



UNIVERSITÄT
ERFURT

**Forschungspapiere
Kinder- und Jugendmedien**

**Forschungspapiere des
Masterstudiengangs Kinder- und
Jugendmedien der Universität Erfurt**

02/2010

**STARKE FRAUEN ODER FÜGSAME
MÄDCHEN?**

Eine Analyse des aktuellen weiblichen Rollenbildes
im Anime

Anne Hensel / Andrea Klein

Impressum

Forschungspapiere Kinder- und Jugendmedien

Herausgeber:

Dr. Sandra Fleischer

Dr. Sven Jöckel

Kathleen Arendt

Robert Seifert

Universität Erfurt

Masterstudiengang "Kinder- und Jugendmedien"

Nordhäuser Straße 63

99089 Erfurt

urn:nbn:de:gbv:547-201000764

© bei den Autoren

STARKE FRAUEN ODER FÜGSAME MÄDCHEN?

- EINE ANALYSE DES AKTUELLEN WEIBLICHEN ROLLENBILDES IM ANIME-

Inhaltsverzeichnis

Einleitung.....	3
Forschungsstand.....	5
Methode.....	11
Ergebnisse.....	14
Diskussion und Ausblick	18
Literaturverzeichnis.....	20
Anhang.....	21

Einleitung

Liebe, Freundschaft, Leistungsvermögen und die Frage nach der eigenen Identität – dies alles sind Themen und Problemlagen, die sich Heranwachsenden in ihrer Entwicklung zu einer eigenständigen Persönlichkeit, zu einer selbstbewussten Frau, einem selbstbewussten Mann stellen und mit denen sie sich auseinandersetzen. Auf ihrer Suche nach personalen Vorbildern und Orientierungen für die Bewältigung dieser Entwicklungsaufgaben wenden sich Kinder und Jugendliche auch den Medien zu.

Im Bereich des Fernsehangebots finden sie in den Geschichten und realistisch dargestellten Charakteren des Anime diese Themen widergespiegelt. Tatsächlich scheinen die japanischen Serien- und Filmhelden ein großes Identifikationspotenzial aufzuweisen. In den letzten Jahren sind sie Inhalt einer ganzen jugendkulturellen Szene geworden, in der sich sogenannte „Cosplayer“ wie ihre Lieblingsfigur kleiden und ihr Fan-Sein auf Kostümwettbewerben und regelmäßigen Treffen ausleben. Mittlerweile scheinen Animes jedoch auch für die breite Masse an Kindern und Jugendlichen an Beliebtheit zugenommen zu haben. So haben sie sich auf den Buchmessen in Frankfurt und Leipzig sowie im Nachmittagsprogramm von RTL2 längst als fester Programmbestandteil etabliert.

Diese offensichtliche Bedeutsamkeit von Animes für Heranwachsende macht die Frage relevant, wie diese von Kindern und Jugendlichen angeeignet werden und welche Rollenbilder sie ihnen anbieten. Diesbezüglich ist der Forschungsstand gering und beschränkt sich meist auf die Untersuchung von Einzelserien. Im Bereich des europäischen Gegenstücks Zeichentrick hingegen wurden durch Schorb/Theunert (1996) grundlegende Forschungsergebnisse geliefert. Sie konnten Rollenbilder entwickeln, die zeigen, welche Sichtweisen die Heranwachsende auf das jeweilige weibliche oder männliche Rollenbild haben und was sie demnach in den Figuren suchen.

Den Ausführungen folgend, wird in der vorliegenden Studie anhand der Figur Zoe der Serie „Digimon Frontier“ das aktuelle weibliche Rollenbild im Anime analysiert.

Anhang

Desweiteren erfolgt ein Vergleich zwischen dem aktuellen Rollenbild im Anime und jenem im Zeichentrick.

Forschungsstand

Um die Forschungsfrage zu beantworten, steht im Folgenden die Skizzierung des bisherigen Forschungsstandes zur Darstellung weiblicher Figuren im Anime sowie der Aneignung weiblicher Rollenbilder durch Heranwachsende im Fokus. Dabei erfolgt die Vorstellung der Forschungsergebnisse bezüglich Animes in Abgrenzung, ggf. im Zusammenhang, mit denen im Zeichentrick. Hinsichtlich jener Ergebnisse zu Anime muss festgehalten werden, dass diese sich bisher fast ausschließlich auf Untersuchungen einzelner Sendungen beschränken, genauer auf „Dragon Ball Z“ (vgl. Bichler 2004, Paus-Haase/Lampert 2006, Paus-Hasebrinck/Lampert 2003 & Götz/Ensinger 2002), „Sailor Moon“ (vgl. Bichler 2004) sowie „Kickers“ und „Mila“ (vgl. Marci-Boehncke/ Just 2006). In der vorliegenden Arbeit wird unter Anime „Zeichentrick im japanischen Mangastil“ (Fleischer 2005, S. 428) verstanden, wobei es sich bei Mangas um japanische Comics handelt (ebd.).

1.1 Darstellung weiblicher Figuren im Anime

Die Darstellung der weiblichen Figuren im Anime ist stets abhängig von der Zielgruppe des jeweiligen Angebotes. So finden sich im Jungen-Anime eher Männer als Hauptfiguren, bei den Mädchen-Anime eher Frauen. Sobald weibliche Figuren als Hauptrollen auftreten, vereinen diese äußere und innerliche Kraft und sind stärker als alle auftretenden männlichen Figur, werden für diese sogar zum Retter. Als Nebenfiguren sind die weiblichen Charaktere den männlichen nahezu gleich gestellt, d.h. keinesfalls ihnen unterwürfig oder unterdrückt dargestellt. Im Vergleich zum Zeichentrick zeichnet sich die Darstellung der Frau durch wesentlich größere physische und psychische Stärke sowie mehr Freiheiten aus. So wird Emotionalität im klassischen Zeichentrick eher als Schwäche angesehen und den weiblichen oder schwächeren Charakteren zugeordnet – im Gegensatz zu den Männern, die sich durch Mut, Stärke und Intelligenz auszeichnen. Im Anime dagegen resultiert aus der Fähigkeit, mit Emotionen zu handeln, die Stärke der Figur. Dennoch finden sich sowohl im Zeichentrick als auch im Anime geschlechterstereotype Eigenschaften bei allen Figuren (vgl. Bichler 2004, S. 234-236). So sind die Schwächen der weiblichen Helden im Anime nicht nur wesentlich stärker ausgeprägt als bei den

Anhang

männlichen, sondern außerdem stereotypisch. Frauen sind folglich oft ängstlich oder tollpatschig und müssen sich öfter helfen und retten lassen – Männer dagegen haben lediglich Schwächen wie ständigen Hunger oder Naivität (vgl. ebd., S.214). An diesem Ungleichgewicht anknüpfend zeigen Paus-Hasebrink/Lampert 2003 auf, dass die weiblichen Charaktere im Anime überwiegend als Nebenrollen zu finden sind, die ihre Reize, betont durch freizügige Kleidung, gezielt einsetzen, um Männern den Kopf zu verdrehen und somit ihre Schwäche auszunutzen. Damit verbunden, lässt sich eine vorherrschende Darstellung der Nacktheit bei den Figuren im Anime hervorheben, die sich beispielsweise bei den Frauen durch sinnliche, bei den Männern durch muskulöse Körper auszeichnet (vgl. Paus-Hasebrink/Lampert 2003, S.30).

