



# Wertevermittlung durch japanische Zeichentrickfilme am Beispiel von Dragon Ball Z und Yu-Gi-Oh!

**Seminar:**

SS-2013-608820 – Anwendungsbereiche der  
Medienforschung: Kinder und Medien

**Eingereicht bei:**

Univ.-Prof. Dr. Thomas Schröder

**Eingereicht von:**

Sabine Knienieder-Nedl

**Am:**

23.05.2013

## Inhalt

1	Einleitung.....	2
2	Japanische Zeichentrickfilme.....	4
2.1	Anime - Begriffsdefinition .....	4
2.2	Grafische, äußerliche Merkmale.....	5
2.3	Technische Merkmale.....	6
2.4	Handlung/Themen.....	6
2.5	Vermarktung im Medienverbund .....	7
3	Animes im deutschen TV.....	9
4	Kurzinhalt – Yu-Gi-Oh! und Dragon Ball Z.....	11
4.1	Yu-Gi-Oh! – Duel Monsters.....	11
4.2	Dragon Ball Z.....	12
5	Mediensozialisation und Wertevermittlung – theoretische Einbindung.....	13
6	Vermittelte Werte.....	15
6.1	Wertedefinition .....	15
6.2	Freundschaft .....	17
6.3	Familie.....	20
6.4	Kampf.....	22
6.5	Respekt und Höflichkeit.....	26
7	Resume.....	29
8	Literaturverzeichnis .....	31
8.1	Sekundärliteratur .....	31
8.2	Internetquellen .....	31
8.3	Fachzeitschriften.....	32

## 1 Einleitung

Wer kennt sie nicht, die Zeichentrickfiguren mit den riesigen Kulleraugen, mit den kaum vorhandenen Nasen und den winzigen Mündern, gemeint sind die Figuren aus den japanischen Zeichentrickfilmen, den Animes. Viele dieser Figuren geistern schon seit zig Jahren durch das deutsche Fernsehen, durch Kinderzimmer, Kindergärten und Schulhöfe. Die Rezipienten sind Vorschulkinder genauso wie ältere Jugendliche, aber auch Erwachsene. Wenn man sich anschaut, wie viel Zeit Kinder und Jugendliche vor dem Fernseher verbringen, es sind immerhin ca. 100 Minuten/Tag, dann muss man sich natürlich fragen, ob dies Einfluss auf die Kinder hat, ob gesellschaftliche Werte durch das Fernsehen vermittelt werden und welche das insbesondere durch Animes, die bekanntlich aus einem anderen Kulturkreis stammen, sind. Interessant sind diese Fragen insofern, da japanische Zeichentrickserien bei Eltern und Pädagogen nicht unumstritten sind, v.a. wegen ihrer plastischen Darstellung von Gewalt oder ihrer Charakterisierung der ProtagonistInnen. Doch was sind Werte überhaupt und inwiefern werden sie durch das Fernsehen vermittelt? Die Antwort auf diese Fragen soll ein theoretischer Teil und im Anschluss die Analyse der Anime-Serien Dragon Ball Z (in Folge DGZ genannt) und Yu-Gi-Oh! (in Folge YGO genannt) liefern.

Die Wahl für die Analyse genau dieser Serien geschieht aus mehreren Gründen, zunächst stammen beide Serien aus Japan und sind dem Shonen-Genre zuzuordnen. Das heißt die Hauptprotagonisten sind männlich und sie sprechen vor allem männliche Rezipienten an. Weiters sind beide Serien auf Action ausgerichtet. Gleichzeitig waren sie sehr lange im deutschen Fernsehen zu den unterschiedlichsten Sendezeiten zu sehen. Dragon Ball Z gilt zudem aufgrund der Gewaltdarstellungen zu den umstrittenen Serien, Yu-Gi-Oh! hingegen fällt durch das Produktplacement in Form der Sammelkarten auf.

Zunächst bringt diese Arbeit die Charakteristika von Animes ganz allgemein näher, in dem sie erklärt, woher sie kommen und wodurch sie gekennzeichnet werden. Nachdem diese Serien aus Japan kommen wird in Kapitel drei ein kurzer geschichtlicher Abriss zeigen, wie sie ins deutsche Fernsehen und somit zu den RezipientInnen gekommen sind und immer noch kommen. Der folgende Abschnitt befasst sich mit dem Inhalt der beiden Serien Dragon Ball Z und Yu-Gi-Oh! In Kapitel fünf werden der Begriff Mediensozialisation und im Anschluss die Vorstellung von gesellschaftlichen Werten

erklärt und der Begriff eingeeignet. In Folge werden einige wesentliche Aspekte in diesem Zusammenhang erörtert. Die folgenden Unterabschnitte befassen sich mit der Analyse der ersten fünf Folgen der oben genannten Serien im Hinblick auf die darin vermittelten Werte bzw. einem Fehlen solcher.

In einem letzten Kapitel werden die in der Analyse erarbeiteten Befunde zusammengefasst.

## 2 Japanische Zeichentrickfilme

### 2.1 Anime - Begriffsdefinition

Animes kommen ursprünglich aus Japan und sind die Kurzform des englischen Begriffs *animation*. Damit sind ganz allgemein japanische Zeichentrickfilme und -serien gemeint, die zahlreiche Untergenres, mit verschiedenen Themen für alle Altersklassen umfassen. So gibt es animierte Science Fiction genauso wie Literaturverfilmungen, Humor, Action und harte Pornographie, es geht um Liebe und Tod, Krieg und Frieden, schlicht, alles ist möglich. Wichtig ist anzumerken, dass Animes eben auch für Erwachsene produziert werden und nicht jede Serie auch für Kinderaugen bestimmt ist.<sup>1</sup>

Bekannte Literaturverfilmungen sind Animeserien wie *Heidi* von Johanna Spyri, die erstmals 1977 im deutschen Fernsehen lief oder *Biene Maja* von Waldemar Bonsels. Sie erreichte die deutschen Kinderzimmer 1975. Viele Animes basieren auf Mangas (japanische Comics, z.B. Astro Boy bzw. Tetsuwan Atomu<sup>2</sup>) oder auf Computerspielen (das Bekannteste: Pokémon).<sup>3</sup> Sie spiegeln japanische Kultur wieder und basieren teilweise auf altem japanischem Volkstum und Legenden.<sup>4</sup>

Anders als amerikanische Verfilmungen sind Animes ursprünglich nicht für die Vermarktung im Ausland geplant gewesen und werden auch nicht für diese konzipiert. Im Prinzip werden sie für den japanischen Zuschauer produziert, daher wird nicht auf Befindlichkeiten der Zuseher aus Europa oder Amerika Rücksicht genommen, was mitunter zu verschiedenen Problemen führen kann und auch führt.<sup>5</sup>

Wie bei den Filmen aus Amerika oder Europa ist auch hier die Qualität zwischen den einzelnen Filmen und Serien sehr unterschiedlich. Auffallend ist, dass die Serien meist billiger produziert werden und somit die Qualität wesentlich schlechter ist, als die der Anime-Filme.

Anhand einiger optischer sowie grafischer Auffälligkeiten und Besonderheiten lassen sich Animes von europäischen und amerikanischen Produktionen unterscheiden.

---

<sup>1</sup> Vgl. Drazen, 2003, vii und viii.

<sup>2</sup> Vgl. Drazen, 2003, S. 5.

<sup>3</sup> Vgl. online: Bichler, 2004, abgerufen 15.05.2013.

<sup>4</sup> Vgl. Drazen, 2003, x.

<sup>5</sup> Vgl. Drazen, 2003, viii.

## 2.2 Grafische, äußerliche Merkmale

Bisher wurden einige Charakteristika in Bezug auf die Herkunft und der Genres der Animes aufgezeigt. Daneben gibt es noch zahlreiche optische Merkmale, die typisch für diese Zeichentrickserien sind. Zunächst fallen die großen, runden Augen auf, die teilweise mit Pupillen dargestellt werden. Die Haut ist blass. Die Figuren haben kaum Gesichtszüge, eine kaum vorhandene und vereinfachte Nase und einen sehr kleinen Mund. Die Haare können jede beliebige Farbe und Form haben, lila in die Höhe stehend ist genauso möglich wie gelb und hängend.<sup>6</sup>

Die Gesichter zeigen kaum Mimik, Emotionen werden durch zahlreiche etablierte Codes ausgedrückt, diese können fröhliche, schmollende, alberne, verärgerte, traurige, wütende, erstaunte, begeisterte und viele andere Gefühle darstellen. Ein fröhliches Gesicht zeigt sich durch zugekniffene Augen, einen offenen, lachenden Mund und einer angedeuteten Zunge, die hier im Mund ist. Wenn Figuren albern sind, strecken sie die Zunge aus dem Mund.<sup>7</sup> Aber auch die Körpersprache spielt eine Rolle, sich am Hinterkopf Kratzen bedeutet Verlegenheit, ein großer Schweißtropfen zeugt von Stress.<sup>8</sup> Zusätzlich gibt es auch immer wiederkehrende Symbole, die den Zustand einer Figur erkennen lassen. Figuren, denen schwindelig ist, haben Spiralen in den Augen und über dem Kopf kreisen Sternchen und Planeten<sup>9</sup>, Konflikte können über elektrische Funken zwischen zwei Figuren dargestellt werden,<sup>10</sup> Bewegung wird durch Linien dargestellt, die die Kraft oder die Richtung dieser zeigen.<sup>11</sup>

Die Figuren können menschliche Körper haben, aus der Tierwelt stammen oder Mischformen, sogenannte Anthros<sup>12</sup>, sein. Meist haben sie dann menschliche Körper mit tierischen Merkmalen wie Ohren oder Schwänze.<sup>13</sup> Daneben kommen Monster (zB Pokemon), Elfen, Drachen, Dämonen und sonstige Fantasiewesen in den unterschiedlichsten Formen und Farben vor.

---

<sup>6</sup> Vgl. Mikos, Töpfer, 2011, S. 12.

<sup>7</sup> Vgl. Hart, 2006, S. 41 – 43.

<sup>8</sup> Vgl. Drazen, 2003, S. 25.

<sup>9</sup> Vgl. Hart, 2006, S. 44.

<sup>10</sup> Vgl. Hart, 2006, S. 46.

<sup>11</sup> Vgl. Hart, 2006, S. 48.

<sup>12</sup> Vgl. Hart, 2006, S. 56.

<sup>13</sup> Vgl. Hart, 2006, S. 50.

Bei der Darstellung der Figuren gibt es je nach Genre und Thema starke Unterschiede. Einerseits können diese stark nach dem Kindchen-Schema, andererseits aber auch realistisch bis zu sehr figurbetont gezeichnet werden.<sup>14</sup> Gleiches gilt auch für Monster und andere Tiere.

