde leider nicht im Rahmen statistischer Analysen näher untersucht (was als Versäumnis dieser Studie zu betrachten ist, s. Kapitel 5.3), an dieser Stelle sollen die entsprechenden Filmbeispiele jedoch nicht unerwähnt bleiben: Bei vier Figuren (Shira im Film *Ice Age 4*, Kitty Samtpfote im Film *Der Gestiefelte Kater*, Flynn Rider im Film *Rapunzel-Neu verhöhnt* und dem Drachen im Film *Shrek*) waren die romantischen Gefühle für eine andere Figur entscheidend dafür, dass sie eine Wandlung von „böse“ zu „gut“ durchmachten. Durch die Darstellungen von deren Verhaltensänderungen wurde somit quasi die Botschaft vermittelt, dass Liebe jemanden davon überzeugen kann, von „bösem“ Handeln abzulassen. Dass dies auch andersherum funktionieren kann und romantische Gefühle für eine Wandlung von „gut“ zu „böse“ verantwortlich sein können, wurde zumindest in einem Fall (Rapunzel im Film *Shrek 3*) ebenfalls gezeigt.

Neben dem Vorhandensein romantischer Gefühle gingen die Persönlichkeitsmerkmale „Intelligenz“ und „Mut bzw. Angst“ in die Untersuchungen dieser Studie ein. Wie sich zeigte, bestanden positive, aber schwache Zusammenhänge zwischen diesen beiden Merkmalen und der „Güte bzw. Boshaftigkeit“ der Filmfiguren. In Bezug auf das Merkmal „Intelligenz“ stimmt dieser Befund ziemlich genau mit einem Ergebnis der Inhaltsanalyse von Bazzini et al. (2010, S. 2694) überein. Alles in allem sind also „gute“ Figuren in CGI-animierten Kinderfilmen tendenziell auch etwas mutiger und intelligenter und „böse“ Figuren weniger mutig und weniger intelligent; jedoch ist gleichzeitig von einer Vielzahl an Gegenbeispielen auszugehen, in denen sich dies anders verhält. Hierauf verweist auch die Tatsache, dass die Intelligenz- und Mut-Mittelwerte der „eindeutig guten“ Figuren zwar anzeigten, dass diese besonders positiv dargestellt waren; die entsprechenden Werte jedoch auch bei den „eindeutig bösen“ Figuren im positiven Bereich lagen und gerade der Intelligenz-Mittelwert hier sogar sehr hoch ausfiel. Weiterhin zeigte sich, dass Figuren, die eine Wandlung ihrer „Güte bzw. Boshaftigkeit“ durchmachten (unabhängig davon, ob es sich um eine Wandlung von „böse“ zu „gut“ oder von „gut“ zu „böse“ handelte) im Vergleich zu den zahlreichen Figuren, die keine solche Wandlung durchmachten, etwas intelligenter und mutiger waren.

Besonders wichtige Forschungsbefunde ergaben sich bei der Untersuchung des Zusammenhangs zwischen der Darstellung der „Güte bzw. Boshaftigkeit“ der Figuren in animierten Kinderfilmen und der Darstellung ihrer Resultate am Ende eines Films bzw. in der letzten Szene, in der sie zu sehen waren. Es zeigte sich ein starker positiver Zusammenhang derart, dass „gute“ Figuren am Ende in der Regel auch positive bzw. zufriedenstellende Resultate erreichten und „böse“ Figuren am Ende meist negative bzw. unzufriedenstellende Resultate erreichten. Auch in der Inhaltsanalyse von Bazzini et al. (2010, S. 2694) war bereits ein solcher Zusammenhang festgestellt worden. Daraus ergibt sich, dass dieser „Darstellungstrend“ sowohl für „klassische“ Disney-Trickfilmen, als auch für neuere computeranimierte Kinderfilme gilt. In der eigenen Studie konnte zudem festgestellt werden, dass das letztendliche Resultat der Figuren wesentlich besser durch deren „Güte bzw. Boshaftigkeit“ erklärt werden konnte als durch andere Persönlichkeitsmerkmale, wie ihre Intelligenz und ihren Mut. Anhand dieser Befunde ist zu erkennen, dass durch die Darstellungen in animierten Kinderfilmen typischerweise die im Grunde als durch und durch positiv zu bezeichnende Botschaft vermittelt wird, dass „gutes“ Verhalten sich letztlich auszahlt und zu einem zufriedenstellenden Ergebnis führt, während „böses“ Verhalten letztlich eine gerechte Strafe nach sich zieht. Einen weiteren Beleg hierfür bieten Befunde aus den Extremgruppenanalysen der „eindeutig guten“ und „eindeutig bösen“ Figuren: Der

„Resultat“-Mittelwert war in ersterer Gruppe extrem hoch und in letzterer Gruppe im negativen Bereich und auffällig niedrig. Dies unterstreicht, dass besonders „gute“ Figuren am Ende eines animierten Kinderfilms meist in irgendeiner Form belohnt und besonders „böse“ Figuren bestraft werden. Auch in Bezug auf die Darstellung von Figuren, die innerhalb eines Films eine Wandlung ihrer „Güte bzw. Boshaftigkeit“ durchmachten, zeigten die Ergebnisse dieser Inhaltsanalyse eindeutig, dass der Botschaft, dass sich „gutes“ Verhalten lohnt und „böses“ Verhalten nicht, in Animationsfilmen für Kinder eine große Bedeutung zugesprochen werden kann: So erreichten Figuren mit einer Wandlung von „böse“ zu „gut“ (die also am Anfang „böse“ waren, später aber „gut“ wurden) wesentlich bessere Resultate am Filmende als Figuren mit einer umgekehrten Wandlung von „gut“ zu „böse“ und erreichten auch im Vergleich zur großen Mehrheit der Figuren ohne Wandlung besonders positive Resultate.

Genau wie bereits in Bezug auf das Merkmal des Vorhandenseins romantischer Gefühle ließe sich nun auch an dieser Stelle Kritik dahingehend einbringen, dass die Darstellungen nicht sehr realitätsgetreu sind, da „gutes“ Verhalten sich in Wirklichkeit nicht immer auszahlt und „böses“ Verhalten nicht immer negative Konsequenzen nach sich zieht. Allerdings ist, zumindest der eigenen Meinung nach, gegen solche Kritik einzuwenden, dass es vielmehr als sehr positiv angesehen werden sollte, wenn Kinder durch die regelmäßige Rezeption animierter Spielfilme lernen, dass „gutes“ Verhalten positive und „böses“ Verhalten negative Konsequenzen nach sich zieht. Das gilt umso mehr, wenn man die Bedeutung der stellvertretenden Verstärkung im Rahmen der Sozialkognitiven Theorie bedenkt, der zufolge der beobachtete Erfolg oder Misserfolg eines (Film-)Modells wesentlich mit beeinflusst, ob Verhalten erlernt und bei späteren Gelegenheiten imitiert wird. Empirisch belegt werden konnte diese Annahme ebenfalls bereits (z.B. Bandura, Ross & Ross, 1963b; Bandura 1965).

Aus pädagogischer Sicht können solche Film-Darstellungen daher als begrüßenswert betrachtet werden, da sie vielleicht zumindest ansatzweise dazu beitragen, dass Kinder „gutes“ Verhalten als lohnenswert erachten und von „bösem“ bzw. „schlechtem“ Verhalten absehen und auch langfristig eine positive Einstellung gegenüber „gutem“ bzw. „prosozialem“ Verhalten sowie eine ablehnende Haltung gegenüber „bösem“ Verhalten entwickeln. Darstellungen, in denen „gutes“ Verhalten belohnt und „böses“ Verhalten bestraft wird, sind, zumindest der eigenen Meinung nach, gegenüber „realistischeren“ Darstellungen in Kinderfilmen, in denen „gutes“ Verhalten am Ende nicht zum Erfolg führt oder „böses“ Verhalten am Ende ohne Konsequenzen bleibt oder sogar belohnt wird, vorzuziehen, denn diese Art der Darstellungen hätte vermutlich nur zur Folge, dass Kinder letztlich das Interesse an den Filmen verlieren und vielleicht sogar Angst bekommen würden. Allein der als positiv

erachtete „Darstellungs-Trend“ des typischen „Happy Ends“ in animierten Kinderfilmen, in dem „gute“ Figuren positive und „böse“ Figuren negative Resultate erreichen, sollte aber nicht darüber hinweg täuschen, dass einzelne Filmszenen immer noch negative Wirkungen auf Kinder haben können, indem sie z.B. Angst auslösen. Das gilt besonders für sehr junge Kinder, da sie einen Film noch eher in einzelnen Szenen als in Handlungsbögen sehen und Geschichten weder retrospektiv umdeuten, noch durch eine Selbstversicherung, dass am Ende alles gut wird, einzelne Angst auslösende Momente entlasten können (Götz, 2014, S. 33).

Alles in allem kann, ausgehend von den Befunden dieser Inhaltsanalyse, davon ausgegangen werden, dass die Darstellung von Gut und Böse in CGI-animierten Kinderfilmen vorrangig positiv zu betrachten ist. Zwar waren in den analysierten Filmen auch stereotype Darstellungen auszumachen, allerdings in einem insgesamt nicht als sehr bedenklich einzustufenden Ausmaß. Das gilt umso mehr, wenn man bedenkt, dass viele Darstellungen zwar als klischeehaft, jedoch nicht zwangsläufig als negativ anzusehen sind (das betrifft v.a. die Beziehung zwischen der „Güte bzw. Boshaftigkeit“ von Filmfiguren und ihren romantischen Gefühlen sowie ihren Resultaten am Ende eines Films).

Zur Einordnung der eigenen Forschungsbefunde in den bisherigen inhaltsanalytischen Forschungsstand zur Darstellung der Figuren in animierten Kinderfilmen lässt sich leider bislang relativ wenig aussagen, da die Darstellung von Gut und Böse bislang selten quantitativ inhaltsanalytisch untersucht wurde. Eigene Befunde, die sinnvoll mit Ergebnissen älterer Untersuchungen in Beziehung gesetzt werden können, betreffen daher vor allem reine Häufigkeitsverteilungen von demografischen Merkmalen, wie z.B. „Rolle“ und „Geschlecht“. Das Hauptziel der eigenen Studie hat jedoch darin bestanden, zu untersuchen, in welcher Beziehung die Darstellung diverser Merkmale von Figuren in animierten Kinderfilmen mit der Darstellung ihrer „Güte bzw. Boshaftigkeit“ stand. Diesbezüglich lässt sich anhand der Vergleiche zwischen eigenen und älteren inhaltsanalytischen Befunden, unter Berücksichtigung der zahlreichen hiermit verbundenen Einschränkungen, bedingt durch unterschiedliche Filmstichproben und Operationalisierungen der Untersuchungsmerkmale, vorsichtig darauf schließen, dass manche „Darstellungs-Trends“ übergreifend sowohl in älteren Zeichentrickfilmen als auch in neueren CGI-animierten Filmen aufzufinden sind. Ausgehend von der bisherigen Forschungslage kann bisher jedoch noch relativ wenig Verlässliches darüber ausgesagt werden, wie sich die Darstellung von Gut und Böse in Animationsfilmen für Kinder im Laufe der Zeit verändert hat. Bedacht werden muss vor allem auch, dass viele der in dieser Studie untersuchten Merkmale animierter Filmfiguren (v.a. das Vorhandensein einer „Wandlung der Güte bzw. Boshaftigkeit“ sowie sprachliche

Merkmale) nach eigenem Kenntnisstand bislang noch gar nicht quantitativ inhaltsanalytisch untersucht wurden, sodass eine Vergleichbarkeit der eigenen Befunde mit bereits vorhandenen Ergebnissen diesbezüglich gar nicht möglich war.

## 5.2 Ableitung pädagogischer Konsequenzen

Auch wenn sich anhand der eigenen inhaltsanalytischen Befunde nicht hinreichend beurteilen lässt, inwiefern die untersuchten Filme in ihrer Gesamtheit als „pädagogisch wertvoll“ zu betrachten sind, weisen die Befunde doch auf einige Aspekte hin, die aus medienpädagogischer Sicht positiv zu bewerten sind. Wie schon in Kapitel 5.1 erörtert wurde, kann man zwar teilweise von stereotypen Darstellungen sprechen (z.B. dadurch, dass „gute“ Figuren zumindest tendenziell auch attraktiver sind), gleichzeitig stehen den Kindern mit den zahlreichen „guten“ Figuren aber auch sehr positive Identifikationsmodelle zur Verfügung. Vor allem die Tatsache, dass „gute“ Figuren am Ende meist positive Resultate und „böse“ Figuren negative Resultate erreichen sowie das hiermit einhergehende Lernpotenzial sollten aus pädagogischer Sicht als begrüßenswert angesehen werden, da ein wesentliches Erziehungsziel für Kinder wohl darin besteht, sie – vereinfacht ausgedrückt – dazu zu motivieren, sich möglichst „gut“ zu verhalten und von „bösem“ Verhalten abzusehen. Auch wenn solche Darstellungen mitunter als unrealistisch betrachtet werden können, erscheint es legitim, gerade jüngeren Kindern den Schonraum zuzugestehen, noch nicht alles aus der „realistischen“ Perspektive eines Erwachsenen sehen zu müssen, hierzu kann auch gezählt werden, sie noch im Glauben zu lassen, dass am Ende stets „das Gute triumphiert“. Zu bedenken ist, dass Kinder im Laufe ihrer Entwicklung wohl ohnehin immer besser verstehen werden, dass Filmdarstellungen in vielerlei Hinsicht nicht mit realen Verhältnissen übereinstimmen. Das bedeutet nicht, dass es nicht auch sinnvoll sein kann, stereotype Filmdarstellungen in gemeinsamen Gesprächen mit Kindern zu thematisieren; dabei sollte jedoch auf deren Alter geachtet werden, da hierzu kognitive Voraussetzungen nötig sind, über die viele Vorschulkinder noch nicht in ausreichendem Maße verfügen, wie z.B. die Fähigkeit zur Unterscheidung zwischen Realität und Fiktion (Kunczik & Zipfel, 2006, S. 377).

Maßnahmen, bei denen es darum geht, gemeinsam mit Kindern über angeschauten TV- oder Filminhalte zu sprechen, sind nach Nathanson und Cantor (2000, S. 125) als Techniken *aktiver Intervention* zu bezeichnen. Hiervon zu unterscheiden sind Techniken *restriktiver Intervention*, bei denen es darum geht, Regeln zum TV- oder Film-Konsum aufzustellen und

reines *coviewing*, womit das gemeinsame Anschauen von TV- oder Filminhalten mit Kindern, ohne dass dabei über die Inhalte gesprochen wird, gemeint ist (Nathanson & Cantor, 2000, S. 125). Laut den Autoren kann vor allem aktiver Intervention eine hohe Effektivität zugesprochen werden (Nathanson & Cantor, 2000, S. 126). Wie bereits erörtert wurde, ist aber zu beachten, dass viele aktive Interventionstechniken zwar bei älteren Kindern besonders wirksam sind, bei jüngeren Kindern jedoch noch keine oder eine verhältnismäßig geringere Wirkung zeigen, da bestimmte kognitive Fähigkeiten noch nicht gänzlich entwickelt sind.

Gerade bei jüngeren Kindern können daher auch restriktive Maßnahmen noch sinnvoll sein. Hierzu ist z.B. zu zählen, wenn Eltern sich zunächst darüber vergewissern, ob ein Film überhaupt für ihr Kind geeignet ist, indem sie sich ein Bild von dessen Inhalt machen. Grundsätzlich besteht eine Möglichkeit hierzu natürlich darin, sich Filme erst einmal selbst anzuschauen, was aber vermutlich schon aus Zeitgründen nicht immer möglich sein wird. In Deutschland gibt die Altersfreigabe der FSK (Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft) Auskunft darüber, ab welchem Alter das Anschauen eines Filmes für nicht mehr schädlich gehalten wird. Es ist aber zu beachten, dass die Altersfreigaben auf den Ansichten eines Prüfungsausschusses beruhen und nicht zwangsläufig mit den Ansichten der Eltern übereinstimmen müssen. Viele Autoren vertreten daher die Ansicht, dass ergänzende Quellen, wie z.B. spezielle Webseiten, auf denen der Inhalt von Kinderfilmen ausführlich beschrieben wird, zur ausführlicheren Information genutzt werden sollten (z.B. Yokota & Thompson, 2000, S. 2720, Ryan & Hoerrner, 2004, S. 276). Six, Gimmler und Vogel (2003, S. 19) empfehlen als deutschsprachiges Online-Angebot für Eltern z.B. den Service des Kinder- und Jugendfilmzentrums in Deutschland, auf dessen Webseite<sup>54</sup> Filme für Kinder und Jugendliche ausführlich vorgestellt werden.

In Bezug auf aktive Interventionstechniken, die sich auf gemeinsame Gespräche über mediale Inhalte (vor oder während der Rezeption) beziehen, konnte in einer Studie von Collins, Sobol und Westby (1981, S. 159-161) nachgewiesen werden, dass sich das Verständnis von Kindern für die Handlungszusammenhänge innerhalb eines Films, und zwar insbesondere dafür, wie bestimmte Motive der Figuren mit ihren Handlungen im Laufe des Films zusammenhängen, verbessert, wenn ein Erwachsener an bestimmten Stellen explizit auf die Beziehungen zwischen einzelnen Szenen hinweist. Die Autoren gehen davon aus, dass durch das Verständnis der Relationen zwischen Motiven, Handlungen und den Folgen einer Handlung auch das eigene Verhalten von Kindern entscheidend mitbestimmt werden kann: Zum Beispiel könnten eigene aggressive Tendenzen nach der Rezeption eines Films

---

54 [www.top-videonews.de](http://www.top-videonews.de)

abnehmen, wenn einem Kind bewusst ist, dass die beobachtete Filmfigur aus besonders niederträchtigen Gründen aggressiv handelt (Collins et al., 1981, S. 162).

Auch speziell in Bezug auf die Darstellungen „guter“ und „böser“ Handlungen in animierten Spielfilmen könnte sich eine solche Interventionstechnik, bei der beim gemeinsamen Anschauen auf relevante Zusammenhänge zwischen einzelnen Szenen hingewiesen wird, womöglich als nützlich erweisen. Das gilt besonders für vielschichtige Charaktere, wie sie in dieser Inhaltsanalyse z.B. unter den fünf Figuren mit einer Wandlung von „gut“ zu „böse“ zu finden waren, die sich anfangs „gut“ verhielten und bei denen sich erst später herausstellte, dass sie in Wahrheit „böse“ Absichten verfolgten. Die für die Rezipienten vermutlich überraschenden Wendungen, in denen sich zeigt, dass die Figuren in Wahrheit „böse“ sind, könnten vor allem für jüngere Kinder möglicherweise noch verwirrend sein. Ein gemeinsamer Dialog mit den Kindern, während oder nach dem Anschauen des Films, könnte sich daher unter Umständen als nützlich erweisen, um ihnen klar zu machen, dass das nur scheinbar „gute“ Verhalten der Filmfiguren in Wahrheit gar nicht „gut“ war und daher negativ zu bewerten ist. Bei gemeinsamen Gesprächen über solche Darstellungen, die *nach* dem Anschauen eines Films stattfinden, könnte sich bei Gelegenheit auch die Frage an die Kinder anschließen, woran man „gutes“ und „böses“ Verhalten aus ihrer Sicht erkennen kann. Dadurch könnte in einem das Verständnis der Eltern für die, vermutlich nicht immer mit der eigenen Sicht übereinstimmende, Perspektive der Kinder geschärft werden.

Eine weitere aktive Interventionstechnik, deren Wirksamkeit empirisch nachgewiesen werden konnte, besteht darin, als Coviewer verbal gegenüber Kindern zum Ausdruck zu bringen, wenn Geschlechterdarstellungen in einem Film stark stereotyp und kritisch zu betrachten sind (Nathanson, Wilson, McGee & Sebastian, 2002, S. 922). Kinder, denen während des Anschauens von Ausschnitten einer TV-Sendung, in der Mädchen stark stereotype Verhaltensweisen zeigten, Hinweise darauf gegeben wurden, dass viele Mädchen sich in Wirklichkeit anders verhalten, empfanden die Sendung später als weniger repräsentativ für reale Verhältnisse als Kinder, bei denen eine solche Intervention nicht erfolgte (Nathanson et al., 2002, S. 927-930). Dieser Befund zeigt, dass es effektiv sein kann, wenn Eltern beim gemeinsamen Anschauen eines Filmes auf Darstellungen hinweisen, die gängigen Stereotypen, aber nicht unbedingt der Realität entsprechen.

Neben Hinweisen auf stereotype Geschlechterdarstellungen könnten sich dementsprechend vermutlich auch Hinweise auf die teils klischeehafte Darstellung „guter“ und „böser“ Figuren sowie „guten“ und „bösen“ Verhaltens in animierten Spielfilmen als effektiv erweisen. Auf diese Weise könnte bei Kindern vielleicht z.B. das Bewusstsein dafür

geschärft werden, wie in Animationsfilmen oft bestimmte Darstellungsmittel genutzt werden, um Figuren ziemlich schnell anhand ihres Aussehens oder ihres Verhaltens als „gut“ oder „böse“ identifizieren zu können. Durch darüber hinausgehende Gespräche könnte zudem ihr Verständnis dafür verbessert werden, dass „gute“ und „böse“ Personen in Wirklichkeit, anders als im Film, nicht immer leicht zu erkennen sind und bei der Beurteilung eines Verhaltens als „gut“ oder „böse“ viele Faktoren, einschließlich des subjektiven Standpunktes, eine Rolle spielen. Wenn Kinder durch solche Gespräche zur kritischen Reflexion von Filminhalten regelrecht herausgefordert werden, könnte ihre Medienkompetenz, und zwar insbesondere ihre Urteilskompetenz zur Bewertung von Medienprodukten und ihre Selbstreflexionskompetenz zur Reflexion über die eigene Mediennutzungsweise (Six & Gimmler, 2007, S. 283) womöglich nachhaltig gefördert werden.