Hinsichtlich der Beziehungen zwischen Mann und Frau im Anime lassen sich nach Izawa (1997) vier unterschiedliche Typen beschreiben. Erstens die *ungleiche Beziehung* zwischen Männer- und Frauenbild, die sich sowohl im Jungen- als auch im Mädchen-Anime finden lässt – allerdings in unterschiedlicher Ausprägung. So ist das Handeln der Frauen im Jungen-Anime nur auf ein Ziel ausgerichtet: Die Unterstützung des Mannes im Kampf und Privatleben, für die sie ihre eigenen Ziele und Aktivitäten opfert. Im Mädchen-Anime wird das Leben der Frauen durch die Suche nach dem richtigen Mann bzw. dem richtigen Freund bestimmt. So fokussieren sich all ihre Gefühle und Aktivitäten auf dieses Ziel. Der Mann wird dabei als Lehrer oder starker Führer wahrgenommen, der der weiblichen Figur hinsichtlich Stärke und Intelligenz überlegen ist. Die zweite Beziehungsart ist die *selbstregulierende Beziehung*, bei der sich Mann und Frau angleichen, d.h. entweder stärker oder schwächer werden, um auf ein „normales“ Niveau zu kommen. Die *stabile gleiche Beziehung* dagegen zeichnet sich durch gegenseitigen Respekt und dem Wissen über die Stärken bzw. Schwächen des anderen Geschlechts aus. In diesem Fall sind die Männer zwar körperlich stärker, jedoch dominieren die Frauen hinsichtlich kognitiver Stärke und Stabilität. In der *zunächst ungleichen Beziehung* ist die Frau Hauptfigur und Heldin, die alle anderen Figuren in Hinblick auf physische und psychische Stärke überragt. Während die Frau hart kämpft, um weiterhin stark zu bleiben, versuchen die männlichen Figuren das Level der Frau zu erreichen – allerdings ohne diese auf ein niedrigeres Level zu bringen (vgl. Izawa 1997). Diese Unterteilung basiert allerdings auf keiner empirischen Überprüfung und kann somit in der vorliegenden Arbeit lediglich als Denkanstoß genutzt werden.

Zusammengefasst zeigen sich die Frauen im Anime meist als selbstbewusste, starke, junge und unabhängige Charaktere, die anderen helfen und nie aufgeben. So entwickeln sie eine Kraft, die Welt zu retten, aber suchen auch nach dem Beschützer in ihrem Leben (vgl. Bichler 2004, S. 89).

1.2 Aneignung der weiblichen Rollenbilder

Im Folgenden soll aufgezeigt werden, wie sich Heranwachsende die weiblichen Rollenbilder im Anime aneignen sowie welche Bedeutung diese für ihr Leben haben können. Im Gegensatz zum klassischen Zeichentrick weisen Figuren im Anime ein wesentlich stärkeres Identifikationspotenzial auf. Bedingt wird dies dadurch, dass die Figuren im Anime sowohl Stärken und Schwächen haben als auch sich physisch und psychisch weiterentwickeln. Diese realistischere Darstellung bietet den Kindern ein großes Identifikationspotenzial, da sich die kindlichen Helden mit ihren Zuschauern weiterentwickeln und ähnliche Entwicklungsaufgaben und Probleme lösen müssen (vgl. Götz/Ensinger 2002, S.19; Paus-Hasebrinck/Lampert 2003, S. 30 & Paus-Haase/Lampert 2006, S.9, 13).

Allgemein suchen Heranwachsende im Anime vor allem starke Protagonisten, die Stärke, Mut und Durchsetzungskraft ausstrahlen – Aussehen und Witz ist dabei ebenfalls von Bedeutung. Die Identifikation mit jenen starken Helden ermöglicht den Kindern, sich innerlich stärker und selbstbewusster zu fühlen sowie den Respekt und die Aufmerksamkeit zu bekommen, die sie im wahren Leben vermissen (vgl. ebd.). Diese Identifikationsleistung – sowohl bei Jungen als auch bei Mädchen – lässt sich am Beispiel der Serie „Dragon Ball Z“ finden. So suchen Mädchen durchsetzungsfähige Frauenrollen, die sich nichts gefallen lassen, gleichzeitig gutes Aussehen und eine Familienrolle besitzen. Folglich ist die Lieblingsfigur einer 14-Jährigen der starke und verheiratete „Son-Goku“. Sie stellt sich vor, seine Frau zu sein und für ihn zu sorgen, bewundert gleichzeitig seine Stärke. Eine weitere Lieblingsfigur ist „Pan“, ein kleines starkes Mädchen, welches alles macht, was ihr Spaß macht und sogar Ältere besiegen kann (vgl. Paus-Haase/Lampert 2006, S. 12). Jungen dagegen suchen in diesem Anime nach Figuren mit starken und trainierten

Anhang

Körpern, die gezielt im Kampf für das Gute eingesetzt werden. Ein zentrales Motiv ist das Entwicklungspotenzial der Figuren, die den Wunsch der Kinder widerspiegelt, stärker zu werden. Dies wünscht sich ebenfalls ein 13-jähriger Junge, der in der Schule gemobbt wird und sich nicht zu wehren weiß. Seine Lieblingsfigur ist „Vegeta“, der sich durch wachsende Stärke, die Kontrolle seiner Gefühle und „Coolness“ auszeichnet. Die Identifikation ermöglicht dem Jungen, seine Schwäche durch die Stärke seiner Lieblingsfigur auszugleichen (vgl. ebd., S. 9, 11). Jene Beispiele zeigen die Bedeutung des Identifikationspotenzials der realistischen Helden im Anime für die Kinder und die damit verbundene Orientierungsfunktion.