In diesem Zusammenhang stellt auch das Geschlecht der Figuren eine Besonderheit dar. Es gibt natürlich weibliche und männliche ProtagonistInnen, aber genauso kommen geschlechtslose Menschen und Wesen vor. Allerdings spielt das Geschlecht oft überhaupt keine Rolle, oder wird erst später in der Serie zum Thema.<sup>15</sup>

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass bei den Figuren in Form, Aussehen und Geschlecht alles möglich ist und dass Emotionen durch wiederkehrende Symbole und kodierte Formen von Augen und Mund ausgedrückt werden.

### 2.3 Technische Merkmale

Auch im filmtechnischen Bereich gibt es Besonderheiten, durch die sich Animes von amerikanischen oder deutschen Zeichentrickfilmen unterscheiden. Sie orientieren sich technisch am Realfilm. Dies zeigt sich u. a. in festen Kameraperspektiven, verschiedenen Einstellungsgrößen (Totale, Nahaufnahmen, Zooms, etc.), Kamerafahrten- und Schwenks. Diese Möglichkeiten werden verbunden mit Mitteln der digitalen Animationstechnik, darunter Fokussierung, Lens-Flare, Crossfadings, bewegter Hintergrund. Ein besonderes Merkmal ist die Einfachheit der Animation, der sogenannten Limited Animation. Dabei werden für Bewegung nur 8 anstelle von 18 Bildern/Sekunde verwendet. Gleichzeitig werden nur wenige Teile des Bildes verändert, oft bewegen sich daher nur die Augen oder der Mund in einer Szene. Die Figuren selbst werden auf Folien abgespeichert und einfach immer wieder vor einen wechselnden Hintergrund gelegt.<sup>16</sup>

### 2.4 Handlung/Themen

Der Inhalt von Animes ist genauso unterschiedlich wie ihr Zielpublikum. Wenn Jungs die Hauptrolle spielen, stehen häufig Action und Kampf im Vordergrund, bei Mädchen sind es

---

<sup>14</sup> Vgl. Drazen, 2003, S. 25.

<sup>15</sup> Vgl. Drazen, 2003, S. 79.

<sup>16</sup> Vgl. Mikos, Töpfer, 2011, S. 10.

meist Entwicklungsfilm mit inneren Kämpfen und Reifeprozessen mittels Magie.<sup>17</sup> Ansonsten sind die Möglichkeiten genauso vielfältig wie in den Produktionen der westlichen Filmindustrie.

Nicht zu vergessen ist jedoch, dass japanische Zeichentrickserien sehr von ihrer Kultur geprägt sind und sich dieses auch in den Serien widerspiegelt. Sehr häufig stehen Gruppen und Freundschaften im Zentrum, die wichtiger sind, als Einzelpersonen. Der Erfolg des Hauptprotagonisten ist nur dann möglich, wenn er von seinen Freunden unterstützt wird. Im Gegensatz zu europäischen und amerikanischen Zeichentrickfilmen fällt bei Animes diese strikte Schwarz-Weiß-Trennung zwischen Gut und Böse weg. Die Figuren werden dadurch vielschichtiger.<sup>18</sup>

Hauptfiguren sterben oft für „die“ Sache, wichtig dabei ist, die Selbstlosigkeit des Protagonisten. Es gibt drei Möglichkeiten für das Ende von Animes: Der Held geht aus dem letzten Kampf (wie auch immer dieser gestaltet ist) siegreich hervor, der Held gewinnt aber nur mit einem großen Verlust, oder er stirbt (für die gute Sache).<sup>19</sup>

Eine weitere Besonderheit ist das Fehlen von jeweils abgeschlossenen Episoden, eine Geschichte dauert eine gesamte Staffel. Sogar Kämpfe können über mehrere Episoden reichen.

## 2.5 Vermarktung im Medienverbund

Schon seit den 1950er Jahren ist es typisch für Animes, dass eine Vermarktung auch jenseits des Zeichentrickfilms stattfindet. Das Angebot reicht von DVDs, Poster, Taschen, PC- und Konsolenspielen, über Trading Cards bis hin zu einzelnen Actionfiguren<sup>20</sup> (bei Dragon Ball Z über 300 verschiedene Produkte<sup>21</sup>). Der Fantasie sind diesbezüglich keine Grenzen gesetzt. Lizenzhandel und Merchandising bei Dragon Ball Z haben innerhalb eines Jahres deutschlandweit einen Einzelhandelsumsatz von ca. 110 Mio. Euro erzielt.<sup>22</sup> Neben den Sammelfiguren und -karten sind viele Merchandisingprodukte Gegenstände, mit denen die Kinder selbst Duelle ausfechten können, als Beispiel seien die Karten von

---

<sup>17</sup> Vgl. Mikos, Töpfer, 2011, S. 12.

<sup>18</sup> Vgl. Mikos, Töpfer, 2011, S. 12.

<sup>19</sup> Vgl. Mikos, Töpfer, 2011, S. 14.

<sup>20</sup> Vgl. Mikos, Töpfer, 2011, S. 14.

<sup>21</sup> Vgl. Televizion/online: Götz, Ensinger, 2011, S. 7.

<sup>22</sup> Vgl. Televizion/online: Götz, Ensinger, 2011, S. 7.



Yu-Gi-Oh! oder die veränderbaren Kreisel von Beyblade genannt. So harmlos das klingt, hier geht es ums große Geld, in einem Markt bei dem Merchandising, Lizenzen und Fernsehserien miteinander verbunden sind. Oft dienen die Serien selbst dem Zweck diese Lizenzprodukte teuer zu verkaufen, die oft mehr einspielen, als die Serien selbst. Sehr gut verdient wird an den Lizenzen für die Sammelkarten zu den Animes, die in der Herstellung weniger als ein Cent/Karte kosten.<sup>23</sup> Gerade bei Yu-Gi-Oh! ist die Serie selbst nahezu eine einzige gut platzierte Produktwerbung, da die Kämpfe mittels der Karten, die es dann zu kaufen gibt, gewonnen oder verloren werden. Während der Kämpfe wird die Bedeutung der Karten gezeigt. Von seltenen Karten werden nur wenige Stück produziert, sodass man gezwungen ist, viele Kartensammlungen zu kaufen, bis man das Glück hat, die Gewünschte zu bekommen.<sup>24</sup> Die Bedeutung der Karten bei Yu-Gi-Oh wird schon in der ersten Folge der Staffel deutlich, da wird von der „super, seltenen Karte, dem weißen Drachen mit dem eiskalten Blick, ebenso selten wie mächtig, von dem es nur vier Stück auf der Welt gibt“ gesprochen.<sup>25</sup>

---

<sup>23</sup> Vgl. Television/online: Götz, Vridstoft, 2009. S. 5.

<sup>24</sup> Vgl. Television/online: Götz, Vridstoft, 2009, S. 6.

<sup>25</sup> Vgl. Yu-Gi-Oh!, Staffel 1, Episode 1, Zeit: (siehe Anhang CD).

### 3 Animes im deutschen TV

Die ersten japanischen Serien im deutschen TV waren als solche noch nicht zu erkennen, was vor allem daran lag, dass deren Grundlage europäische Kinderliteratur war. Zu den ersten Animes zählen Heidi (1974), Biene Maya (1975) und Niels Holgersson (1975). Als immer mehr Zeichentrickserien von Japan aus exportiert wurden, entwickelte sich RTL2 zu dem Anime-Sender. Dies begann mit Mila Superstar (1993, über eine 12jährige Volleyballspielerin), es folgten Serien wie Sailor Moon, Dragon Ball, Pokémon, Beyblade und Yu-Gi-Oh!. Jahrelang waren diese Helden täglich zu sehen.<sup>26</sup> Pokémon läuft seit 1999 fast durchgehend auf RTL2.

Was allerdings von den Programmachern immer vergessen wurde ist, dass Animes nicht nur für Kinder produziert werden, aber von deutschen Lizenznehmern als Kinderserien eingekauft wurden.<sup>27</sup> Dies führte zu zahlreichen Diskussionen über die Problematiken dieser Serien, was zur Folge hatte, dass die Serien zensiert, geschnitten und Dialoge verändert werden mussten.

2011 kam es zu einer Neustrukturierung bei RTL2, die tägliche Ausstrahlung der Animes wurde eingestellt und die Serien auf Samstag- und Sonntagmorgen ausgelagert. Ab 21. April 2013 wurden auch diese Sendeplätze für andere Unterhaltungsmodule freigemacht. Einige Animes, vor allem für älteres Publikum, werden seit kurzem auf VIVA ausgestrahlt.<sup>28</sup>

Bei der Beurteilung, was für Kinder angemessen ist, stehen sich Eltern, Kinder und Staat in Form des Jugendschutzgesetzes gegenüber. „Zweck des Jugendschutzgesetzes (JuSchG) ist es deshalb, Kinder und Jugendliche vor Risiken für ihre körperliche und geistige Entwicklung in der Öffentlichkeit zu schützen. Daher gibt es Altersgrenzen u. a. für Tabakwaren und alkoholische Produkte, aber auch für Film- und Spielfilmprogramme<sup>29</sup>. Dadurch kommt es zur Festlegung von Sendezeiten bzw. zeitlichen Beschränkungen.<sup>30</sup> In Folge ergibt sich das Problem, dass nicht alle Animes wirklich auch zu jeder Zeit

---

<sup>26</sup> Vgl. online: Bichler, 2004, abgerufen 15.05.2013.

<sup>27</sup> Vgl. online: Bichler, 2004, abgerufen 15.05.2013.

<sup>28</sup> Vgl. online: Otakutimes, abgerufen 15.05.2013

<sup>29</sup> Vgl. online: Vorwort, deutsches Jugendschutzgesetz – Jugendmedienschutzgesetz, abgerufen 15.05.2013.

<sup>30</sup> Vgl. online: Paragraph 20, deutsches Jugendschutzgesetz – Jugendmedienschutzgesetz, abgerufen 15.05.2013.

ausgestrahlt werden können. Um nun manche Animes trotzdem am Nachmittag senden zu können, kommt es zur redaktionellen Schnittbearbeitung von Gewalt- und/oder Sexdarstellungen, Kriegsverherrlichung aber auch die Darstellung von Mädchen oder Jungen in unnatürlicher, geschlechtsbetonter Körperdarstellung.<sup>31</sup> Dies führt dazu, dass viele der Animes geschnitten und gekürzt wurden (z. B. Dragon Ball, Folge 70, Schnittlänge 3,16 min.). In der Folge 5 von Dragon Ball Z (Anhang CD) fehlen mindestens 39 Sekunden.<sup>32</sup> Zum Teil werden ganze Folgen nicht ausgestrahlt, da man nicht so viel schneiden könnte. Laut [animedigital.de](http://animedigital.de) ist Dragon Ball Z die Animeserie mit den meisten Schnitten (Stand März 2005).

Diese Schnitte sind ein großes Thema bei den Fans der Animeszene. In zahlreichen Foren lesen sich Beiträge wie: „RTL2 vergewaltigt Anime!“ oder „Skandal!!! Heutige Dragonball Z Folge geschnitten“. Zensur ist bei Animes der Standard, es gibt daher eigene Seiten im Internet mit Schnittberichten. Eine der bekanntesten Webauftritte, die sehr viele Serien und Schnittverläufe listet, ist [www.schnittberichte.com](http://www.schnittberichte.com). Hier finden sich zum Teil auch die geschnittenen und geänderten Szenen.

