

# Kindliches Strafen – Zur Vermittlung von Sanktionen durch populäres Kinder-Entertainment<sup>1</sup>

*Felix Butz*

## Gliederung

- |   |  |
|---|--|
| 1. Einleitung: Warum kriminologische Medienanalysen von Kinderfilmen? | 4.2 Fantasiewelten: Unsichtbarkeit von Recht und Staat |
| 2. Theoretische Fundamente  | 4.3 Strafarten & Strafzwecke                           |
| 3. Methode  | 4.4 Die eine Ordnung                                   |
| 4. Ergebnisse   | 5. Fazit   |
| 4.1 Dichotome Moral: Good vs. Evil                                    |  |

## 1. Einleitung: Warum kriminologische Medienanalysen von Kinderfilmen?

Das Geschichtenerzählen ist ein großer Teil unserer kollektiven Identität als Menschheit, wir sind narrative Wesen, die über Erzählungen Sinn über ihre eigene Situiertheit in der Welt produzieren.<sup>2</sup> Soziale Kooperation in ihren verschiedensten Formen ist an Narration gekoppelt und Geschichten sind das zentrale Vehikel, mit dem wir von klein auf mit der uns umgebenden Kultur im Rahmen der primären Sozialisation synchronisiert werden.<sup>3</sup> Wir alle haben als Kinder gelernt, die Welt über Geschichten zu begreifen. Während es nach wie vor auch oral tradierte und mitunter mittlerweile schriftlich festgehaltene Kindererzählungen gibt – regelmäßig bedienen sich Eltern an einem mehr oder weniger klassischen Kanon – steht seit Aufkommen des bewegten Bildes ein höchst eindruckliches Medium für unsere Narrationen zur Verfügung. Mit

---

<sup>1</sup> Der Vortragsstil des Manuskripts wurde in weiten Teilen beibehalten.

<sup>2</sup> Die Idee ist mittlerweile in verschiedenen Disziplinen fest verankert. Sie geht zurück auf Arbeiten bspw. von *Lévi-Strauss* (1958); *Ricoeur* (1983, 1984, 1985); *Bruner* (1990) und ist prägnant zusammengefasst in *Gotschall* (2012).

<sup>3</sup> Allgemein zur Rolle von Medien in der Sozialisation vgl. etwa *Prot/Anderson/Gentile/Warburton/Saleem/Groves/Brown* (2015), S. 276 ff.

der Allverfügbarkeit<sup>4</sup> von multimedialen Entertainment haben Kinder bzw. ihre Eltern unbegrenzten Zugriff auf eine Vielzahl von Inhalten.

Die Idee zu dem vorliegenden Beitrag kam mir, als ich vor einigen Monaten „Monsters Inc.“ schaute, einen Animationsfilm von 2002, den ich seinerzeit schon als Kind im Kino sah. Es geht – kurz zusammengefasst – um liebenswerte „Monster“, die durch besonders präparierte Türen in die Menschenwelt reisen, um dort Kinder zu erschrecken. Die Schreckensschreie der Kinder bringen der Monsterwelt die Energie, die sie zum Fortbestand braucht. Die Geschichte ist in ein Konzern- bzw. Berufssetting eingebettet, in dem die Protagonisten Mike und Sulley mit ihrem Antagonisten Randall um Erfolg im Job konkurrieren. Es entspinnt sich ein Kampf zwischen den Protagonisten und Randall, der die Regeln der Gesellschaft auf moralisch verwerfliche Weise missachtet. Daraufhin wird Randall in einer Verfolgungsszene durch eine der Türen in die Menschenwelt geworfen und – da die Tür zerstört wird – dauerhaft dorthin verbannt. Intuitiv erscheint das als sehr harte Sanktion, zumal in einem Kinderfilm: Unser Gemeinwesen kennt keine absolute Verbannung und wir versuchen, verhältnismäßig zu strafen.

Die anhaltende Faszination der Gesellschaft mit Verbrechen lässt es bereits in Kinder-Inhalten regelmäßig eine Rolle spielen, sowohl als etwas Negatives (etwa: „Paw Patrol“), aber auch in ambivalenterer Form (etwa: „Despicable Me“, wobei es auch hier letztlich um die „Besserung“ eines Kriminellen geht). Insofern lässt sich aus kriminologischer Perspektive unter anderem fragen: Was lernen Kinder eigentlich medial über Strafgewalt oder allgemeiner: über Sanktionen und ihre Logiken? Denn die Struktur unserer Narrationen führt regelmäßig dazu, dass im Laufe der Geschichte jemand bestraft wird, in der Regel, um Gerechtigkeit zu kommunizieren. Da Kinderfilme fast immer ein Happy End haben, müssen die Antagonist:innen regelmäßig eine adäquate Sanktion finden.