Hinsichtlich der Aneignung von Animes durch Kinder lassen sich jedoch auch geschlechterspezifische Unterschiede feststellen: So suchen Jungen allgemein männliche Charaktere in einer fremden Welt und Mädchen realistische weibliche Charaktere (vgl. Paus-Haase/Lampert 2006, S. 7). Infolgedessen stehen im Mädchen-Anime neben der Bekämpfung des Bösen ebenfalls soziale Themen wie Freundschaft, Vertrauen, Selbstlosigkeit und Liebe im Vordergrund. Ferner versuchen diese auch moralisch bedeutende Ratschläge und Weisheiten an die Kinder zu vermitteln, wie die Bedeutsamkeit von Freundschaft, Liebe und Vertrauen sowie die Wichtigkeit des Erlangens von Selbstbewusstsein und Selbstvertrauen. Bei Jungen dagegen fokussieren sich die Themen auf den Abenteuer-, Wettkampf- und Kampfaspekt sowie die Bedeutung von harter Arbeit und Disziplin (vgl. Bichler 2004, S. 211, 215). Jene Grundthemen lassen sich auch im Sport-Anime finden. So stehen im Mädchen-Anime „Mila“ die Probleme weiblicher Adoleszenz sowie der Leistungsdruck, der auf den Mädchen lastet, im Fokus. Folglich spielt nicht die Leistungen der Mannschaft, sondern jedes Einzelnen eine zentrale Rolle. Jene Leistung lässt sich lediglich durch den persönlichen Verzicht erreichen sowie durch die reine Außenwirkung – Sieg oder Niederlage – messen. Dieses dargestellte Leistungsprinzip sowie die Selbstüberforderung wird zum Identifikationspotenzial für die Mädchen (vgl. Marci-Boehncke/Just 2006, S. 8-11). Im Gegensatz dazu dominiert im Jungen-Anime „Kickers“ das Abenteuerprinzip und die Gruppenmoral über menschliche Konflikte und Leistungsdruck. Zentral sind die thematisierten Helden- und Bewährungsfantasien, die den Wunsch der Jungen widerspiegeln, größer zu sein, als man scheint (vgl. ebd., S. 4-7).

Infolgedessen suchen alle Heranwachsenden Orientierung in der Stärke der Anime-Figuren. Mädchen fokussieren sich zusätzlich auf realistische Themen, die ihre derzeitige Entwicklung betreffen, wie soziale Aspekte oder den zu erbringenden Leistungsdruck.

Bezüglich der Aneignung des dargestellten weiblichen Rollenbildes finden sich lediglich im Zeichentrick Forschungsergebnisse, die im Folgenden vorgestellt werden sollen. Schorb/Theunert (1996) befragten in diesem Zusammenhang Heranwachsende zwischen vier und 14 Jahren, mit dem Ziel, herauszufinden, welche Sicht Kinder auf Zeichentrickfiguren haben sowie welche Orientierungen sich diese aus den Zeichentrickfiguren entnehmen. Ein Ergebnis jener Untersuchung war die Entwicklung von Leitbildern, die zeigen, welche Sichtweisen und Verhaltenskonzepte die Kinder mit dem jeweiligen weiblichen oder männlichen Rollenbild verbinden (vgl. Schorb/Theunert 1996, S. 158). Leitbilder werden dabei nach Schorb/Theunert (1996) als „Gefüge aus Selbst-, Handlungs- und Wertekonzepten und aus Menschen- und Weltsichten“ definiert (ebd., S. 151). So ließen sich bei Mädchen ab dem letzten Stadium des Vorschulalters folgende fünf Leitbilder finden:

Die Schönheit hat das Ziel, sich schön zu machen, um Anderen, vorzugsweise dem Mann, zu gefallen. Infolgedessen ist ihr Denken von Outfit, Lebensstil und den zugehörigen materiellen Gütern bestimmt. Dieses Leitbild verkörpert den Wunsch vieler Mädchen, durch ihr Aussehen und ihr äußerliches Auftreten Anderen zu gefallen. Eine Medienfigur, die dieses Leitbild bedienen könnte ist „Barbie“. „Sie bietet das Muster für alles, was eine angepasste, durchgestylte und allseits beliebte Frau tun muss.“ (ebd., S. 160). Für viele Mädchen ist Schön zu sein ein wichtiger Bestandteil des Frauseins, wird aber meist als Zusatz anderer Charaktereigenschaften gesehen (vgl. ebd., S. 158-161).

Folglich wird das gerade beschriebene Leitbild häufig mit dem der *Braut* verknüpft. Jene verkörpert eine ähnliche Lebenseinstellung, da sie ihr Verhalten, Handeln und Styling auf Andere, in diesem speziellen Fall auf den Mann, ausrichtet – mit dem Ziel, ihm zu gefallen, zu gehören sowie von ihm verehrt und anerkannt zu werden. Dieses Leitbild spiegelt den Wunsch vieler Mädchen wider, einen starken Partner an ihrer Seite zu haben. Das Frausein wird bei diesen Mädchen durch die Heirat und damit durch die Zugehörigkeit zu einem

Anhang

Mann definiert. Jenes Leitbild spiegelt sich bei Serien wider, bei denen eine Liebesbeziehung im Mittelpunkt steht, z.B. „Aladin“ (vgl. ebd., S.161-165).

Die Fügsame benötigt feste Regeln, ordnet sich freiwillig Autoritätspersonen unter und passt sich somit an ihr Umfeld an – sie ist folglich lieb, freundlich und zuvorkommend. Jenes Leitbild entspricht dem Wunsch der Mädchen, eine feste soziale Einbettung zu genießen und Vorgaben für das eigene Handeln zu bekommen. Mädchen, die dieses Leitbild vertreten, sehen häufig Serien, in denen die weibliche Hauptfigur familiär eingebettet ist und meist eine väterliche Autorität über sich hat, wie bei „Arielle“ (vgl., ebd., S. 166-169).

Die Mütterliche ist ein sehr waches, fürsorgliches und hilfsbereites – somit ein sehr soziales Wesen. Diese hält Familie und Heim zusammen und stellt ihre eigenen Bedürfnisse hinten an. Folglich steht dieses Leitbild für die soziale Seite der Mädchen und spiegelt die anerzogene Sicht auf die Rolle der Frau als Hausfrau und Mutter wider. Infolgedessen gehören das Muttersein und die Versorgung der Familie für die Mädchen unweigerlich zur weiblichen Rolle dazu – für einige ist dies sogar der einzige Daseinsgrund einer Frau. Jenes Leitbild ist meistens nicht von einem Medientyp, sondern als Ergebnis der Sozialisation der Mädchen entnommen und findet sich bei fast allen Mädchen zwischen vier und elf Jahren (vgl. ebd., S. 169- 173).

Im Gegensatz dazu ist das Leitbild der *Frau* bei dieser Altersgruppe eher selten vertreten. Die Frau möchte insgesamt aufgrund ihrer Fähigkeiten und als weibliches Wesen geschätzt werden. Sie geht selbstbewusst, verantwortungsbewusst und reflektiert durch das Leben – im Vertrauen auf Intellekt und Kreativität. Dieses Leitbild verkörpert den Wunsch vieler Mädchen, eine selbstständige, anerkannte und attraktive Persönlichkeit zu werden. Laut Schorb/Theunert (1996) konnte dieses Leitbild zur Untersuchungszeit von keiner adäquaten weiblichen Figur im Zeichentrickangebot bedient werden (vgl. ebd., S. 173- 175).