Viele der erörterten Techniken aktiver Intervention überschreiten wahrscheinlich den Rahmen dessen, was Eltern in der Regel zu leisten im Stande sind, da ihnen vermutlich oft die Zeit und die Expertise dazu fehlt, um ausführlich mit ihren Kindern in der beschriebenen Weise über Film-Darstellungen zu sprechen und zu diskutieren. Die Methoden sind jedoch nicht nur im Elternhaus, sondern auch im schulischen Kontext umsetzbar. Im Schulalter ist zudem umso eher anzunehmen, dass Kinder auch zu anspruchsvolleren (Gesprächs-) Methoden in der Lage sind. Die gemeinsame Diskussion von Film-Darstellungen im Klassenverbund bietet darüber hinaus besondere Möglichkeiten, da sowohl jeder einzelne Schüler als auch der Lehrer mehrere unterschiedliche Perspektiven kennen lernt, was für beide Seiten bereichernd sein kann. Giroux (1999, S. 12), der sich speziell mit Disney-Zeichentrickfilmen befasst hat, empfiehlt sowohl Eltern als auch Lehrern ausdrücklich, Trickfilm-Darstellungen in gemeinsamen Gesprächen mit Kindern zu thematisieren und dabei zu berücksichtigen, dass der gleiche Filminhalt von jedem einzelnen Kind ganz unterschiedlich aufgenommen werden kann. Seiner Ansicht nach sollte die Beschäftigung mit Trickfilmen auch in den Lehrplan von Schulen integriert werden (Giroux, 1999, S. 13). Aufgrund des hohen Stellenwertes, den animierte Spielfilme für Kinder in ihrer Zielgruppe genießen ist der Ansicht Girouxs, dass eine Thematisierung im Unterricht sinnvoll sein kann, auch der eigenen Ansicht nach zuzustimmen. Es erscheint jedoch sinnvoll, dabei nicht nur „klassische“ Disney-Zeichentrickfilme, sondern auch aktuellere CGI-animierte Spielfilme, wie sie in dieser Inhaltsanalyse untersucht wurden, zu berücksichtigen.

Eine Unterrichtseinheit über Darstellungen von Gut und Böse in animierten Kinderfilmen könnte sich prinzipiell fast aller Techniken aktiver Intervention bedienen; allerdings stets unter besonderer Berücksichtigung der Tatsache, dass man es als Lehrer mit

einer Vielzahl verschiedener Kinder mit unterschiedlichen Erfahrungshorizonten, Fähigkeiten und Fertigkeiten zu tun hat. Ein erster Schritt könnte darin bestehen, gemeinsam in der Klasse ganz allgemein über die Darstellungen „guter“ und „böser“ Figuren sowie „guten“ und „bösen“ Verhaltens in einem zuvor angesehenen Animationsfilm zu sprechen. Auch hier könnten diese Gespräche dann später zum Anlass für darüber hinausgehende Diskussionen darüber, was „gutes“ und „böses“ Verhalten aus Sicht der Kinder grundsätzlich ausmacht, genommen werden. Die Frage, wie viel Zeit solche Unterrichtseinheiten einnehmen sollten und wie sie ganz konkret didaktisch umgesetzt werden sollten, ist jedoch eine Frage, deren Beantwortung diese Diplomarbeit schuldig bleiben muss, da sie von individuellen Voraussetzungen, Möglichkeiten und Standpunkten der jeweiligen Lehrer und Schüler abhängt.

### *5.3 Limitationen der eigenen Untersuchung und Hinweise auf weiteren Forschungsbedarf*

Die in dieser Arbeit dokumentierte quantitative Inhaltsanalyse 20 CGI-animierter Kinderfilme beinhaltet einige Limitationen, die nicht unberücksichtigt bleiben sollen und daher an dieser Stelle Erwähnung finden. Zudem werden Ideen für zukünftige Untersuchungen inhaltsanalytischer sowie rezeptions- und wirkungsbezogener Art erörtert.

#### *5.3.1 Limitationen der eigenen Inhaltsanalyse und weiterer inhaltsanalytischer Forschungsbedarf*

Das Anliegen dieser Studie, die Darstellung von Gut und Böse in animierten Kinderfilmen zu untersuchen, ließ sich schon durch das rein *quantitative* Forschungsdesign dieser Arbeit nur in Ansätzen umsetzen. Durch das gewählte methodische Vorgehen lässt sich zwar etwas darüber aussagen, wie die Darstellung demografischer, physischer, sprachlicher, persönlichkeits- und verhaltensbezogener Merkmale von Filmfiguren mit der Darstellung ihrer „Güte bzw. Boshaftigkeit“ zusammenhängt; offen bleibt jedoch, wodurch ganz genau sich typisches „gutes“ bzw. „böses“ Verhalten der Figuren eigentlich auszeichnet. Dadurch dass die Beurteilung der „Güte bzw. Boshaftigkeit“ von Figuren in dieser Studie anhand von Skalenwerten erfolgte, die sich auf das *gesamte* Verhalten einer Figur in einem Film bezogen,

lässt sich über deren konkrete „gute“ und „böse“ Verhaltensakte in einzelnen Filmszenen nichts aussagen. Um eine hinreichende Antwort auf die Frage zu erhalten, was genau „gutes“ und „böses“ Verhalten in Animationsfilmen für Kinder tatsächlich ausmacht und in den Blick zu nehmen, wie genau typische „gute“ bzw. „böse“ Figuren aussehen, wären daher mit Blick auf zukünftige Forschung ergänzende *qualitative* inhaltsanalytische Ansätze sinnvoll.

Gleiches gilt für die Untersuchung der Darstellung von animierten Filmfiguren, die eine Wandlung ihrer „Güte bzw. Boshaftigkeit“ durchmachten. Auch hier erweisen sich die Ergebnisse der eigenen Inhaltsanalyse zwar als geeignet zur Beschreibung typischer demografischer, physischer, sprachlicher sowie persönlichkeits- und verhaltensbezogener Merkmale dieser Figuren, können jedoch kaum dabei helfen, zu spezifizieren, wodurch genau sich deren Wandlung typischerweise auszeichnet und was genau sie dazu bewegt, ihr Verhalten im Laufe einer Filmhandlung so grundlegend zu ändern. Zur Erforschung dieser Thematik wären ebenfalls ergänzende qualitative, aber auch weitere quantitative Studien sinnvoll. Als Limitation dieser Inhaltsanalyse kann besonders betrachtet werden, nicht zusätzlich eine Variable einbezogen zu haben, die sich auf den Hauptgrund einer Figur bezog, ihr Verhalten grundlegend (von „böse“ zu „gut“ oder von „gut“ zu „böse“) zu ändern.

Insgesamt stellt die Darstellung von Gut und Böse in animierten Kinderfilmen eine Thematik dar, die anhand der eigenen quantitativen Inhaltsanalyse keinesfalls erschöpfend untersucht wurde. Die Ergebnisse sollten daher als Ausgangspunkt für zukünftige weitere Untersuchungen begriffen werden. Nicht nur in qualitativer, sondern auch in quantitativ-inhaltsanalytischer Hinsicht sind noch einige, in dieser Studie nicht berücksichtigte Merkmale denkbar, deren Untersuchung in Verbindung mit dem Merkmal der „Güte bzw. Boshaftigkeit“ animierter Filmfiguren sich als lohnenswert erweisen könnte. Was demografische Merkmale angeht, sind hier z.B. der Beziehungsstatus und die ethnische Zugehörigkeit der Figuren zu nennen. Letztere Variable wurde in dieser Studie nicht berücksichtigt, da davon ausgegangen wurde, dass eine Vielzahl der Figuren ohnehin nicht menschlich war, sodass sich gar keine sinnvollen Angaben über deren ethnischen Hintergrund machen ließen. Da sich jedoch schon bei der Literaturrecherche für diese Arbeit Hinweise darauf fanden, dass auch die Darstellungen nicht-menschlicher Figuren manchmal eindeutig auf ethnische Bevölkerungsgruppen anspielen (z.B. Pimentel und Velázquez, 2009) und sich dies in der eigenen Untersuchung beim Anschauen mancher Filme (v.a. *Shrek 2-3* und *Der Gestiefelte Kater*) bestätigte, sollte in zukünftigen quantitativen Inhaltsanalysen im Idealfall auch der ethnische Hintergrund von Figuren nicht mehr unberücksichtigt bleiben. Dadurch könnten auch möglicherweise bestehende Stereotype in animierten Kinderfilmen; etwa dahingehend,

dass Figuren, die ethnischen Minderheiten angehören, vielleicht tendenziell „böser“ dargestellt sind, besser aufgedeckt werden.

In Bezug auf sprachliche Merkmale wie der „Stimmtiefe“ und dem „Vorhandensein eines Dialektes“ der Filmfiguren ist aufgrund der Befunde dieser Studie möglicherweise der Schluss zu ziehen, dass ein Einbeziehen der Variablen in zukünftigen Inhaltsanalysen der Darstellung von Gut und Böse in animierten Kinderfilmen getrost außen vor gelassen werden kann, da keine signifikanten Ergebnisse zu erwarten sind. Andererseits ist es immer noch möglich, dass sich in zukünftigen Animationsfilmen für Kinder doch noch markante Zusammenhänge zwischen sprachlichen Merkmalen und der „Güte bzw. Boshaftigkeit“ von Filmfiguren zeigen. Ohnehin gilt für alle Merkmale, die sich in dieser Inhaltsanalyse nicht als bedeutsame Faktoren erwiesen, dass ihnen nicht allein deswegen in zukünftigen Inhaltsanalysen keine Beachtung mehr geschenkt werden sollte. Angesichts der Vielzahl jährlich neu erscheinender Animationsfilme ist es durchaus denkbar, dass sich auch „Darstellungs-Trends“ ändern und für Figuren in zukünftigen Filme ganz andere Merkmale charakteristisch sein werden als dies noch bei den hier untersuchten Charakteren der Fall war.

Eine weitere Limitation dieser Studie, die sich auf sprachliche Merkmale bezieht, besteht darin, dass in dieser Inhaltsanalyse nur deutsch synchronisierte Filmversionen untersucht wurden, sodass die Befunde nicht ohne Weiteres auf die englischsprachigen Originalversionen oder weitere Synchronfassungen übertragbar sind. Es ist aber möglich, dass sprachliche Merkmale in anderssprachigen Filmversionen auch stärker oder weniger stark mit der Darstellung der „Güte bzw. Boshaftigkeit“ der Filmfiguren zusammenhängen. Interessant wäre daher im Hinblick auf zukünftige inhaltsanalytische Forschung auch eine Studie, in der Vergleiche zwischen sprachlichen Merkmalen von Figuren in der englischsprachigen Originalversion und in verschiedenen Synchronfassungen der Filme gezogen werden.

In Bezug auf persönlichkeits- und verhaltensbezogene Merkmale ist zu beachten, dass sich in dieser Inhaltsanalyse bei den Variablen „Intelligenz“ und „Mut“ verhältnismäßig schlechte Werte bei der Berechnung der Intercoder-Reliabilität ergaben (s. Kapitel 3.4). Somit sind die Ergebnisse, die sich auf diese beiden Variablen beziehen, mit besonderer Vorsicht zu betrachten, da sie womöglich relativ stark subjektiv gefärbt sind. Möglicherweise sollte daher in den Analyseinstrumenten zukünftiger Inhaltsanalysen noch genauer bzw. verständlicher erläutert werden, was unter „Intelligenz“ und „Mut“ verstanden werden soll als dies im Kategoriensystem dieser Arbeit der Fall war (s. Anhang A2). Ein weiteres verhaltensbezogenes Merkmal, dessen genauere Untersuchung in künftigen quantitativen Inhaltsanalysen sinnvoll sein könnte, ist die „Aggressivität“ der Figuren, die ebenfalls anhand

von Skalenwerten erfasst werden könnte. Ein negativer Zusammenhang zwischen „Güte bzw. Boshaftigkeit“ und „Aggressivität“ erscheint dabei sehr wahrscheinlich und konnte in einer vergleichbaren Studie nachgewiesen werden (Bazzini et al., 2010, S. 2694). Eine genauere Untersuchung dieses Zusammenhangs in weiteren Studien wäre aber interessant, da sich in älteren Inhaltsanalysen bereits zeigte, dass sich mitunter auch „gute“ Figuren in animierten Kinderfilmen aggressiv verhalten (z.B. Yokota & Thompson, 2000, S. 2717).

### 5.3.2 *Weiterer Forschungsbedarf im Hinblick auf Rezeptions- und Wirkungsstudien*

Um ein Verständnis dafür zu gewinnen, welche Wirkung die Darstellung von Gut und Böse in animierten Spielfilmen auf Kinder haben kann und wie filmische Inhalte von Kindern wahrgenommen und verarbeitet werden, sind über reine Inhaltsanalysen hinausgehende Rezeptions- und Wirkungsstudien nötig. Ausgehend von der bisherigen Forschungslage lässt sich noch immer relativ wenig darüber sagen, wie durch das Anschauen der Filme Einstellungen, Überzeugungen oder Verhaltensweisen von Kindern beeinflusst werden können (s. Kapitel 2). In jedem Fall ist neben den reinen Inhalten der Filme von einer Vielzahl weiterer Faktoren auszugehen, die vor, während und nach der Rezeptionssituation einen Einfluss darauf haben, ob das Anschauen bestimmte Wirkungen nach sich zieht.

Durch (labor-)experimentelle Forschungsdesigns konnten unmittelbare Effekte der Rezeption von Cartoons auf späteres Verhalten von (Vorschul-)Kindern nachgewiesen werden (z.B. Bandura, 1963a, Forge & Phemister, 1987, Sanson & Di Muccio, 1993). Um aber verlässliche Aussagen dazu treffen zu können, ob sich ähnliche Effekte auch bei der Rezeption animierter *Spielfilme* ergeben, sollten künftig als experimentelle Stimuli häufiger animierte Spielfilme verwendet werden und nicht mehr nur TV-Cartoons, wie dies bislang meist der Fall war. TV-Cartoons unterscheiden sich trotz des gemeinsamen Merkmals animierter Darstellungen von Spielfilmen schon allein aufgrund der Länge zu stark, als dass Befunde zur Wirkung des Anschauens von Cartoons ohne Weiteres auf die Wirkung des Anschauens animierter Spielfilme übertragen werden können. Auch das Zeigen einzelner Filmszenen wäre vermutlich schon eine zu erwägende Alternative. Bei der Auswahl der Szenen könnten z.B. verschiedene Bedingungen variiert werden: In einer Szene könnte etwa zu sehen sein, wie das Verhalten einer „guten“ Filmfigur positive Konsequenzen nach zieht

und in einer anderen Szene, wie deren Verhalten negative Konsequenzen hat; in zwei weiteren Szenen könnte dann noch zu sehen sein, wie das Verhalten einer „bösen“ Figur positive bzw. negative Konsequenzen nach sich zieht. In einer entsprechenden Labor-Studie könnten dann Kinder einer von vier experimentellen Bedingungen zugeordnet werden, in der sie jeweils einen der vier Ausschnitte zu sehen bekommen und danach z.B. in ihrem Spielverhalten beobachtet werden. Auf diese Weise könnte zumindest in Ansätzen erforscht werden, inwieweit sich die Darstellung von Gut und Böse und die Darstellung von Verhaltenskonsequenzen in animierten Spielfilmen auf das Verhalten von Kindern auswirken kann und ob z.B. durch eine hohe „Güte“ einer Filmfigur die Imitation von Verhaltensweisen dieser Figur wahrscheinlicher wird. Nach Möglichkeit könnten bei solchen Studien auch weitere experimentelle Bedingungen geschaffen werden, in denen z.B. das Geschlecht, das Alter und der „Typ“ des im Filmausschnitt gezeigten Charakters variiert wird. Dadurch könnte letztlich mehr über die Relevanz, die den Befunden dieser Inhaltsanalyse im Hinblick auf ihr Wirkungspotenzial tatsächlich zugesprochen werden kann, herausgefunden werden.

Ob experimentelle Untersuchungen nach diesem Muster auch wesentlich dazu beitragen können, Wirkungen des Anschauens von Animationsfilmen auf Einstellungen und Überzeugungen von Kindern zu erklären, erscheint aber eher fraglich, da solche kognitiven Wirkungen vermutlich eher subtiler Art sind und sich erst längerfristig durch das regelmäßige Anschauen solcher Filme ergeben. So zeigte z.B. in einer experimentellen Studie von Bazzini et al. (2010, S. 2687) das Anschauen eines Zeichentrickfilmes, in dem der Zusammenhang zwischen der „Güte“ der Figuren und ihrer Attraktivität entweder besonders hoch oder besonders niedrig war, keinerlei Einfluss auf die spätere Bewertung physisch attraktiver und unattraktiver Menschen (s. Kapitel 2). Neben reinen Laborstudien wären daher wohl auch mehr Langzeit-Untersuchungen im Feld sinnvoll. Zur Erforschung der Frage, ob regelmäßiges Anschauen von Animationsfilmen dazu beiträgt, dass filmische Darstellungen „guter“ und „böser“ Figuren sowie „guten“ und „bösen“ Verhaltens die Realitäts-Vorstellungen der Kinder beeinflussen, könnten z.B. die gleichen Kinder an verschiedenen Zeitpunkten zu ihrem Filmkonsum und ihren Überzeugungen davon, was „gute“ und „böse“ Menschen auszeichnet, befragt werden. Die genauen Fragen wären dabei an das jeweilige Alter der Kinder anzupassen, außerdem wären die Angaben zum Filmkonsum idealerweise durch Elternangaben zu ergänzen. Es wäre zudem darauf zu achten, so viele Drittvariablen wie möglich, die auch einen Einfluss auf die gemessenen Kognitionen haben könnten, mit einzubeziehen, um am Ende möglichst verlässliche Aussagen dazu treffen zu können, inwieweit Einstellungen, Überzeugungen etc. tatsächlich durch den Film-Konsum und die

rezipierten Filminhalte erklärt werden können. Auch wenn die festgestellten Effekte bei Längsschnitt-Analysen dieser Art womöglich schwächer ausfallen als in Laborstudien, wären deren Befunde aufgrund der „künstlichen“ Situation vieler Laborstudien, gleichzeitig möglicherweise eher auf reale Verhältnisse übertragbar. Gleichwohl weisen auch Langzeit-Untersuchungen einige Schwierigkeiten auf und sind vor allem sehr aufwendig.

Neben den bisher erwähnten Wirkungsstudien sollten auch Untersuchungen als vielversprechend betrachtet werden, in denen die Wahrnehmung filmischer Inhalte aus der Perspektive der Kinder im Fokus steht. In Bezug auf die Darstellung von Gut und Böse könnten Kinder in solchen Rezeptionsstudien z.B. während oder unmittelbar nach dem Anschauen eines Films dazu befragt werden, welche Figuren sie als „gut“ und als „böse“ empfinden und woran sie diese Beurteilungen festmachen. Dies wäre auch deshalb sinnvoll, da keineswegs sicher ist, ob Kinder unter „gut“ und „böse“ das Gleiche verstehen wie Erwachsene. Das Verständnis der kindlichen Wahrnehmung und kognitiven Verarbeitung filmischer Inhalte kann durch entsprechende Studien vermutlich bereichert werden. Martins und Wilson (2012, S. 14) weisen darauf hin, dass in künftigen Untersuchungen dieser Art vor allem in den Blick genommen werden sollte, wie Kinder sehr komplexe Figuren wahrnehmen und bewerten, die sowohl „gutes“ als auch „böses“ Verhalten zeigen. Dieser Hinweis erscheint auch mit Blick auf die Befunde dieser Inhaltsanalyse wichtig: Der hier festgestellte Anteil der Figuren mit einer grundlegenden Wandlung ihrer „Güte bzw. Boshaftigkeit“ war zwar verhältnismäßig eher gering, ist aber beachtenswert, da viele dieser Figuren wichtige Rollen innerhalb der Filmhandlung einnahmen. Gerade diese Figuren zeichneten sich durch eine besondere Komplexität aus und zeigten sowohl „gutes“ als auch „böses“ Verhalten. In zukünftigen Rezeptionsstudien vor allem die kindliche Wahrnehmung, Beurteilung und Interpretation dieser Figuren zu untersuchen, wäre daher mit Sicherheit ein interessantes Unterfangen, um mehr über das kindliche Verständnis von Gut und Böse zu erfahren.

Alles in allem existieren verschiedene Möglichkeiten, um Wirkungen des Anschauens animierter Spielfilme auf Kinder zu untersuchen, die gleichzeitig alle mit spezifischen Schwierigkeiten behaftet sind. Vor allem der Einsatz mehrerer Methoden wäre daher lohnenswert, um so viel wie möglich darüber in Erfahrung zu bringen, wie sich die Darstellung von Gut und Böse in diesen Filmen auf kindliche Einstellungen, Überzeugungen, Vorstellungen, Verhaltensweisen etc. auswirken kann.