Eine kriminologische Auseinandersetzung mit der Darstellung von Kriminalität und ihrer Kontrolle in der uns umgebenden Medienkultur ist wichtig. Denn obwohl insbesondere Filme eine zentrale Rolle bei der Darstellung und dem Verständnis von Verbrechen spielen, hat die Kriminologie diesen

---

<sup>4</sup> Die Nutzung von digitalen Medien und insbesondere Videoinhalten hat in den vergangenen Jahrzehnten aufgrund ihrer immer breiteren Verfügbarkeit insbesondere unter Jüngeren enorm zugenommen. Dieser Befund findet sich in der internationalen Forschungsliteratur, s. statt Vieler etwa *Twenge/Martin/Spitzberg* (2019), S. 329 ff.; ähnliche Befunde wurden auch für Deutschland festgestellt etwa in den KIM-Studien, s. *Feierabend/Rathgeb/Kheredmand/Glückler* (2022), S. 82 f.

Umstand lange Zeit eher ignoriert und sich an eine enge sozialwissenschaftliche Perspektive gehalten, die den Wechselwirkungen zwischen Verbrechen und Kultur nur wenig Aufmerksamkeit schenkt. Vor allem die Art und Weise, in der Filme unsere Welten, Ideale und Normen für akzeptables Verhalten konstruieren, bedarf näherer Betrachtung.<sup>5</sup>

Der Beitrag will vor diesem Hintergrund anhand einer Analyse der 20 besuchsstärksten Animationsfilme der letzten 30 Jahre der Frage nachgehen, wie in Kinderfilmen die Dynamiken des Sanktionierens dargestellt werden. Die Filme werden dabei als eine Möglichkeit begriffen, unsere Welt und uns selbst zu untersuchen. Denn sie sind mit sozialen Normen, Werten, Regeln und Alltagspraktiken verbunden, spiegeln eine Gesellschaft in ständiger Bewegung wider und reflektieren sie.<sup>6</sup> Über der Analyse steht daher vor allem die Frage: Reproduzieren die dortigen Narrative gesellschaftlich vorherrschende Strafkonzeppte und -vorstellungen oder brechen sie mit ihnen? Dabei ist ein Abweichen in beide Richtungen denkbar: Denn Geschichten können auf der einen Seite eine gewisse Drastik haben, die sich auch in besonders harten Strafen ausdrückt. Gleichzeitig haben vor allem Kinder-Geschichten häufig utopische Züge: Wir könnten unseren Kindern auch neu vom Strafen erzählen.

## 2. Theoretische Fundamente

Bevor ich meine Methode kurz umreiße, vorangestellt noch einige Worte zu theoretischen Fundamenten der Untersuchung.

Wie schon eingangs dargestellt, findet über die uns umgebenden narrativen Kulturpraktiken ein nicht unerheblicher Teil der soziokulturellen Synchronisation, d. h. Sozialisation<sup>7</sup>, von Individuen in Gesellschaften statt.<sup>8</sup> Mit Blick auf Sozialisationsprozesse ist also vor allem Lerntheorie<sup>9</sup> ein wesentliches theoretisches Fundament für die Analyse von Animationsfilmen. Es ist

---

<sup>5</sup> Rafter (2000), S. 4.

<sup>6</sup> Rafter (2000), S. 44.

<sup>7</sup> Generell zum Begriff und den unterschiedlichen Dimensionen s. die Beiträge in *Grusec/Hastings* (2015).

<sup>8</sup> Prot/Anderson/Gentile/Warburton/Saleem/Groves/Brown (2015), S. 276 ff.; daneben bestehen selbstverständlich vielfältige zusätzliche Faktoren, die Sozialisationsprozesse beeinflussen, vgl. die anderen Beiträge in dem Sammelband von *Grusec/Hastings* (2015).

<sup>9</sup> Bandura (1977).

mittlerweile durch etliche Studien belegt,<sup>10</sup> dass mediale Angebote einen signifikanten Lerneffekt auf Kinder haben. So belegen Längsschnittstudien,<sup>11</sup> dass der Konsum von gewalttätigen Inhalten mit unter anderem aggressivem Verhalten korreliert. Umgekehrt können prosoziale Inhalte prosoziales Verhalten beeinflussen,<sup>12</sup> wobei über genaue Kausalverhältnisse wenig bekannt ist. Neben diesen generellen Wirkungen von Mediennutzung ist für den vorliegenden Kontext vor allem die stereotype oder nicht-stereotype Darstellungsweise von Aspekten des Sanktionierens relevant. Stereotypen können dabei verstanden werden als gesellschaftlich geteilte Überzeugungen über Eigenschaften, die für Mitglieder einer sozialen Kategorie sowie ihre Rollen charakteristisch sind. Sie sind Schemata, die Menschen über verschiedene Kategorien der Gesellschaft ausbilden. Dabei sind sie dadurch beeinflusst, was das Individuum in verschiedenen Kontexten – so auch in Medien – beobachtet (in der Familie, in der Peer-Gruppe, in den Massenmedien). Durch wiederholte Medienexposition bilden Individuen assoziative Verbindungen zwischen einer sozialen Gruppe (z. B. schwarze Männer, arme Menschen) und den stereotypen Eigenschaften (z. B. Kriminalität). Schließlich werden diese Assoziationen automatisiert; wenn die soziale Gruppenkategorie aktiviert wird, werden auch die damit verbundenen Stereotypen automatisch aktiviert.<sup>13</sup>