Welche Eigenschaften eine Serienfigur zur Lieblingsfigur der Mädchen macht, zeigt eine Studie von Maya Götz (2006). Erstens müssen sich die Kinder in der Figur wiedererkennen können, d.h. sie muss einen Beitrag für die Identitätskonstruktion leisten (vgl. ebd., S.25). Ein weiterer wichtiger Punkt ist die Möglichkeit, bestimmte Eigenschaften oder das

Ganzheitliche einer Figur, wie Kleidung, Deutungsmuster, in die eigene Identität mit einfließen zu lassen. Wird die gesamte Figur zum Vorbild genommen, dann handelt es sich meistens um weibliche Figuren, bei bestimmten Eigenschaften dagegen um männliche (vgl. ebd., S.26). Neben dem Identifikationspotenzial können Lieblingsfiguren dabei helfen, soziale Zusammenhänge zu erkennen und zu verstehen, welches vor allem Mädchen wichtig ist. So müssen sich die jeweiligen Figuren in typischen Problemlagen befinden und gemachte Fehler erkennen sowie lösen. Mit diesem Verstehen der Welt ist der Aufbau einer sozialen Beziehung zu jener Figur verknüpft. Diese fungieren meistens als Freundinnen, mit denen Abenteuer erlebt werden, als Mütter oder als Jungen zum Verlieben. Die notwendigen Eigenschaften der Figur sind dabei wiederkehrende verlässliche Eigenschaften. Die letzte, aber vor allem bei Jungen dominante Funktion ist die, der spaßigen und lustigen Beziehung zu einer Figur (vgl. ebd., S.27). Allgemein gilt jedoch, dass es individuell unterschiedlich ist, welche Figur zur Lieblingsfigur wird. Für Mädchen, bei denen Aussehen eine zentrale Rolle spielt, ist auch die Schönheit der Figur von Bedeutung; andere wiederum schätzen das Besondere, Einzigartige und „Un-Hübsche“. Analog dazu verhält es sich mit der Nachgiebigkeit der Figuren. Dies kann für eine kleine Gruppe von Bedeutung sein, die meisten bewundern jedoch das selbstbestimmte Handeln einer Figur (vgl. ebd., S.28).

Neben der grundlegenden Forschungsfrage, „*Wie sieht das aktuelle weibliche Rollenbild im derzeitigen Fernseh-Animeangebot für Kinder aus?*“, sollen abgeleitet aus dem vorgestellten Forschungsstand weiterhin folgende Fragen untersucht werden:

- 1) Können die von Schorb/Theunert (1996) entwickelten Leitbilder von den im Anime dargestellten Frauenrollen bedient werden?
- 2) Hat sich das Rollenbild im Laufe der Zeit verändert, sodass das Leitbild der „Frau“ vom aktuellen Zeichentrick- und Anime-Angebot nun bedient werden kann?

Mit der zweiten Forschungsfrage beschäftigte sich die Vorgängeruntersuchung (2009) der vorliegenden Arbeit in Hinblick auf das Zeichentrickangebot. In dieser wurden drei aktuell laufende Serien mit einer weiblichen Hauptheldin inhaltsanalytisch untersucht. Genauer jeweils fünf Folgen der Serien „Mighty B! Hier kommt Bessie“, „Pearlie“ und „Winx Club“.

Anhang

Die Untersuchung ergab, dass sich das Rollenbild der Frau zwar tendenziell hin zu emanzipierten Heldinnen verändert hat, jene jedoch teilweise immer noch stereotypische Eigenschaften im Aussehen und Verhalten aufweisen.

Aus diesem Grund soll nachfolgend die Operationalisierung der Untersuchung der ersten und zweiten Forschungsfrage in Hinblick auf Anime vorgestellt werden. Die in der Vorgängeruntersuchung angewandte Methode wurde in der vorliegenden Untersuchung übertragen.

Methoden

Ähnlich der Vorgängeruntersuchung wurden die Forschungsfragen mittels qualitativer Inhaltsanalyse untersucht. Die qualitative Vorgehensweise wird bedingt durch die geringe theoretische Fundierung im Bereich der Darstellung des weiblichen Rollenbildes im Anime. Die Methoden der Befragung und Beobachtung wurden ebenfalls ausgeschlossen, da die Untersuchung der Forschungsfrage die Analyse eines Medienproduktes notwendig macht.

Die Untersuchung erfolgte nach den Richtlinien der qualitativen Inhaltsanalyse nach Mayring (2003), welche es ermöglicht, systematisch, regel- und theoriegeleitet symbolische Kommunikation zu protokollieren bzw. zu fixieren sowie darauf abzielt, Rückschlüsse auf bestimmte Aspekte der Kommunikation, z.B. mögliche Aussagen über die Absichten des Senders oder Wirkungen bei dem Empfänger, zu ziehen (ebd., S. 12/13). Genauer wurde eine Strukturierende Inhaltsanalyse in Form einer inhaltlichen Strukturierung durchgeführt, welche das Ziel hat, basierend auf einem theoriegeleiteten Kategoriensystem, „bestimmte Themen, Inhalte, Aspekte aus dem Material herauszufiltern, unter vorher festgelegten Ordnungskriterien einen Querschnitt durch das Material zu legen oder das Material aufgrund bestimmter Kriterien einzuschätzen“ (ebd., S. 89). Die Entwicklung des Kategoriensystems orientierte sich dabei an der Definition eines Rollenbildes nach Schorb/Theunert (1996), welche durch folgende Eigenschaften gekennzeichnet ist: äußere Merkmale, Absichten, Motive, Gefühle, Handlungen und Beziehung zwischen den Figuren (ebd., S. 143). Auf Basis dieser theoretischen Fundierung entstand ein Kategoriensystem aus

den Oberkategorien, ‚Äußere Merkmale‘, ‚Absichten‘, ‚Motive und Gefühle‘, ‚Handlungen‘ sowie ‚Beziehungen zwischen Figuren‘ und den jeweiligen Unterkategorien. Nach der Zusammenstellung des Kategoriensystems erfolgte die Formulierung der Beschreibungen der einzelnen Kategorien und der jeweiligen Ankerbeispiele sowie Kodierregeln (vgl. Mayring 2003, S. 83/84) (siehe Anhang A).