## Literaturverzeichnis

- Aust, P.J. & Everhart, K. (2007, May). *What is your child watching? A content analysis of violence in Disney animated films: Scene 1*. Paper presented at the 57<sup>th</sup> Annual Conference for the International Communication Association, San Francisco, CA. Retrieved June 11, 2015, from [http://citation.allacademic.com/meta/p\\_mla\\_apa\\_research\\_citation/1/7/1/2/6/pages171268/p171268-1.php](http://citation.allacademic.com/meta/p_mla_apa_research_citation/1/7/1/2/6/pages171268/p171268-1.php).
- Bandura, A., Ross, D. & Ross, S. (1963a). Imitation of film-mediated aggressive models. *Journal of Abnormal and Social Psychology, 66*, 3-11.
- Bandura, A., Ross, A. & Ross, S. (1963b). Vicarious reinforcement and imitative learning. *Journal of Abnormal and Social Psychology, 67*, 601-607.
- Bandura, A. (1965). Influence of models' reinforcement contingencies on the acquisition of imitative responses. *Journal of Personality and Social Psychology, 6*, 589-595.
- Bandura, A. (2001). Social cognitive theory of mass communication. *Media Psychology, 3*, 265-299.
- Bazzini, D., Curtin, L., Joslin, S., Regan, S., Martz, D. (2010). Do animated Disney characters portray and promote the Beauty-Goodness stereotype? *Journal Of Applied Social Psychology, 40*, 2687-2709.
- Beveridge, A. (1996). Images of madness in the films of Walt Disney. *Psychiatric Bulletin, 20*, 618-620.
- Birthsiel, J. (2014). How body, heterosexuality and patriarchal entanglements mark non-human characters as male in CGI-animated children's films. *Journal of Children and Media, 8*, 336-352.
- Blumberg, F.C., Bierwirth, K.P. & Schwartz, A.J. (2008). Does cartoon violence beget aggressive behavior in real life? An opposing view. *Early Childhood Education Journal, 36*, 101-104.

- Bonfadelli, H. & Friemel, T.N. (2011). *Medienwirkungsforschung* (4., völlig überarbeitete Aufl.). Konstanz/München: UVK.
- Brydon, S.G. (2009). Men at the heart of mothering: Finding mother in *Finding Nemo*. *Journal of Gender Studies*, 18, 131-146.
- Collins, W.A., Sobol, B.L. & Westby, S. (1981). Effects of adult commentary on children's comprehension and inferences about a televised aggressive portrayal. *Child Development*, 52, 158-163.
- Cox, M., Garret, E., Graham, J.A. (2005). Death in Disney films: Implications for children's understanding of death. *Omega: Journal of Death & Dying*, 50, 267-280.
- Coyne, S.M. & Whitehead, E. (2008). Indirect aggression in animated Disney films. *Journal of Communication*, 58, 382-395.
- Davidson, E.S., Yasuna, A. & Tower, A. (1979). The effects of television cartoons on sex-role stereotyping in young girls. *Child Development*, 50, 597-600.
- Dion, K., Berscheid, E. & Walster, E. (1972). What is beautiful is good. *Journal of Personality and Social Psychology*, 24, 285-290.
- Eagly, A.H., Ashmore, R.D., Makhijani, M.G., Longo, L.C. (1991). What is beautiful is good, but ...: A meta-analytic review of research on the Physical Attractiveness Stereotype. *Psychological Bulletin*, 110, 109-128.
- England, D.E., Descartes, L., Collier-Meek, M.A. (2011). Gender role portrayal and the Disney Princess. *Sex Roles*, 64, 555-567.
- Faherty, V.E. (2001). Is the mouse sensitive? A study of race, gender, and social vulnerability in Disney animated films. *SIMILE: Studies In Media & Information Literacy Education*, 1 (3), 1-8.
- Flavell, J.H. (1986). The development of children's knowledge about the Appearance-Reality Distinction. *American Psychologist*, 41, 418-425.
- Flynn, K. (2010). Fat and the land: Size stereotyping in Pixar's up. *Children's Literature Association Quarterly*, 35, 435-442.

- Forge, K.L.S. & Phemister, S. (1987). The effect of prosocial cartoons on preschool children. *Child Study Journal*, 17, 83-85.
- Fouts, G., Callan, M., Piasentin, K. & Lawson, A. (2006). Demonizing in children's television cartoons and Disney animated films. *Child Psychiatry & Human Development*, 37, 15-23.
- Gerbner, G. (1969). Toward „Cultural Indicators“: The analysis of mass mediated message systems. *AV Communication Review*, 17, 137-148.
- Gerbner, G., Gross, L., Morgan, M. & Signorielli, N. (1980): Aging with television. Images on television drama and conceptions of social reality. *Journal of Communication*, 30, 37-47.
- Giroux, H.A. (1999). Ist Disney gut für Ihre Kinder? *Beiträge Jugendliteratur und Medien*, 51, 3-14.
- Gleich, U. (2007). Aggression, Gewalt und prosoziales Verhalten im Kommunikationskontext. In U. Six, U. Gleich & R. Gimmler (Hrsg.), *Kommunikationspsychologie und Medienpsychologie* (S. 158-177).
- Götz, M. (2006). Kinderfantasie und Medien – Eine erste Annäherung über den Forschungsstand. In M. Götz (Hrsg.), *Mit Pokémon in Harry Potters Welt. Medien in den Fantasien von Kindern* (S. 15-25). München: kopaed.
- Götz, M. (2007). Die Fernsehfiguren der Kinder ...und die Frage, was eine Fernsehfigur erfolgreich macht. *Televizion*, 20, 22-27.
- Götz, M. (2014). Angst beim Fernsehen. Eine Repräsentativbefragung von Kindern und Jugendlichen. *Televizion*, 27, 28-33.
- Herbozo, S., Tantleff-Dunn, S., Gokee-Larose, J. & Thompson, J.K. (2004). Beauty and thinness in children's media: A content analysis. *Eating Disorders*, 12, 21-34.
- Hoffner, C. & Cantor, J. (1985). Developmental differences in responses to a television character's appearance and behavior. *Developmental Psychology*, 21, 1065-1074.
- Hurley, D.L. (2005). Seeing White: children of color and the Disney Fairy Tale Princess. *The Journal of Negro Education*, 74, 221-232.

- Kaiser Family Foundation (2003). *Zero to six: Electronic media in the lives of infants, toddlers, and preschoolers*. Menlo Park: Kaiser Family Foundation.
- Klein, H. & Shiffman, K.S. (2012). Verbal aggression in animated cartoons. *International Journal of Child and Adolescent Health*, 5, 7-19.
- Kleiter, E.F. (1997). *Film und Aggression – Aggressionspsychologie. Theorie und empirische Ergebnisse mit einem Beitrag zur Allgemeinen Aggressionspsychologie*. Weinheim: Deutscher Studien Verlag.
- Kunczik, M. & Zipfel, A. (2006). *Gewalt und Medien. Ein Studienbuch*. (5., völlig überarbeitete Aufl.). Köln: Böhlau.
- Lacroix, C. (2004). Images of animated others: The orientalizing of Disney's cartoon heroines from *The Little Mermaid* to *The Hunchback of Notre Dame*. *Popular Communication*, 2, 213-229.
- Langlois, J., Roggman, L. & Riesen-Danner, L. (1990). Infants' differential social responses to attractive and unattractive faces. *Developmental Psychology*, 2, 153-159.
- Lawson, A. & Fouts, G. (2004). Mental illness in Disney animated films. *Canadian Journal of Psychiatry*, 49, 310-314.
- Martins, N. & Wilson, B.J. (2012). Mean on the screen: Social aggression in programs popular with children. *Journal of Communication*, 62, 991-1009.
- Mares, M.L. (1998). Children's use of VCRs. *The ANNALS of the American Academy of Political and Social Science*, 557, 120-131.
- Mast, G. & Kavin, B. (1996). *A short history of the movies* (6<sup>th</sup> ed.). Boston: Allyn & Bacon.
- Morgan, M. & Shanahan, J. (1997). Two decades of cultivation research: An appraisal and meta-analysis. In B.R. Burleson & A.W. Kunkel (Eds.), *Communication Yearbook 20* (p. 1-45). Thousand Oaks: Sage.
- Morgan, M., Shanahan, J. & Signorielli, N. (2009). Growing up with television: Cultivation processes. In J. Bryant & M.B. Oliver (Eds.), *Media Effects. Advances in theory and research* (p. 34-49). New York/London: Routledge.

- Nathanson, A.I. & Cantor, J. (2000). Reducing the aggression-promoting effect of violent cartoons by increasing children's fictional involvement with the victim: A study of active mediation. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 44, 125-142.
- Nathanson, A.I., Wilson, B.J., McGee, J. & Sebastian, M. (2002). Counteracting the effects of female stereotypes on television via active mediation. *Journal of Communication*, 52, 922-937.
- Neuß, N. (2001). *Phantasiegefährten. Warum Kinder unsichtbare Freunde erfinden. Psychologie, Ursachen, Umgang*. Weinheim: Beltz.
- Padilla-Walker, L.M., Coyne, S.M., Fraser, A.M. & Stockdale, L.A. (2013). Is Disney the nicest place on earth? A content analysis of prosocial behavior in animated Disney films. *Journal of Communication*, 63, 393-412.
- Paik, H. & Comstock, G. (1994). The effects of television violence on antisocial behavior: A meta-analysis. *Communication Research*, 21, 516-546.
- Peters, K.M. & Blumberg, F.C. (2002). Cartoon violence: Is it as detrimental to preschoolers as we think? *Early Childhood Education Journal*, 29, 143-146.
- Pimentel, O. & Velázquez, P. (2009). Shrek 2: An appraisal of mainstream animation's influence on identity. *Journal of Latinos and Education*, 8, 5-21.
- PKS (Polizeiliche Kriminalstatistik) Bundeskriminalamt, 2014. Abgerufen am 28. August, 2015, von [http://www.bka.de/DE/Publikationen/PolizeilicheKriminalstatistik/pks\\_\\_node.html?\\_\\_nnn=true](http://www.bka.de/DE/Publikationen/PolizeilicheKriminalstatistik/pks__node.html?__nnn=true).
- Pürer, H. (2003). *Publizistik- und Kommunikationswissenschaft. Ein Handbuch*. Konstanz: UVK.
- Ramsey, J. & Langlois, J. (2002). Effects of the „beauty is good“ stereotype on children's information processing. *Journal of Experimental Child Psychology*, 81, 320-340.
- Robinson, T., Callister, M., Magoffin D. & Moore, J. (2007). The portrayal of older characters in Disney animated films. *Journal of Aging Studies*, 21, 203-213.

- Rossmann, C. (2013). Kultivierungsforschung. In W. Schweiger & A. Fahr (Hrsg.), *Kultivierungsforschung: Idee, Entwicklung und Integration* (S. 207-223). Wiesbaden: Springer.
- Ryan, E.L. & Hoerrner, K.L. (2004). Let your conscience be your guide: Smoking and drinking in Disney's animated classics. *Mass Communication & Society*, 7, 261-278.
- Sanson, A. & Di Muccio, C. (1993). The influence of aggressive and neutral cartoons and toys on the behaviour of preschool children. *Australian Psychologist*, 28, 93-99.
- Signorielli N. (1989). Television and conceptions about sex roles: maintaining conventionality and the status quo. *Sex Roles*, 21, 341-360.
- Six, U., Gimmler, R. & Vogel, I. (2003). *Medienerziehung in der Familie. Ein Lightfaden. Anregungen und Hilfestellungen für Eltern*. Kiel: Unabhängige Landesanstalt für Rundfunk und neue Medien (ULR). Abgerufen am 30. Juli, 2015, von <http://www.ma-hsh.de/cms/upload/downloads/schriftreihen/broschuere20.pdf>
- Six, U. & Gimmler, R. (2007). Kommunikationskompetenz, Medienkompetenz und Medienpädagogik. In U. Six, U. Gleich & R. Gimmler (Hrsg.), *Kommunikationspsychologie und Medienpsychologie* (S. 271-296). Weinheim und Basel: Beltz.
- Six, U., Gleich, U. & Gimmler, R. (2007). Kommunikationspsychologie. In U. Six, U. Gleich & R. Gimmler (Hrsg.), *Kommunikationspsychologie und Medienpsychologie* (S. 21-50). Weinheim und Basel: Beltz.
- Smith, S.L., Pieper, K.M., Granados, A. & Choueiti, M. (2010). Assessing gender-related portrayals in top-grossing G-rated films. *Sex Roles*, 62, 774-786.
- Tanner, L.R., Haddock, S.A., Zimmerman, T.S. & Lund, L.K. (2003). Images of couples and families in Disney feature-length animated films. *The American Journal of Family Therapy*, 31, 355-373.
- Thompson, T.L. & Zerbinos, E. (1997). Television cartoons: Do children notice it's a boy's world? *Sex Roles*, 37, 415-431.

- Towbin, M.A., Haddock, S.A., Zimmerman, T.S., Lund, L.K. & Tanner, L.R. (2003). Images of gender, race, age, and sexual orientation in Disney feature-length animated films. *Journal of Feminist Family Therapy, 15*, 19-44.
- Wasko, J. (2001). *Understanding Disney: The manufacture of fantasy*. Cambridge: Polity.
- Yokota, F. & Thompson, K.M. (2000). Violence in G-rated animated films. *Journal of the American Medical Association, 24*, 2716-2720.

## Anhang

Anhang A Codebuch für die quantitative Inhaltsanalyse der Darstellung von Gut und Böse in animierten Spielfilmen für Kinder.....	143
A1 Allgemeine Erläuterungen zum Kodiervorgang (für die Zweitkodierer).....	143
A2 Kategoriensystem der Arbeit.....	145
A3 Kurzzusammenfassung des Kategoriensystems in Tabellenform.....	177
A4 Beispielkodierbögen (unausgefüllt).....	179
A5 Beispielkodierbögen (ausgefüllt).....	187
A6 Tabelle zur Übersetzung der einzelnen Kategorien/Merkmalausprägungen in numerische Form.....	195
Anhang B Liste der analysierten Filmfiguren mit einer Wandlung ihrer Güte bzw. Boshaftigkeit .....	197
Anhang C Erläuterungen zum SPSS-Datensatz.....	200

## Anhang A

### Codebuch für die quantitative Inhaltsanalyse der Darstellung von Gut und Böse in animierten Spielfilmen für Kinder

#### *A1 Allgemeine Erläuterungen zum Kodiervorgang (für die Zweitkodierer)*

Für jeden zu kodierenden Animationsfilm liegen nachfolgend jeweils zwei Kodierbögen in Tabellenform vor. In den Tabellenzeilen sind dabei jeweils die Figuren aufgelistet, die in einem Film vorkommen. In den Tabellenspalten sind jeweils die Untersuchungsmerkmale (Variablen) aufgelistet, hinsichtlich derer die Figuren beurteilt (kodiert) werden sollen. Diese Beurteilung (Kodierung) erfolgt, indem jeweils passende bzw. als passend empfundene Werte in die einzelnen Tabellenfelder eingetragen werden. Damit für den Kodierer klar ist, um welche zu beurteilenden Figuren es sich jeweils handelt, ist auf den Kodierbögen zusätzlich zu deren Namen oder Kurzbeschreibungen auch jeweils in Klammern eine Zeitangabe (in Stunden, Minuten und Sekunden) angegeben, die sich auf eine Szene bezieht, in der die entsprechende Figur im Film zu sehen ist. Somit kann man bei Unsicherheit, um welche zu beurteilende Figur es genau geht, einfach den Film an entsprechend angegebener Stelle stoppen, um sich noch einmal zu vergewissern, um wen es sich handelt. Sollten entsprechende Unsicherheiten bestehen, wird sogar ausdrücklich darum gebeten, so vorzugehen, damit auch wirklich die richtige Figur beurteilt wird!

Die Tabellenspalten entsprechen den zu untersuchenden Merkmalen bzw. Variablen. Diese Merkmale und ihre jeweiligen Ausprägungen bzw. Kategorien werden im nachfolgend beschriebenen Kategoriensystem erläutert. Das Kategoriensystem ist für den Kodiervorgang unverzichtbar und sollte daher vor dem Anschauen der Filme und den Beurteilungen der vorkommenden Figuren sorgfältig durchgelesen werden. Das Kategoriensystem enthält die grundlegenden Informationen darüber, wie die einzelnen Kategorien bei einem Merkmal lauten und unter welchen Voraussetzungen sie zutreffen. Somit gibt es Auskunft darüber, welche Werte überhaupt in die einzelnen Tabellenfelder eingetragen werden können und informiert darüber, unter *welchen* Bedingungen sinnvollerweise *welche* Werte eingetragen werden sollten. Durch die ausführlichen Beschreibungen der einzelnen Merkmale und ihrer Kategorien im Kategoriensystem soll gewährleistet sein, dass es dem Kodierer gelingt, die Figuren den jeweils passenden Merkmalskategorien zuzuordnen.

Wichtig ist beim Kodieren eines Film noch, dass Kodierbogen 1 immer direkt während des Anschauens des Filmes auszufüllen ist, während Kodierbogen 2 im Unterschied dazu erst kurz nach dem Ende des Films auszufüllen ist. Dies liegt daran, dass es bei Kodierbogen 2 um Merkmale geht, über die sich erst eine Aussage machen lässt, wenn man den kompletten Film gesehen und somit das Verhalten der Figuren über die gesamte Laufzeit des Films hinweg berücksichtigen und in seine Wertung miteinbeziehen kann. Wie bereits gesagt wurde, empfiehlt sich auf jeden Fall, sich mit dem erläuterten Kategoriensystem und den beiden Kodierbögen schon vor Beginn des Kodiervorgangs ausgiebig zu beschäftigen, diese sorgfältig durchzulesen und bei Schwierigkeiten beim Kodiervorgang auf die Erläuterungen im Kategoriensystem zurück zu greifen.

Wichtig ist außerdem, dass die Figuren auf den Kodierbögen jeweils immer **nur einer** der jeweiligen Kategorien eines Merkmals zugeordnet werden. Im Kategoriensystem ist stets angegeben, welche Kategorien (also welche Werte) bei den einzelnen Merkmalen möglich sind. Es reicht völlig aus, beim Kodieren jeweils die im Kategoriensystem angegebenen Kürzel für die Kategorien in die Tabellenfelder zu schreiben (also z.B. ein „m“ für „männlich“ beim Merkmal „Geschlecht“). Für Rückfragen jedweder Art stehe ich gern zur Verfügung!  
Vielen Dank für das Kodieren der Filme!

## *A2 Kategoriensystem der Arbeit*

Im Folgenden werden die einzelnen Merkmale bzw. Variablen und ihre Kategorien beschrieben, hinsichtlich derer die Figuren in den Animationsfilmen beurteilt werden sollen. Die Reihenfolge in der die einzelnen Merkmale beschrieben werden, entspricht dabei der Reihenfolge, in der sie auch in den Tabellenspalten der beiden Kodierbögen aufgelistet sind.

### Merkmal/Variable 1: Geschlecht

Bei jeder Filmfigur soll angegeben werden, welches Geschlecht sie hat.

Die möglichen Kategorien lauten hierbei:

- **männlich (m)**,
- **weiblich (w)** und
- **nicht bestimmbar (/)**

#### Wichtig:

Es ist davon auszugehen, dass sich das Geschlecht auch bei Figuren, wie Tieren oder Fantasiewesen durch die Art ihres Aussehens und/oder durch ihre Stimme und/oder durch ihren Namen in den meisten Fällen eindeutig bestimmen lässt.

In Fällen, in denen aber weder durch das Aussehen noch durch die Stimme noch durch den Namen der Figur völlig eindeutig ist, ob es sich um einen männlichen oder um einen weiblichen Charakter handelt, soll die Kategorie „nicht bestimmbar“ ausgewählt werden. Beispiele für Fälle, in denen das Geschlecht einer Figur nicht bestimmbar ist, sind komplett stumme Figuren, bei denen sich auch anhand ihres Aussehens keine eindeutige Aussage über das Geschlecht machen lässt. (Beispielfigur: ein Hai, der den Charakter Mort im Film *Madagascar 2* verfolgt) Weitere Beispiele für Fälle, in denen sich das Geschlecht nicht eindeutig bestimmen lässt, sind Figuren, bei denen zwar das Aussehen weiblich, die Stimme jedoch männlich ist. (Beispielfiguren: ein sprechender Frosch in einer Bar im Film *Shrek 2* und die böse Stiefschwester im Film *Shrek 3*)

## Merkmals/Variable 2: „Typ“ bzw. Art

Bei jeder Filmfigur soll angegeben werden, um welchen „Typ“ bzw. um welche Art es sich bei ihr handelt.

Die möglichen Kategorien lauten dabei:

- **Mensch (M)**: Alle Figuren, bei denen es sich eindeutig um Menschen handelt, auch wenn diese eventuell gleichzeitig Eigenschaften haben oder Fähigkeiten besitzen, die es in der Realität nicht gibt (z.B. wenn sie über Superkräfte verfügen), sollen dieser Kategorie zugeordnet werden. (Beispielfiguren: Rapunzel aus dem Film *Rapunzel – Neu Verlobt*, Elsa und Anna aus dem Film *Die Eiskönigin*)
- **Tier (T)**: Alle Figuren, bei denen es sich um in der Realität ebenfalls existierende Tiere handelt (z.B. Löwen, Esel, Katzen etc.), selbst wenn sie im Film sprechen können oder in sonstiger Weise „vermenschlicht“ sind bzw. über Fähigkeiten verfügen, die echte Tiere nicht haben, sollen dieser Kategorie zugeordnet werden, und zwar auch dann, wenn die Tiere in der Gegenwart zwar nicht mehr existieren, in der Vergangenheit (z.B. in der Eiszeit) aber durchaus existierten. (Beispielfiguren: Der Gestiefelte Kater aus den Filmen *Shrek 2 und 3* und *Der Gestiefelte Kater*, alle Figuren aus dem Film *Ice Age 3*, einschließlich der Dinosaurier)
- **lebender Gegenstand (G)**: Alle Figuren, bei denen es sich um auch real existierende, jedoch in Wahrheit leblose Gegenstände handelt, die in den Filmen über Eigenschaften von Lebewesen verfügen und z.B. sprechen und/oder sich bewegen und/oder Gefühle empfinden können, sollen dieser Kategorie zugeordnet werden. „Gegenstand“ ist hierbei sehr weit zu fassen und es zählen hierbei sowohl künstlich hergestellte maschinelle Dinge als auch Lebensmittel oder sonstige Produkte natürlichen Ursprungs. (Beispielfiguren: alle Spielzeuge aus dem Film *Toy Story 2*, alle Roboter aus dem Film *Wall-E – Der Letzte räumt die Erde auf*, der Pfefferkuchenmann aus den Filmen *Shrek 1 bis 3*)
- **Fantasiewesen (F)**: Alle Figuren, bei denen es sich um Wesen handelt, die es in der Realität gar nicht gibt und die es auch nie gab, sollen dieser Kategorie zugeordnet werden. (Sprechende Tiere oder Gegenstände sollen also nicht in diese Kategorie fallen, da es sie ja in der Realität auch gibt, auch wenn dabei natürlich all die „vermenschlichten“ Eigenschaften, wie z.B. die Fähigkeit zu sprechen, wegfallen). (Beispielfiguren: Der Oger Shrek, der Drache sowie Zwerge, Feen, Elfen u.v.m. in den Filmen *Shrek 1-3*)

### Wichtig:

Es kommt vor, dass eine Figur sich innerhalb eines Filmes vorübergehend oder sogar für immer verwandelt und dadurch danach einem anderen „Typ“ entspricht als vorher. In einem solchen Fall ist für die Figur diejenige „Typ“-Kategorie auszuwählen, die dem Typ entspricht, dem die jeweilige Figur während des Großteils der Filmhandlung angehört. Die Zeitangabe bei dieser Figur, die auf den beiden Kodierbögen steht, bezieht sich in diesen Fällen auch stets auf Szenen, in denen diese Figur dem zu kodierenden „Typ“ entspricht.