Ein weiteres Fundament der Analyse liegt in der Kritischen Medientheorie,<sup>14</sup> die stark auf die Frankfurter Schule zurückgeht. Die vorliegende Analyse ist zwar keine umfassende Ideologiekritik und erschöpft sich gleichzeitig auch nicht in einer „bloßen“ Ideologiekritik, ist also gleichzeitig enger und weiter als es dem theoretischen Programm der Frankfurter Schule entsprechen mag. Von ihren Vertretern übernommen ist aber der Gedanke, dass Medien vorherrschende Konzepte und Ideen der Gesellschaft abbilden und reproduzieren können,<sup>15</sup> was gleichsam aber auch immer bedeutet, dass ein Bruch mit ideologischen Gewohnheiten möglich ist. Dabei ist stets zu bedenken, dass Ideologie mit Macht verbunden ist. Die Mythen, Einstellungen und Annahmen,

---

<sup>10</sup> Einen Überblick über die Studienlage zur sozialisierenden Wirkung von Medien findet sich bei Prot/Anderson/Gentile/Warburton/Saleem/Groves/Brown (2015), S. 278 ff.

<sup>11</sup> Anderson/Berkowitz/Donnerstein/Huesmann/Johnson/Linz/et al. (2003), S. 81 ff.; Anderson/Shibuya/Ihori/Swing/Bushman/Sakamoto/et al. (2010), S. 151 ff.

<sup>12</sup> Anderson/Bryant/Wilder/Santomero/Williams/Crawley (2000), S. 179 ff.; de Leeuw/van der Laan (2017), S. 1 ff.

<sup>13</sup> Prot/Anderson/Gentile/Warburton/Saleem/Groves/Brown (2015), S. 283.

<sup>14</sup> Emblematisch hierfür stehen die Arbeiten von Kracauer, s. etwa Kracauer (2022).

<sup>15</sup> So etwa die Idee, dass massenkulturelle Formen nicht nur Unterhaltung sind, sondern tiefe strukturelle Merkmale der modernen kapitalistischen Gesellschaft offenbaren, vgl. Kracauer (1977).

nach denen wir leben, beeinflussen, was gesagt werden kann und welche Ausdrucksformen verwendet werden können. Insofern ist was nicht gesagt wird, aus ideologischer Sicht leicht genauso wichtig wie das, was gesagt wird.<sup>16</sup>

Zuletzt nimmt meine Analyse auch bei der kriminologischen Medienforschung Anteil, die ebenfalls in kritischer Tradition steht. Ausgangstext hierfür war *Shots in the Mirror*<sup>17</sup> von *Rafter*, die hierin eine Vermessung von „Crime Movies“ in ihren spezifischen wechselwirkenden Bezügen zur Gesellschaft vornimmt. Dabei bot sich diese theoretische Ressource auch vorliegend an. Denn auch wenn animierte Kinderfilme in der Regel keine Crime Movies im eigentlichen Sinne sind, führt ihre narrative Struktur – wie eingangs bereits dargelegt – regelmäßig dazu, dass es im Laufe der Geschichte zu Sanktionen als Reaktion auf Normbrüche kommt. *Rafter* weist weiter darauf hin, dass Filme nach wie vor ein zentrales Medium für die Verbreitung der Populärkultur sind. Aufgrund der Globalisierung der Filmmärkte spielen Filme transnational eine wichtige Rolle bei der Verbreitung von Vorstellungen, Mythen und Werten. Für viele von uns sind sie eine wichtige Quelle – vielleicht sogar die wichtigste Quelle – für Vorstellungen über Verbrechen und Verbrecher:innen.<sup>18</sup> *Rafter* konstatiert dabei, dass sich ein Großteil der juristischen und strafrechtlichen Literatur zu Kriminalfilmen vorrangig dafür interessiert, ob die mediale Darstellung von Verbrechen und Justizprozessen korrekt ist. Sie stellt dem einen anderen – auch hier favorisierten Ansatz – gegenüber. Anstatt Filme mit der sozialen Realität zu vergleichen und die Kluft zwischen ihnen zu messen, muss die Beziehung als dialektisch und wechselwirkend, d. h. gerade nicht als Einbahnstraße, betrachtet werden: Kriminalfilme schöpfen aus dem gesellschaftlichen Denken über das Verbrechen und seine Akteur:innen und prägen es wiederum. *Rafters* Ansatz befasst sich weniger mit dem Realismus der Darstellungen als mit ihren ideologischen Botschaften, d. h. mit den Annahmen über die Beschaffenheit der Realität, die in den Filmerzählungen und -bildern enthalten sind.<sup>19</sup> *Rafters* Auffassung von Ideologie, die auch die nachstehende Analyse mit fundieren, hat sie in Anlehnung an *Kaplan* entwickelt, die den Begriff Ideologie nicht als „beliefs people consciously hold“, sondern als „the myths that a society lives by, as if these myths referred to some natural, unproblematic ‚reality‘“ begreift.<sup>20</sup> Der Begriff des Mythos wird in diesem Zusammenhang deskriptiv für die grundlegenden Vorstellungen

---

<sup>16</sup> *Rafter* (2000), S. 8.