Als Analysematerial dienten fünf Folgen die Serie „Digimon Frontier“, welche in der 7.Kalenderwoche 2010 ausgestrahlt wurden. In jener wurde die Figur der „Zoe“ untersucht, die Teil einer Jungengruppe ist, die in die Digiwelt gerufen wurde, um das Böse zu besiegen. Anders als bei der Vorgängeruntersuchung war die Untersuchung einer weiblichen Hauptfigur nicht möglich, da keine entsprechenden Anime-Serien zum Untersuchungszeitraum ausgestrahlt wurden. Aufgrund der Untersuchung des derzeitigen weiblichen Rollenbilds wurden folglich nur aktuell im Free-TV laufende Serien ausgewählt. Jene Animes waren „Digimon Frontier“, „One Piece“, „Dinosaur King“ und „Pokemon“. In der ausgewählten Serie „Digimon Frontier“ fanden sich ausschließlich Kinder als Hauptprotagonisten, die ursprünglich in einen sozialen Kontext eingebunden waren, die ähnlich denen der Zuschauer ist. Diese vergleichbare Lebenssituation ermöglicht den Heranwachsenden ein größeres Identifikationspotenzial, was zur Folge hat, dass ebenfalls das dargestellte weibliche Rollenbild eine größere Bedeutung für die Kinder besitzt. Das Fehlen dieser Eigenschaften bei den anderen Serien bedingte die Auswahl des Analysematerials.

Um die Intercodierer-Reliabilität zu erhöhen, erfolgte die Inhaltsanalyse durch zwei unabhängige Codierer. Anschließend fand die Bearbeitung und Zusammenfassung der unabhängig voneinander erhobenen Daten statt (vgl. Mayring 2003, S. 84). Um bei der Interpretation der Ergebnisse die Subjektivität zu verringern und die Nachvollziehbarkeit zu erhöhen, wurde jener Arbeitsschritt, vor allem hinsichtlich des Charakters und der Handlungen, gestützt durch theoretischer Konstrukte.

Genauer fand bei der Interpretation des Persönlichkeitsbereiches das Konstrukt der „Big Five“ Anwendung, Jenes beschreibt fünf Charaktereigenschaften (Extraversion, Agreeableness, Conscientiousness, Emotional stability und Intellect), die als Basis jeglicher

Anhang

Persönlichkeit gelten. Verschiedene Persönlichkeitsstrukturen ergeben sich folglich aus der unterschiedlichen Ausprägung und der Zusammensetzung dieser Charaktereigenschaften. Die jeweiligen Persönlichkeitskategorien werden durch Eigenschaften beschrieben, die Aufschluss darüber geben, ob eine Person in dieser Kategorie eher hoch oder niedrig eingestuft wird (siehe Anhang B). So gibt beispielsweise eine hohe Ausprägung der Dimension Extraversion an, dass jene Person eher Gefühle nach außen zeigt und mit seiner Umwelt agieren möchte, als eine Person mit einer niedrigen Einstufung (vgl. De Raad 2000, S. 88). Agreeableness (deutsch: Freundlichkeit oder Verträglichkeit) beschreibt dagegen, ob eine Person in der Lage ist, mit Problemen umzugehen, die durch das Zusammenleben mit Anderen entstehen (vgl. ebd., S. 91). Conscientiousness (deutsch: Gewissenhaftigkeit oder Pflichtbewusstsein) bezieht sich vor allem auf die Leistungserbringung hinsichtlich der Arbeit, Ausbildung und des Lernens allgemein (vgl. ebd., S. 92). Emotional stability bezeichnet den Grad des neurotischen Verhaltens (vgl. ebd., S. 95). Die letzte Kategorie Intellect bezeichnet nicht nur den Intellekt der Figur, sondern auch Offenheit für neue Erfahrungen, Erlebnissen und Eindrücken (vgl. ebd., S. 97).

Die Interpretation der Handlungen der Figur wurde gestützt durch die Handlungsmuster nach Weber (1969). Jener versteht unter diesen Handlungsmustern soziales Handeln, das durch verschiedene Verhaltensformen geprägt ist. Jene Formen sind zweckrationales, wertrationales, affektuelles und traditionelles Handeln. Unter dem zweckrationalen Handeln lassen sich die Handlungen einordnen, die erst nach einer Abwägung bezüglich des eingesetzten Mittels, der Folgen und des Zweckes erfolgen. Wertrationales Verhalten dagegen wird durchgesetzt, ohne die voraussichtlichen Folgen des Handelns zu beachten. Maßstäbe für dieses Handeln sind ausschließlich der eigene Glaube und die Überzeugung. Analog dazu wird beim affektuellen Handeln lediglich aus der derzeitigen Gefühlslage und den derzeitigen Emotionen agiert. Die letzte Form des traditionellen Handelns „ist oft nur ein dumpfes, in der Richtung der einmal eingelebten Einstellung ablaufendes Reagieren auf gewohnte Reize.“ (Weber 1969, S.565). Hierbei wird maßgeblich nach einer eingelebten Gewohnheit gehandelt (vgl. ebd., S. 565/6)

Zur Auswertung des Verhaltens der zu untersuchenden Person werden die bei zwischenmenschlichen Problemen angewandten Konfliktlösungsmodelle nach Sternberg/Dobson (1987) herangezogen. Jene beschreiben, welche Strategien eine Person bei Konflikten überwiegend anwendet. Dabei wird zwischen vier Arten unterschieden: aktiv-mildernd (Kompromissfindung und gegenseitige Gespräche), passiv-mildernd (Akzeptieren, Aufgabe und Abwendung), aktiv/verstärkend (Ausübung verbalen/nicht körperlichen Druckes, einseitige Diskussionen und Untergrabung der Achtung des Gegenübers) sowie passiv/verstärkend (Manipulieren der Vorgeschichte und Zurückhalten der Fakten) (vgl. ebd., S. 804).

Ergebnisse

Nach der Vorstellung der theoretischen und methodischen Grundlagen soll im Folgenden die Darstellung der Ergebnisse der Inhaltsanalyse im Vordergrund stehen. Alle auftretenden Beschreibungen und Aussagen sind Inhalt des analysierten Materials, genauer der fünf Folgen „Digimon Frontier“ (Staffel 4, Episode 31 bis 35), die in der 7. Kalenderwoche 2010 ausgestrahlt wurden.

Einst in die Digi-Welt gerufen, bildet das Mädchen Zoe als einziges weibliches Mitglied mit Takuya, Koji, Kōichi, Tommy und J.P. die Gruppe der Digi-Ritter, die auserwählt wurden, die dunklen Mächte der Digi-Welt zu bekämpfen und wieder Frieden herzustellen.

Dass sie ein ganz normales Mädchen ist, das zuvor in einer japanischen Stadt lebte, lässt sich an ihrem äußeren Erscheinungsbild erkennen. Der ungeschminkte Teint, die großen grün-glänzenden Augen, die „Stupsnase“ und die blonden schulterlangen Haare lassen ihr Gesicht kindlich-frech wirken und durch die dünne, gerade Körperform, die Brüste und eine weibliche Hüfte wie Taille nur andeutet, wird erkennbar, dass sie sich am Anfang der Pubertät befindet. Mit dem gestreiften T-Shirt, der ärmellosen Weste und dem knielangen Rock sowie der Wollmütze und den Turnschuhen trägt sie eher die mädchenhaft-fliederfarbene, unauffällige Alltagskleidung einer Schülerin (siehe Abb. 1).