### Beispiele:

- 1) Im Film *Shrek 1* ist die Figur Fiona eigentlich ein Mensch und als solcher auch die meiste Zeit zu sehen, verwandelt sich aber auch ab und zu und schließlich sogar endgültig in einen Oger. -> die Figur ist der Kategorie „Mensch“ zuzuordnen, da sie hier hauptsächlich als solcher zu sehen ist.
- 2) Im Film *Shrek 2* sind die Figuren Shrek und Fiona am Anfang Oger und sind auch die meiste Zeit als solche zu sehen, verwandeln sich aber für eine gewisse Zeit auch in Menschen. -> beide Figuren sind hier der Kategorie „Fantasiewesen“ zuzuordnen, da sie hauptsächlich als solche zu sehen sind.

### Merkmal/Variable 3: Physische Attraktivität

Jede Filmfigur soll darauf hin beurteilt werden, wie „unattraktiv“ oder „attraktiv“ sie ist, indem sie auf einer Skala von -2 bis 2 dem entsprechenden Wert zugeordnet wird.

Die genauen Kategorien lauten dabei:

- **eindeutig unattraktiv (-2)**
- **eher unattraktiv (-1)**
- **durchschnittlich attraktiv (0)**
- **eher attraktiv (1)**
- **eindeutig attraktiv (2)**
- **keine Wertung möglich (/) -nur in Ausnahmefällen auszuwählen**

Die folgenden Kurzbeschreibungen der einzelnen Kategorien sollen als Hilfestellung dienen, wie die Beurteilung der physischen Attraktivität funktionieren kann:

- **Eindeutig unattraktiv (-2):** Eine Figur soll dieser Kategorie zugeordnet werden, wenn die Merkmale der physischen Erscheinung der Figur nach westlichen kulturellen Maßstäben insgesamt als EINDEUTIG „unschön“ zu betrachten sind (mögliche Beispielfiguren: Zurg und der Restaurator im Film *Toy Story 2*).
- **Eher unattraktiv (-1):** Eine Figur soll dieser Kategorie zugeordnet werden, wenn die Merkmale der physischen Erscheinung der Figur nach westlichen kulturellen Maßstäben insgesamt als EHER „unschön“ zu betrachten sind (mögliche Beispielfiguren: der weiße Hai Bruce und der Hammerhai im Film *Findet Nemo*).
- **durchschnittlich attraktiv (0):** Eine Figur soll dieser Kategorie zugeordnet werden, wenn die Merkmale der physischen Erscheinung der Figur nach westlichen kulturellen Maßstäben insgesamt weder klar als „unschön“ oder „eher un schön“, noch klar als „schön“ oder „eher schön“ zu betrachten, sondern vielmehr „normal“ zu bewerten sind (mögliche Beispielfiguren: Die Bauarbeiter im Film *Oben*).
- **eher attraktiv (1):** Eine Figur soll dieser Kategorie zugeordnet werden, wenn die Merkmale der physischen Erscheinung der Figur nach westlichen kulturellen Maßstäben insgesamt als EHER „schön“ zu betrachten sind (mögliche Beispielfiguren: Agnes, Edith, Margo und Agentin Lucy Wilde im Film *Ich – Einfach unverbesserlich 2*).
- **eindeutig attraktiv (2):** Eine Figur soll dieser Kategorie zugeordnet werden, wenn die Merkmale der physischen Erscheinung der Figur nach westlichen kulturellen Maßstäben insgesamt als EINDEUTIG „schön“ zu betrachten sind (mögliche Beispielfiguren: Elsa und Anna im Film *Die Eiskönigin*).
- **keine Wertung möglich (/):** Eine Figur soll **nur dann** dieser Kategorie zugeordnet werden, wenn sie **weder** über eindeutige Gesichtsmarkmale (also v.a. eine klar erkennbare Augenpartie) **noch** über eine zumindest in Ansätzen vorhandene körperliche Statur verfügt. Als Figuren mit körperliche Statur gelten hierbei auch Tiere, wie Fische oder Quallen (z.B. in *Findet Nemo*) oder Spielzeuge mit Armen und Beinen oder vergleichbaren Attributen in *Toy Story 2* (Beispiel: Im Film *Shrek 2* wird in einer Szene ein Schrank zum Leben erweckt. Er kann danach zwar sprechen und bestimmte Handlungen ausüben, ändert sich aber kaum in seinem Aussehen, d.h. er verfügt weder über Gesichtszüge, noch über einen Körper im eigentlichen Sinne. Bei dieser Figur wäre daher tatsächlich die Beurteilung „keine Wertung möglich“ angebracht.).

### Wichtig:

Die Beurteilung, ob etwas bzw. jemand „unattraktiv“ oder „attraktiv“ ist, ist stets mit gewissen subjektiven Eindrücken verbunden. Dennoch soll zumindest versucht werden, bei dieser Bewertung ein möglichst objektives Urteil zu fällen. Vor allem sollen Persönlichkeitseigenschaften einer Figur bei dieser Beurteilung außen vor gelassen werden (d.h. eine Figur, die in einem Film die Rolle eines Helden annimmt, aber eher unattraktiv ist, soll nicht nur aufgrund ihres positiven Charakters einem hohen „Attraktivitäts-Wert“ zugeordnet werden). Eine Figur soll deshalb auch **sofort bei ihrem Auftreten** auf ihre physische Attraktivität hin bewertet werden, damit das Urteil so wenig wie möglich durch das spätere Verhalten der Figur im Laufe der Filmhandlung beeinflusst werden kann.

In die Beurteilung der physischen Attraktivität einer Figur soll deren gesamte physische Erscheinung mit einfließen, also sowohl körperliche Merkmale (z.B. ob eine Figur eher schlank oder korpulent ist) als auch Gesichts-Merkmale. Tritt der Fall auf, dass eine Figur weder über klar erkennbare Gesichtsmerkmale noch über erkennbare Körpermerkmale verfügt (z.B. ein reines sprechendes Gesicht), soll die physische Attraktivität der Figur trotzdem anhand der Gesichtsmerkmale einer der fünf Kategorien von -2 bis 2 beurteilt werden. Wenn der umgekehrte Fall eintritt und Körpermerkmale erkennbar sind, eindeutige Gesichtsmerkmale jedoch nicht, soll die physische Attraktivität der Figur trotzdem anhand der Körpermerkmale einer der fünf Kategorien von -2 bis 2 beurteilt werden. In solchen Fällen kann durchaus auch gerade das *Fehlen* von Gesichtszügen bzw. Körpermerkmalen wiederum selbst in die Bewertung der physischen Attraktivität mit einfließen (Beispiel: Die Figur des kopflosen Mannes in den Filmen *Shrek 2-3* wird womöglich schon durch genau dieses Merkmal eines fehlenden Kopfes einem eher schlechten „Attraktivitäts-Wert“ zugeordnet werden).

Völlig klar ist, dass die Bewertung der physischen Attraktivität bei menschlichen Figuren leichter anzugeben ist als bei nichtmenschlichen Figuren und dass z.B. die Bewertung bei Tieren womöglich auch schon allein davon abhängt, um welche Tierart es sich jeweils handelt (da z.B. ein Löwe vielleicht allgemein sowieso als „schöner“ angesehen wird als eine Ratte). Solche Bewertungsschwierigkeiten der physischen Attraktivität nicht-menschlicher Figuren fließen zwar wahrscheinlich automatisch in das eigene Urteil über entsprechende Figuren mit ein, dennoch soll möglichst genau auf die jeweils individuellen Gesichts- und Körpermerkmale der einzelnen Figuren geachtet werden, um sich trotz der gegebenen Schwierigkeiten zumindest ein *möglichst* objektives Urteil darüber zu bilden, inwieweit diese

jeweils als attraktiv, durchschnittlich oder unattraktiv anzusehen sind. Zumindest ein bisschen erleichtert wird ein ein solches Urteil über die physische Attraktivität nicht-menschlicher Figuren wahrscheinlich dann, wenn innerhalb eines Filmes mehrere Figuren einer bestimmten Gruppe auftreten, (also z.B. gleich mehrere Löwen oder mehrere Ratten im Film mitspielen, wie etwa in den Filmen *Madagascar 2* und *Ratatouille*). Dadurch werden die einzelnen Figuren dieser Gruppen nämlich vergleichbarer und man kann z.B. besser beurteilen, ob einer der Löwen attraktiver dargestellt ist als andere. Voraussetzung hierfür ist natürlich wiederum, dass die Figuren auch wirklich unterscheidbar sind und nicht z.B. alle Löwen oder Ratten exakt gleich aussehen.

### Wichtig:

Es ist möglich, dass eine Figur sich innerhalb eines Filmes vorübergehend oder sogar für immer verwandelt und dadurch danach attraktiver oder weniger attraktiv ist als vorher. Zu beurteilen ist solchen Fällen allerdings nur die physische Attraktivität der Figur so, wie sie im Großteil der Filmhandlung zu sehen ist. Weiterhin ist es möglich, dass eine Figur in einem Film in verschiedenen Altersphasen zu sehen ist. In solchen Fällen bezieht sich die Beurteilung der Attraktivität einer Figur nur auf die Altersphase, in der sie im Großteil des Films zu sehen ist. Die Zeitangaben, die bei den entsprechenden Figuren in den Kodierbögen angegeben sind, beziehen sich dabei stets auf Szenen, in denen die Figuren genau so zu sehen sind, wie sie auch beurteilt werden sollen.

Beispiele:

1) Im Film *Shrek – Der tollkühne Held (Shrek 1)* verwandelt sich die menschliche Prinzessin Fiona im Laufe des Films in einen Oger. -> Die Beurteilung der Attraktivität dieser Figur bezieht sich nur auf ihre menschliche Gestalt, da sie (anders als in *Shrek 2-3*) größtenteils in dieser Gestalt zu sehen ist.

2) Im Film *Oben* ist der Hauptcharakter Carl Fredricksen in einer Art „Einleitung“ am Anfang als Kind und Erwachsener zu sehen. In der eigentlichen Haupthandlung ist er aber durchgehend im Seniorenalter. -> Die Beurteilung der Attraktivität dieser Figur bezieht sich nur auf seine äußere Erscheinung als Senior, da er in dieser Lebensphase im Großteil des Films zu sehen ist.

## Merkmal/Variable 4: Alter/Lebensphase

Jede Filmfigur soll hinsichtlich ihres Alters beurteilt werden. Dabei sollen nicht konkrete Jahreszahlen geschätzt werden, da davon auszugehen ist, dass diese in den seltensten Fällen im Film genannt werden und es sehr schwierig ist, diese einzuschätzen (besonders bei nicht-menschlichen Figuren). Stattdessen soll die jeweilige Lebensphase, in der sich die Figur befindet, angegeben werden. Bei nicht-menschlichen Figuren ist bei dieser Beurteilung vor allem auf die Darstellung der äußeren Erscheinung und der Stimme, aber auch auf die Darstellung des Verhaltens zu achten. Als hilfreich zur Beurteilung erweist sich in vielen dieser Fälle wahrscheinlich auch der Vergleich zu anderen Figuren des gleichen „Typs“ innerhalb eines Films. Je nach Figur eignen sich dabei bestimmte Merkmale eher und andere weniger, um eine abschließende Beurteilung des Alters zu ermöglichen.

Jede Figur soll anhand ihrer Darstellung einer der im Folgenden erläuterten fünf Kategorien zugeordnet werden. Wichtig ist, dass die folgenden jeweiligen Angaben zu typischen sprachlichen, physischen und verhaltensbezogenen Merkmalen für Figuren einer bestimmten Lebensphase nur Beispiele darstellen, die zwar häufig vorkommen, aber nicht zwangsläufig vorkommen müssen. Sie sollen lediglich eine Hilfestellung für die Identifizierung der Lebensphase während des Kodierens darstellen. Es ist aber keine Voraussetzung, dass die aufgeführten Beispiel-Merkmale allesamt erfüllt sein müssen, damit eine bestimmte Lebensphase-Kategorie zutrifft. Die Kategorien lauten:

– **Kindheit (K):** Eine Figur soll dieser Kategorie zugeordnet werden, wenn aufgrund physischer und/oder sprachlicher und/oder verhaltensbezogener Merkmale davon auszugehen ist, dass sie noch ein Kind ist und sich nach menschlichen Jahresangaben ungefähr im Altersbereich zwischen 0 und 12 Jahren befindet, es wird nicht noch zusätzlich zwischen einzelnen Phasen, wie Säuglingsalter, früher Kindheit und später Kindheit differenziert, da davon auszugehen ist, dass eine Aussage hierüber meist kaum möglich ist (Beispielfiguren: Nemo im Film *Findet Nemo*, das Menschenkind im Film *Ice Age*).

Typische sprachliche Merkmale von Figuren im Kindesalter: wird von einem Kind gesprochen, hat besonders „kindliche“ helle Stimme, kann noch gar nicht richtig sprechen.

Typische physische Merkmale von Figuren im Kindesalter: ist besonders klein (v.a. im Verhältnis zu anderen Artgenossen bzw. Figuren des gleichen „Typs“), ist besonders „niedlich“ dargestellt.

Typische verhaltensbezogene Merkmale von Figuren im Kindesalter: ist oft noch etwas „unbeholfen“ und auf den Rat anderer Figuren angewiesen, lebt bei seinen Eltern oder anderen „Sorgeberechtigten“ und wird von diesen erzogen, spielt gerne, ist besonders leicht zum Lachen oder zum Weinen zu bringen.

– **Jugendalter (J)**: Eine Figur soll dieser Kategorie zugeordnet werden, wenn aufgrund physischer, sprachlicher oder verhaltensbezogener Merkmale davon auszugehen ist, dass sie Jugendliche/r ist und sich nach menschlichen Jahresangaben ungefähr im Altersbereich zwischen 13 und 20 Jahren befindet (Beispielfiguren: Peaches im Film *Ice Age 4*, Rapunzel und Flynn Rider im Film *Rapunzel – Neu Verlobt*, Elsa und Anna im Film *Die Eiskönigin*).

Typische sprachliche Merkmale von Figuren im Jugendalter: wird zwar von Erwachsenen gesprochen, aber Stimme deutet gleichzeitig darauf hin, dass dieser noch relativ jung ist oder Stimme soll zumindest so wirken.

Typische physische Merkmale von Figuren im Jugendalter: sieht älter aus als Kind, aber sieht zugleich noch nicht völlig erwachsen aus (v.a. im Vergleich zu anderen älteren „Artgenossen“ bzw. Figuren des gleichen „Typs“).

Typische verhaltensbezogene Merkmale von Figuren im Jugendalter: verliebt sich zum ersten Mal, geht zum ersten Mal in eine Liebesbeziehung ein, ist noch „auf der Suche nach ihrem Platz im Leben“ bzw. befindet sich noch in Identitätsfindungsprozess, hat einige wichtige Erfahrungen noch nicht gemacht und befindet sich noch in einem Lernprozess, hat häufig Konflikte mit Eltern oder vergleichbaren Bezugspersonen (v.a. aufgrund unterschiedlicher Zukunftsvorstellungen).

– **Erwachsenenalter (E)**: Eine Figur soll dieser Kategorie zugeordnet werden, wenn aufgrund physischer, sprachlicher oder verhaltensbezogener Merkmale davon auszugehen ist, dass sie Erwachsene/r ist und sich nach menschlichen Jahresangaben ungefähr im sehr großen Altersbereich zwischen 21 und 64 Jahren befindet (Beispielfiguren: Manni, Diego und Sid in

den Filmen *Ice Age 1-4*, *Skinner* und *Auguste Cousteau* im Film *Ratatouille*).

Typische sprachliche Merkmale von Figuren im Erwachsenenalter: wird von Erwachsenen gesprochen und Stimme deutet zugleich nicht darauf hin, dass es sich um Jugendlichen handeln soll und Stimme deutet zugleich ebenfalls nicht darauf hin, dass es sich um besonders alten Charakter handeln soll.

Typische physische Merkmale von Figuren im Erwachsenenalter: hat „normale“ Körpergröße (eine Größe, die man bei „durchschnittlichen“ Vertretern dieser Art bzw. dieses „Typs“ wohl am ehesten erwarten würde), ist größer als andere Figuren des gleichen „Typs“, die sich noch in Kindheits- oder Jugendphase befinden, verfügt *nicht* über physische Attribute, wie sie bei Figuren im Seniorenalter aufgelistet sind.

Typische verhaltensbezogene Merkmale von Figuren im Erwachsenenalter: hat bereits viele Erfahrungen in ihrem Leben gemacht, über die sie mitunter auch anderen Figuren berichtet, bringt jüngeren Figuren etwas bei oder versucht dies zumindest, ist an der Erziehung von Kindern beteiligt.

– **Seniorenalter (S):** Eine Figur soll dieser Kategorie zugeordnet werden, wenn aufgrund physischer, sprachlicher oder verhaltensbezogener Merkmale davon auszugehen ist, dass sie Senior/in ist und sich nach menschlichen Jahresangaben ungefähr im Altersbereich ab 65 Jahren befindet (Beispielfiguren: Sids Oma im Film *Ice Age 4*, Trudchen im Film *Madagascar 2*).

Typische sprachliche Merkmale von Figuren im Seniorenalter: wird von einer Figur im höheren Alter gesprochen oder Stimme der Figur suggeriert dies zumindest, redet besonders langsam, stammelt.

Typische physische Merkmale von Figuren im Seniorenalter: ist eher klein (zumindest im Vergleich zu erwachsenen Figuren des gleichen „Typs“), hat graue Haare oder gar keine Haare mehr, hat Falten/runzlige Haut.

Typische verhaltensbezogene Merkmale von Figuren im Seniorenalter: hat in ihrem Leben viele Erfahrungen gemacht, über die sie anderen jüngeren Figuren berichtet, ist oft

etwas „gebrechlich“/„schwächlich“ im Vergleich zu jüngeren Figuren, ist teils auf Hilfe anderer Figuren und/oder Hilfsmittel (z.B. Gehstock) angewiesen, bewegt sich eher langsam.

– **Alter/Lebensphase nicht bestimmbar (/)**: Diese Kategorie soll nur dann ausgewählt werden, wenn sich weder anhand des Aussehens noch anhand der Stimme oder des Verhaltens einer Figur eindeutig beurteilen lässt, in welcher Lebensphase sie sich befindet (Beispielfiguren: Der Hund Buster und das Spielzeugpferd Bully im Film *Toy Story 2*, ein Großteil der Roboter im Film *Wall-E*).

#### Wichtig:

Als erstes Zuordnungskriterium für die Beurteilung des Alters soll grundsätzlich die äußere physische Darstellung der Figur gelten. Wenn sich anhand des Aussehens der Figur nicht klar genug beurteilen lässt, ob sie eher Kind, Jugendlicher, Erwachsener oder Senior ist, soll die Stimme zur Entscheidung beim Kodieren hinzugezogen werden (wenn also z.B. eine Figur, die sich anhand ihres Aussehens nicht klar zuordnen lässt, eindeutig von einem Erwachsenen gesprochen wird, soll die Figur auch dieser Kategorie (E) zugeordnet werden). Wenn sowohl anhand des Aussehens als auch anhand der Stimme keine klare Aussage über die Altersphase getroffen werden kann, soll verstärkt auf Verhaltensmerkmale geachtet werden (v.a. zur Unterscheidung jugendlicher und erwachsener Figuren).

Noch einmal sei darauf hingewiesen, dass die aufgeführten typischen Merkmale für Figuren einer bestimmten Lebensphase lediglich Beispiele darstellen, die beim Kodieren helfen sollen, jedoch keinen Anspruch auf Vollständigkeit erheben und nicht alle zwangsläufig immer zutreffen müssen, damit eine Figur der entsprechenden Kategorie zugeordnet werden kann (Beispiel: Die Figur Trudchen im Film *Madagascar 2* ist zwar alles andere als gebrechlich; aufgrund ihres Aussehens, etwa ihrer grauen Haare, ist jedoch völlig klar, dass es sich bei ihr um eine Figur im Seniorenalter handelt).

#### Wichtig:

Es ist möglich, dass eine Figur in zwei oder sogar mehreren Lebensphasen innerhalb des gleichen Films gezeigt wird. In solchen Fällen ist für die Figur diejenige Alters-Kategorie anzugeben, die der Altersphase entspricht, in der die Figur während des Großteils der Filmhandlung zu sehen ist.

Beispiele:

1) Elli im Film *Ice Age 2* ist in eigentlicher Handlung im Erwachsenenalter, in kurzer Rückblende aber auch als Kind zu sehen.

-> die Figur ist der Kategorie „Erwachsenenalter“ zuzuordnen

2) Elsa, Anna und Christoph im Film *Die Eiskönigin* sind am Anfang des Films als Kinder zu sehen, in eigentlicher Filmhandlung aber im Jugend- bzw. jungen Erwachsenenalter.