---

<sup>31</sup> Vgl. online: Paragraph 15, deutsches Jugendschutzgesetz – Jugendmedienschutzgesetz, abgerufen, 15.05.2013.

<sup>32</sup> Vgl. online: [animedigital.de](http://animedigital.de), abgerufen, 15.05.2013.

## 4 Kurzinhalt – Yu-Gi-Oh! und Dragon Ball Z

### 4.1 Yu-Gi-Oh! – Duel Monsters

Yu-Gi-Oh! – Duel Monsters ist eine Anime-Serie aus dem Jahr 2000 und die zweite Staffel dieser Serie. Sie besteht aus 224 Episoden, deren Vorlage ein Manga des Zeichners Kazuki Takahashi ist. Die Serie wurde auf RTL II von März 2003 bis Februar 2006 in 5 Staffeln ausgestrahlt. Die Wiederholung lief später auf Tele 5.<sup>33</sup>

Die Hauptfigur ist ein Jugendlicher namens Yugi Mutou, der bei seinem Großvater Sugoroku Mutou lebt, und ein Spieler des Kartenspiels Duel Monsters ist. Sugoroku Mutou hat einen Spielwarenladen, in dem es auch die Duel-Monster Spielkarten zu kaufen gibt. Yugi wird zu den Duellen von seinen Freunden Joey Wheeler, Tristan und Tea Gardner begleitet. Ein wichtiger Gegner ist ein ehemaliger Hexenmeister und Inhaber einer Spielfirma namens Seto Kaiba. Ein weiterer Spieler und Erfinder des Spiels Duel Monsters ist Maximilian Pegasus. Ein Kampf bzw. eine Runde eines Kampfes dauert ungefähr eine Folge, wobei die Gegner auch wechseln können. Das Ziel der Kämpfe variiert, jedoch ist das Hauptziel, die Millenniums-Gegenstände zu bekommen, wobei dies dem Hauptprotagonisten am Anfang noch nicht bekannt ist. Dieser will zunächst nur seinen Großvater retten.<sup>34</sup>

Inhalt der ersten fünf Folgen: Weil Kaiba Yugis Großvater eine besondere Karte nicht abkaufen kann, fordert er diesen zum Duell heraus, das der Großvater verliert und in Folge soll sein Enkel ein Duell gegen Kaiba bestehen. Yugi gewinnt dieses Duell, indem er mit den Karten ein unbesiegbares Supermonster heraufbeschwört. Während eines weiteren Duells spielt Yugi ein Unentschieden gegen Pegasus, woraufhin dieser die Seele von Yugis Großvater entführt um Yugi zu einem neuerlichen Duell auf der Insel „Königreich der Duellanten“ zu zwingen. Während der Fahrt zur Insel wirft ein Kursteilnehmer einige wichtige Karten von Yugi, mit denen er ein unbesiegbares Supermonster erschaffen konnte, über Bord. Auf der Insel stellen die Duellanten fest, dass Pegasus die Regeln geändert hat. Es kommt zu einem ersten Duell zwischen Weevil und Yugi, bei dem beide neue Monster und Fallen wie reflektierende Spiegel oder Sprühregen mit den Karten beschwören.

---

<sup>33</sup> Vgl. Online: Tomodachi, Yu-Gi-Oh! abgerufen 15.05.2013.

<sup>34</sup> Vgl. Online: Animepro/Weickert, abgerufen 15.05.2013.

## 4.2 Dragon Ball Z

Dragon Ball Z ist der Nachfolger von Dragon Ball und besteht aus 291 Folgen. Entstehungsjahr ist 1989. Die Animeserie basiert auf einem Manga des Zeichners Akira Toriyama. Sie besteht aus 10 sogenannte „Sagas“. Ausgestrahlt wurde sie von August 2001 bis Juni 2002 auf RTL II. Sie wurde dann mehrmals auf RTL II und Tele 5 wiederholt. Auffallend ist, dass diese Serie sehr stark geschnitten wurde und teilweise Folgen überhaupt nicht ausgestrahlt wurden.<sup>35</sup>

Dragon Ball Z erzählt die Abenteuer des erwachsenen Son Goku und seines Sohnes Son Gohan. Eines Tages kommt ein Saiyajin (ein Krieger eines außerirdischen Volks vom Planeten Vegeta) um Son Goku zu überzeugen, dass die Erde erobert werden muss. Um dies zu verhindern, verbünden sich der Oberteufel Piccolo und Son Goku, allerdings reicht deren gemeinsame Kraft kaum aus und Son Goku und der Saiyajin sterben. Um zukünftige, Angriffe durch die, mit übermenschlichen Kräften ausgestatteten, Saiyajin abwehren zu können müssen die Erdenbewohner ihre Kampfkunst trainieren, auch Son Goku wird im Jenseits unterrichtet. Allerdings ist der Inhalt bei dieser Serie eher untergeordnet, wichtig sind die Kämpfe gegen Feinde, die sich entweder für frühere Niederlagen rächen wollen, die Welt erobern, vernichten oder gänzlich verändern möchten.<sup>36</sup>

Inhalt der ersten fünf Folgen: Der Saiyajin Radditz trifft auf der Suche nach Son Goku auf Piccolo. Obwohl Piccolo gegen Radditz kämpfen will, lehnt dieser den Kampf ab, da er Besseres zu tun hat. Er ist auf der Suche nach Son Goku, der seiner Pflicht, die Erde zu erobern, nachkommen soll. Da dieser ablehnt entführt Radditz den Sohn Son Gokus. In Folge kommt es zu einem Kampf zw. Radditz und Son Goku, der von Piccolo unterstützt wird. Bei diesem großen Kampf setzt der Oberteufel die neue Kampftechnik Höllenspirale ein. Beim zweiten Versuch schafft er es Radditz zu töten, allerdings stirbt auch Son Goku.

---

<sup>35</sup> Vgl. Online: Tomodachi, DragonBall Z, abgerufen 15.05.2013.

<sup>36</sup> Vgl. Online: Animepro/Rehfeld, abgerufen, 15.05.2013.

## 5 Mediensozialisation und Wertevermittlung – theoretische Einbindung

Die Medienwirkungsforschung ist sich darüber einig, dass das Fernsehen eine gewisse Wirkung auf RezipientInnen hat. Uneinigkeit besteht nur hinsichtlich des Wie und des Wie-viel. Allerdings haben Medien eine soziale Orientierungsfunktion.<sup>37</sup> Das bedeutet, sie nehmen eine gewisse Funktion in der Sozialisation wahr.<sup>38</sup> Laut Durkheimer ist Sozialisation der „Vorgang der Vergesellschaftung des Menschen“<sup>39</sup>. Dabei werden alle sozialen Einstellungen und funktionale Qualitäten, die für eine funktionierende Gesellschaft und deren Aufrechterhaltung notwendig sind, Kindern und Jugendlichen durch erwachsene Mitglieder der Gesellschaft vermittelt.<sup>40</sup> Sozialisation wird als Prozess verstanden, der durch die Außenwelt beeinflusst wird, auch diese ist wiederum durch gesellschaftliche, kulturelle und soziale Prozesse beeinflusst. Das heißt, Sozialisation ist immer ein dynamischer Prozess.<sup>41</sup> Sie entwickelt sich z. B. durch Interaktion der Eltern mit ihrem Kind, wodurch Wissen um Kultur und kulturelle Praktiken weitergegeben wird.<sup>42</sup> Sozialisation findet in unterschiedlichen Bereichen statt, dazu gehören zunächst die Familie, Kindergruppen, die Schule, aber auch Peergroups spielen eine große Rolle. Allerdings darf die Beeinflussung durch Medien, aufgrund der Tatsache, dass wir in einer Medienwelt leben, nicht außer Acht gelassen werden. Der Einfluss, der durch die Medien erfolgt, geschieht unter drei Aspekten: dem Inhalt, dem Medium selber und der verwendeten Sprache.<sup>43</sup> Entscheidend für die Analyse in dieser Arbeit werden vor allem Inhalt und Sprache der untersuchten Serien sein. Das Medium dient hier v. a. als Mittel zur Struktur des Tagesablaufs der RezipientInnen, da die Serien täglich zu den gleichen Sendezeiten ausgestrahlt werden. Sie sind daher weniger ein Instrument zur Vermittlung der Werte.

Genau hier setzt das Forschungsfeld der Mediensozialisation an. Diese lässt sich in drei theoretische Ansätze unterteilen, die das Wirken der Medien auf den Menschen, Medienkompetenz und Selektion des Angebots beschreiben, ein weiterer Ansatz untersucht die Interaktion zwischen Menschen und Medien. Für diese Arbeit ist v.a. der

---

<sup>37</sup> Vgl. Krämer, 2013, S. 190.

<sup>38</sup> Vgl. Krämer, 2013, S. 21.

<sup>39</sup> Niederbacher, Zimmermann, 2011, S. 11.

<sup>40</sup> Vgl. Niederbacher, Zimmermann, 2011, S. 11.

<sup>41</sup> Vgl. Aufenanger, 2004, S. 7.

<sup>42</sup> Vgl. Niederbacher, Zimmermann, 2011, S. 14.

<sup>43</sup> Samaniego, Pascual, 2007, S. 8.

dritte Ansatz von Interesse, da ersterer generell von einer eher negativen Beeinflussung der Kinder und Jugendlichen durch Gewalt und Werbung ausgeht. Beim Zweiten geht es vor allem um die Fähigkeit der RezipientInnen aktiv zu selektieren, wodurch sie nicht zu einem Opfer der Medien werden. Im dritten Ansatz

„werden Rezeptionsprozesse und der thematische Gehalt von Medien in Beziehung zueinander gesetzt. Aufgrund einer bestimmten thematischen Voreingenommenheit dienen ausgewählte Medien bzw. Medieninhalte dazu, sich mit bestimmten Charakteren zu identifizieren oder seine Probleme in Mediengeschichte zu projizieren. Der Einfluss von Medien wird in diesem Sinne auch positiv etwa zum Identitätsaufbau [...] oder zur Lebensbewältigung [...] gesehen. Wirkungen werden nicht kausal und unmittelbar unterstellt, sondern nur unter gewissen Bedingungen, in Kombinationen mit anderen Faktoren sowie mit zeitlicher Verzögerung versehen werden.“<sup>44</sup>

Wichtig ist dabei allerdings, dass in keinem der Ansätze auf kulturelle oder gesellschaftliche Aspekte eingegangen wird und die Diskussion im Zusammenhang mit Medien in Deutschland stark vom Jugendmedienschutz beeinflusst wird, während in Ländern wie Japan und Spanien Medienwirkung kaum Thema ist und es daher kaum Einschränkungen für Kinder und Jugendliche gibt.<sup>45</sup>

Medien helfen dabei die Wirklichkeit zu konstruieren und haben Einfluss auf das Weltbild, die Wünsche, Emotionen und Phantasien der Kinder und Jugendlichen. Gerade im Fernsehen gibt es kaum Sendungen, die nicht mit Werten spielen bzw. Werte vorführen. Diese Werte bleiben den RezipientInnen nicht verborgen. Es stellt sich nun die Frage, welche Werte das sind und wie sie präsentiert werden.