Anhang

Ähnlich zurückhaltend wie ihr Äußeres sind Verhalten und ihre Persönlichkeit. Müssen sie und ihre Freunde in ihrer Mission weiter vorankommen bzw. stehen dabei vor einem Problem, ist sie nicht diejenige, die das nötige Selbstvertrauen in ihrer Einstellung, Meinung und Handlungsweise besitzt und sich mit konstruktiven und kreativen Lösungsvorschlägen einbringt. Stattdessen steht sie in solchen Situationen etwas abseits der Gruppe, lässt ihre Schultern und den Kopf hängen und macht ein grübelndes Gesicht. Eher an das Schlechte und überall lauende Fallen glaubend, zweifelt sie an, ob die Gruppe wirklich die richtigen Entscheidungen trifft und ob deren Vorhaben umsetzbar sind. Obwohl sie ihre Freunde letztlich bei allem unterstützt, wendet sie sich zunächst rückversichernd mit Sätzen wie „Meinst du wirklich...?“, „Du bist gut, wie sollen wir denn...?“ sowie wenig gewinnbringenden Warum- und Weshalb-Fragen an sie. Stellt sich heraus, dass die Digi-Ritter tatsächlich einmal den falschen Weg gegangen sind oder scheitern, lässt sie sich schnell davon entmutigen.

Einsatz und die Anführerrolle innerhalb der Gruppe zeigt Zoe hingegen, geht es um Belange, die den respektvollen und sorgsamem Umgang miteinander betreffen. Streiten sich die Jungen oder fehlt ihnen manchmal das nötige Feingefühl füreinander, ermahnt und erzieht sie zu mehr Achtsamkeit und regt zur Kommunikation zwischen den betreffenden Parteien an. Dabei hebt sie oft im Sinne eines Moralapostels den Zeigefinger und kann befehlend sein. Verantwortungsbewusst und solidarisch handelt sie jedoch ebenso, hat ein Mitglied der Gruppe eine Niederlage erlitten, fühlt sich wertlos oder traurig. Liebevoll spendet sie diesem Freund Trost und Schutz, lobt ihn und verhilft ihm zu neuer Zuversicht.

Nicht nur über die Schicksale und Erzählungen ihrer Freunde ist sie gerührt, auch im Umgang mit Fremden ist diesen ihr starkes Mitgefühl sicher. Dies drückt sie gerne durch körperliche Zuneigung und dadurch aus, dass sie sich ans Herz fasst und ein trauriges Gesicht macht. Erziehend für Harmonie und Ordnung sorgen, mütterlich-fürsorglich sein und Emotionen zeigen – Zoe besitzt die stereotypen Eigenschaften eines Mädchens bzw. einer Frau und stellt infolgedessen innerhalb der Gruppe den weiblichen Anteil dar. Als solcher wird sie von ihren Freunden wahrgenommen und geschätzt, diese Rolle möchte sie

jedoch auch selbst gern übernehmen: „In diesem Männerhaufen muss es ja zumindest eine Frau geben, oder?“ (ebd.)

Dass sie von Emotionen geleitet handelt, ist nicht immer nur ein positiver Wesenszug von Zoes Persönlichkeit. Läuft etwas nicht, wie sie sich vorstellt bzw. nicht schnell genug oder lehnt sie eine Denk- und Verhaltensweise ab, ist sie schnell gereizt und verärgert und teilt dies ihrer Umwelt mit Aussprüchen wie „Ach, wie ich das hasse!“ (ebd.) unverblümt und impulsiv mit. Da sie diese negativen Gefühle nicht immer kontrollieren kann, reagiert sie sowohl ihren Freunden als auch Fremden und Erwachsenen gegenüber manchmal aggressiv und frech. Mit angespanntem Körper, geballter Faust oder in die Taille gestemmtten Händen, spricht dabei ihr Körper dieselbe energische Sprache. Vor allem J.P., der älteste Junge unter ihren Freunden, nimmt diese eher kindlich-trotzigen Verhaltensweisen wahr und bietet ihr Paroli, indem er ihr entgegnet, sie solle sich nicht immer so beschweren und dass genervt zu sein, sie auch nicht weiter bringe. Hat sie mit dem kräftigen Jungen einen Konflikt, wehrt sie sich zunächst gegen seine Kritik. Weist er sie allerdings erneut zurecht, wird sie verunsichert, ordnet sich ihm in ihrem Verhalten unter und passt sich seiner Meinung an.

Ist sie im Konflikt mit den bösen Mächten, verwandelt sie sich zur sogenannten „Zephyrmon“ oder „Kazemon“, Digimons des Elements Wind. Ganz im Gegensatz zu ihrem kindlichen, unscheinbaren Aussehen und dem zarten Körperbau, verwandelt sich Zoe mit Zephyrmon und Kazemon zu Kämpfer-Frauen, deren weibliche Reize durch knappe und ausgefallene Outfits betont werden. Zephyrmon erinnert dabei mit ihren blauen, voluminös und seitlich nach oben verlaufenden „Flügel-Haaren“ und den breiten Rückenflügeln an einen Adler. Die mandelförmigen blauen Augen wirken durch die über Mund und Nase getragene Maske und die ins Gesicht ragenden Haarsträhnen noch größer und verführerischer. Mit den einerseits großen Brüsten, der extrem schmalen Taille und betonter Hüfte und dem andererseits großen, muskulösen Körperbau mit dem panzerartigen Outfit, scheint Zoe als Zephyrmon weibliche Sinnlichkeit mit männlicher Stärke zu verbinden und wirkt kühl und unnahbar, als sei sie unbesiegbare. (siehe Abb. 2)

Anhang

Normale frauliche Proportionen und einen eher sportlich-schlanken Körper weist hingegen Kazemon auf. Es sind die hellblauen Schmetterlingsflügel, das lilafarbene, bodenlange Haar und die spitzen Ohren, die sie aussehen lassen wie eine moderne, futuristische Elfe, die durch Schulterpanzer, übergroßen Handschuhen und massiven Stiefel Widerstandsfähigkeit anmutet. Strahlt Zoe von ihrem Erscheinungsbild als Zephyrmon und Kazemon Stärke und Mut aus, bleibt ihre Verunsicherung im Verhalten. Zwar setzt sie ihre durch die Verwandlung hervorgerufenen Kräfte ein, indem sie ihren Gegnern Hurrikane und Tornados entgegen wirft, kommt es jedoch darauf an, dem dunklen Digi-Welt-Herrscher Cherubimon die Stirn zu bieten, hält sie dem nicht stand. Kommt ihr in dieser Kampf-Szene eine Schlüsselrolle zu, da die anderen Digi-Ritter ihrer Kräfte beraubt wurden, stellt sie sich Cherubimon zwar in den Weg, muss aber letztlich doch vor dessen Angriff gerettet werden, da sie untätig blieb. (siehe Abb. 3)