-> die Figuren sind der Kategorie „Jugendalter“ zuzuordnen

## Merkmal/Variable 5: Stimmtiefe

Bei jeder Filmfigur soll beurteilt werden, wie „tief“ die Stimme ist (sofern die Figur in dem Film auch spricht). Die Beurteilung der Stimmtiefe soll sich dabei ausschließlich auf die deutsche Synchronfassung der Filme beziehen und anhand einer Skala von -2 bis 2 (oder der Kategorie „Wertung nicht möglich“) erfolgen. Die einzelnen Kategorien lauten dabei:

– **sehr tief (-2)**: Eine Figur soll dieser Kategorie zugeordnet werden, wenn sie über eine SEHR TIEFE Stimme verfügt (mögliche Beispielfiguren: der Bär Vincent im Film *Ab durch die Hecke*, der Säbelzahniger Diego in den Filmen *Ice Age 1-4*).

– **tief (-1)**: Eine Figur soll dieser Kategorie zugeordnet werden, wenn sie über eine TIEFE Stimme verfügt (mögliche Beispielfiguren: der Lemur Maurice aus den Filmen *Madagascar 1 und 2*, der Gestiefelte Kater aus den Filmen *Shrek 1-3* und dem Film *Der Gestiefelte Kater*).

– **normal (0)**: Eine Figur soll dieser Kategorie zugeordnet werden, wenn ihre Stimme weder auffällig tief noch auffällig hoch ist, sondern vielmehr ziemlich „durchschnittlich“ bzw. „normal“ klingt (mögliche Beispielfiguren: Mary und John im Film *Wall-E*; Largo, Bubido und Labouche im Film *Ratatouille*).

– **hoch (1)**: Eine Figur soll dieser Kategorie zugeordnet werden, wenn sie über eine HOHE Stimme verfügt (mögliche Beispielfiguren: Das Eichhörnchen Hammy im Film *Ab durch die Hecke*, Rapunzel und Flynn Rider im Film *Rapunzel – Neu Verführt*).

– **sehr hoch (2)**: Eine Figur soll dieser Kategorie zugeordnet werden, wenn sie über eine SEHR HOHE Stimme verfügt (mögliche Beispielfiguren: Peaches im Film *Ice Age 4*, Agnes in den Filmen *Ich – Einfach Unverbesserlich 1-2*).

– **Wertung nicht möglich (/)**: Eine Figur soll dieser Kategorie zugeordnet werden,

wenn sie im gesamten Film überhaupt nicht spricht. Auch wenn eine Figur zwar Laute von sich gibt, aber dabei keine eindeutigen Worte artikuliert, ist sie dieser Kategorie zuzuordnen, d.h. die Stimmtiefe einer Figur soll wirklich nur dann angegeben werden, wenn die Figur auch verständliche Worte von sich gibt (Beispiel: die Figur Scrat in den Filmen *Ice Age 1-4* spricht nicht wirklich, sondern gibt lediglich Laute von sich. So hell oder tief diese Laute auch sein mögen, ist die Figur daher der Kategorie „Wertung nicht möglich“ zuzuordnen).

#### Merkmal/Variable 6: Vorhandensein eines Dialektes oder Akzentes

Es soll für jede Figur angegeben werden, ob sie beim Sprechen einen Dialekt oder Akzent aufweist, der vom „normalen“ Standarddeutschen abweicht. Auch diese Beurteilung soll sich dementsprechend ausschließlich auf die deutschsprachigen Synchronfassungen der Animationsfilme beziehen (Beispiele: Einer der Fische im Film *Findet Nemo* spricht mit bayrischem Dialekt; im Film *Ratatouille*, der in Paris spielt, sprechen viele Figuren mit französischem Akzent.). Die möglichen anzugebenden Kategorien beim Kodieren lauten bei diesem Merkmal ganz einfach:

- **ja (j)**: wenn eine Figur mit Dialekt oder Akzent spricht und
- **nein (n)** wenn eine Figur NICHT mit Dialekt oder Akzent spricht, also entweder im normalen Standarddeutsch spricht oder gar nicht spricht.

#### Merkmal/Variable 7: Vorhandensein eines Sprachfehlers

Es soll für jede Figur angegeben werden, ob sie beim Sprechen einen „Sprachfehler“ aufweist. Hierzu zählen Lispeln, Stottern und das Vorhandensein einer grundsätzlichen Unfähigkeit, grammatikalisch korrekte Sätze zu bilden (Beispiele: Einer der beiden kurz zu sehenden Rollenspieler im Film *Shrek 3* lispelt deutlich, der Hase Squint im Film *Ice Age 4* lispelt auch). Die möglichen anzugebenden Kategorien beim Kodieren lauten ganz einfach:

- **ja (j)**: wenn eine Figur einen solchen Sprachfehler hat und
- **nein (n)** wenn eine Figur KEINEN Sprachfehler hat. Hierzu zählt auch, wenn die Figur in dem Film gar nicht spricht. Die Unfähigkeit zu sprechen zählt nicht als Sprachfehler, da sich die Ursache dafür, warum Figuren nicht sprechen, in den meisten Fällen nicht einwandfrei klären lässt.

## Merkmal/Variable 8: Romantische Gefühle gegenüber anderer Figur

Es soll für jede Figur angegeben werden, ob diese im Film romantische Gefühle für eine andere Figur empfindet.

Die möglichen anzugebenden Kodierkategorien lauten hier zunächst ganz einfach:

- **ja (j)**: wenn eine Figur romantische Gefühle für mindestens eine andere Figur empfindet. Dabei spielt KEINE Rolle, ob die andere Figur diese Gefühle sofort erwidert, erst im Laufe des Filmes erwidert oder überhaupt nicht erwidert. Außerdem spielt KEINE Rolle, ob bereits von Anfang an auch eine Liebesbeziehung dieser Figuren besteht, erst im Laufe des Films eine Liebesbeziehung entsteht oder ob gar keine Liebesbeziehung entsteht.
- **nein (n)**: wenn eine Figur keine romantischen Gefühle für eine andere Figur empfindet. Diese Kategorie soll ausgewählt werden, wenn während des gesamten Filmes nie anhand des Verhaltens der Figur erkennbar ist, dass sie sich zu einer anderen Figur hingezogen fühlt.

### Wichtig:

Damit die Kategorie „**ja**“ zugeordnet werden kann, muss eindeutig am Verhalten der Figur erkennbar sein, dass sie sich zu einer anderen Figur hingezogen fühlt/romantische Gefühle gegenüber dieser Figur empfindet. Die folgenden Erkennungsmerkmale hierfür stellen lediglich Beispiele dar und erheben keinen Anspruch auf Vollständigkeit.

Typische Erkennungsmerkmale für romantische Gefühle bei bereits bestehender Liebesbeziehung: küsst andere Figur; umarmt andere Figur besonders intensiv, macht anderer Figur besondere Komplimente, hält die Hand der anderen Figur, streichelt andere Figur besonders zärtlich u.v.m. Auch abgesehen von solchen „typischen“ Merkmalen ist aber in der Regel anhand des Verhaltens und der Dialoge zwischen zwei Figuren erkennbar, ob sie sich in einer Liebesbeziehung befinden und romantische Gefühle füreinander empfinden.

Beispiele f. romantische Gefühle zwischen Figuren bei bereits bestehender Liebesbeziehung: Woody und Porzellaninchen im Film *Toy Story 2*, Marlin und Cora im Film *Findet Nemo* -> Hier wäre daher jeweils bei beiden Figuren ein „**ja (j)**“ zuzuordnen.

Typische Erkennungsmerkmale für romantische Gefühle bei noch nicht bestehender Liebesbeziehung: wirft anderer Figur besonders intensive Blicke zu, macht anderer Figur besondere Komplimente (und ist dabei häufig selbst etwas verlegen und errötet ggf.), gesteht anderer Figur ihre Liebe und/oder sagt ihr, dass sie ihm besonders viel bedeutet o.Ä., macht anderer Figur zum Zeichen der Verehrung besondere Geschenke (überreicht z.B. Blumen).

Beispiele f. romantische Gefühle zwischen Figuren bei noch nicht bestehender Liebesbeziehung: Linguini und Collette im Film *Ratatouille* -> Hier wäre bei beiden Figuren ein „**ja (j)**“ einzutragen; Buzz Lightyear und Jessie im Film *Toy Story 2* (Hier wird erst ganz am Ende angedeutet, dass Buzz Lightyear romantische Gefühle für Jessie empfindet, indem er ihr mit einem Kompliment sehr schmeichelt. Jessie erwidert dieses Kompliment. Wenngleich im Film selbst nicht mehr zu sehen ist, ob später auch tatsächlich eine Liebesbeziehung zwischen beiden Figuren entsteht, würde man auch hier bei beiden Figuren ein „**ja (j)**“ eintragen, da das Vorhandensein romantischer Gefühle bei beiden Figuren durch ihr Verhalten am Ende deutlich wird).

#### Wichtig:

Auch bei den sog. „peripheren“ Figuren, die nur kurz und nur in wenigen Szenen zu sehen sind (s. Merkmal/Variable 15), soll darauf geachtet werden, ob romantische Gefühle zu einer anderen Figur angedeutet werden. Wenn z.B. eine Frau und ein Mann in einer Szene händchenhaltend zu sehen sind oder auf sonstige Weise klar signalisiert wird, dass sie Gefühle füreinander empfinden, ist auch bei solchen Figuren jeweils ein „**ja (j)**“ einzutragen, selbst wenn die Figuren danach gar nicht mehr auftauchen und keine wichtige Rolle für die Handlung spielen.

**Aber:** Das Vorhandensein einer Beziehung wiederum ist gleichzeitig nicht zwangsläufig mit dem Vorhandensein romantischer Gefühle verbunden. Hierauf soll geachtet werden. Wenn durch die Art der Darstellung deutlich wird, dass zwei Figuren zwar in einer Beziehung leben, sich aber nicht wirklich lieben, soll KEIN „**ja (j)**“, sondern ein „**nein (n)**“ eingetragen werden (Beispiel: Im Film *Ice Age 2* ist in einer Szene ein Mistkäferpaar zu sehen. Es wird deutlich, dass beide zusammengehören und eine Familie haben, romantische Gefühle der beiden werden jedoch nicht angedeutet).

Neben der „**ja**“ oder „**nein**“-Angabe soll weiterhin in das entsprechenden Tabellenfeld noch der Name der Figur eingetragen werden, zu der sich die jeweils zu kodierende Figur hingezogen fühlt/ der gegenüber sie romantische Gefühle empfindet. Sollte es vorkommen,

dass sich die zu kodierende Figur im Laufe des Films eindeutig zu mehr als einer Figur hingezogen fühlt/ romantische Gefühle gegenüber mehr als einer Person empfindet, sollen dementsprechend auch die Namen all dieser Figuren eingetragen werden.

### Merkmals/Variable 9: Erwidern der romantischen Gefühle

Es soll nun für jede Figur, bei der bereits bei Variable 8 die Kategorie „**ja**“ ausgewählt wurde, angegeben werden, ob deren romantische Gefühle einer anderen Figur gegenüber auch von besagter Figur erwidert werden.

-> Wenn also bei Variable 8 bereits ein „**nein**“ zugeordnet wurde, ist bei Variable 9 automatisch auch ein „**nein**“ einzutragen (denn wenn eine Figur überhaupt keine romantischen Gefühle für eine andere Figur empfindet, lässt sich auch unmöglich davon sprechen, ob besagte Figur diese Gefühle „erwidert“).

Die möglichen anzugebenden Kategorien lauten auch hier:

- **ja (j)**: wenn die andere Figur die romantischen Gefühle der zu kodierenden Figur erwidert, sich also ebenfalls zu ihr hingezogen fühlt/romantische Gefühle für sie empfindet. Bei der Beurteilung spielt KEINE Rolle, ob eine Figur die romantischen Gefühle sofort erwidert oder ob dies erst im Laufe des Films geschieht. Auch spielt wiederum KEINE Rolle, ob beide Figuren auch von Anfang an eine Liebesbeziehung führen, erst im Laufe des Films eine Beziehung eingehen oder gar keine Beziehung eingehen (denn wenngleich davon auszugehen ist, dass Letzteres fast nie der Fall sein wird, erscheint es dennoch grundsätzlich auch denkbar, dass beide Figuren sich trotz ihrer romantischen Gefühle füreinander dazu entscheiden, keine Beziehung einzugehen).
- **nein (n)**: wenn die andere Figur die romantischen Gefühle der zu kodierenden Figur nicht erwidert, sich also nicht zu ihr hingezogen fühlt/keine romantischen Gefühle für sie empfindet.

#### Wichtig:

Damit die Kategorie „**ja**“ zugeordnet werden kann, soll auch hier wiederum anhand des Verhaltens der anderen Figur eindeutig erkennbar sein, dass sie ebenfalls romantische Gefühle für die zu kodierende Figur empfindet.

Genau wie beim Kodieren bei Variable 8 soll auch bei Variable 9 sicherheitshalber

noch einmal der Name derjenigen Figur eingetragen werden, die die romantischen Gefühle erwidert (wenn diese Figuren die Gefühle nicht erwidern, müssen sie nicht noch einmal eingetragen werden). Sollten nicht nur eine, sondern gleich mehrere Figuren die romantischen Gefühle einer Figur erwidern, sind sie wiederum alle aufzuführen. Da in der vorherigen Tabellenspalte bei Variable 8 bereits alle Figuren aufgelistet wurden, für die die zu jeweils kodierende Figur Gefühle empfindet, müssen zwangsläufig alle Namen, die nun bei Variable 9 aufgelistet werden, auch in der vorherigen Spalte bei Variable 8 auftauchen. Umgekehrt gilt dies jedoch nicht.

Beispiele: In den bereits im Beispiel zu Variable 8 erwähnten Filmen *Ratatouille* und *Toy Story 2* würde man bei den vier erwähnten Figuren jeweils auch in das Tabellenfeld „Erwidern der romantischen Gefühle?“ ein „**ja (j)**“ setzen. Bei der Figur des Prinz Charming im Film *Shrek 2* wäre hingegen in das Tabellenfeld für Variable 8 „romantische Gefühle vorhanden?“ noch ein „**ja (j)**“ zu setzen, da er der Figur Fiona im Film Avancen macht, bei Variable 9 „Erwidern der romantischen Gefühle?“ wäre bei dieser Figur dann hingegen ein „**nein (n)**“ anzugeben, da Fiona diese romantischen Gefühle eben nicht erwidert, da sie nur Shrek liebt und nicht Prinz Charming.

## Merkmal/Variable 10: Güte bzw. Boshaftigkeit

Diese Variable ist eine der wichtigsten Variablen dieser Untersuchung, da sie den Ausgangspunkt darstellt, um der Fragestellung, inwieweit es Zusammenhänge zwischen der Darstellung der „Güte“ bzw. „Boshaftigkeit“ von animierten Filmfiguren und der Darstellung diverser anderer Merkmale der Figuren gibt, nachgehen zu können.

Jede Figur soll darauf hin beurteilt werden, wie „gut“ oder „böse“ sie ist. Dazu soll der entsprechende Charakter einer von fünf Kategorien auf einer Skala von -2 bis 2 zugeordnet werden. Die einzelnen Kategorien lauten dabei:

- **eindeutig böse (- 2)**
- **eher böse (- 1)**
- **neutral (0)**
- **eher gut (1)**
- **eindeutig gut (2)**

Bei der Beurteilung der „Güte bzw. Boshaftigkeit“ einer Figur soll das Gesamtausmaß des „guten“ und „bösen“ Verhaltens einer Figur im Laufe des Films, sowohl hinsichtlich quantitativer, als auch hinsichtlich qualitativer Aspekte, beachtet werden und es soll dabei abgewogen werden, welche Aspekte stärker wiegen. Eine Möglichkeit, wie diese Beurteilung funktionieren kann, ist im Folgenden beschrieben:

- **eindeutig böse (-2)**: Eine Figur soll dieser Kategorie zugeordnet werden, wenn sich sagen lässt, dass ihre Handlungen (und, sofern sich darüber Aussagen machen lassen, auch ihre Ziele und Motive) im Film ALLE ODER ZUMINDEST FAST ALLE als „niederträchtig“, „unehrenhaft“ und „negativ“ zu bezeichnen sind und auf irgendeine Art und Weise darauf abzielen, anderen Figuren physischen und/oder psychischen Schaden zuzufügen UND/ODER wenn VIELE ihrer Handlungen (und, sofern sich darüber Aussagen machen lassen, auch ihre Ziele und Motive) in ihrer Intensität als BESONDERS „niederträchtig“, „unehrenhaft“ und „negativ“ zu bezeichnen sind (mögliche Beispielfiguren: Prinz Charming und seine Mutter, die Fee, im Film *Shrek 2*).
- **eher böse (-1)**: Eine Figur soll dieser Kategorie zugeordnet werden, wenn sich sagen lässt, dass ihre Handlungen (und, sofern sich darüber Aussagen machen lassen, auch ihre Ziele und Motive) im Film MEHRHEITLICH als „niederträchtig“, „unehrenhaft“ und „negativ“ zu bezeichnen sind und auf irgendeine Art und Weise darauf abzielen, anderen Figuren physischen und/oder psychischen Schaden zuzufügen UND/ODER wenn MANCHE ihrer Handlungen (und, sofern sich darüber Aussagen machen lassen, auch ihre Ziele und Motive) in ihrer Intensität als BESONDERS „niederträchtig“, „unehrenhaft“ und „negativ“ zu bezeichnen sind (mögliche Beispielfiguren: der Bär Vincent im Film *Ab durch die Hecke*, die Schildkröte Flotter Toni im Film *Ice Age 2*).
- **neutral (0)**: Eine Figur soll dieser Kategorie zugeordnet werden, wenn sich keine klaren Aussagen darüber machen lassen, ob ihre Handlungen und/oder Ziele und Motive als negativ oder positiv zu bewerten sind, da sich nicht beurteilen lässt, inwieweit diese darauf ausgerichtet sind, anderen Figuren in irgendeiner Form zu helfen oder in irgendeiner Form zu schaden und sich die Figur daher keiner der vier anderen Kategorien zuordnen lässt (mögliche Beispielfiguren: Scrat im Film *Ice Age*, die Qualle im Film *Findet Nemo* – diese fügt zwar Dorrie, einer anderen Figur, durch ihre Berührung physischen Schaden zu; dabei handelt es sich allerdings nicht um eine bewusste Handlung der Qualle mit Schadensabsicht, sondern nur um einen „Unfall“, denn die Qualle selbst schwimmt in besagter Szene einfach bloß nach oben).

- **eher gut (+1)**: Eine Figur soll dieser Kategorie zugeordnet werden, wenn sich sagen lässt, dass ihre Handlungen (und, sofern sich darüber Aussagen machen lassen, auch ihre Ziele und Motive) im Film MEHRHEITLICH als „tugendhaft“, „ehrenhaft“ und „positiv“ zu bezeichnen sind und auf irgendeine physische und/oder psychische Art und Weise anderen Figuren helfen UND/ODER wenn MANCHE ihrer Handlungen (und, sofern sich darüber Aussagen machen lassen, auch ihre Ziele und Motive) in ihrer Intensität als BESONDERS „tugendhaft“, „ehrenhaft“ und „positiv“ zu bezeichnen sind (mögliche Beispielfiguren: Rémys Vater im Film *Ratatouille*, der rosafarbene Roboter im Film *Wall-E*).
- **eindeutig gut (+2)**: Eine Figur soll dieser Kategorie zugeordnet werden, wenn sich sagen lässt, dass ihre Handlungen (und, sofern sich darüber Aussagen machen lassen, auch ihre Ziele und Motive) im Film ALLE ODER ZUMINDEST FAST ALLE als „tugendhaft“, „ehrenhaft“ und „positiv“ zu bezeichnen sind und auf irgendeine physische und/oder psychische Art und Weise anderen Figuren helfen UND/ODER wenn VIELE ihrer Handlungen (und, sofern sich darüber Aussagen machen lassen, auch ihre Ziele und Motive) in ihrer Intensität als BESONDERS „tugendhaft“, „ehrenhaft“ und „positiv“ zu bezeichnen sind (mögliche Beispielfiguren: Fiona, Shrek, Esel und Gestiefelter Kater im Film *Shrek 3*).

Wichtig:

Mit dem *Zufügen psychischen Schadens* sind z.B. Ausgrenzungen, Beleidigungen, Verspottungen oder Herabsetzungen einer Figur gemeint.

Mit *psychischer Hilfe* sind z.B. Komplimente, tröstende Worte oder auch schon ganz allgemein ein freundliches und sympathisches Verhalten (sofern dahinter nicht eine List steckt und es sich nur um Fassade handelt) gegenüber anderen Figuren gemeint.

Mit *physischem Schaden* ist z.B. das Zufügen von Verletzungen jedweder Art gemeint.

Mit *physischer Hilfe* ist z.B. die aktive und körperliche Beteiligung an einer Rettungsaktion und allgemein das Aufwenden physischer Kräfte, um anderen Figuren zu helfen, gemeint.

Handlungen, die zunächst als „gut“ erscheinen, aber in Wahrheit nur ein Mittel zu „bösen“ Zwecken sind, um z.B. das Vertrauen von Figuren zu gewinnen und sie dann auszunutzen, sind ausdrücklich bei dieser Beurteilung NICHT als „gute“, sondern als „böse“ Handlungen zu bewerten, d.h. die Zuordnungen „eher böse“ oder „eindeutig böse“ sind in solchen Fällen angebracht (Beispiel: Die Figur des Prinz Hans im Film *Die Eiskönigin* scheint aufgrund ihres scheinbar „guten“ Verhaltens zunächst ein „guter“ Charakter zu sein, später im Film stellt sich jedoch heraus, dass er dies nur vorgegeben hat und in Wahrheit „böse“

Absichten verfolgt).