---

<sup>44</sup> Aufenanger, 2004, S. 7.

<sup>45</sup> Vgl. Aufenanger, 2004, S. 7.

## 6 Vermittelte Werte

### 6.1 Wertedefinition

Unter Werten versteht man ganz allgemein normative Vorstellungen, „die die individuelle Lebensgestaltung oder das gesellschaftliche Zusammenleben gestalten.“<sup>46</sup> Dies ist nur einer der zahlreichen Definitionen des Begriffs „Werte“. Je nach Forschungsrichtung ändert sich auch der Inhalt der Definitionen. Werte gehören zu jeder Kultur dazu, sie sind die Basis für ein positives Zusammenleben in Gesellschaften, sie betreffen das Richtige und Passende im Verhalten des anderen. Soziologen sehen in den Werten „die ganz grundlegenden Vorstellungen des gesellschaftlich Wünschenswerten [...]“.<sup>47</sup>

Ein Problem dabei ist jedoch, dass es die unterschiedlichsten Werte gibt, die für den einzelnen aber auch eine Gemeinschaft unterschiedliche Bedeutung erlangen können. Gleichzeitig können sich manche Werte widersprechen und andere sich ergänzen. Bei der Untersuchung von Werten stellt sich die Schwierigkeit, dass es keine allgemein gültige Einteilung von möglichen Werten gibt. Als Beispiel sei der Wertekatalog von Grimm und Horstmeyer genannt, die menschliche Werte in sechs Kategorien gruppieren. Sie spricht von Wertebereichen und unterteilt sie in Werte des sozialen Miteinanders, zur Stabilisierung des Gemeinwesens, in hedonistische und abstrakt-fundamentale Werte, in Selbstentfaltungs- und Hegemoniewerte.<sup>48</sup>

Eine andere Einteilung nimmt Schwartz vor, der seine sogenannten Wertetypen immer wieder ergänzt und erweitert hat. Er geht davon aus, dass es einen gemeinsamen Basiskatalog an Werten gibt, der für alle Kulturen gilt. Er listet zehn verschiedene Wertetypen auf.<sup>49</sup> Die Basis für diese Einteilung ist die Motivation, die hinter dem Inhalt der Werte steht. Dabei wollen Menschen wünschenswertes Verhalten bzw. gewünschte, abstrakte Ziele erreichen. Wichtig ist weiters, dass jeder Mensch ein eigenes Wertesystem entwickelt hat.<sup>50</sup>

Klages teilt Werte in seiner Wertesynthesetheorie in sogenannte Pflicht-, Akzeptanz- (bestehend aus Werten eines gesellschaftsbezogenen Idealismus und individualistische

---

<sup>46</sup> Hallenberger, 2012, S. 82.

<sup>47</sup> Reichertz, S. 299, 2010.

<sup>48</sup> Vgl. Online: Grimm, abgerufen, 15.05.2013

<sup>49</sup> Vgl. Boehnke, S. 116, 2004.

<sup>50</sup> Vgl. Online: Schwartz, 2009, S. 03.



bzw. hedonistische Werte<sup>51</sup>) und Selbstentfaltungswerte ein, während Ingelhart diese nur in materialistische und postmaterialistische Werte einteilt.<sup>52</sup> Die Jugendwertestudie im Vergleich nennt Werte wie Lebenszufriedenheit, Freiheit, Politik oder Arbeit.<sup>53</sup>

Werte sind daher gesellschaftliche Konstrukte in Form von Entwürfen des wünschenswerten Guten, sie sollen den Einzelnen im Sinne der Gruppe „besser“ machen. Man muss entscheiden, ob man die Werte annehmen oder ablehnen will. „Um sich einen Wert aneignen zu können, muss man von ihm wirklich ergriffen sein“, allerdings kann man sich nicht dafür entscheiden von etwas ergriffen zu sein. Fernsehen bietet Symbole und symbolische Ordnungen an, allerdings aufgrund der Öffnung des Fernsehmarkts mehr als eine Ordnung und immer mehr Symbole und symbolische Ordnungen.<sup>54</sup>

Damit Werte [...] wirksam sein können, müssen sie von gesellschaftlich relevanten Institutionen legitimiert und verbürgt werden“.<sup>55</sup> Während diese Legitimation früher v. a. Religionen übernommen haben, sind es heute häufig die Medien, die diese Werte legitimieren. Fernsehen (und natürlich die anderen Medien) liefern Werte oder vertreten sie. Das Fernsehen erzählt mit „neuen Mitteln und Bildern die alten Geschichten von der Herausforderung des Guten durch das Böse, von Probe und Bewährung, von Schuld, Leid, Schmerz, Elend, Tod und Verzweiflung, aber auch von Sühne, Vergebung, Hoffnung, Glück und Liebe.“<sup>56</sup> Dies wird besonders in Krimis deutlich, in denen Böses Unordnung in die Welt bringt, die in Folge vom Guten wieder beseitigt wird. Es kommt zu einem Sieg der Ordnung über die Unordnung, zu einem Gewinn an Zuversicht, die, die Gutes tun, werden belohnt, das Böse verliert und wird bestraft.<sup>57</sup>

Diese verschiedenen Werte zu kategorisieren zeigen, dass es kaum möglich ist, eine verlässliche Einteilung zu finden. Es zeigt weiters, dass jeder dieser Wissenschaftler die Prioritäten anders gesetzt hat, auch wenn es immer gewisse Ähnlichkeiten gibt. Eine mögliche Einteilung ist die bereits erwähnte Kategorisierung von Grimm und Horstmeyer, die wie folgt aussieht und sich für eine Analyse von Fernsehsendungen bewährt hat.

---

<sup>51</sup> Vgl. Klein, Pöschke, 2000, S. 204.

<sup>52</sup> Vgl. Klein, Pöschke, 2000, S. 203.

<sup>53</sup> Vgl. Jugendwertestudie, 2011.

<sup>54</sup> Vgl. Reichertz, 2010, S. 303.

<sup>55</sup> Reichertz, 2010, S. 299.

<sup>56</sup> Reichertz, 2010, S. 302.

<sup>57</sup> Vgl. Reichertz, 2010, S. 302.

<b>W E R T E B E R E I C H E<sup>58</sup></b>	<b>Werte des sozialen Miteinanders</b>	<b>Werte zur Stabilisierung des Gemeinwesens</b>	<b>Hedonistische Werte</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ehrlichkeit, Wahrheit</li> <li>• Empathie</li> <li>• Freundschaft</li> <li>• Frieden, Harmonie, friedvoller Umgang</li> <li>• Fürsorglichkeit, Hilfsbereitschaft</li> <li>• Höflichkeit, Freundlichkeit, Nettigkeit</li> <li>• Kommunikationsfähigkeit</li> <li>• Teamwork, Partizipation</li> <li>• Toleranz</li> <li>• Treue</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anpassungsfähigkeit</li> <li>• Bescheidenheit, Verzicht, Selbstlosigkeit</li> <li>• Gerechtigkeit, Fairness</li> <li>• Gleichheit</li> <li>• Pflichtbewusstsein</li> <li>• Sauberkeit</li> <li>• Selbstbeherrschung, Maßhaltung</li> <li>• Sicherheit, Geborgenheit</li> <li>• Verantwortung</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Abenteuer, Abwechslung, Spannung, Genuss</li> <li>• Humor, Spaß</li> <li>• Schönheit</li> </ul>
	<b>Selbstentfaltungswerte</b>	<b>Hegemoniewerte</b>	<b>Abstrakt-fundamentale Werte</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Autonomie</li> <li>• Emanzipation (von Autoritäten)</li> <li>• Freiheit</li> <li>• Wissen</li> <li>• Intelligenz</li> <li>• Kreativität, Ideenreichtum, Spontaneität, Leistung,</li> <li>• Mut</li> <li>• Selbstachtung</li> <li>• Selbstverwirklichung</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kampf,</li> <li>• Macht, Herrschaft</li> <li>• Anerkennung, Respekt</li> <li>• Unterordnung</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Leben</li> <li>• Glück, Zufriedenheit</li> <li>• Familie</li> <li>• Gesundheit</li> <li>• Liebe</li> <li>• Besitz</li> <li>• Kultur</li> <li>• Technisches Know-How (als kulturelle Errungenschaft)</li> <li>• Natur</li> </ul>

Im Einzelfall haben nicht alle Werte immer die gleiche Priorität, genauso wie logischerweise nicht alle Werte in den hier untersuchten Serien vorkommen oder gleich wichtig sind. Welche Werte vorkommen und in wie weit sie in den beiden Serien Dragon Ball Z und Yu-Gi-Oh! relevant sind, wird die folgende Analyse zeigen.

## 6.2 Freundschaft

Freundschaft ist nach Grimm/Horstmeyer ein Wert des sozialen Miteinanders. Diese Wertekategorie kann viele Gesichter haben, gemeinsam ist diesen Werten jedoch, dass sie

<sup>58</sup> Vgl. Online: Grimm, abgerufen, 15.05.2013

die Basis für eine Gemeinschaft bilden. Daher ist ein Miteinander ohne Freundschaft nicht möglich.

Yugi hat drei sehr gute Freunde Thea, Tristan, und Joey. Sie begleiten ihn zu den Meisterschaften und unterstützen ihn, dafür nehmen sie auch Hindernisse in Kauf. In Folge 3 schleichen sie sich als blinde Passagiere an Bord eines Schiffes, das Yugi und Joey zu einem Duell bringen soll.