Tritt ein Konflikt in Form eines Kampfes zwischen ihr und einem Gegner auf, lässt sich ihre Konfliktlösungsstrategie nach dem Modell von Sternberg/Dobson (1987) als passiv-mildernd auswerten, da sie den Konflikt vermeidet, indem sie untätig abwartet bis ihr jemand zur Hilfe kommt. Handelt es sich bei dem Konflikt um einen zwischenmenschlichen zwischen ihren Freunden, wendet sie stattdessen eine aktiv-mildernde Strategie an, versucht sie schließlich die streitenden Jungen durch Kommunikation und gegenseitige Achtung zu einer Lösungsfindung anzuregen. Auch wenn sie zunächst für ihre Meinung einsteht, passt sie sich bei Konflikten mit Freunden, wie oben mit J.P. beschrieben, letztlich der Meinung der Gruppe an und verfolgt damit eine passiv-mildernde Lösungsstrategie.

Demnach weist sie nach dem Konstrukt „Big Five“ in Bezug auf die Charaktereigenschaft „Agreeableness“ (Verträglichkeit) eine hohe Ausprägung auf. Zwar ist sie manchmal aufgrund ihrer Emotionalität frech und ausfallend, dennoch überwiegt, dass sie äußerst warmherzig, kooperativ und hilfsbereit ist. Daran anschließend bewirkt, dass sie leicht reizbar und empfindlich sowie ängstlich ist eine niedrige „Emotional Stability“ (Neurozismus). Im Bereich „Extraversion“ (Extraversion) muss sie im mittleren Feld eingestuft werden. Zum einen nimmt sie kein Blatt vor den Mund, ist frech und unbeherrscht. Zum anderen kann sie diese Energie jedoch nicht in Tatendrang umsetzen,

weil sie in gleichen Teilen schüchtern, reserviert und damit nicht unternehmungslustig ist. Da sie bei Entscheidungen und Problemen keine kreativen und konstruktiven Vorschläge macht, sondern zum Teil naive Fragen stellt, zeigt sie in der Kategorie „Intellect“ (Offenheit für neue Erfahrungen) eine niedrige Ausprägung. Die Einstufung in die Eigenschaft „Conscientiousness“ (Gewissenhaftigkeit) lässt sich schwer vornehmen, da in den analysierten Folgen keine Szenen enthalten waren, über die man die Ausprägung ihrer Gewissenhaftigkeit hätte auswerten können.

Diese Persönlichkeitsstruktur bildet den Rahmen für Zoes soziales Handeln. Dazu lässt sich sagen, dass sie zwar zunächst nach Weber (1969) zweckrational denkt, indem sie Zweck und insbesondere die Folgen der unter den Freunden geplanten Handlungen in ihre Überlegungen mit einbezieht. Dieses Abwägen in Form von Grübeln lässt sie zu eher negativen Einschätzungen und Gefühlen kommen, sodass sie nicht handeln kann, passiv bzw. reaktiv bleibt. Stattdessen resultiert ihr Handlungsmuster aus ihrer derzeitigen Gefühlslage heraus, ist somit affektiv.

Zoe, so lässt sich zusammenfassend sagen, weist in ihrem kindlichen Aussehen eine unsichere Persönlichkeit auf, die jedoch im Umgang mit ihren Mitmenschen Verantwortung für diese übernimmt, sodass ihr innerhalb der Gruppe die Rolle der „Fürsorglichen“ zukommt. Sind ihre Freunde im Konflikt, regt sie zur Lösung dessen an, hat sie selbst eine Auseinandersetzung mit einem der Jungen, äußert sich die Beziehung zwischen Mädchen und Junge in der Form, dass sie sich unterordnet und anpasst.

Diskussion und Ausblick

Nach den Ergebnissen der Analyse bietet Zoe, eine weibliche Figur im derzeitigen Fernseh-Animeangebot, Heranwachsenden die Rollenfigur eines Mädchens, das soziale Einbettung genießt, weil sie anderen gegenüber durch ihr großes Herz Fürsorge, Zuneigung und Wertschätzung entgegenbringen kann. Bedingt durch ihr geringes Selbstbewusstsein und dadurch, dass sie wenig Vertrauen in ihren Intellekt besitzt, sondern sich von ihren Gefühlen leiten lässt, ist sie auf ihre Umwelt angewiesen, ordnet sich dieser unter und ist

Anhang

unselbstständig. Damit bedient Zoe zu einem Teil ihres Rollenverhaltens das von Schorb/Theunert (1996) entwickelte Leitbild der „Mütterlichen“, zum anderen Teil ihrer Persönlichkeit das der „Fügsamen“. Die Forschungsfrage, ob das derzeitige weibliche Rollenbild in Animes das Leitbild der „Frau“ bedienen kann, kann im Rahmen der vorliegenden Arbeit daher verneint werden. Zoe wird dessen Anspruch, selbstbewusst und mit Vertrauen auf den eigenen Intellekt und die eigene Kreativität durchs Leben zu gehen, durch ihre schwache Persönlichkeit nicht gerecht. Zwar konnten in der Analyse des aktuellen Zeichentrickangebots noch Anteile stereotyper weiblicher Rollenbilder nachgewiesen werden, jedoch zeigten die Figuren Tendenzen hin zu emanzipierten Heldinnen, wobei eine unter ihnen das Leitbild der „Frau“ bedienen konnte.

Daraus folgt ebenso, dass die Forschungsergebnisse u.a. von Bichler, dass Frauen in Animes als starke, unabhängige Charaktere auftreten (vgl. Bichler 2004, S. 89), nicht bestätigt werden konnten. Hierbei muss jedoch beachtet werden, dass diese Untersuchungen nur an weiblichen Figuren vorgenommen wurden, die als Hauptfiguren agieren, wie „Sailor Moon“. Die unterschiedlichen Forschungsergebnisse lassen annehmen, dass weibliche Figuren in Animes, treten sie als Nebenfigur und innerhalb einer (männlichen) Gruppe auf, einen anderen, schwächeren Charakter aufweisen und demnach ein anderes weibliches Rollenbild vermitteln.

Um sowohl jene Thesen bestätigen als auch verallgemeinernde Aussage über weibliche Rollenbilder in Animes treffen zu können, sind weitere qualitative und vor allem quantitative Untersuchungen vonnöten.