### Wichtig:

Zu beachten ist beim Kodieren der „Güte bzw. Boshaftigkeit“ noch, dass bei fast allen Figuren auch manchmal mit Handlungen zu rechnen ist, die sich weder als „gut“ bzw. positiv noch als „böse“ bzw. negativ bezeichnen lassen und die weder anderen Figuren schaden noch ihnen helfen. Dies bedeutet jedoch nicht gleich, dass diese Figur dann als „neutral“ beurteilt werden müssen, denn dieser Kategorie sollten sie nur dann zugeordnet werden, wenn sich bei ALLEN Handlungen der Figur nicht sagen lässt, ob sie „gut“ bzw. positiv oder „böse“ bzw. negativ sind. Sobald jedoch zu solchen „neutralen“ Handlungen auch Handlungen hinzukommen, die sich klar als „gut“ bzw. positiv oder als „böse“ bzw. negativ bezeichnen lassen, fällt die Möglichkeit einer als „neutral“ zu beurteilenden Figur weg und es soll darauf geschaut werden, ob die Handlungen der Figur nun mehrheitlich oder sogar alle eher „gut“ bzw. positiv oder „böse“ bzw. negativ sind und die Figur dementsprechend als „eher gut“, „eindeutig gut“, „eher böse“ oder „eindeutig böse“ anzusehen ist. Im Umkehrschluss bedeutet das, dass bei allen fünf Kategorien auch neutrale Handlungen der zu kodierenden Figuren vorhanden sein können. Auch bei Figuren, die als „eindeutig gut“ oder „eindeutig böse“ bewertet werden, können also neutrale Handlungen zusätzlich hinzukommen, jedoch ist mit „bösen“ Handlungen (bei „eindeutig guten“ Figuren) bzw. mit „guten“ Handlungen (bei „eindeutig bösen“ Figuren) gar nicht oder zumindest fast gar nicht zu rechnen.

### Wichtig:

Neben der Beurteilung der Quantität des gezeigten guten oder bösen Verhaltens, soll auch die Beurteilung der Qualität dieser Verhaltensweisen mit einfließen. Entscheidend sein für die Beurteilung der „Güte bzw. Boshaftigkeit“ soll das Gesamtausmaß der gezeigten Hilfe oder des zugefügten Schadens innerhalb eines Films. Für die Beurteilung soll jeweils **sowohl** abgewogen werden, welches Verhalten einer Figur mehrheitlich gezeigt wurde („gutes“ oder „böses“ bzw. „eher gutes“ oder „eher böses“) **als auch** wie „böse“ bzw. wie „gut“ die Handlungen der Figur waren (Intensität der Güte bzw. Boshaftigkeit).

Wenn eine Figur z.B. „nur“ immer sehr sympathisch und freundlich zu den anderen Figuren ist, spricht dies womöglich für den Wert „eher gut“, während bei Figuren, die sich zudem durch besondere Heldentaten auszeichnen und vielleicht sogar einer anderen Figur das

Leben retten, grundsätzlich wahrscheinlicher der Wert „eindeutig gut“ angebracht sein kann. Wenn viele Handlungen einer Figur als eher „kleinere Vergehen“ zu bezeichnen sind, die Figur aber später besonders ehrenhaft und heldenhaft agiert, spricht dies möglicherweise eher für einen Wert im positiven Bereich. Wenn jedoch die vielen vorher gezeigten Handlungen durch und durch böse und gleichzeitig wesentlich zahlreicher sind als die heldenhaften Taten gegen Ende, spricht dies womöglich eher für einen negativen Wert (Beispiel: Die Figur Gru im Film *Ich – einfach unverbesserlich* agiert im Großteil des Films durch und durch „böse“, später im Film sind dafür jedoch ihre „gute“ Taten umso immenser, da die Figur extrem heldenhaft agiert). -> Ich selbst habe hier trotzdem den Wert „**eher böse (-1)**“ gewählt, da für mich die zahlreichen „bösen“ Handlungen insgesamt etwas schwerer wogen als die besonders „guten“ Taten gegen Ende. Gerade dieses Beispiel zeigt jedoch, wie schwierig es mitunter sein kann, die „Güte bzw. Boshaftigkeit“ einer Figur zu beurteilen. Daher erscheint es umso wichtiger, dass auch die nächste Variable „Vorhandensein einer Wandlung“ mit einbezogen wurde, um die Ergebnisse besser interpretieren zu können.

#### Wichtig:

Bei sogenannten „peripheren“ Figuren, die nur in wenigen und/oder sehr kurzen Szenen zu sehen sind, lässt sich in der Regel nicht viel über ihr Verhalten aussagen (s. Merkmal/Variable 15). Sofern ihre wenigen Handlungen weder anderen Figuren helfen noch ihnen schaden, ist ihr Verhalten bzw. die Figur als „neutral“ zu werten. Es ist davon auszugehen, dass dies bei der Beurteilung der großen Mehrheit der peripheren Figuren der Fall sein wird. Wenn jedoch eine periphere Figur auch nur in einer einzigen Szene dabei zu sehen ist, wie sie einer anderen Figur hilft oder einer anderen Figur schadet, ist sie nicht mehr als „neutral“ zu werten, sondern je nach Ausmaß des Schadens oder der Hilfe als „eindeutig böse“, „eher böse“, „eher gut“ oder „eindeutig gut“.

#### Merkmal/Variable 11: Wandlung der Güte bzw. Boshaftigkeit im Laufe des Films

Für jede Figur soll angegeben werden, ob sie im Laufe des Filmes eine deutlich bemerkbare Veränderung ihrer „Güte bzw. Boshaftigkeit“ durchmacht und von einem „guten“ zu einem „bösen“ oder von einem „bösen“ zu einem „guten“ Charakter wird.

Folgende Kategorien sind bei der Beurteilung möglich:

- **keine Wandlung (/)**: wenn die Figur sich während des Filmes nicht grundlegend ändert und weder von einer „guten“ zu einer „bösen“ Figur noch von einer „bösen“ zu einer „guten“ Figur wird; d.h. wenn die Figur am Anfang und Ende des Films bzw. in der ersten und in der letzten Szene, in der sie zu sehen ist, gleichermaßen „eindeutig böse“, „eher böse“, „eindeutig gut“ oder „eher gut“ ist.
- **Wandlung von böse zu gut (bg)**: wenn die Figur bei ihrem ersten Auftritt noch „eindeutig böse“ oder „eher böse“ ist, sich aber während des Films grundlegend verändert und am Ende des Films bzw. in der letzten Szene, in der sie zu sehen ist, „eindeutig gut“ oder „eher gut“ ist und dies eindeutig am Verhalten der Figur erkennbar ist.
- **Wandlung von gut zu böse (gb)**: wenn die Figur bei ihrem ersten Auftritt noch „eindeutig gut“ oder „eher gut“ ist, sich aber während des Films grundlegend verändert und am Ende des Films bzw. in der letzten Szene, in der sie zu sehen ist, „eindeutig böse“ oder „eher böse“ ist und dies eindeutig am Verhalten der Figur erkennbar ist.

#### Wichtig:

Die Begriffe „eindeutig gut“, „eher gut“, „eindeutig böse“ und „eher böse“ sollen beim Kodieren genauso verstanden werden wie bei der Erläuterung von Variable 10 („Güte bzw. Boshaftigkeit“). Während sich jedoch Variable 10 auf das Gesamtausmaß des Verhaltens einer Figur im Laufe des Films bezieht (also darauf wie „gut“ oder „böse“ die Figur zusammengenommen in ihren Szenen agiert), ist bei dieser Variablen hier von Interesse, ob sich das Verhalten der Figur, was die Dimensionen „gut“ und „böse“ angeht, zwischen dem ersten Auftritt einer Figur im Film und ihrem letzten Auftritt im Film deutlich unterscheidet (zu bemerken durch Dinge, die eine Figur tut und/oder sagt).

Beispiele: Der Charakter Gru im Film *Ich – einfach unverbesserlich* ist am Anfang des Films bzw. bei seinem Auftritt durch sein Verhalten, das anderen Figuren schadet, eindeutig als „böse“ zu bezeichnen. Im Laufe des Films verändert er sich jedoch und wird sogar zum regelrechten Helden, der andere Figuren rettet.

-> Für diese Figur wäre daher der Wert „**Wandlung von böse zu gut (bg)**“ angebracht (auch wenn die Figur bei Variable 10 womöglich, zumindest von mir selbst, den Wert „eher böse“ zugeordnet bekommt, da ihre zahlreichen „bösen“ Handlungen stärker wiegen als die besonders „guten“ Handlungen am Ende des Films).

Die Figur des Prinz Hans im Film *Die Eiskönigin* erscheint im Gegensatz dazu am

Anfang, bei ihrem ersten Filmauftritt als durchaus „guter“ Charakter. Später stellt sich jedoch heraus, dass er in Wahrheit „böse“ Absichten hat. Auch wenn Prinz Hans womöglich von Anfang an sein gutes Verhalten nur „gespielt“ hat, war dies für den Zuschauer aber anfangs nicht ersichtlich und die Figur zeichnete sich hier vielmehr noch durch positives Verhalten aus.

-> Für diese Figur wäre daher der Wert „ **Wandlung von gut zu böse (gb)**“ angebracht (auch wenn der Wert für die „Güte bzw. Boshaftigkeit“ (Variable 10) wiederum wahrscheinlich im negativen Bereich sein wird, da die „bösen“ Handlungen der Figur im Laufe des Films vor allem in ihrer Intensität wesentlich schwerer wiegen als die „guten“ Handlungen, vor allem wenn man bedenkt, dass die scheinbar „guten“ Handlungen ja nur Mittel zum Zweck waren.

## Merkmal/Variable 12: Intelligenz

Jede Figur soll hinsichtlich ihrer Intelligenz beurteilt werden. Bei dieser Beurteilung soll das Gesamtausmaß des Verhaltens der Figur innerhalb des Films berücksichtigt werden, d.h. inwieweit sich die Figur im Laufe der Handlung durch besonders clevere Ideen, besonderen Einfallsreichtum und besondere Raffinesse beim Lösen von Problemen auszeichnet oder nicht. Dabei sollen sowohl quantitative (Wie oft zeigt die Figur intelligentes und unintelligentes Verhalten?) als auch qualitative (Wie ist die Intensität solcher intelligenten und unintelligenten Handlungen/ *Wie* intelligent oder unintelligent sind die einzelnen Verhaltensakte?) beachtet und bei der Beurteilung gegeneinander abgewogen werden. Die einzelnen Kategorien dieses Merkmals sind dabei wieder auf einer Skala von -2 bis 2 angeordnet und lauten:

- **eindeutig unintelligent (-2)**
- **eher unintelligent (-1)**
- **normal (0)**
- **eher intelligent (1)**
- **eindeutig intelligent (2)**

Die folgenden Beschreibungen sollen eine Orientierung ermöglichen, wie eine solche Beurteilung der Intelligenz einer Figur funktionieren kann:

- **eindeutig unintelligent (-2)**: Eine Figur soll dieser Kategorie zugeordnet werden, wenn sich sagen lässt, dass ihr Verhalten (das, was sie tut und sagt) **IMMER ODER ZUMINDEST FAST IMMER** auf ein geringes intellektuelles Niveau/ eine gering ausgeprägte Denkfähigkeit schließen lässt und ihr Verhalten in **ALLEN ODER ZUMINDEST FAST ALLEN** Situationen, in denen sie sich befindet, nicht hinreichend durchdacht ist/ in der Situation unpassend ist (wenn eine Figur also z.B. **IMMER ODER ZUMINDEST FAST IMMER** Entscheidungen trifft, von denen man allgemein sagen würde, dass sie „naiv“ oder „dumm“ sind) **UND/ODER** wenn das Verhalten der Figur in **VIELEN** Situationen in seiner Intensität auf ein **BESONDERS GERINGES** intellektuelles Niveau schließen lässt (mögliche Beispielfiguren: Dana und die Möwen im Film *Findet Nemo*).
- **eher unintelligent (-1)**: Eine Figur soll dieser Kategorie zugeordnet werden, wenn sich sagen lässt, dass ihr Verhalten (das, was sie tut und sagt) **MEHRHEITLICH** auf ein geringes intellektuelles/ eine gering ausgeprägte Denkfähigkeit schließen lässt und ihr Verhalten dementsprechend in **VIELEN** Situationen, in denen sie sich befindet, nicht hinreichend durchdacht ist/ in der Situation unpassend ist (wenn eine Figur also z.B. **HÄUFIG** Entscheidungen trifft, von denen man allgemein sagen würde, dass sie „naiv“ oder „dumm“ sind) **UND/ODER** wenn das Verhalten der Figur in **MANCHEN** Situationen in seiner Intensität auf ein **BESONDERS GERINGES** intellektuelles Niveau schließen lässt (mögliche Beispielfiguren: Pinocchio im Film *Shrek 2*, Emile im Film *Ratatouille*).
- **normal (0)**: Eine Figur soll dieser Kategorie zugeordnet werden, wenn sich anhand ihres Verhaltens, also hinsichtlich dessen, was die Figur tut und sagt, keine eindeutige Aussage darüber treffen lässt, ob ihr intellektuelles Niveau/ ihre Denkfähigkeit eher gering oder hoch ist und wenn sich das Verhalten der Figur in den verschiedenen Situationen im Film insgesamt weder klar als nicht hinreichend durchdacht noch klar als wohlüberlegt bezeichnen lässt, sodass eine Zuordnung zu den anderen vier Kategorien nicht möglich ist (mögliche Beispielfiguren: Edith, Kyle und die Ballettlehrerin im Film *Ich – Einfach Unverbesserlich*).
- **eher intelligent (+1)**: Eine Figur soll dieser Kategorie zugeordnet werden, wenn sich sagen lässt, dass ihr Verhalten (das, was sie tut und sagt) **MEHRHEITLICH** auf ein hohes intellektuelles Niveau/ eine stark ausgeprägte Denkfähigkeit schließen lässt und ihr Verhalten dementsprechend in **VIELEN** Situationen, in denen sie sich befindet, wohlüberlegt/gut durchdacht/ in der Situation passend ist (wenn eine Figur also z.B. **HÄUFIG** Entscheidungen trifft, bei denen klar ist, dass sie gut durchdacht wurden und etwas bewirken können und von denen man allgemein sagen würde, dass sie „klug“ oder „schlau“ sind) **UND/ODER** wenn das

Verhalten der Figur in MANCHEN Situationen auf ein BESONDERS HOHES intellektuelles Niveau schließen lässt (mögliche Beispielfiguren: der Vogel „Kevin“ und der Hund Alpha im Film *Oben*).

– **eindeutig intelligent (+2)**: Eine Figur soll dieser Kategorie zugeordnet werden, wenn sich sagen lässt, dass ihr Verhalten (das, was sie tut und sagt), IMMER ODER ZUMINDEST FAST IMMER auf ein hohes intellektuelles Niveau/ eine stark ausgeprägte Denkfähigkeit schließen lässt und ihr Verhalten dementsprechend in ALLEN ODER ZUMINDEST FAST ALLEN Situationen, in denen sie sich befindet, wohlüberlegt/gut durchdacht/ in der Situation passend ist (wenn eine Figur also z.B. IMMER ODER ZUMINDEST FAST IMMER Entscheidungen trifft, bei denen klar ist, dass sie gut durchdacht wurden und etwas bewirken können und von denen man allgemein sagen würde, dass sie „klug“ oder „schlau“ sind) UND/ODER wenn das Verhalten der Figur in VIELEN Situationen auf ein BESONDERS HOHES intellektuelles Niveau schließen lässt (mögliche Beispielfiguren: Die Roboter Eve und Otto im Film *Wall-E*).

#### Wichtig:

Zu beachten ist auch hier beim Kodieren noch, dass bei fast allen Figuren auch manchmal mit Handlungen zu rechnen ist, die sich weder als „wohlüberlegt“ noch als „unüberlegt“ bzw. weder als „schlau“ noch als „dumm“ bezeichnen lassen und die daher weder auf ein hohes noch auf ein geringes intellektuelles Niveau schließen lassen. Dies bedeutet jedoch nicht, dass die entsprechende Figur deshalb zwangsläufig als „normal“ zu beurteilen ist, denn dieser Kategorie sollte sie nur dann zugeordnet werden, wenn sich bei *allen* Handlungen der Figur nicht beurteilen lässt, ob sie „klug“ oder „eher klug“ bzw. „dumm“ oder „eher dumm“ sind.

Sobald jedoch zusätzlich zu solchen „normalen“ Handlungen auch Handlungen hinzukommen, die sich als „klug“ oder „dumm“ bewerten lassen, fällt die Möglichkeit einer als „normal“ zu beurteilenden Figur weg und es soll darauf geachtet werden, ob all diese bewertbaren Handlungen nun mehrheitlich oder sogar alle gut durchdacht oder nicht hinreichend durchdacht sind und wie die Intensität der „intelligenten“ und „unintelligenten“ Handlungen ausfällt. Hiervon ist abhängig zu machen, ob die Figur als „eindeutig intelligent“, „eher intelligent“, „eher unintelligent“ oder „eindeutig unintelligent“ anzusehen ist. Im Umkehrschluss bedeutet das, dass bei allen fünf Kategorien auch „normale“ Handlungen der zu kodierenden Figuren vorhanden sein können. Bei „eindeutig intelligenten“ oder „eindeutig

unintelligenten“ ist jedoch in der Regel mit KEINEN ODER ZUMINDEST FAST KEINEN zusätzlichen unintelligenten bzw. intelligenten Handlungen zu rechnen.

Wichtig:

Auch hier ist bei „peripheren Figuren“, die nur selten zu sehen sind (s. Merkmal/Variable 15), anzunehmen, dass anhand ihres gezeigten Verhaltens häufig keine Rückschlüsse auf einen gering oder stark ausgeprägten Intellekt getroffen werden können, sodass ihr Verhalten bzw. die entsprechenden Figuren daher oft als „normal“ zu bewerten sind. Sollte jedoch eine Figur auch nur in einer einzigen Szene zu sein und sich in dieser Szene durch „intelligentes“ oder „unintelligentes“ Verhalten auszeichnen, ist sie nicht mehr als „normal“, sondern je nachdem als „eindeutig intelligent“, „eher intelligent“, „eindeutig unintelligent“ oder „eher unintelligent“ zu werten.

### Merkmal/Variable 13: Mut bzw. Angst

Für jede Figur soll angegeben werden, inwieweit sie als mutig bzw. ängstlich anzusehen ist. Bei der Beurteilung ist wiederum das Gesamtausmaß des gezeigten Verhaltens während des Films sowohl hinsichtlich quantitativer (Wie oft zeigt die Figur „mutiges“ und „ängstliches“ Verhalten?) als auch hinsichtlich qualitativer (Wie ist die Intensität dieser „mutigen“ oder „ängstlichen“ Verhaltenakte/ *Wie* mutig bzw. ängstlich verhält sich die Figur?) Aspekte zu berücksichtigen und gegeneinander abzuwiegen. Die einzelnen Kategorien sind dabei wiederum auf einer Skala von -2 bis 2 angeordnet. Sie lauten:

- **eindeutig ängstlich (-2)**
- **eher ängstlich (-1)**
- **normal (0)**
- **eher mutig (1)**
- **eindeutig mutig (2)**

Die folgenden Beschreibungen sollen als Orientierung dabei dienen, wie eine solche Beurteilung des Mutes einer Figur funktionieren kann:

- **eindeutig ängstlich (-2)**: Eine Figur soll dieser Kategorie zugeordnet werden, wenn sie sagen lässt, dass sie in ALLEN ODER ZUMINDEST FAST ALLEN Situationen - und zwar vor allem in solchen, die mit einem Risiko-/Bedrohungspotenzial verbunden sind - deutliche Anzeichen von Angst zeigt und entsprechenden Situationen, sofern die Möglichkeit dazu besteht IMMER ODER ZUMINDEST FAST IMMER ausweicht und NIE bereit ist, Risiken einzugehen UND/ODER wenn die Figur sich in VIELEN Situationen durch eine BESONDERS HOHE Intensität ängstlichen Verhaltens auszeichnet (mögliche Beispielfiguren: Mort im Film *Madagascar*, Gladys im Film *Ab durch die Hecke*).
- **eher ängstlich (-1)**: Eine Figur soll dieser Kategorie zugeordnet werden, wenn sie sagen lässt, dass sie in VIELEN Situationen - und zwar vor allem in solchen, die mit einem Risiko-/Bedrohungspotenzial verbunden sind - deutliche Anzeichen von Angst zeigt und entsprechenden Situationen, sofern die Möglichkeit dazu besteht HÄUFIG ausweicht und SELTEN bereit ist, Risiken einzugehen UND/ODER wenn die Figur sich in MANCHEN Situationen durch eine BESONDERS HOHE Intensität ängstlichen Verhaltens auszeichnet (mögliche Beispielfiguren: Scrat im Film *Ice Age 2*, der Pfefferkuchenmann im Film *Shrek 3*).
- **normal (0)**: Eine Figur soll dieser Kategorie zugeordnet werden, wenn sie anhand ihres Verhaltens keine Aussage darüber treffen lässt, ob sie eher mutig oder ängstlich ist, da sie entweder nie mit Situationen konfrontiert ist, die mit einem Risiko-/Bedrohungspotenzial verbunden sind oder aber sich in Bezug auf das Verhalten der Figur in solchen Situationen weder von einem „Zeigen von Angst“ oder einem „Ausweichen der Situation“ noch von einem „Sich als mutig erweisen“ oder einem „Sich aktiv der Situation stellen“ gesprochen werden kann, sodass die Figur keiner der anderen vier Kategorien zugeordnet werden kann (mögliche Beispielfiguren: Florrie und Moto-Moto im Film *Madagascar 2*).
- **eher mutig (+1)**: Eine Figur soll dieser Kategorie zugeordnet werden, wenn sie sagen lässt, dass sie in VIELEN Situationen - und zwar vor allem in solchen, die mit einem Risiko-/Bedrohungspotenzial verbunden sind - mutiges Verhalten zeigt und sich HÄUFIG entsprechenden Situationen freiwillig und aktiv stellt und bereit ist, Risiken einzugehen UND/ODER wenn die Figur sich in MANCHEN Situationen durch eine BESONDERS HOHE Intensität mutigen Verhaltens auszeichnet (mögliche Beispielfiguren: Rémys Vater und Skinner im Film *Ratatouille*).
- **eindeutig mutig (+2)**: Eine Figur soll dieser Kategorie zugeordnet werden, wenn sie sagen lässt, dass sie in ALLEN ODER ZUMINDEST FAST ALLEN Situationen – und zwar vor allem in solchen, die mit einem Risiko-/Bedrohungspotenzial verbunden sind - mutiges

Verhalten zeigt und sich IMMER ODER ZUMINDEST FAST IMMER entsprechenden Situationen freiwillig aktiv stellt und bereit ist, Risiken einzugehen UND/ODER wenn die Figur sich in VIELEN Situationen durch eine BESONDERS HOHE Intensität mutigen Verhaltens auszeichnet (mögliche Beispielfiguren: Shrek, Fiona und der Pfefferkuchenmann im Film *Shrek 2* – letztere Figur, die in den Filmen *Shrek 1-3* auftaucht, in den Filmen *Shrek 1* und *Shrek 3* aber wesentlich ängstlicher agiert, ist gleichzeitig ein Beispiel dafür, dass die gleiche Figur, wenn sie in mehreren Filmen auftaucht, deshalb nicht zwangsläufig auch immer gleich „mutig“ oder „ängstlich“ porträtiert sein muss).