<sup>17</sup> *Rafter* (2000).

<sup>18</sup> *Rafter* (2000), S. vii.

<sup>19</sup> *Rafter* (2000), S. 7.

<sup>20</sup> *Kaplan* (1983), S. 12 f.

verwendet, die die Menschen (in der Regel ohne viel bewusstes Nachdenken) darüber haben, wie die Welt strukturiert ist, was wertvoll und was unwürdig ist, wer gut und wer böse ist und welche Arten von Handlungen falsch oder richtig sind. Nach dieser Konzeption ist es unmöglich, sich auch nur einen Tag in der Welt zu bewegen, ohne sich auf die Mythen, Einstellungen, Überzeugungen und Annahmen zu stützen, die eine Ideologie ausmachen. Dabei ist die Ideologie in ständigem Wandel begriffen. Im Prozess der Begegnung mit der Welt nehmen Individuen neue Erzählungen und Menschenbilder auf, die zu einer Veränderung unserer grundlegenden Mythen und Annahmen führen können.<sup>21</sup> Umgekehrt verweist *Rafter* auch auf die Möglichkeit von Kriminalfilmen – deren Erzählungen stets Autorität und den Umgang mit ihr enthalten –, einen kulturellen Raum für den Ausdruck von Widerstand gegen Autorität wie etwa das Strafjustizsystem und seine Akteur:innen zu öffnen. Gleichsam ist insoweit zu beachten, dass etwaige antiautoritäre Botschaften von Filmen, die Kriminalität behandeln, oft durch moralische, erzählerische und filmische Rahmenwerke vermittelt werden, die die Kritik einschränken oder ihr sogar entgegenwirken. Während Kriminalfilme also auch subversiv sein können, fördern sie auch Systeme der sozialen Kontrolle, indem sie diese als normal, unproblematisch oder sogar nützlich erscheinen lassen. Kriminalfilme prangern Machtinstitutionen wie Gefängnisse an, verstärken sie aber gleichzeitig.<sup>22</sup> Ein „film may have incredibly revolutionary standpoints merged with conservative ones. This mingling of standpoints is often what makes it hard for audiences to critically ‚read‘ the overall filmic narrative“ (*hooks*).<sup>23</sup>

### 3. Methode

Um sich den aufgeworfenen Fragen zu nähern wurde ein Sample aus zu analysierenden Animationsfilmen gebildet. Das Sample wurde größtenteils der Wikipedialiste zu den 50 einnahmestärksten Animationsfilmen der letzten 30 Jahre entnommen.<sup>24</sup> Analysiert wurden 20 Animationsfilme, von denen allerdings drei nicht in der Liste waren, aber dennoch von gesteigertem Interesse, weswegen sie mit aufgenommen wurden. Dies waren „Despicable Me“ (dt. „Ich, einfach unverbesserlich“), weil es um einen kriminellen Protagonisten

---

<sup>21</sup> *Rafter* (2000), S. 8.

<sup>22</sup> *Rafter* (2000), S. 10.

<sup>23</sup> *hooks* (1996), S. 3.

<sup>24</sup> *Wikipedia* (2025).

geht, sowie „Paw Patrol“ 1 und 2, weil dort explizit ebenfalls Normbruch und soziale Kontrolle dargestellt werden.<sup>25</sup> Animationsfilme waren überdies von gesteigertem Interesse, da es sich bei diesen um besonders frei gestaltbare und gleichzeitig wirkmächtige Filmformate handelt, aufgrund von eindrücklichen Farben, Darstellungsweisen (besonders süße bzw. liebenswerte Protagonist:innen), usw.

Vor der Analyse wurde ein feststehendes Code-Konzept erstellt. Zusätzlich – wie es bei qualitativen Forschungsprojekten immer wieder geschieht – wurden beim Schauen der Filme weitere Notizen angefertigt, die nicht in das Code-Konzept passten. Mit dem Code-Konzept wurden u. a. die Beschaffenheit der Welt, die Gesellschaftsstruktur, Herrschafts- und Wissensformen und dann schließlich auch die eigentlich relevanten Aspekte wie deviante Handlung/Strafhandlung, Straffarten, Strafzwecke und Strafliegitimität erfasst.

Eine wesentliche Einschränkung des Designs betrifft dabei als Soloprojekt offenkundig die Intercoderreliabilität: Ob die konkreten Codierungen intersubjektiv generalisierbar sind, ist wohl zumindest in Teilen zweifelhaft.