Dass Freundschaft in dieser Serie eine wichtige Rolle spielt, wird allerdings schon in der ersten Episode thematisiert. Als Kaiba eine besonders wertvolle Karte von Yugis Großvater kaufen will, lehnt dieser ab, da er sehr an dieser Karte hängt, außerdem hat er sie von einem lieben Freund, was der Grund dafür ist, dass Großvater die Karte auch schätzt wie einen guten Freund (YGO I<sup>59</sup>, 5:20 – 5:38). Er sieht diese Karte als Teil von sich, dass die Karte nebenbei auch wertvoll ist, spielt für den Großvater überhaupt keine Rolle (YGO I, 5:50). In dieser Episode beginnt auch der Bund der Freundschaft zwischen den vier Jugendlichen. Als Yugi zu seinem Duell mit Kaiba muss, um seinen Großvater zu retten, machen ihm seine Freunde Mut und bestärken ihn darin, dass er den Kampf gewinnen kann. Thea besiegelt die Freundschaft in dem sie jedem der vier einen Teil eines geheimnisvollen Zeichens auf die Hand malt (YGO I, 9:26). Mit diesem „Symbol der Freundschaft“ weiß Yugi dann immer, dass seine Freunde bei ihm sind und ihn so in Duellen unterstützen. Diese Verbindung zwischen Joey und Yugi besteht schon länger, und geht auf einen Wunsch zurück, der ihm mit dem Lösen des Millenniumspuzzle erfüllt wurde. Damals hat er sich einen wahren Freund gewünscht (YGO III, 6:00) und in Folge Tristan und Joey getroffen. Allerdings ist Freundschaft nur auf Seiten Yugis und seines Großvaters ein erstrebenswertes Gut, auf Seiten der Gegner Yugis und seiner Freunde wird diese nicht positiv gesehen. Kaiba, der erste Gegenspieler Yugis, kann nicht verstehen, warum Sugoroku Motou die Karten nicht verkaufen will: Für ihn sind die Gründe Quatsch und Gefühlsduselei, denn bei den Karten geht es um Macht (YGO I, 05:57 – 06:06). Auch an anderer Stelle wird Freundschaft nicht ernst genommen, sogar als Belastung gesehen. Als Yugi in einem Duell gegen Weevil am Verlieren ist, feuern ihn seine Freunde an. Bei ihnen steht Mai und macht sich über die Anfeuerungsversuche lustig (YGO V, 08:29). Außerdem meint sie, dass Freunde Yugi auch nicht am Verlieren hindern können (YGO V, 10:22), nachdem Thea ihr vorwirft, dass sie noch nie einen richtigen Freund hatte.

---

<sup>59</sup> Die Zahl gibt jeweils die Episode an.

Auch in Dragon Ball Z spielt Freundschaft eine Rolle, jedoch ist die Familie in diesem Fall nicht weniger wichtig, aber dazu später. Son Goku trifft seine Freunde zunächst auf der Schildkröteninsel (DGZ I, 03:53). Freunde sind in dieser Serie meist ehemalige oder momentane Kampfpartner, deren gemeinsames Ziel der Sieg gegen einen übermächtigen Feind ist. Dieser kann im besten Fall nur dann besiegt werden, wenn die Gruppe gemeinsam gegen ihn antritt. Während in Yu-Gi-Oh! die Freunde von sich aus Hilfe anbieten, muss Son Goku in Dragon Ball Z diese darum bitten (DGZ III, 05:30). Obwohl Son Goku seinen Freunden auch schon das Leben gerettet hat, kann er es zunächst nicht glauben (DGZ III, 05:43), dass diese ihm wirklich dabei helfen wollen, seinen Sohn zurückzubekommen. Allerdings entscheidet sich Son Goku dann doch dafür, sich mit seinem ehemaligen Feind zu verbünden, da dieser stärker ist, als seine Freunde (DGZ III, 09:03). Diese denken auch an Son Goku und machen sich Sorgen. Auffallend ist, dass sie ihn aber nicht in die Schlacht begleiten, sondern sich erst auf die Suche nach ihm machen, als dieser schon längst aufgebrochen ist und mitten im Kampf steckt (DGZ IV, 06:34), sie erreichen Son Goku erst, nachdem der Kampf vorbei ist und dieser im Sterben liegt.

Der Unterschied in der Qualität der Freundschaft wird auch dadurch deutlich, wann in den beiden Serien dieses Thema angesprochen wird, während in Yu-Gi-Oh! Freundschaft schon in der ersten Episode thematisiert wird, dauert es in Dragon Ball Z immerhin bis zur dritten Folge. Obwohl Son Goku seine Freunde schon zu Beginn der Serie trifft, wird deutlich, dass viel Zeit seit einem letzten Treffen verstrichen ist.

Der Wert Freundschaft ist mit einigen sekundären Werten verbunden, also jenen, die die primären Werte begleiten und unterstützen. So ist Freundschaft in Yu-Gi-Oh! mit Hilfsbereitschaft, einem Wert aus der Gruppe der Werte zur Stabilisierung des Gemeinwesens, verknüpft, z. B. als Yugi seinem Freund Joey einen Stern abgibt, damit dieser auf das Schiff gehen kann um auch beim Duell mitmachen zu können (YGO III, 09:48 – 09:55). In diesem Fall ist ein weiterer Wert aus dieser Kategorie Verzicht. In dem Yugi den Stern weitergibt, mindert er die Chance auf den eigenen Sieg (YGO III, 09:54). Auch in Dragon Ball Z kommen sekundäre Werte vor, hier spielt vor allem Teamwork eine Rolle, ein weiterer Wert aus der Gruppe der Werte des sozialen Miteinanders. Dieses Teamwork beginnt mit der Zusage, dass die Freunde Son Goku helfen werden (DGZ III, 4:52 – 05:02) und endet mit dem Wert Selbstlosigkeit (Stabilisierung des Gemeinwesens), als die Freunde bereit dazu sind, für Son Goku in den Tod zu gehen (DGZ III, 05:24 – 05:48).

### 6.3 Familie

Der Wert Familie hingegen gehört in die Kategorie der abstrakt-fundamentalen Werte. Die Familie spielt in der Serie Dragon Ball Z eine besondere Rolle, sie steht über dem Wert der Freundschaft.

Zu Beginn der Serie wird ein klassisches Familienbild gezeigt: Die Mutter hat gekocht, der Vater, Son Goku, kommt nach der Arbeit nach Hause, der gemeinsame Sohn Son Gohan ist inzwischen irgendwo spielen und erlebt seine Abenteuer (DGZ I, 2:27). Als dieser sich verirrt hat, ist sein erster Gedanke sein Vater (DGZ I, 06:20), der ihm später das Leben rettet (DGZ I, 15:10). Als Son Goku seine Freunde besucht (DGZ II, 03:37) stellt er diesen stolz seinen Sohn vor, der nach dessen Großvater benannt wurde. Er hat aber nicht nur den Namen sondern auch den Talisman des Großvaters bekommen (DGZ II, 5:50). Neben diesem familiären Zusammenhalt und dem Ehren der Ahnen kommt aber noch ein weiterer Aspekt von Familie ins Spiel, als nämlich der ältere Bruder von Son Goku, Radditz, von dessen Existenz Son Goku bisher nichts wusste, auftaucht (DGZ II, 08:03). Der Bruder tritt hier als Autorität auf, der die einst erteilten Befehle, die Erde zu erobern, einfordert (DGZ II, 08:20). Er möchte seinen Bruder zurück in die Herkunftsfamilie holen und pocht auf die Blutsverwandtschaft (DGZ II, 09:32), die in seinen Augen über allem steht. Allerdings ist Son Goku seine neue Familie wesentlich wichtiger als der Bruder, der Son Gohan entführt, um diesen zu zwingen, seine Befehle auszuführen (DGZ II, 18:37).

Aber auch in Yu-Gi-Oh! spielt die Familie eine Rolle, ist aber nicht so wichtig wie die Freundschaft. Während in Dragon Ball Z eine klassische Familie dargestellt wird, ist die in Yu-Gi-Oh! atypisch. Yugi lebt bei seinem Großvater Sugoroku Mutou, der ihn die Werte des Lebens lehrt und ihn in die Kunst des Kartenspiels einführt. Die Familienbande wird deutlich als Großvater bei einem Duell verliert und einen Herzanfall bekommt (YGO I, 07:32). Yugi macht sich große Sorgen und setzt alles daran, ihn zu retten. Kaiba nützt diese Verbundenheit dann auch aus, in dem er die Seele von Sugoroku Mutou raubt, um Yugi zu einem Duell zu zwingen. (YGO II, 20:20 – 20:39)

Aber auch für Joey ist die Familie von Bedeutung. Dieser lebt von seiner Schwester getrennt und hat kaum Kontakt zu ihr. Eines Tages schickt sie Joey eine Videobotschaft, in der sie ihm sagt, dass sie ihn noch einmal sehen möchte, bevor sie erblinden wird. (YGO II, 02:59 – 03:30) Nur eine teure Operation kann sie vor dem Erblinden bewahren, was der

Grund ist, warum Joey das Duell auf der Insel *Das Königreich der Duellanten* unbedingt gewinnen möchte (YGO III, 20:00 – 20:18).

Neben diesem Primärwert Familie gibt es noch einige sekundäre Werte. Einer dieser Werte aus der Kategorie Werte zur Stabilisierung des Gemeinwesens ist Verantwortung. Diese ist ein Baustein dafür, dass Familie überhaupt funktioniert. In Dragon Ball Z übernimmt Son Goku die Verantwortung für seinen Sohn und versucht ihn zu beschützen (DGZ II, 17:33 – 17:43) als Radditz ihn entführt. Diese Verantwortung ist dann auch der Grund, warum Son Goku sich aufmacht ihn zurückzuholen und Radditz zu bekämpfen (DGZ III, 06:53 – 07:11).

In Yu-Gi-Oh! ist es umgekehrt, hier übernimmt Yugi die Verantwortung für seinen Großvater als dieser mit einem Herzanfall am Boden liegt (YGO I, 07:32). Er weiß, dass er Großvater nur retten kann, wenn er das Duell gegen Kaiba gewinnt. Dieses Verantwortungsbewusstsein ist dann der Grund, warum Yugi sich auf den Weg zur Insel *Das Königreich der Duellanten* macht, die Seele des Großvaters zu retten (YGO III, 04:06 – 04:22).

In beiden Serien zeigt sich aber auch, dass die Familie Geborgenheit, ein weiterer Wert aus der Gruppe der Werte zur Stabilisierung des Gemeinwesens, bedeutet. In Dragon Ball Z wird zu Beginn der Serie ein perfektes Familienleben gezeigt (DGZ I, 2:27). In den weiteren Episoden werden immer wieder Ausschnitte aus dem Familienleben präsentiert. Diese stehen im Kontrast zur Gefahr, in der die Familie und die ganze Erde schweben. So stellt Son Goku seinen Freunden stolz seinen Sohn vor (DGZ II, 03:40 – 03:57) und berichtet von ihm (DGZ II, 04:23 – 06:02). Immer wieder wird die Mutter Son Gohans gezeigt, die zu Hause ist und Dinge aus dem Leben ihres Sohnes erzählt, zum Beispiel, dass er nicht einmal die Hausübung gemacht hat (DGZ III, 10:53). Noch während Son Goku beim Kampf ist, von dem sie nichts weiß, plaudert sie erfreut über die Noten Son Gohans, und wie sich sein Vater darüber freuen wird. (DGZ IV, 17:57 – 18:11).

Auch in der Serie Yu-Gi-Oh! wird Geborgenheit als Wert vermittelt. Diese zeigt sich in den Szenen, wie jener, in der der Großvater Yugis, Sugoroku Mutou, Joey das Kartenspiel Duel Monsters beibringt (YGO II, 05:51 – 06:5) und alle gemeinsam vor dem Fernseher sitzen und das Video von Pegasus anschauen (YGO II, 10:32 – 11:01).