### Wichtig:

Wenn eine Figur in einer bestimmten Situation zunächst merklich Angst hat, diese aber schließlich überwindet und sich der Situation stellt, spricht solches Verhalten tendenziell am ehesten für den Wert „eher mutig“, wobei natürlich auch hier das gesamte Verhalten der Figur im Laufe des Films für die Beurteilung zu berücksichtigen ist, was dann ggf. auch für einen anderen Wert sprechen kann.

Nicht die Anzahl der riskanten Situationen, mit denen eine Figur sich innerhalb eines Films konfrontiert sieht, sondern das gezeigte Verhalten einer Figur in solchen Situationen, d.h. der Umstand, wie häufig eine Figur sich in solchen Situationen mutig oder ängstlich verhält und wie hoch die Intensität dieses jeweiligen mutigen oder ängstlichen Verhaltens ist, soll beim Kodieren entscheidend sein dafür, ob die Figur als „eindeutig ängstlich“, „eher ängstlich“, „eher mutig“ oder „eindeutig mutig“ beurteilt wird. Entscheidend sein soll also das Gesamt-Ausmaß des gezeigten Mutes bzw. der gezeigten Ängstlichkeit. Die Intensität „mutigen“ bzw. „ängstlichen“ Verhaltens bezieht sich auf die genaue Art des gezeigten Verhaltens: So ist z.B. eine Aktion, bei der eine Figur ihr Leben riskiert, um eine andere zu retten, auch besonders hoch zu bewerten und spricht umso mehr für einen hohen Wert. Wenn eine Figur sehr oft in bedrohlichen Situationen ist und diesen meistens ausweicht, ist sie genauso als „eher ängstlich“ zu bewerten wie eine Figur, die sich sehr selten in bedrohlichen Situationen befindet und diesen meistens ausweicht! Angenommen jedoch, eine Figur ist im gesamten Film nur ein einziges Mal in einer extrem bedrohlichen Situation, der sie sich jedoch dann ohne irgendwelche Anzeichen von Angst stellt und besonders mutig agiert, ist sie dementsprechend auch am ehesten als „eindeutig mutig“ zu bewerten!

### Wichtig:

Auch bei peripheren Figuren, die nur in wenigen und kurzen Szenen zu sehen sind (s. Merkmal/Variable 15), soll eine Aussage über ihren Mut bzw. ihre Angst getroffen werden. Wenn sich hierüber anhand ihres Verhaltens keine Aussage treffen lässt (was wahrscheinlich oft der Fall sein wird) ist die Kategorie „normal“ auszuwählen. Sollten jedoch vereinzelt Szenen hinzukommen (selbst wenn es sich dabei nur um eine einzige Szene handeln sollte!), in denen die Figur mutig (z.B. indem sie jemanden rettet) oder ängstlich agiert (z.B. indem sie davonläuft), ist sie nicht mehr als „normal“ zu beurteilen, sondern je nachdem als „eher ängstlich“, „eindeutig ängstlich“, „eher mutig“ oder „eindeutig mutig“.

### Merkmal/Variable 14: Resultat am Ende des Films

Für jede Figur soll beurteilt werden, wie ihr Resultat/Ergebnis am Ende des Films zu bewerten ist, d.h. inwieweit ihre Situation am Ende des Films bzw. in der letzten Szene, in der sie zu sehen ist, aus Sicht der Figur als zufriedenstellend zu betrachten ist oder nicht. Sofern sich klare Aussagen über die Handlungsmotivationen und Ziele von Figuren machen lassen, soll dabei besonders berücksichtigt werden, inwieweit diese Ziele am Ende des Films als erreicht betrachtet werden und ihre Wünsche als erfüllt betrachtet werden können. Ansonsten soll bei der Beurteilung aber auch ganz einfach darauf geachtet werden, wie glücklich oder unglücklich bzw. zufrieden oder unzufrieden die Figur am Ende bzw. in der letzten Szene, in der sie zu sehen ist, wirkt. Bei der Beurteilung soll zwischen folgenden, auf einer Skala von -2 bis 2 angeordneten Kategorien ausgewählt werden:

- **eindeutig negativ (-2)**
- **eher negativ (-1)**
- **neutral (0)**
- **eher positiv (1)**
- **eindeutig positiv (2)**

Die folgenden Beschreibungen sollen als Orientierung dabei dienen, wie eine solche Beurteilung des Mutes einer Figur funktionieren kann:

- **eindeutig negativ (-2):** Eine Figur soll dieser Kategorie zugeordnet werden, wenn ihr letztendlich erreichtes Resultat/Ergebnis im Film aus der Perspektive der Figur als ABSOLUT UNZUFRIEDENSTELLEND zu betrachten ist, da es der Figur am Ende des Films, was ihre grundsätzliche Lebenslage hinsichtlich physischer und/oder psychischer und/oder sozialer Kriterien angeht, GAR NICHT GUT geht (hierzu zählt z.B. grundsätzlich, wenn eine Figur stirbt oder gefangen genommen wird) und wenn - sofern sich darüber Aussagen machen lassen - die zentralen Ziele der Figur ALLE NICHT ERREICHT wurden (mögliche Beispielfiguren: Makunga und der Hai, der den Charakter Mort verfolgt im Film *Madagascar 2*).
- **eher negativ (-1):** Eine Figur soll dieser Kategorie zugeordnet werden, wenn ihr letztendlich erreichtes Resultat/Ergebnis im Film aus der Perspektive der Figur als EHER UNZUFRIEDENSTELLEND zu betrachten ist, da es der Figur am Ende des Films, was ihre grundsätzliche Lebenslage hinsichtlich physischer und/oder psychischer und/oder sozialer Kriterien angeht, NICHT GUT geht und wenn - sofern sich darüber Aussagen machen lassen - die zentralen Ziele der Figur am Ende des Films GRÖßTENDEILS NICHT ERREICHT wurden (mögliche Beispielfiguren: Scrat, Johnny und Madison im Film *Ice Age 3*).
- **neutral (0):** Eine Figur soll dieser Kategorie zugeordnet werden, wenn sich keine klaren Aussagen darüber machen lassen, ob ihr letztendlich erreichtes Resultat/Ergebnis im Film aus der Perspektive der Figur zufriedenstellend ist oder nicht und wenn es der Figur am Ende bzw. bei ihrem letzten Auftritt weder gut noch schlecht geht bzw. sich hierüber und darüber, ob zentrale Ziele erreicht wurden, nichts sagen lässt, sodass sich die Figur zu keiner der anderen vier Kategorien zuordnen lässt (mögliche Beispielfiguren: diverse Männer in einer Taverne und musizierende Katzen in Szenen relativ zu Beginn des Films *Der Gestiefelte Kater*).
- **eher positiv (+1):** Eine Figur soll dieser Kategorie zugeordnet werden, wenn ihr letztendlich erreichtes Resultat/Ergebnis im Film aus der Perspektive der Figur als EHER ZUFRIEDENSTELLEND zu betrachten ist, da es der Figur am Ende des Films, was ihre grundsätzliche Lebenslage hinsichtlich physischer und/oder psychischer und/oder sozialer Kriterien angeht, GUT geht und wenn - sofern sich darüber Aussagen machen lassen - die zentralen Ziele der Figur am Ende des Films GRÖßTENDEILS ERREICHT wurden (mögliche Beispielfiguren: Dr. Nefario und Grus Mutter im Film *Ich – Einfach Unverbesserlich 2*).

- **eindeutig positiv (+2)**: Eine Figur soll dieser Kategorie zugeordnet werden, wenn ihr letztendlich erreichtes Resultat/Ergebnis im Film aus der Perspektive der Figur als ABSOLUT ZUFRIEDENSTELLEND zu betrachten ist, da es der Figur am Ende des Films, was ihre grundsätzliche Lebenslage hinsichtlich physischer und/oder psychischer und/oder sozialer Kriterien angeht, SEHR GUT geht und wenn - sofern sich darüber Aussagen machen lassen - die zentralen Ziele der Figur am Ende des Films ALLE ERREICHT wurden (mögliche Beispielfiguren: Rapunzel und Flynn Rider im Film *Rapunzel – Neu Verföhnt*).

#### Wichtig:

Um hier eine angemessene Beurteilung treffen zu können, ist stets die **letzte** Szene, in der die jeweils zu beurteilende Figur zu sehen ist, zu beachten. Bei „peripheren Figuren“ kann es sein, dass sie nur in einer Szene auftauchen und danach nie wieder (s. Merkmal/Variable 15). Hier ist daher darauf zu achten, in welchem Zustand sich die Figur **am Ende dieser letzten Szene, in der sie zu sehen ist**, befindet. Auch ein zufriedener Gesichtsausdruck in dieser Szene deutet z.B. auf einen eher hohen Wert hin, während ein unzufriedener Gesichtsausdruck auf einen eher niedrigen Wert hinweist. Auf niedrige Werte deutet es z.B. auch hin, wenn eine Figur in nur einer einzigen Szene dabei gezeigt wird, wie sie sich verletzt. Da sich jedoch auch hier wieder bei einer großen Anzahl peripherer Figuren unzureichend wird bewerten lassen können, wie zufrieden oder unzufrieden die Figur in ihrer letzten Szene tatsächlich ist, ist davon auszugehen, dass hier häufig der Wert „neutral“ anzugeben sein wird.

#### Merkmal/Variable 15: Rolle innerhalb der Gesamthandlung

Jede Figur soll hinsichtlich der Art ihrer Rolle im Film beurteilt werden. Für die Beurteilung entscheidend sein sollen ihr Stellenwert für die Gesamthandlung eines Filmes, der Gesamtanteil an Szenen, in denen die Figur zu sehen ist und die Länge dieser Szenen. Die drei möglichen Kategorien lauten dabei :

- **zentrale Rolle (z)**: Eine zentrale Figur ist eine Hauptfigur des Films, d.h. der Handlungskern des Films dreht sich vorrangig um eine solche Figur und sie ist in fast allen Szenen des Films vom Anfang bis zum Ende zu sehen.

Beispiele: Im Film *Wall-E* sind nur die Roboter Wall-E und Eve zentrale Figuren, da sich der Handlungskern um sie dreht und sie in den meisten Szenen zu sehen sind.

Im Film *Findet Nemo* sind sowohl Nemo, als auch sein Vater Marlin und der Fisch Dori als zentrale Rollen zu betrachten. Nemo und Marlin sind von Anfang an zu sehen und die gesamte Handlung dreht sich um die beiden. Dori stößt zwar erst etwas später dazu, um Marlin bei seiner Suche zu helfen, allerdings geschieht dies trotzdem immer noch zu einem sehr frühen Zeitpunkt des Films und Dori ist ab diesem Zeitpunkt in fast allen Szenen zu sehen, in denen Marlin auch zu sehen ist. Sie ist daher eindeutig auch als Hauptfigur einzustufen.

– **sekundäre Rolle (s):** Eine sekundäre Figur ist eine Nebenfigur des Films, die im Vergleich zu Hauptfiguren in weniger Szenen und/oder Szenen von kürzerer Dauer zu sehen ist, aber immer noch in einem relativ großen Teil des Filmes zu sehen ist. Der Handlungskern des Films dreht sich nicht vorrangig um eine solche Figur, aber sie ist dennoch von wichtiger Bedeutung für die Handlung und daher „handlungstragende Figur“.

Beispiele: Im Film *Ratatouille* sind der Vater und der Bruder der Hauptfigur Rémy, weiterhin der Schurke Skinner und sogar Colette, die Geliebte der zweiten Hauptfigur Linguini, als sekundäre Rollen einzustufen. Sie unterscheiden sich zwar noch einmal in der Länge ihrer Auftritte über den ganzen Film hinweg und sind mehr oder weniger häufig zu sehen, machen aber trotzdem allesamt nicht den eigentlichen „Handlungskern“ des Films aus, welcher sich um die beiden zentralen Figuren Remy und Linguini dreht. Dennoch sind sie für den Fortgang der Filmhandlung von wichtiger Bedeutung. Im Film *Findet Nemo* gibt es sehr viele sekundäre Rollen in Form einiger Fische und sonstiger Tiere, die Marlin und Dorie auf der Suche nach Nemo begegnen: zum Beispiel der Hai Bruce, der Pelikan Nils oder die Schildkröte Crush. Sie alle tragen wesentlich zur Filmhandlung bei, indem sie mit den Hauptfiguren Marlin und Dorie interagieren und diesen helfen, dennoch dreht sich der eigentliche Kern der Handlung nicht unmittelbar um sie.

– **periphere Rolle (p):** Eine periphere Figur interagiert entweder nur mit Figuren, die sekundäre oder ebenfalls periphere Rollen haben oder sie interagiert mit den Hauptfiguren höchstens im Rahmen von sehr kurzen und insgesamt sehr wenigen Szenen. Generell sind all ihre Szenen extrem kurz und/oder relativ selten. Ihr völliges Fehlen würde für die Handlung des Films keinen großen Unterschied machen und würde in vielen Fällen sogar wahrscheinlich gar nicht auffallen.

Beispiele: Im Film *Der Gestiefelte Kater* treten in einer Szene gleich mehrere (teils musizierende) Katzen auf, die alle aber nur wenige Sätze sagen und danach keine Rolle mehr für die Filmhandlung spielen. Sie sind daher periphere Figuren.

In den Filmen *Ice Age 1-4* sind immer wieder sehr viele Tiere nur in ganz kurzen Szenen zu sehen, die für den eigentlichen Handlungskern aber irrelevant bzw. „austauschbar“ sind. Sie sind daher allesamt periphere Figuren.

### A3 Kurzzusammenfassung des Kategoriensystems in Tabellenform

Diese Tabelle gibt zusammengefasst alle zu beurteilenden Merkmale/Variablen und deren Ausprägungen wieder, von denen jeweils **eine** Kategorie mit dem angegebenen Kürzel oder der angegebenen Ziffer in die Tabellenfelder der beiden Kodierbögen einzutragen ist.

<b>Untersuchungsmerkmal/Variable</b>	<b>Kategorien/Merkmalsausprägungen</b>
1) Geschlecht	männlich (m) weiblich (w) nicht bestimmbar (/)
2) „Typ“	Mensch (M) Tier (T) lebender Gegenstand (G) Fantasiewesen (F)
3) Physische Attraktivität	eindeutig unattraktiv (-2) eher unattraktiv (-1) normal (0) eher attraktiv (1) eindeutig attraktiv (2) Wertung nicht möglich (/)
4) Alter/Lebensphase	Kindheit (K) Jugendalter (J) Erwachsenenalter (E) Seniorenalter (S) nicht bestimmbar (/)
5) Stimmtiefe	sehr tief (-2) tief (-1) normal (0) hoch (1) sehr hoch (2) Wertung nicht möglich (/)
6) Vorhandensein eines Dialektes oder Akzentes	ja (j) nein (n)
7) Vorhandensein eines Sprachfehlers	ja (j) nein (n)
8) Romantische Gefühle gegenüber anderer Figur	ja (j) nein (n)
9) Erwidern der romantischen Gefühle	ja (j) nein (n)
10) Güte bzw. Boshaftigkeit	eindeutig böse (-2) eher böse (-1) neutral (0) eher gut (1) eindeutig gut (2)

11) Wandlung der Güte bzw. Boshaftigkeit im Laufe des Films	Keine Wandlung (/) Wandlung von böse zu gut (bg) Wandlung von gut zu böse (gb)
12) Intelligenz	eindeutig unintelligent (-2) eher unintelligent (-1) normal (0) eher intelligent (1) eindeutig intelligent (2)
13) Mut bzw. Angst	eindeutig ängstlich (-2) eher ängstlich (-1) normal (0) eher mutig (1) eindeutig mutig (2)
14) Resultat am Ende des Films	eindeutig negativ (-2) eher negativ (-1) neutral (0) eher positiv (1) eindeutig positiv (2)
15) Rolle	zentrale Rolle (z) sekundäre Rolle (s) periphere Rolle (p)

#### *A4 Beispielkodierbögen (unausgefüllt)*

Auf den folgenden Seiten sind zwei Beispielkodierbögen für einen Film (*Toy Story 2*) aufgelistet, so wie sie für den eigenen Kodiervorgang genutzt wurden und wie sie auch den Zweitkodierern (zur Bestimmung der Intercoder-Reliabilität, s. Kapitel 3.4) zur Verfügung gestellt wurden. Beim eigenen Kodiervorgang waren in den Kodierbögen bloß anfangs noch nicht die Namen der Filmfiguren eingetragen. Diese Namen und die zugehörigen Zeitangaben, die sich auf Szenen beziehen, in denen die Figuren zu sehen sind, wurden erst während des Anschauens der Filme auf Kodierbogen 1 eingetragen. Kurz darauf wurden die Figuren dann (ebenfalls noch während des Anschauens der Filme) hinsichtlich der Merkmale auf Kodierbogen 1 beurteilt/kodiert. Nachdem ein Film zu Ende war, wurden dann die Namen der Figuren auch auf Kodierbogen 2 übertragen und die Figuren wurden hinsichtlich der entsprechenden Merkmale auf diesem Bogen beurteilt. Den Zweitkodierern wurden direkt solche Versionen der Kodierbögen gegeben, auf denen alle Namen der Filmfiguren bereits aufgelistet waren, da all die entsprechenden Filme vorher selbst kodiert worden waren (s. Kapitel 3.4).

Der grundlegende Aufbau der beiden Kodierbögen war für alle zu kodierenden Filme der gleiche. Daher können die folgenden Beispiel-Kodierbögen als repräsentativ für alle 40 Kodierbögen (jeweils zwei pro zu kodierendem Film) angesehen werden. Der einzige Unterschied je nach zu kodierendem Film bestand lediglich darin, dass auf den beiden Kodierbögen jeweils unterschiedliche zu kodierende Filmfiguren in der ersten Spalte aufgelistet waren und dass die ganz oben als zusätzliche Informationen aufgelisteten grundlegenden Filmdaten andere waren (die FSK-Freigabe war allerdings bei allen Filmen die gleiche).

## Kodierbogen 1 (Film: *Toy Story 2*)

(Grundlegende Filmdaten: Lauflänge: 92 min, Produktionsstudio: Disney/Pixar, Erscheinungsjahr: 2000, FSK: ab 0 freigegeben/ohne Altersbeschränkung)

**Wichtig:** Dieser Kodierbogen ist **während** des Anschauens des Films auszufüllen!

Name der Figur (zu sehen bei/ Zeitangabe)	Geschlecht	„Typ“ bzw. Art	Physische Attraktivität	Alter/Lebensphase	Stimmtiefe	Vorhandensein eines Dialektes oder Akzentes?	Vorhandensein eines Sprachfehlers?
Buzz Lightyear (00:01:57)							
Zurg (00:03:59)							
T-Rex (00:04:28)							
Woody (00:04:53)							
Soldat (00:05:22)							
Schwein (00:05:26)							
Porzelinchen (00:05:30)							
kl. Kobold (00:05:32)							
Kartoffel (00:05:34)							
Kartoffelfrau							

(00:05:40)							
Spiralenhund/Slinky (00:06:48)							
Starker Mann (00:07:07)							
Hund/Buster (00:07:20)							
Andy (00:08:03)							
Andys Mutter (00:08:10)							
Pinguin (00:11:25)							
Mann mit Bart u. Brille/Al (00:15:17)							
Cowgirl/Jessie (00:20:49)							
Goldgräber/Stinke Piet (00:21:01)							
Pferd/Bully (00:21:27)							
Restaurator (00:37:48)							

Barbie-Puppe (00:43:04)							
Emily (00:47:38)							
Blauer Roboter (00:51:07)							
Roter Roboter (00:51:09)							
Anderer Buzz Lightyear (00:41:54)							
Junge im Fernsehen (01:04:13)							
Alien (01:10:38)							
Weitere Barbie- Puppe (01:13:51)							
Gepäck-Verstauer (01:15:30)							
Mikrofon-Apparat (01:21:04)							



kl. Kobold (00:05:32)								
Kartoffel (00:05:34)								
Kartoffelfrau (00:05:40)								
Spiralenhund/ Slinky (00:06:48)								
Starker Mann (00:07:07)								
Hund/Buster (00:07:20)								
Andy (00:08:03)								
Andys Mutter (00:08:10)								
Pinguin/Wheezy (00:11:25)								
Mann mit Bart u. Brille/Al (00:15:17)								

Cowgirl/Jessie (00:20:49)								
Goldgräber/ Stinke Piet (00:21:01)								
Pferd/Bully (00:21:27)								
Restaurator (00:37:48)								
Barbie-Puppe (00:43:04)								
Emily (00:47:38)								
Blauer Roboter (00:51:07)								
Roter Roboter (00:51:09)								
Anderer Buzz Lightyear (00:41:54)								
Junge im								

Fernsehen (01:04:13)								
Alien (01:10:38)								
Weitere Barbie- Puppe (01:13:51)								
Gepäck- Verstauer (01:15:30)								
Mikrofon- Apparat (01:21:04)								

### *A5 Beispielkodierbögen (ausgefüllt)*

Auf den folgenden Seiten sind Beispiele für ausgefüllte Kodierbögen eines zu kodierenden Films (*Toy Story 2*) zu finden. Die einzelnen in den beiden Tabellen eingetragenen Werte entsprechen den Werten der eigenen Kodierung (nicht der Kodierung eines Zweitkodierers) und entsprechen daher auch den Werten, die für den besagten Film im zugehörigen Datensatz mithilfe der Statistik-Software SPSS eingetragen wurden. Für diese Übertragung der Werte in den Datensatz mussten bloß einige dieser Werte zunächst noch in numerische Werte „übersetzt“ werden. (s. Anhang A6).