## **4. Ergebnisse**

Vorweggeschickt: Eine vergleichende Analyse anhand der Codierungsschemata – also etwa: sind die Straffarten in allen mittelalterlich konstruierten Welten ähnlich – gestaltete sich aufgrund der starken Individualisierungsgrade der Filme und ihrer Welten im Nachhinein als schwierig bzw. wenig erkenntnisbringend. Gerade der Wunsch der Studios, innovative, alleinstehende Filmwelten zu kreieren, führt zu großen Differenzen in den narrativen Rahmenbedingungen der Filme, sodass insofern Regelmäßigkeiten kaum zu systematisieren waren. Gleichwohl lassen sich aber etliche strukturelle Parallelen in der Darstellung von normativer Ordnung, ihrer Verletzung und der darauffolgenden Sanktion ausmachen, auf die im Folgenden eingegangen werden soll.

---

<sup>25</sup> Analysiert wurden *Lion King* (2019), *Inside Out 2*, *Frozen II*, *The Super Mario Bros. Movie*, *Frozen*, *Incredibles II*, *Minions*, *Toy Story 4*, *Toy Story 3*, *Despicable Me 3*, *Finding Dory*, *Zootopia*, *Despicable Me 2*, *Minions: Rise of Gru*, *Shrek 2*, *Inside Out*, *Paw Patrol: The Movie*, *Paw Patrol: Mighty Movie*, *Despicable Me 1*.

#### 4.1 Dichotome Moral: Good vs. Evil

Ein zentrales Merkmal der analysierten Filme ist ihre dichotome moralische Struktur: Es gibt die guten Protagonist:innen und die bösen Antagonist:innen. Dieser Befund findet sich bereits in der Literatur zu Darstellungen von Moral in Disney-Filmen,<sup>26</sup> er gilt aber breit für alle Studios, wenn es um Animationsfilme für Kinder geht.<sup>27</sup>

Diese Zweiteilung, die in aller Regel ohne weitere Graustufen bleibt, hat einige Folgen für die Erzählung von Devianz und Reaktion hierauf. Zunächst ist hier eine Essentialisierung zu beobachten. Antagonist:innen sind schlicht böse. Hier und da findet sich zwar eine kurze, wenige Sekunden lange Erklärung, warum der oder die Böse Böses tut. So ist der Antagonist Lotso in „Toy Story 3“, ein Spielzeugbär, etwa durch sein Kind zurückgewiesen worden, was zu seinem moralischen Niedergang führte. Ähnlich ist es für Bratt in „Despicable Me 3“ oder – fast schon klassisch – Scar in „König der Löwen“, der aus verbitterter Enttäuschung über seine geschwächte Stellung am Hof den Mord an seinem Bruder, dem König, begeht. Nie wird damit aber wirklich der Versuch unternommen, das Deviante zu verstehen. Anders als klassische Kriminalfilme, wie sie *Rafter* beschreibt,<sup>28</sup> unternimmt es populäres Kinder-Entertainment demnach regelmäßig auch nicht ernsthaft, die Ursachen von Kriminalität zu erklären. Es gibt aber auch Ausnahmen, wie die „Despicable Me“-Franchise, die mit Gru vor allem im ersten Film der Reihe einen expliziten Kriminellen als Protagonisten aufweist. Die Ursache für die Devianz von Gru und anderen Kriminellen im „Despicable Me“- (und „Minions“-)Universum liegt dabei häufig im Habituellen: Kriminelle sind kriminell, weil sie aus kriminellen Familien stammen. Damit wird eine wohl gesellschaftlich weit verbreitete Annahme über Kriminalität aufgegriffen und reproduziert. Gleichwohl verhüllt gerade dieser Erklärungsansatz mitunter mehr, als dass er erhellt. Denn seine Nähe zu ebenfalls verbreiteten Laienverständnissen von genetisch-biologischen Einflussfaktoren auf Kriminalität befördert eher eine Essentialisierung im Rahmen der Zuschreibung von Kriminalität, als sie zu hinterfragen: Die Bösen werden in bösen Familien böse geboren. Insofern findet in den einschlägigen Filmen auch eine narrative Isolierung des Bösen statt: Dadurch, dass die Antagonist:innen stets außerhalb der in letzter Konsequenz

---

<sup>26</sup> *Fouts/Callan/Piasentin/et al.* (2006), S. 19 ff.

<sup>27</sup> Darüber hinaus gilt dieser Befund wohl auch für einen nicht unerheblichen Teil des Entertainment für Erwachsene, insbesondere im Bereich von Actionfilmen, die ebenfalls häufig mit stark dichotomen moralischen Strukturen zu operieren scheinen.

<sup>28</sup> *Rafter* (2000), S. 47.

immer von einer guten Moral getragenen Ingroup der jeweiligen Geschichte stehen, wird der wirklich gravierende, sanktionswerte Normbruch bei denen verortet, die nicht Teil der Gemeinschaft sind.