## 6.4 Kampf

In beiden Serien, Dragon Ball Z und Yu-Gi-Oh!, spielen Kampfszenen eine zentrale Rolle. Diese sind so wichtig, dass sie den eigentlichen Inhalt der Serien ausmachen und sich teilweise über mehrere Episoden ziehen. Diese lassen sich in die Kategorie der Hegemoniewerte einordnen. Allerdings geht dieser Wert ebenso Hand in Hand mit anderen Werten und Einstellungen, die für den Beginn der Feindseligkeiten ausschlaggebend aber auch für einen erfolgreichen Ausgang der Auseinandersetzungen notwendig sind.

In Yu-Gi-Oh! werden Kämpfe stellvertretend für die ProtagonistInnen mit den Karten, die Hologramme der auf den Karten abgebildeten Monster aufrufen, ausgefochten. Diese Monster bekämpfen und verteidigen sich, abhängig von der Anzahl der angegebenen Angriffs- und Verteidigungspunkte. Neben den Monsterkarten gibt es Fallen- und Zauberkarten. Je nachdem wie man selbst spielen will, nimmt man mehr oder weniger Karten aus den einzelnen Kategorien bzw. stellt sein Kartendeck so zusammen, wie man glaubt, am besten gewinnen zu können. Jeder Spieler bekommt zu Beginn eines Duells 2000 Lebenspunkte, die Duellanten spielen in der Regel abwechselnd. Hat ein Monster mehr Verteidigungspunkte als das Angriffsmonster, stirbt dieses und der Duellant verliert Lebenspunkte. Hat das Monster jedoch mehr Angriffspunkte als das andere Verteidigungspunkte besitzt, wird das Verteidigungsmonster zerstört. Es werden aber, aufgrund der Verteidigungsposition, keine Lebenspunkte abgezogen. Interessant wird es, wenn zusätzlich Zauber- oder Fallenkarten gespielt werden. Damit können Monster aufgerüstet, fusioniert bzw. kombiniert, unabhängig von deren Verteidigungs- oder Angriffspunkten zerstört oder Angriffe, Zauber oder Fallen umgeleitet werden. Gespielt wird solange, bis einer der Spieler keine Lebenspunkte mehr hat. Die Spieler selbst bleiben während des Kampfes unverletzt, zeigen aber Emotionen. In der Serie ist es so, dass Duelle nicht zum Spaß gespielt werden: jeder bzw. jede hat ein Ziel, warum er/sie gewinnen möchte, sei es, dass die SpielerInnen damit Leben retten wollen oder die Siegesprämie für einen bestimmten Zweck brauchen. Bei den wenigen Malen, bei denen das Kartenspiel Duel Monster nur zum Vergnügen gespielt wird, kommen auch keine Hologramm-Monster vor, diese werden nur bei richtigen Duellen oder Meisterschaften erschaffen, was die Bedeutung dieser Kämpfe unterstreicht.

Auffallend ist, dass hier jeder Kampf streng nach Regeln abläuft und dass sich jede/jeder der ProtagonistInnen daran hält. So ist auch ehrenhaftes Spiel notwendig, wer sich nicht daran hält, verliert und ist aus der Meisterschaft ausgeschieden (YGO V, 20:20 – 20:30).

Einzig Pegasus kann „tricksen“, einerseits kann er mit dem Millennium-Auge die Gedanken seiner GegenspielerInnen lesen, andererseits kann er als Spielerfinder neue Regeln einführen, die natürlich zu seinem Vorteil sind. Innerhalb dieser Regeln sind Vertrauen, Mut, Kreativität und Schläue als weitere Werte gefragt. Immer wieder wird betont, wie wichtig das Vertrauen in die Karten ist (YGO II, 18:26m, YGO V, 15:35).

Macht, ein Hegemoniewert, und Stärke als gewünschte Werte sind in Yu-Gi-Oh! als ambivalent zu sehen. Natürlich hätte jeder/jede der SpielerInnen gerne sehr starke Karten, allerdings nützt ihnen die stärkste Karte nichts, wenn diese in der Verteidigung sehr schwach ist. Oft sind auch einfache Zauber- oder Fallenkarte hilfreicher als eine starke Karte. Vor allem kommt es eher auf schlaue Spielzüge und gute Ideen an, als unbedingt auf die Stärke einer Karte. Für die ProtagonistInnen spielt es überhaupt keine Rolle, ob sie selbst körperlich stark oder schwach sind. Yugi selbst ist im Vergleich zu den anderen SpielerInnen klein und schwächling.

Ähnlich ist der Wert Macht in dieser Serie nicht eindeutig als rein wünschenswert einzuordnen. Natürlich wünscht sich jeder Spieler/jede Spielerin eine mächtige Karte, mit der er/sie keine großen Verluste bei den Lebenspunkten einfährt, da natürlich auch sie die Duelle gewinnen wollen. Aber sie selbst, zumindest die, die zunächst auf der Seite der Guten stehen, streben nicht nach Macht. Im Gegenteil Macht bzw. Machtstreben wird als negativ gesehen. Während Sugoroku Mutou die besondere Karte nicht wegen ihrer Macht schätzt (YGO I, 5:28 – 5:53), will Kaiba sie aber genau deswegen haben (YGO I, 06:05) und setzt infolge auch alles daran, diese zu bekommen. Als er die Karte hat, zerreisst er sie, damit die Macht dieser Karte niemals mehr gegen ihn eingesetzt werden kann (YGO I, 08:19).

Machtdenken versus Respekt vor dem Herzen der Karte, die mit der Seele des Großvaters erfüllt sind (YGO I, 08:36 – 08:47) und Vertrauen werden immer wieder gegenüber gestellt. Yugi erklärt, wie wichtig es ist, Vertrauen in die Karten zu haben (YGO I, 13:24 – 13:32) und er geht davon aus, dass Kaiba dieses Vertrauen fehlt. Diesem wiederum geht es überhaupt nicht darum, ihm geht es ausschließlich um Macht. Laut Kaiba zählt bei diesem Spiel überhaupt nur Macht, Vertrauen ist etwas für Verlierer (YGO I, 14:38 – 14:45). Dass Vertrauen bedeutender und wichtiger ist, zeigt sich daran, dass diese Einstellung letztendlich auch belohnt wird, da Yugi ein besonderes, unbesiegbares Monster



beschwören kann, eine Leistung, die bisher noch niemand geschafft hat (YGO I, 16:09 – 16:20), und das Duell gewinnt.

Auch in Dragon Ball Z stehen die Kämpfe im Zentrum des Geschehens. Allerdings ist die Struktur dieser Kämpfe eine gänzlich andere. Während bei Yu-Gi-Oh! die Gegenspieler zu einem Duell, das in einer Art Arena stattfindet, herausgefordert werden, wird bei Dragon Ball Z mehr oder weniger ohne Vorwarnung mit der körperlichen Auseinandersetzung begonnen. Als Radditz auf den ersten Menschen trifft, stellt er dessen Kampfkraft fest, die lächerlich gering ist, und prophezeit ihm gleich den Tod: „sag der Welt auf Wiedersehen“ (DGZ I, 05:23). Nach kurzer Drohung schießt der Bauer auf Radditz, worauf dieser die Patrone auffängt und sie mit der Hand zurückschleudert und den Farmer mit einem Schlag ausschaltet (DGZ I, 0:24 – 0:49). Dieses „Haudrauf“-Verhalten wird auch deutlich, als Radditz auf Piccolo trifft. Radditz landet vor Piccolo und stellt fest, dass dieser nicht Son Goku (im Saiyajin-Namen Kakarott) sei, worauf Piccolo wissen will, wer der andere sei und was dieser von ihm wolle. Radditz antwortet daraufhin: „von dir will ich nichts, hässlicher Grünling“. Piccolo reagiert mit einer weiteren Drohung, während Radditz die Kampfkraft abfragt und in Piccolo keinen würdigen Gegner sieht, kurz darauf beginnt der Kampf (DGZ I, 16:50 – 17:39). Ein weiteres Merkmal der Kämpfe bei Dragon Ball Z ist, dass hier Regeln gänzlich fehlen. Alles ist erlaubt, Hauptsache die Attacke ist möglichst zerstörend. Daher muss Son Goku auch befürchten, dass ihm sein Verbündeter gegen Radditz und Erzfeind Piccolo in den Rücken fällt (DGZ I, 10:24). An anderer Stelle springt Radditz dem verletzten, am Boden liegenden Son Goku auf die Brust, um ihm weiteren Schmerz zuzufügen (DGZ IV, 16:10 – 17:10)

In dieser Serie wird aber auch aus reiner Freude am Kampf gekämpft, Die beiden überlebenden Brüder von Radditz und Son Goku wollen die Dragon Balls, mit denen man sich ewiges Leben wünschen kann, vor allem deswegen haben, damit sie dann unsterblich sind und ewig kämpfen können (DGZ V, 14:57 – 15:07).

Anders als bei Yu-Gi-Oh! ist bei Dragon Ball Z die Kampfkraft der einzelnen ProtagonistInnen selbst von großer Bedeutung. Dies zeigt sich zunächst darin, dass Radditz mit einem Gerät über dem Auge, dem sogenannten Scouter, die Kampfkraft von Personen in seiner Nähe bzw. Umgebung messen kann. Diese Zahlen werden von ihm auch immer laut vorgelesen. Der Farmer hat die Kampfkraft 5 (DGZ I, 05:22), einen sehr niedrigen, lächerlichen Wert. Körperliche Schwäche wird als Makel gesehen, nur wer stark ist zählt.

Dies wird deutlich, als Radditz den Farmer tötet und sich bestätigt fühlt, was die Menschen für ein schwächliches Volk sind. (DGZ I, 05:47). Er bezeichnet daher die Erde als Schwachmaten-Planet (DGZ I, 18:28), und die Bewohner sind in seinen Augen Gewürm (DGZ II, 14:52). Durch solche Aussagen wird die Überlegenheit der Kämpfer, hier von Radditz, zum Ausdruck gebracht. Als Radditz geschlagen ist und im Sterben liegt, findet er es als erniedrigend, dass er von zwei kleinen Idioten besiegt worden ist (DGZ V, 9:00).

Als Radditz auf Piccolo trifft, ist er zunächst überrascht, dass es auf der Erde Bewohner mit höherer Kampfkraft gibt, jedoch sieht er auch in ihnen keinen würdigen Gegner (DGZ I, 17:12 – 17:19). Die Protagonisten werden als große und starke, muskelbepackte Kämpfer dargestellt. Auffallend ist, dass sie, wenn sie ihre Kleidung ablegen und mehr Muskeln zeigen, ihre Kampfkraft erhöhen können (DGZ III, 16:45 – 16:50). Son Goku steigert dadurch seine Kampfkraft von 330 auf 410 und Piccolo seine von 322 auf 408. Beim Einsetzen von bestimmten Techniken kann diese Kraft noch einmal gesteigert werden. Piccolo erreicht mit seiner speziellen Höllenspirale eine Kampfkraft von 1440 und kann somit Radditz töten. Im Kampf selber zählen neben Stärke auch die Werte Schnelligkeit, Strategie und Mut.