Da der Kodiervorgang bei allen Filmen der gleiche war, können die ausgefüllten Bögen als repräsentative Beispiele dafür angesehen werden, wie die einzelnen Kategorien der Untersuchungsmerkmale auf den Kodierbögen den zu beurteilenden Filmfiguren zugeordnet wurden. Als Beispielkodierbögen wurden hier wieder die Bögen zum Film *Toy Story 2* ausgewählt, da diese bereits in Anhang A4 zur Anschauung der unausgefüllten Versionen verwendet wurden.

## Kodierbogen 1 (Film: *Toy Story 2*)

(Grundlegende Filmdaten: Lauflänge: 92 min, Produktionsstudio: Disney/Pixar, Erscheinungsjahr: 2000, FSK: ab 0 freigegeben/ohne Altersbeschränkung)

**Wichtig:** Dieser Kodierbogen ist **während** des Anschauens des Films auszufüllen!

Name der Figur (zu sehen bei/ Zeitangabe)	Geschlecht	„Typ“ bzw. Art	Physische Attraktivität	Alter/Lebensphase	Stimmtiefe	Vorhandensein eines Dialektes oder Akzentes?	Vorhandensein eines Sprachfehlers?
Buzz Lightyear (00:01:57)	m	G	1	E	-1	n	n
Zurg (00:03:59)	m	G	-2	E	-2	n	n
T-Rex (00:04:28)	m	G	0	E	1	n	n
Woody (00:04:53)	m	G	1	E	0	n	n
Soldat (00:05:22)	m	G	0	E	-1	n	n
Schwein (00:05:26)	m	G	0	E	-1	n	n
Porzelinchen (00:05:30)	w	G	1	E	1	n	n
kl. Kobold (00:05:32)	m	G	1	K	/	n	n
Kartoffel (00:05:34)	m	G	-1	E	-1	n	n
Kartoffelfrau	w	G	-1	E	1	n	n

(00:05:40)							
Spiralenhund/Slinky (00:06:48)	m	G	0	E	0	n	n
Starker Mann (00:07:07)	m	G	-1	E	/	n	n
Hund/Buster (00:07:20)	m	T	0	/	/	n	n
Andy (00:08:03)	m	M	0	E	1	n	n
Andys Mutter (00:08:10)	w	M	1	E	1	n	n
Pinguin/Wheezy (00:11:25)	m	G	1	E	1	n	n
Mann mit Bart u. Brille/Al (00:15:17)	m	M	-1	E	1	n	n
Cowgirl/Jessie (00:20:49)	w	G	1	E	1	n	n
Goldgräber/Stinke Piet (00:21:01)	m	G	-1	S	0	n	n
Pferd/Bully (00:21:27)	m	G	1	/	/	n	n
Restaurator	m	M	-2	S	-1	n	n

(00:37:48)							
Barbie-Puppe (00:43:04)	w	G	2	E	1	n	n
Emily (00:47:38)	w	M	1	K	/	n	n
Blauer Roboter (00:51:07)	m	G	-1	E	-1	n	n
Roter Roboter (00:51:09)	m	G	-1	E	-1	n	n
Anderer Buzz Lightyear (00:41:54)	m	G	1	E	-1	n	n
Junge im Fernsehen (01:04:13)	m	M	1	K	/	n	n
Alien (01:10:38)	m	G	0	E	1	n	n
Weitere Barbie- Puppe (01:13:51)	w	G	1	E	1	n	n
Gepäck-Verstauer (01:15:30)	m	M	1	E	0	n	n
Mikrofon-Apparat (01:21:04)	m	G	0	/	/	n	n

## Kodierbogen 2 (Film: *Toy Story 2*)

(Grundlegende Filmdaten: Lauflänge: 92 min, Produktionsstudio: Disney/Pixar, Erscheinungsjahr: 2000, FSK: ab 0 freigegeben/ohne Altersbeschränkung)

**Wichtig:** Dieser Kodierbogen ist **nach** dem Anschauen des Films auszufüllen!

Name der Figur (zu sehen bei/ Zeitangabe)	Romantische Gefühle?	Erwiderung d. romantischen Gefühle?	Güte bzw. Boshaftigkeit	Wandlung der Güte bzw. Boshaftigkeit?	Intelligenz	Mut bzw. Angst	Resultat am Ende des Films	Rolle
Buzz Lightyear (00:01:57)	j (Jessie)	j (Jessie)	2	/	1	2	2	z
Zurg (00:03:59)	/	/	-1	<b>bg</b>	0	2	1	s
T-Rex (00:04:28)	/	/	2	/	0	1	2	s
Woody (00:04:53)	j (Porzellaninchen)	j (Porzellaninchen)	2	/	2	2	2	z
Soldat (00:05:22)	/	/	1	/	0	1	0	p
Schwein (00:05:26)	j (Barbie-Puppe)	/	2	/	1	1	1	s
Porzellaninchen (00:05:30)	j (Woody)	j (Woody)	2	/	0	0	1	s

kl. Kobold (00:05:32)	/	/	1	/	0	0	0	p
Kartoffel (00:05:34)	j (Kartoffelfrau)	j (Kartoffelfrau)	2	/	1	2	1	s
Kartoffelfrau (00:05:40)	j (Kartoffel)	j (Kartoffel)	2	/	0	0	1	p
Spiralenhund/ Slinky (00:06:48)	/	/	2	/	1	2	1	s
Starker Mann (00:07:07)	/	/	1	/	0	1	0	p
Hund/Buster (00:07:20)	/	/	2	/	1	1	1	s
Andy (00:08:03)	/	/	1	/	0	0	1	p
Andys Mutter (00:08:10)	/	/	1	/	0	0	1	p
Pinguin/Wheezy (00:11:25)	/	/	2	/	0	-1	2	s
Mann mit Bart u. Brille/Al (00:15:17)	/	/	-2	/	0	0	-2	s

Cowgirl/Jessie (00:20:49)	j (Buzz Lightyear)	j (Buzz Lightyear)	1	/	0	1	2	s
Goldgräber/ Stinke Piet (00:21:01)	/	/	-1	<b>gb</b>	2	1	-2	s
Pferd/Bully (00:21:27)	/	/	2	/	0	1	2	s
Restaurator (00:37:48)	/	/	0	/	1	0	0	p
Barbie-Puppe (00:43:04)	/	/	1	/	0	0	0	p
Emily (00:47:38)	/	/	1	/	0	0	0	p
Blauer Roboter (00:51:07)	/	/	0	/	-1	0	-1	p
Roter Roboter (00:51:09)	/	/	0	/	-1	0	-1	p
Anderer Buzz Lightyear (00:41:54)	/	/	1	/	-1	2	2	s
Junge im	/	/	1	/	0	0	1	p

Fernsehen (01:04:13)								
Alien (01:10:38)	/	/	1	/	-1	0	2	p
Weitere Barbie- Puppe (01:13:51)	/	/	0	/	0	0	0	p
Gepäck- Verstauer (01:15:30)	/	/	0	/	0	0	0	p
Mikrofon- Apparat (01:21:04)	/	/	1	/	0	0	0	p

*A6 Tabelle zur Übersetzung der einzelnen Kategorien/Merkmalsausprägungen in numerische Form*

Diese Tabelle gibt wieder, wie die einzelnen Werte, die beim Kodieren eines Films in die beiden Kodierbögen eingetragen wurden, in numerische Werte übersetzt wurden, um sie mit der Statistik-Software SPSS in den eigenen Datensatz zu übertragen. Bei den Werten, die ohnehin auch auf den Kodierbögen schon Ziffernwerte waren (sämtliche Skalenniveaus, bei Variablen wie „physische Attraktivität“, „Güte bzw. Boshaftigkeit“ etc.), waren die numerischen Werte im SPSS-Datensatz stets die gleichen. Werte, die Kategorien wie „nicht bestimmbar“ oder „keine Zuordnung möglich“ entsprachen, wurden im Datensatz als fehlende Werte behandelt, d.h. hier wurde nicht extra noch ein zusätzlicher numerischer Wert festgelegt. In dieser Tabelle sind außerdem die Skalenniveaus der Variablen aufgelistet.

<b>Untersuchungsmerkmal/ Variable</b>	<b>Kategorien/Merkmalsausprägungen und ihre numerischen Werte im SPSS-Datensatz</b>	<b>Skalenniveau der Variablen</b>
1) Geschlecht	männlich (m) = 1 weiblich (w) = 2	Nominal (dichotom)
2) Typ	Mensch = 1 Tier = 2 Gegenstand = 3 Fantasiewesen = 4	Nominal
3) Physische Attraktivität	eindeutig unattraktiv = - 2 eher unattraktiv = - 1 durchschnittlich attraktiv = 0 eher attraktiv = 1 eindeutig attraktiv = 2	Intervall
4) Alter/Lebensphase	Kindheit = 1 Jugendalter = 2 Erwachsenenalter = 3 Seniorenalter = 4	Nominal
5) Stimmtiefe	sehr tief = - 2 tief = - 1 normal = 0 hoch = 1 sehr hoch = 2	Intervall
6) Vorhandensein eines Dialektes oder Akzentes	kein Dialekt/Akzent vorhanden = 0 Dialekt/Akzent vorhanden = 1	Nominal (dichotom)
7) Vorhandensein eines Sprachfehlers	kein Sprachfehler vorhanden = 0 Sprachfehler vorhanden = 1	Nominal (dichotom)

8) Vorhandensein romantischer Gefühle	keine romantischen Gefühle = 0 romantische Gefühle, die erwidert werden = 1 romantische Gefühle, die nicht erwidert werden = 2	Nominal
9) Güte bzw. Boshaftigkeit	eindeutig böse = - 2 eher böse = - 1 neutral = 0 eher gut = 1 eindeutig gut = 2	Intervall
10) Wandlung der Güte bzw. Boshaftigkeit im Laufe des Films	0 = keine Wandlung 1 = Wandlung von böse zu gut 2 = Wandlung von gut zu böse	Nominal
11) Intelligenz	eindeutig unintelligent = - 2 eher unintelligent = - 1 normal = 0 eher intelligent = 1 eindeutig intelligent = 2	Intervall
12) Mut bzw. Angst	eindeutig ängstlich = - 2 eher ängstlich = - 1 normal = 0 eher mutig = 1 eindeutig mutig = 2	Intervall
13) Resultat am Ende des Films	eindeutig negativ = -2 eher negativ = -1 neutral = 0 eher positiv = 1 eindeutig positiv	Intervall
14) Rolle innerhalb der Gesamthandlung	zentrale Rolle = 1 sekundäre Rolle = 2 periphere Rolle = 3	Nominal

*Anmerkungen.* Zum Verständnis der Tabelle ist noch wichtig, dass die Variable „Vorhandensein romantischer Gefühle“ anhand der Werte der Variablen „Romantische Gefühle gegenüber anderer Figur“ und „Erwidern romantischer Gefühle“ ermittelt wurde und quasi eine „Zusammenfassung“ der beiden Variablen darstellt. Für die statistischen Analysen wurde nur noch diese „neue“ Variable verwendet (im SPSS-Datensatz heißt die Variable „Vorhandensein romantischer Gefühle der Filmfiguren-NEU“).

## Anhang B

### Liste der analysierten Filmfiguren mit einer Wandlung ihrer Güte bzw. Boshaftigkeit

Auf den folgenden Seiten sind Kurzbeschreibungen aller Figuren zu finden, für die in dieser Inhaltsanalyse das Merkmal einer „Wandlung der Güte bzw. Boshaftigkeit“ zutrifft.

*Figuren, die eine Wandlung von „böse“ zu „gut“ durchlaufen:*

- *Henker Tironius (Shrek)*: Er ist ursprünglich ein Handlanger des Antagonisten Lord Fagwart. Nachdem dieser gestorben ist, ist er am Ende des Films bei den Hochzeitsfeierlichkeiten der Protagonisten Shrek und Fiona zu sehen und befindet sich nun offenbar „auf der guten Seite“.
- *Drachenfrau (Shrek)*: Sie bekämpft die Hauptfiguren Shrek und Esel anfangs, verliebt sich aber später in Esel und hilft ihm und Shrek sogar beim Erfüllen ihrer Mission.
- *Säbelzahniger Diego (Ice Age)*: Er bekommt von seinen Artgenossen den Auftrag, die „guten“ Hauptfiguren in eine Falle zu locken. Im Laufe der Zeit freundet er sich aber mit ihnen an, hilft ihnen und stellt sich schließlich gegen seine ehemaligen Kameraden.
- *König Harald (Shrek 2)*: Er zeigt zunächst deutliche Antipathien gegen den Protagonisten Shrek und heuert den Gestiefelten Kater an, um ihn zu töten. Gegen Ende des Films zeigt er jedoch Reue und rettet Shrek in einer Szene sogar.
- *Der Gestiefelte Kater (Shrek 2)*: Er versucht anfangs, seinen Auftrag, Shrek zu töten, auch zu erfüllen. Als er dabei jedoch scheitert und Shrek ihn verschont, bereut er sein Verhalten und wird zum treuen Weggefährten der Hauptfigur.
- *Der Waschbär Richie (Ab durch die Hecke)*: Er verfolgt anfangs nur eigennützige Zwecke, als er eine Tierbande dazu überredet, in eine Menschensiedlung einzudringen. Später sieht er sein falsches Verhalten jedoch ein und hilft seinen neuen Freunden.
- *Die Hexe, Hook, der kopflose Mann, die böse Königin und die sprechenden Bäume Steve und Ed (Shrek 3)*: Sie lassen sich vom Antagonisten Prinz Charming dazu überreden, ihm bei seinem „bösen“ Plan zu helfen. Am Filmende werden sie aber vom Charakter Artus davon überzeugt, von ihrem „bösen“ Verhalten in Zukunft abzulassen.
- *Anton Ego (Ratatouille)*: Er ist zu Beginn für die Verrisse in seinen Restaurant-Kritiken berüchtigt. Als er jedoch von der Ratatouille probiert, die Protagonist Remy für ihn zubereitet, ändert er sein Verhalten schlagartig zum „Guten“.

- *Gru (Ich-Einfach unverbesserlich)*: Er nimmt drei Waisenkinder bei sich auf, um sie für seinen schurkischen Plan ausnutzen zu können. Im Laufe des Films wachsen sie ihm jedoch ans Herz und er bricht mit seinem Dasein als Superschurke.
- *Flynn Rider (Rapunzel - Neu Verhöhnt)*: Er ist zunächst ein Dieb, der seine Kameraden betrogen hat und der Rapunzel, nach dem ersten Aufeinandertreffen, nur aus Eigennutz hilft. Im Laufe der Handlung verliebt er sich aber in sie und hilft ihr schließlich auch.
- *Mann mit Haken, Mann mit riesigem Helm und Bratpfann (Rapunzel - Neu verhöhnt)*: Sie alle verhalten sich zunächst sehr unfreundlich gegenüber Rapunzel und Flynn Rider. Rapunzel kann sie jedoch davon überzeugen, den beiden zu helfen.
- *Kitty Samtpfote (Der Gestiefelte Kater)*: Sie gibt erst nur vor, dem Gestiefelten Kater helfen zu wollen, ist aber eigentlich vom Antagonisten Humpty Dumpty angeheuert worden. Sie bereut ihr Verhalten jedoch später und hilft dem Gestiefelten Kater, für den sie im Laufe der Handlung Gefühle entwickelt hat, schließlich tatsächlich.
- *Shira (Ice Age 4)*: Sie ist anfangs Mitglied einer Piratenmannschaft und den „guten“ Protagonisten gegenüber feindlich eingestellt. Später wird sie jedoch von ihren ehemaligen Kameraden in Stich gelassen und wird von Diego, mit dem sich eine Liebesbeziehung anbahnt, davon überzeugt, auf die „gute Seite“ zu wechseln.
- *Dr. Nefario (Ich-Einfach unverbesserlich 2)*: Er beteiligt sich zunächst an einem schurkischen Plan. Als dabei jedoch auch sein ehemaliger Kamerad Gru zu Schaden zu kommen droht, wechselt er die Seiten und hilft diesem.
- *Zurg (Toy Story 2)*: Er versucht erst, Buzz Lightyear, einen Protagonisten, zu töten. Nach einem Sturz verändert er sich aber und agiert regelrecht liebevoll ihm gegenüber.

*Figuren, die eine Wandlung von „gut“ zu „böse“ durchlaufen:*

- *Rapunzel (Shrek 3)*: Sie gibt anfangs vor, mit Fiona befreundet zu sein. Wie sich aber später herausstellt, steckt sie mit dem Antagonisten Prinz Charming unter einer Decke.
- *Humpty Dumpty (Der Gestiefelte Kater)*: Er gibt vor, mit dem Gestiefelten Kater zusammenarbeiten zu wollen und tut lange Zeit so, als sei er dessen bester Freund (was er, wie aus einer Rückblende hervor geht, als Kind wirklich war). Wie sich später herausstellt, war dies jedoch Teil seines „bösen“ Plans. Er hintergeht seinen früheren Freund schließlich. Ganz am Ende des Films zeigt der Charakter doch noch Reue und opfert sich sogar (streng genommen durchläuft er daher sogar zwei Wandlungen: zuerst eine von „gut“ zu „böse“ und danach eine von „böse“ zu „gut“). In dieser Inhaltsanalyse wurde er jedoch nur als Charakter,

der sich von „gut“ zu „böse“ wandelt, kodiert).

- *Prinz Hans (Die Eiskönigin)*: Er verhält sich lange Zeit freundlich und gibt vor, romantische Gefühle für die Protagonistin Anna zu empfinden. Wie sich aber später herausstellt, war das nie der Fall und sein Verhalten war nur Teil eines „bösen“ Plans.
- *Stinke Piet (Toy Story 2)*: Er verhält sich zuerst sehr freundlich gegenüber dem Protagonisten Woody. Später stellt sich aber heraus, dass er nur eigennützige Zwecke verfolgt und dabei auch bereit ist, anderen Figuren zu schaden.
- *Charles Muntz (Oben)*: Er tritt zuerst äußerst gastfreundlich gegenüber den Protagonisten Carl und Russell auf. Nach einer Zeit zeigt er aber sein wahres Gesicht und es stellt sich heraus, dass er schurkische Ziele verfolgt.

## Anhang C

### Erläuterungen zum SPSS-Datensatz

Auf der beigelegten CD in dieser Diplomarbeit befinden sich insgesamt vier Datensätze. Im Ordner „Datensatz für statistische Analysen“ befindet sich der Datensatz, der die eigenen Kodiererergebnisse für alle 20 analysierten Filme enthält und der auch für die in Kapitel 4 beschriebenen statistischen Analysen verwendet wurde.

Im Ordner „Datensätze zur Bestimmung der Intercoder-Reliabilität“ befinden sich drei Datensätze, die jeweils Kodiererergebnisse unterschiedlicher Zweitkodierer für unterschiedliche fünf Filme der Stichprobe sowie die eigenen Kodiererergebnisse für die jeweils gleichen fünf Filme enthalten. Die Ziffern dieser drei Datensätze entsprechen der Reihenfolge, in der sie erstellt wurden, d.h. der Reihenfolge, in der die Intercoder-Reliabilität ermittelt wurde, indem jeweils die Ergebnisse des Zweitkodierers mit den eigenen Kodiererergebnissen, für die gleichen fünf Filme, auf Übereinstimmungen getestet wurden. Diese Reihenfolge ist mit der in Kapitel 3.4 beschriebenen Reihenfolge identisch.

Die Variable „Vorhandensein romantischer Gefühle“ (im Datensatz: „vorh\_romant\_Gefühle\_neu“) stellt eine Zusammenfassung der beiden vorherigen Variablen „Romantische Gefühle gegenüber anderer Figur“ (im Datensatz: „romant\_Gefühle“) und „Erwiderung der romantischen Gefühle“ (im Datensatz: „Erwiderung\_romant\_Gef“) dar. Während für die statistischen Analysen lediglich die „neue“ Variable „Vorhandensein romantischer Gefühle“ Verwendung fand, beruhten die drei Bestimmungen der Intercoder-Reliabilität noch jeweils ausschließlich auf den beiden Variablen „Romantische Gefühle gegenüber anderer Figur“ und „Erwiderung der romantischen Gefühle“.

Die Variable „Vorhandensein eines Sprachfehlers“ (im Datensatz: „vorh\_Sprachfehler“), die ursprünglich ebenfalls analysiert werden sollte, befindet sich ebenfalls zwar noch in sämtlichen Datensätzen, fand aufgrund der schlechten Werte bei den Ermittlungen der Intercoder-Reliabilität jedoch keine Verwendung bei den statistischen Analysen.

## Eidesstattliche Erklärung

Ich erkläre, dass ich vorliegende Arbeit selbst verfasst und keine anderen als die angegebenen Hilfsmittel verwendet habe.

Fabian Flemerich

---