Die Good-Evil-Dichotomie hat darüber hinaus Auswirkung auf die Darstellung der Straflégitimität: Am Ende bekommen alle, was sie verdienen – die Bösen müssen bestraft werden und die narrative Logik unterdrückt jeden Zweifel, der aufkommen könnte. Auch die Sanktionslogik per se – also, dass auf jeden gravierenden antagonistischen Normbruch eine Sanktion folgen muss – wird hierdurch reproduziert.

#### **4.2 Fantasiewelten: Unsichtbarkeit von Recht und Staat**

Auffällig ist auch die Unsichtbarkeit von Recht und Staat im Allgemeinen. Das gilt bis auf wenige Ausnahmen auch für die Darstellung von Staatlichkeit und damit auch von (noch abstrakterem) Recht. Nur in Filmen, in denen explizit Ordnungsthemen verhandelt werden, etwa in „Zootopia“, wo es um die Regulierung einer Tierstadt mit vielen diversen Einwohner:innen geht, oder in „Paw Patrol“, wo die Ordnungsproduktion im Fokus der Erzählung steht, hat man es sehr explizit mit staatlichen Akteur:innen zu tun. Generell aber sind die herkömmlichen staatlichen Akteur:innen mit den Konflikten der Erzählung überfordert und es braucht besondere Held:innen zur Rettung.

Es ist natürlich gewissermaßen normal, dass Filme den Ausnahmezustand behandeln – warum sollten wir sonst auch hinsehen wollen? Und dass Kinderfilme keine Justizdramen aufführen, ist auch verständlich. Nichtsdestotrotz ergeben sich aus diesen inhaltlichen Strukturen Umstände, die die Darstellung von Devianz und ihre Kontrolle beeinflussen. Neben der Normalisierung des Ausnahmezustandes und der Machtlosigkeit des Staates betreffen diese vor allem Strafarten und Strafzwecke.

#### **4.3 Strafarten und Strafzwecke**

Dadurch, dass sich viele der devianten und der hierauf reagierenden Handlungen abseits des Staates und damit in einem quasi-privaten Verhältnis zwischen Protagonist:innen und Antagonist:innen abspielen, passiert Vieles, das in einem rechtlich geordneten Verfahren nicht möglich wäre.

Vor allem betrifft dies Gewalt und Gegengewalt: Regelmäßig wenden die Antagonist:innen körperliche und psychische Gewalt zu Erreichung ihrer Ziele

an. Da die Handlungen aber stets in Ausnahmezuständen angesiedelt sind, kommt es auch regelmäßig zur Anwendung von Gegengewalt durch die Protagonist:innen. Damit sind körperliche Züchtigungen, mögen sie auch als repressive oder präventive Notwehrhandlungen dargestellt sein, eine sehr häufig anzutreffende Reaktion auf deviante Transgressionen.

Abseits dieses quasi-privaten Verhältnisses, immer am Ende der Erzählung, kommt es auch zu offizielleren Bestrafungen, nicht selten dann auch durch (quasi-)staatliche Akteur:innen, die sich bis dahin im Hintergrund hielten. Häufig kommt es zur Inhaftierung der Antagonist:innen, manchmal zu ihrer Verbannung wie beim eingangs bereits erwähnten Randall. Auch rein körperliche Züchtigungen finden sich als finale Strafe, etwa El Macho in „Despicable Me 2“, der getasert und mit einer sogenannten „Fartgun“ abgeschossen wird. Nur einmal – in „Lion King“ – kommt es zum Tod und damit zumindest mittelbar zur Todesstrafe des Antagonisten.

Interessant ist in diesem Zusammenhang auch, wie man die Strafzwecke deuten kann. Während man mit Blick auf die breite Darstellung von Inhaftierung mit einem modernen Verständnis vielleicht eine gleichmoderne Darstellung von Strafzwecken erwarten würde, so findet man fast nie Darstellungen von Besserung der Antagonist:innen. Die finale Strafe am Ende reagiert damit vor allem vergeltend auf die Untaten der Antagonist:innen und zieht sie „unschädlichmachend“ aus dem Verkehr. Wiedergutmachende oder resozialisierende Sanktionslogiken konnten nicht beobachtet werden.

#### **4.4 Die eine Ordnung**

Aus der generellen moralischen Einteilung in Gut und Böse folgt neben der Kategorisierung der Handlungswerte der einzelnen Akteur:innen auch eine richtige Ordnung der Dinge. Ganz besonders deutlich wird dies in Filmen, in denen explizit Ordnungsthemen verhandelt werden. In „Zootopia“ geht es um den Erhalt eines harmonischen Zusammenlebens von allen Tieren, das durch eine Verschwörung gefährdet wird. Emblematisch für diese Art von Film steht auch die „Paw Patrol“-Franchise, in der eine Gruppe von Superheld:innen-Welpen für Recht und Ordnung in der Adventure City sorgt. Gefahren müssen gebannt und Devianz sanktioniert werden, damit die Ordnung erhalten wird. Interessant ist bei „Paw Patrol“ dabei auch, dass die „Paw Patrol“ als Institution zwar quasi-staatlich ist, aber neben den eigentlichen staatlichen Strukturen steht. Die Strafmacht ist bei ihr zentralisiert und insbesondere in „Paw Patrol 2“ handelt es sich um eine Institution, die durch außerirdische

Technologie mit einer ganz besonderen Machtfülle ausgestattet ist, ohne irgendwie kontrolliert zu sein. Sie erhält ihre Legitimität durch die generelle gesellschaftliche Akzeptanz und ihre integre Moral. Nichtsdestotrotz sehen wir als Zuschauer:innen eine unkontrollierte, extrem mächtige Instanz und damit gerade nicht ein Vorbild einer Strafverfolgungsbehörde in einem demokratischen Rechtsstaat.