Gleich zu Beginn der Serie Dragon Ball Z wird klar, dass Machtstreben, insbesondere die Eroberung der Erde, die Hauptmotivation der Figuren ist. Die Handlung fängt mit einem Erzähler an, der erklärt, dass Son Goku Piccolo besiegt hat, als dieser versucht hatte, die Weltherrschaft an sich zu reißen (DGZ I, 0:33 – 0:39). Der Frieden auf der Erde endet, als Radditz auftaucht. Wobei hier das Machtstreben ambivalent gesehen werden kann. Son Goku gehört zwar zu den Saiyajins, sehr mächtigen Kriegeren, lebt aber als Normalsterblicher auf der Erde (DGZ I, 12:14). Den Saiyajins vom Planeten Vegeta geht es vor allem darum, die Bewohner fremder Planeten auszurotten und diese dann an den Meistbietenden zu verkaufen (DGZ I, 12:57 – 13:20). Diese Einstellung wird von den Freunden Son Gokus kritisiert, sie werden allerdings dazu genötigt zu kämpfen um die Ausrottung der Erdbewohner zu verhindern. Somit sind auch sie gezwungen, nach der Macht zu streben, die die Rettung der Erde erst ermöglicht. Aber auch Piccolo hat seine eigenen Ziele, er möchte die Weltherrschaft erlangen und dadurch der Mächtigste auf der Erde werden (DGZ III, 08:28 – 08:32).

Somit ist zwar das Machtstreben selbst sehr ähnlich, aber die Ziele unterscheiden sich gänzlich, während Radditz unter anderem die Erde verkaufen, Piccolo die Weltherrschaft

erlangen will, wollen Son Goku und seine Freunde die Erde vor dem Untergang bewahren und Frieden erhalten bzw. verhindern, dass Son Goku als der jüngere Bruder von Radditz in dessen Machenschaften mit hineingezogen wird.

Um die Erde zu retten, nimmt Son Goku sein eigenes Sterben in Kauf (DGZ V, 05:30 – 05:56).

Neben den Hegemoniewerten Macht und Kampf spielen in beiden Serien Mut, Stärke und Intelligenz als Sekundärwerte eine wichtige Rolle. Diese benötigen die SpielerInnen bei der Wahl der Karten und beim Planen der Spielzüge, genauso wie die Kämpfer bei der Wahl der Attacken und bei der Begegnung mit den Gegnern.

Kommunikationsfähigkeit, ein Wert aus dem Wertebereich des sozialen Miteinanders fehlt in beiden Serien gänzlich. Anstatt Kommunikation als Lösungsstrategie anzubieten, vermitteln Dragon Ball Z genauso wie Yu-Gi-Oh! Kämpfe bzw. Duelle als einzige Möglichkeit Konflikte auszutragen. Alternativen werden nicht zur Verfügung gestellt.

## 6.5 Respekt und Höflichkeit

Nach Grimm gehören der Wert Höflichkeit zu den Werten des sozialen Miteinanders und der Wert Respekt zu den Hegemoniewerten. Höflichkeit und Respekt gegenüber anderen Menschen bzw. Personen spielen in beiden Serien eine untergeordnete Rolle, allerdings ist auch das Fehlen von Werten eine Art der Wertevermittlung. Während die Familienmitglieder und Freunde sich untereinander höflich und respektvoll begegnen, fehlt diese Höflichkeit gänzlich, sobald Mitglieder der verschiedenen Seiten – egal ob Kampfgegner oder Duellanten – aufeinander treffen. Sowohl in Yu-Gi-Oh! als auch in Dragon Ball Z begegnen sie sich meist äußerst respektlos und verzichten u. a. meist auf Begrüßungen oder Verabschiedungen.

Als Kaiba das erste Mal in das Spielgeschäft von Sugoroku Mutou kommt, und Yugi und seine Freunde darüber erstaunt sind, bekommen sie von Kaiba zu hören, dass sie sich um ihre Angelegenheiten kümmern sollen (YGO I, 04:04) Im gleichen Atemzug sagt er den Freunden, dass Schwarzer Peter die größere Herausforderung wäre als mit ihnen zu spielen (YGO I, 04:14), und dass Joey keine zwei Minuten gegen ihn bestehen würde (YGO I, 04:25). Als Joey daraufhin mit Prügeln droht, wird er von Yugi wieder beruhigt. In Yu-Gi-Oh! wird vor allem mit Respektlosigkeiten und Spott gegenüber den Gegnern gearbeitet.

Dementsprechend nennt Pegasus Yugi „kleiner Yugi-Boy“ (YGO II, 14:21) und klärt ihn herablassend darüber auf, dass Yugi keine Ahnung habe, auch wenn er böse, spöttisch und herausfordernd dreinblicke, hilflos und ahnungslos über die Macht des Millennium-Puzzles sei (YGO II, 14:24 – 14:32). Oft wird diese Respektlosigkeit nur durch einen spöttischen Tonfall – „oh, der furchteinflößende, schwarze Magier“ (YGO II, 16:37) – oder Adjektive ausgedrückt. Hier wird entweder das Gegenteil von dem, was eigentlich gemeint ist, gesagt „mit dieser schönen Karte, hast du meinen Sieg festgeschrieben“ (YGO II, 17:19 – 17:21) oder mit abwertenden Bezeichnungen: „dieser mächtige Krieger wird deinen lächerlichen No-Face niederstrecken“ (YGO II, 18:35 – 18:38). Selbst als Yugi sein Duell gegen Pegasus beinahe gewinnt, schmälert dieser die Leistung seines Gegners: „wenn du deinen Angriff zu Ende geführt hättest, dann wäre ich wahrhaftig der Verlierer, aber ich habe nicht verloren. Heute habe ich nur dein Talent getestet, kleiner Yugi Mutou“ (YGO II, 19:41 – 19:49). Auch Schimpfwörter kommen zum Einsatz, Yugi wird von einem Fremden als Zwerg bezeichnet (YGO III, 06:54 u. 07:11), als Yugi sich ihm in den Weg stellt. An anderer Stelle spricht Tea von „arrogante Ziege“ (YGO III, 11:34) und meint damit Mai, oder sie nennt Tristan ein Spatzenhirn (YGO IV, 02:25). Weevil wird vor Beginn der Duelle als kriecherischer Schleimbeutel charakterisiert (YGO IV, 03:22 – 03:24). Zusätzlich begegnen sich viele der Duellanten äußerst unfreundlich: als Mai mit Yugi spricht, und Joey mitreden will, unterbricht sie ihn mit einem „Klappe“ (YGO III, 11:16), an anderer Stelle schreit Tea Mai an: „Dich hat niemand gefragt, also mach, dass du hier wegkommst. Verstanden?“ (YGO V, 03:40).

In und vor den Kampfszenen bei Dragon Ball Z fällt immer wieder auf, dass sich die Gegner gegenseitig verbal attackieren und beschimpfen. Auch hier fehlt es an Höflichkeit und Respekt. Die Sprache ist aber generell aggressiver als bei Yu-Gi-Oh!. Demnach beginnt Radditz seine Auseinandersetzung mit dem Farmer mit den Worten „die Bewohner dieses Planeten leben also noch immer, Kakarott, du elender Hund (DGZ I, 05:10 – 05:14). Bis zu diesem Moment weiß man als RezipientIn noch nicht einmal, wer Radditz oder Kakarott ist. In dieser Serie gibt es kaum eine Anrede des Gegners, die nicht von Schimpfworten begleitet ist: hässlicher Grünling (DGZ I, 16:59) und Zuckerpüppchen (DGZ II, 13:44) als Anrede für Piccolo, Fusselkopf (DGZ II, 08:29), Schwätzer (DGZ II, 14:15), elendes Monster (DGZ II, 16:45) und Drecksack (DGZ III, 02:43) für Radditz, Trottel (DGZ II, 14:02) für Son Goku, Wurm (DGZ II, 16:59), Nervensäge (DGZ III,

11:45) und Schädling (DGZ IV, 02:41) für Son Gohan, alter dummer Narr (DGZ III, 02:07) für Muten Roschi, den Freund Son Gokus.

Neben all diesen Beschimpfungen werden auch ständig Unhöflichkeiten ausgetauscht. Phrasen wie „jetzt geh schon, hau endlich ab, zieh Leine“ (DGZ II, 08:35 – 08:38), „das Gespräch ist beendet und jetzt hau ab, lass uns in Ruhe, verschwinde von hier“ (DGZ II, 15:10 – 15:16) oder „verzieh dich endlich“ (DGZ II, 15:24) kommen immer wieder vor. Aber auch ganze Sätze, die dazu dienen sollen, den anderen abzuwerten und zu beleidigen fehlen nicht. Einer der Freunde Son Gokus mault zu Radditz „in deiner Anstalt sucht man dich schon“ (DGZ II, 08:32). Dieser wiederum meint zu Son Gohan: „Hör auf zu flennen, du Nervensäge“ (DGZ III, 11:45).

Auch Spott wird häufig als Mittel, mangelnden Respekt auszudrücken, eingesetzt. Dazu gehören Sätze wie „Ach ich vergaß, du bist ja halb ein Mensch“ (DGZ III, 11:59), „Sehe ich etwa Angstschweiß auf deiner Stirn?“ (DGZ I, 17:59), oder „mein Brüderchen (DGZ II, 16:40). Allerdings ist der Spott hier nicht so ausgeprägt wie in Yu-Gi-Oh!, Bei Dragon Ball Z stehen Aggression, Beleidigungen und direkte Respektlosigkeit im Vordergrund. Es wundert daher auch nicht, dass es selbst im Kampf an Respekt gegenüber dem Gegner fehlt, zum Beispiel als Radditz im Kampf mit Piccolo in der Nähe eine weitaus stärkere Kampfkraft spürt, lässt er seinen Gegner einfach stehen und fliegt davon (DGZ I, 18:09 – 18:13).

## 7 Resume

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass sich die japanischen Zeichentrickfilme und -serien, sogenannte Animes, technisch, grafisch und inhaltlich von Animationsfilmen aus Amerika und Europa unterscheiden. Wichtig ist, dass sie nicht ausschließlich für Kinder konzipiert werden und häufig Mangas oder Computerspiele die Vorlage für Animes bilden. Auch der Verkauf von Zusatzartikeln wie Sammelkarten oder -figuren kann zu den Besonderheiten der japanischen Zeichentrickfilme gezählt werden. Viele der japanischen Serien und Filme, die im deutschen Fernsehen v. a. auf RTL II gezeigt werden, wurden als Kinderserien eingekauft. In Folge mussten sie teilweise geschnitten bzw. zensuriert werden.