Die Einseitigkeit der richtigen Ordnung wird auch in der „Despicable Me“-Reihe deutlich: Während Gru im ersten Teil noch ein waschechter, egoistischer und böartiger Krimineller ist, wird er im Verlauf der Franchise – durch den Aufbau einer Familie, also durch klassische kriminalpräventive Faktoren – resozialisiert und auf den rechten Weg zurückgeführt. Gru darf weiterhin seine technologische Macht einsetzen, aber nur für die gute Ordnung, die gegen transnational agierende Kriminelle kämpft.

## **5. Fazit und Forschungsausblick**

Zusammengefasst lässt sich sagen: Animationsfilme vermitteln eine dichotome Moralität und darauf angepasste Strafkonzeppte und reproduzieren damit eher ein Denken in zweipoligen Strukturen, als es in Frage zu stellen. Das mag angemessen für die moralische Entwicklung (etwa nach Kohlberg<sup>29</sup>) der Hauptzielgruppe sein. Nichtsdestotrotz – das zeigt die Diskussion etwa um Kindernarrationen wie Tom Sawyer u. Ä. – tun wir gut daran, uns diese Erzählungen und das, was sie erzählen, was man von ihnen lernen kann, mal etwas genauer anzuschauen. Aus der Kritik an solchen unterkomplexen Darstellungsweisen ist natürlich nicht umgekehrt abzuleiten, dass Kriminalität als etwas Positives dargestellt werden sollte; aber als etwas Komplizierteres wohl schon.

Kriminal- bzw. medienpolitisch folgt daraus indessen nicht sogleich die Forderung nach realistischeren Darstellungen oder der Darstellung etwa von Resozialisierungsgeschichten, die zeigen, dass wer „böse“ ist, auch wieder anders werden kann. Allerdings erscheint es mit Blick auf die wissenschaftlichen Befunde von Normalität und Ubiquität von Kriminalität<sup>30</sup> – insbesondere in der Adoleszenz, die von vielen Zuschauer:innen solcher Animationsfilme gerade oder bald durchlaufen wird, aber auch darüber hinaus – durchaus angebracht, die bemerkenswerte Fähigkeit von Filmen zu nutzen, Art, Ausmaß,

---

<sup>29</sup> Kohlberg (1996).

<sup>30</sup> Eisenberg/Köbel (2024), § 48 Rn. 18.

Bedeutung und Ursachen von Kriminalität zu erklären. Denn Filme, die Kriminalität oder allgemeiner: Normbrüche und etwaige Sanktionen darstellen, tragen dazu bei, Überzeugungen und Ansichten zu formen, die so grundlegend sind, dass wir uns ihrer kaum bewusst sind: Zum Beispiel die Überzeugung, dass Verbrechen in seinen verschiedenen Facetten erklärt werden kann (und nicht einfach nur ein statischer Fakt *ist*), unsere Sicht auf die Welt als grundsätzlich gutartig oder bedrohlich sowie unausgesprochene und nicht überprüfte Stereotypen darüber, wer wahrscheinlich gefährlich sein wird. Solche Filme sagen uns nicht nur, was wir tatsächlich denken, sondern vielmehr auch, wie wir über Verbrechen, Kriminelle und die Strafjustiz denken sollen.<sup>31</sup>

Vor allem diese Macht, die Narrationen im Kindesalter ebenso wie später im Erwachsenenleben innehaben, rechtfertigt einen weiteren wissenschaftlichen Fokus auf die Thematik. Neben weiteren qualitativen Filmanalysen erscheint es in diesem Zusammenhang auch sinnvoll in experimentellen Settings zu ergründen, wie bestimmte Sanktionsdarstellungen konkret auf das Gerechtigkeitsempfinden von Kindern und ihre wohl schon rudimentär vorhandenen Strafvorstellungen wirken. Zudem bietet sich hier auch eine Brücke – etwa über Längsschnittstudien – in die Punitivitätsforschung an, um besser zu verstehen, wie sich konkrete Strafvorstellungen im Verlauf ausbilden und was – neben dem Medienkonsum, der ja nur einen kleinen Teil ausmachen dürfte – für Faktoren hier Einflussgrößen von klein auf sind. Mit Blick auf die positiven Wirkungen von Mediennutzung ist es dabei ebenso wichtig, die prosozialen Auswirkungen eines „gesunden“ Medienkonsums in Form von differenzierten Darstellungen zu untersuchen. Denn genauso wie Stereotypen in den Medien das stereotype Denken der Medienkonsument:innen verstärken, können gegenstereotypische Medienbeispiele stereotype Einstellungen verringern.<sup>32</sup>