Die Serien Dragon Ball Z und Yu-Gi-Oh! gehören beide zu den Jungen- (Shonen) Animes, daher stehen Action, Abenteuer und Kampf im Vordergrund. Yu-Gi-Oh! lief drei Jahre und Dragon Ball Z ein Jahr beinahe täglich im deutschen TV. Da wir in einer Medienwelt leben, liegt es nahe, dass wir alle durch die verschiedensten Medien beeinflusst werden, wobei diese Wirkung auch positiv sein kann. Ähnlich wie bei Watzlawicks „Man kann nicht, nicht kommunizieren“ ist es auch kaum möglich, dass Medien nichts – also auch keine Werte – vermitteln. Ein Problem dabei ist, dass es weder eine einheitliche Definition des Begriffs „Werte“ noch eine allgemeingültige Einteilung von Werten gibt. Mögliche Ansätze stammen von Grimm und Horstmeyer, Klages, Ingelhart oder Schwartz. Die Basis für das Verständnis von Werten ist der Ansatz, dass ein Wert als das gesellschaftlich Wünschenswerte gesehen wird.

Die Analyse der beiden Serien Dragon Ball Z und Yu-Gi-Oh! hat ergeben, dass es vor allem drei Primärwerte gibt, die vermittelt werden: Freundschaft, Familie und Kampf. Allerdings ist jeder dieser Primärwerte durch weniger vorrangige Sekundärwerte gestützt. Freundschaft ist nicht ohne Hilfsbereitschaft und Selbstlosigkeit möglich. Der Wert Familie wird von Werten wie Geborgenheit und Verantwortung begleitet. In beiden Serien dominieren Kämpfe, die hier als Lösungsstrategien vermittelt werden. Diese werden unterstützt durch Werte wie Macht, Stärke, Vertrauen, Mut und Intelligenz.

Werte wie Kommunikationsbereitschaft, Respekt und Höflichkeit fehlen gänzlich oder sind nebensächlich, bzw. werden sie durch meist negatives Verhalten ersetzt. Statt Kommunikation wird der Kampf gewählt, statt Respekt und Höflichkeit hagelt es Spott, Beschimpfungen und verbale Aggression.

Fasst man die in den beiden Serien vermittelten Werte in Grimms Wertebereichen zusammen, fällt auf, dass diese aus fast allen Kategorien stammen: Werte des sozialen Miteinanders (Freundschaft, Hilfsbereitschaft), Werte zur Stabilisierung des Gemeinwesens (Selbstlosigkeit, Geborgenheit, Verantwortung), den Hegemoniewerten (Kampf, Macht), den Selbstentfaltungswerten (Intelligenz, Mut) und den abstrakt-fundamentalen Werten (Familie). Aus dem Bereich der hedonistischen Werte gibt es keine Beispiele.

Auf den ersten Blick scheint der Forschungsstand in diesem Bereich umfassend zu sein. Jedoch ist dieser einseitig und nur aus einem Blickwinkel. Sobald das Forschungsmaterial, wie bei den Animes, als bedenklich zu sehen ist, zum Beispiel aufgrund von Gewaltdarstellungen, werden nur die negativen Aspekte dieser Serien untersucht und beleuchtet. Positive Aspekte – zum Beispiel die vermittelten Werte – werden gänzlich ausgeblendet. Daher besteht diesbezüglich noch Forschungsbedarf.

## 8 Literaturverzeichnis

### 8.1 Sekundärliteratur

BOEHNKE, Klaus: Werden unsere Kinder wie wir? In: HOFFMANN, Dagmar/MERKENS, Hans (Hg.): Jugendsoziologische Sozialisationstheorie. Impulse für die Jugendforschung. Juventa Verlag Weinheim, München, 2004. S. 109 – 127.

DRAZEN, Patrick: Anime Explosion! The What? Why? & Wow! Of Japanese Animation. Stone Bridge Press, Berkley, 2003, USA.

HART, Christopher: Chibi Manga. Zeichnen und Malen. Knauer, München, 2006.

KRÄMER, Benjamin: Mediensozialisation. Theorie und Empirie zum Erwerb medienbezogener Dispositionen. Springer VS, Wiesbaden, 2013.

NIEDERBACHER, Arne/ZIMMERMANN, Peter: Grundwissen Sozialisation. Einführung zur Sozialisation im Kindes- und Jugendalter. 4. Überarbeitete Auflage, Springer VS, Wiesbaden, 2011.

REICHERTZ, Jo: Werte und Normen. In: Vollbrecht, Ralf/Wegener/Claudia (Hg.): Handbuch Mediensozialisation. VS Verlag für Sozialwissenschaften, Wiesbaden, 2010. S. 299 – 305.

### 8.2 Internetquellen

BICHLER, Michelle: Japanische Zeichentrickserien im deutschen Fernsehen. In: merz. Medien und Erziehung, 2004/01. [http://merz-zeitschrift.de/?HEFT\\_ID=60&RECORD\\_ID=896](http://merz-zeitschrift.de/?HEFT_ID=60&RECORD_ID=896), abgerufen 15.05.2013.

GRIMM, Petra: Kinderfernsehen und Wertekompetenz: [http://www.medientage.de/db\\_media/mediathek/vortrag/500287/grimm\\_petra.pdf](http://www.medientage.de/db_media/mediathek/vortrag/500287/grimm_petra.pdf), abgerufen, 15.05.2013. (in Anlehnung an: GRIMM, Petra/HORSTMEYER, Sandra, Kinderfernsehen und Wertekompetenz, Franz Steiner Verlag, 2003.)

GÖTZ, Maya: Faszination Dragon Ball (Z): [http://www.br-online.de/jugend/izi/deutsch/forschung/dragonball\\_gross.pdf](http://www.br-online.de/jugend/izi/deutsch/forschung/dragonball_gross.pdf), abgerufen 15.05.2013.

Jugendschutzgesetz, Jugendmedienschutzgesetz: [http://www.bmfsfj.de/RedaktionBMFSFJ/Broschuerenstelle/Pdf-Anlagen/Jugendschutzgesetz-Jugendmedienschutz-Staatsvertrag\\_property=pdf,bereich=bmfsfj,sprache=de,rwb=true.pdf](http://www.bmfsfj.de/RedaktionBMFSFJ/Broschuerenstelle/Pdf-Anlagen/Jugendschutzgesetz-Jugendmedienschutz-Staatsvertrag_property=pdf,bereich=bmfsfj,sprache=de,rwb=true.pdf), abgerufen, 15.05.2013

Otakutimes: <http://otakutimes.de/news/3341/ende-einer-araij-rtl-ii-trennt-sich-wohl-von-seinen-anime/>, abgerufen 15.05.2013.

REHFELD, Steffi (Schrobbe): Dragon Ball Z, veröffentlicht: 15.05.2010: [www.animepro.de/anima/db/1036\\_dragonb-ball-z-anime](http://www.animepro.de/anima/db/1036_dragonb-ball-z-anime), abgerufen, 15.05.2013.



Schnittberichte.com: Schnittberichte DragonBall Z:

<http://www.schnittberichte.com/schnittbericht.php?ID=723783> , abgerufen, 15.05.2013.

SCHWARTZ, Shalom H: Basic Human Values. 13.10.2009, Bozen.

[http://www.ccsr.ac.uk/qmss/seminars/2009-06-10/documents/Shalom\\_Schwartz\\_1.pdf](http://www.ccsr.ac.uk/qmss/seminars/2009-06-10/documents/Shalom_Schwartz_1.pdf), abgerufen, 15.05.2013.

STRACK, Micha/GENNERICH, Carsten/HOPF, Norbert: Warum Werte?

[http://www.forschungsnetzwerk.at/downloadpub/Warum\\_Werte\\_sozialpsychologie.pdf](http://www.forschungsnetzwerk.at/downloadpub/Warum_Werte_sozialpsychologie.pdf), abgerufen, 15.05.2013.

Tomodachi/DragonBall Z:

[http://www.tomodachi.de/html/ant/service/ep\\_guide/dragon\\_ball\\_z.html](http://www.tomodachi.de/html/ant/service/ep_guide/dragon_ball_z.html), abgerufen, 15.05.2013.

Tomodachi/Yu-Gi-Oh!:

[http://www.tomodachi.de/html/ant/service/ep\\_guide/yu\\_gi\\_oh.html](http://www.tomodachi.de/html/ant/service/ep_guide/yu_gi_oh.html), abgerufen, 15.05.2013.

WEICKERT, Bianca (Celest\_Camui): Yu-Gi-Oh!, veröffentlicht 05.02.2010:

[www.animepro.de/anima/db/303\\_yu-gi-oh.anime](http://www.animepro.de/anima/db/303_yu-gi-oh.anime), abgerufen, 15.05.2013.

### 8.3 Fachzeitschriften

AUFENANGER, Stefan: Mediensozialisation. Aufwaschen in einer Medienwelt: Ergebnisse und Ausblicke. In Computer und Unterricht, 53/2004 S. 6 – 9.

[http://www.medienpaed.fb02.uni-mainz.de/stefan2005/Publikationen/PDF/aufenanger\\_mediensozialisation\\_cu53\\_04.pdf](http://www.medienpaed.fb02.uni-mainz.de/stefan2005/Publikationen/PDF/aufenanger_mediensozialisation_cu53_04.pdf), abgerufen, 15.05.2015.

GÖTZ, Maya: Das Kinderfernsehen hat seine Unschuld längst verloren. Ein Gespräch mit

Preben Vridstoft. In: Televizion, 22.09/2. S. 4 – 6. [http://www.br-online.de/jugend/izi/deutsch/publikation/televizion/22\\_2009\\_2/vridstoft.pdf](http://www.br-online.de/jugend/izi/deutsch/publikation/televizion/22_2009_2/vridstoft.pdf), abgerufen 15.05.2013.

HALLENBERGER, Gerd: Wertevermittlung im Fernsehen. In TV diskurs 62 /Medienlexikon, 4/2012 , 16. Jg. :

[http://fsf.de/data/hefte/ausgabe/62/hallenberger082\\_tvd62.pdf](http://fsf.de/data/hefte/ausgabe/62/hallenberger082_tvd62.pdf), abgerufen 15.05.2013.

KLEIN, Markus/PÖTSCHKE, Manuela: Gibt es einen Wertewandel hin zum

„reinen“ Postmaterialismus? Eine Zeitanalyse der Wertorientierungen der westdeutschen Bevölkerung zwischen 1970 und 1997. In: Zeitschrift für Soziologie, Jg. 29, Heft 3, Juni 2000, S. 202 – 216. <http://www.zfs-online.org/index.php/zfs/article/view/1051>, abgerufen 15.05.2013.

MIKOS, Lothar/TÖPPER, Claudia: Internationales Kinderfernsehen. Japanische Animes. In: tv diskurs. Verantwortung in audiovisuellen Medien, 15. Jg., 2/2011 (Ausgabe 56), S.

10-15. [http://fsf.de/data/hefte/ausgabe/56/mikos\\_toepper010\\_tvd56.pdf](http://fsf.de/data/hefte/ausgabe/56/mikos_toepper010_tvd56.pdf), abgerufen 15.05.2013.

SAMANIEGO, Concepcio Medrano/PASCUAL, Alejandra Cortes: The Teaching and Learning of Values through Television. In : Review of Education (2007) 53:5 – 21. DOI 10/1007/s11159-006-9028-6, Springer, 2007.