Daneben erscheint auch sinnvoll, den Blick auf die unterschiedlichen Medienformate und -inhalte, denen wir in unserer gegenwärtigen und noch mehr in der kommenden Medienkultur ausgesetzt sind bzw. sein werden, zu erweitern: Neben einer Vielzahl von Serien, die in der vorliegenden Untersuchung ausgeklammert werden mussten, sind vor allem auch Videospiele mit ihren mannigfaltigen Welten und Handlungslogiken sowie soziale Medien interessant für die Frage, wie schon junge Menschen normative Ordnungen und die dazugehörigen Sanktionslogiken erlernen.

---

<sup>31</sup> Rafter (2000), S. 47 f.

<sup>32</sup> Prot/Anderson/Gentile/Warburton/Saleem/Groves/Brown (2015), S. 307 m. w. N.

## Literatur

- Anderson, C. A./Berkowitz, L./Donnerstein, E./Huesmann, R. L./Johnson, J./Linz, D./et al.* (2003): The influence of media violence on youth. *Psychological Science in the Public Interest*, 4 (3), S. 81-110.
- Anderson, D./Bryant, J./Wilder, A./Santomero, A./Williams, M./Crawley, A. M.* (2000): Researching Blue's Clues: Viewing behavior and impact. *Media Psychology*, 2 (2), S. 179-194.
- Anderson, C. A./Shibuya, A./Ihori, N./Swing, E. L./Bushman, B. J./Sakamoto, A./et al.* (2010): Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in Eastern and Western countries. *Psychological Bulletin*, 136 (2), S. 151-173.
- Bandura, A.* (1977): *Social Learning Theory*. Hoboken: Prentice Hall.
- Bruner, J.* (1990): *Acts of Meaning: Four Lectures on Mind and Culture (The Jerusalem-Harvard Lectures)*. Harvard: Harvard University Press.
- de Leeuw, R./van der Laan, C.A.* (2017): Helping behavior in Disney animated movies and children's helping behavior in the Netherlands. *Journal of Children and Media* 12(2), S. 1-16.
- Eisenberg, U./Kölbel, R.* (2024): *Kriminologie*, 8. Auflage. Tübingen: Mohr Siebeck.
- Feierabend, S./Rathgeb, T./Kheredmand, H./Glöckler, S.* (2022): KIM-Studie 2022. Kindheit, Internet, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs). [https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/KIM/2022/KIM-Studie2022\\_website\\_final.pdf](https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/KIM/2022/KIM-Studie2022_website_final.pdf). [letzter Aufruf: 07.02.2025]
- Fouts, G./Callan, M./Piasentin, K./et al.* (2006): Demonizing in Children's Television Cartoons and Disney Animated Films. *Child Psychiatry Hum Dev* 37 (1), S. 15-23.
- Gotschall, J.* (2012): *The Storytelling Animal: How Stories Make Us Human*. Boston: Mariner Books.
- hooks, b.* (1996): *reel to real: race, sex, and class at the movies*. New York: Routledge.
- Kaplan, E.A.* (1983): *Women and Film: Both Sides of the Camera*. New York: Methuen.
- Kohlberg, L.* (1996): *Die Psychologie der Moralentwicklung*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Kracauer, S.* (1977): *Das Ornament der Masse*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Kracauer, S.* (2022). In: Kang, J./Gilloch, G./Abromeit, J. (Hg.): *Siegfried Kracauer. Selected Writings on Media, Propaganda, and Political Communication*. New York City: Columbia University Press.
- Lévi-Straus, C.* (1963 (1958)): *Structural Anthropology*. New York: Basic Books.
- Ricoeur, P.* (1983, 1984, 1985): *Time and Narrative*, Volume 1, 2, 3. Chicago: Chicago University Press.
- Prot, S./Anderson, C.A./Gentile, D.A./Warburton, W./Saleem, M./Groves, C. L./Brown, S.C.* (2015): Media as Agents of Socialization. In: Grusec, J.E./Hastings, P.D. (Hg.): *Handbook of Socialization, Theory and Research*. 2<sup>nd</sup> Edition, New York City: Guilford Press, S. 276-300.
- Rafter, N.H.* (2000): *Shots in the Mirror: Crime Films and Society*. Oxford: Oxford University Press.

*Twenge J.M./Martin G.N./Spitzberg B.H.* (2019): Trends in U.S. adolescents' media use, 1976–2016: the rise of digital media, the decline of TV, and the (near) demise of print. *Psychol. Pop. Media Cult.*, 8 (4), S. 329-345.

*Wikipedia* (2025): List of highest-grossing animated films, in: [https://en.wikipedia.org/wiki/List\\_of\\_highest-grossing\\_animated\\_films](https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_highest-grossing_animated_films) [letzter Aufruf: 18.01.2025].