Literaturverzeichnis

- Bichler, M. (2004). *Anime sind anders. Produktanalytischer Vergleich amerikanischer und japanischer Zeichentrickserien*. Tectum Verlag. Marburg.
- De Raad, B. (2000). *The big five personality factors: the psycholexical approach to personality*. Seattle [u.a.]: Hogrefe & Huber.
- Fleischer, S. (2005). Zeichentrick. In: J. Hüther & B. Schorb (Hrsg.), *Grundbegriffe Medienpädagogik* (4. vollst. neu konz. Aufl.) (S. 428-432). München: kopaed.
- Götz, M. (2006). Nur schön, sozial und nachgiebig? Die Lieblingsfiguren der Mädchen. In: *Television*, 19(1), S. 24-29.
- Götz, M. & Ensinger, C. (2002). *Faszination Dragon Ball (Z): Zwischen starken inneren Bildern und Aggressionsbereitschaft*. München: IZI.
- Izawa, E. (1997). *Gender and Gender Relations in Manga and Anime*. Verfügbar unter: <http://www.mit.edu:8001/people/rei/manga-gender.html> [31.10.2009].
- Marci-Boehncke, G. & Just, D. (2006). Höher, schneller und weiter - Mediale Leistungsideale am Beispiel japanischer Sport-Animes. In: *merz: medien und erziehung*, 3/06, S. 33-39.
- Mayring, P. (2003): *Qualitative Inhaltsanalyse: Grundlagen und Techniken* (8. Aufl.). Weinheim [u.a.]: Beltz.
- Paus-Hasebrinck, I. & Lampert, C. (2006). How children use media brands to cope with everyday life. *Conference Paper of International Communication Association*, 16.06.2006.
- Paus-Hasebrinck, I. & Lampert, C. (2003). Dragonball und Dragonball Z: Action, Abenteuer, Anime. In: *merz: medien und erziehung*, 47(1), S. 28-31.
- Theunert, H. & Schorb, B. (1996). *Begleiter der Kindheit: Zeichentrick und die Rezeption durch Kinder*. München: Fischer.
- Sternberg, R.J. & Dobson, D.M. (1987). Resolving interpersonal conflicts: An analysis of stylistic consistency. In: *Journal of Personality and Social Psychology*, 52, S. 794-812.
- Weber, M. (1969). *Gesammelte Aufsätze zur Wissenschaftslehre*. Tübingen: Mohr-Siebeck.

Anhang

Anhang

- A:** Kategoriensystem (nach Mayring 2003)
- B:** Big Five- Modell der Persönlichkeit (Goldberg 1992 zit. n. De Raad 2000, S.77)
- C:** Gesamtauswertung

A: Kategoriensystem (nach Mayring 2003)

Analyseeinheit: Szenen, in denen die Untersuchungsfigur agiert oder in denen über sie gesprochen wird

Kodierregeln: 1) alle Kategorien beziehen sich auf die Untersuchungsfigur, 2) zunächst lediglich Beschreibung der Situationen/Szenen, die eine bestimmte Kategorie betreffen (erst in der Auswertung Interpretation dieser)

Kategorienbezeichnungen		Beschreibung	Ankerbeispiel
K 1 Allgemeine Infos			
Titel der Folge			
Ausstrahlungssender			
Ausstrahlungsdatum/-zeit			
Auflistung aller Figuren		Beschreibung (Name, Geschlecht, Beziehung) aller auftretenden Figuren, die mit der Hauptfigur interagieren oder über sie reden	Lucie, weiblich, Freundin von Paula
K2 Soziografische Daten			
Alter		Hinweise, die Aufschluss über das Alter der Hauptfigur geben und anschließende Altersschätzung	Feier des 8. Geburtstags
Rasse		Hauptgestalt, in der Hauptfigur agiert bzw. auftritt	Fee
Identitäten		Weitere Gestalten, die angenommen werden	Mensch
Soziale Rolle	Familie	Rolle innerhalb der Familie	Mutter, Tochter
	Schule/ Arbeit	Rolle innerhalb der Schule bzw. Arbeit	Schüler, Bäcker
Nationalität		Hinweise, die Aufschluss über die Nationalität der Hauptfigur geben	Wohnt in Amsterdam
K 3 Äußere Merkmale			
<i>K3 UK 1 Aussehen</i>			
Kopf	Gesicht	Beschreibung aller Merkmale und Attribute, die den Bereich der jeweiligen kleinsten Kategorie betreffen	Rundes Gesicht
	Haare		Lange, blonde Haare
	Augen, Wimpern und Augenbrauen		Große blaue Augen
	Nase		Kleine Nase
	Mund und Zähne		Volle Lippen
	Schminke		ungeschminkt
Körper	Figur/Körperform		Dünn, schlank
	Arme/Beine		lange Arme
	weibliche Attribute		Beschreibung der Ausprägung und Darstellungsart der weiblichen Attribute

Anhang

		(Brüste, Po, Taille und Hüfte)	
	Proportionen des Körpers	Beschreibung auffälliger Proportionen bezüglich der vorher untersuchten Eigenschaften des Kopfes und Körpers	großer Kopf bezogen auf Gesamtkörper
Kategorienbezeichnungen		Beschreibung	Ankerbeispiel
<i>K3 UK 2 Kleidung</i>			
Kleidungsstücke		Beschreibung der Art der Kleidungsstücke	Langes Kleid
Farbgebung		Farbgebung der unterschiedlichen Kleidungsstücke	rosa
Verhältnis Körper/Kleidung		Art und Weise, wie sich die Kleidung zum Körperbau verhält	Figurbetontes Kleid
stetige Accessoires		Accessoires, die ständig zur Hauptfigur gehören	Zahnspange
Schmuck		Schmuck und Accessoires, die nur in bestimmten Situationen getragen werden	Halskette, Ohrringe
<i>K3 UK 3 Sprache</i>			
verbal	Niveauregister	Verwendung auffälliger Wörter bzw. Wortarten, die Sprache kennzeichnet bzw. diese besonders macht	Jugendsprache, Fremdwörter, Anglizismen
	Stil	Eigenschaften, die die Art der Sprache kennzeichnen	Vulgär, geschwollen
	Besonderheiten	weitere sprachliche Besonderheiten, die weder dem Niveauregister noch dem Sprachstil zuzuordnen sind	Dialekt, Stimmfarbe/-klang
Non-verbal	Mimik	Typische Bewegungen im Gesicht, die das Gesprochene unterstützen	Hochziehen der Augenbrauen
	Körpersprache	Typische Bewegungen des Körpers, die das Gesprochene unterstützen	Sprechen mit den Händen
K 4 Beziehung zwischen den Figuren			
Umgang mit anderen Figuren		Beschreibung des Umganges der Hauptfigur mit anderen Figuren und Figurengruppen (Freunde, Autoritäten, ...)	Hilft ihren/seinen Freunden
Außenwirkung		Geäußertes Bild oder Beschreibung, die andere Figuren von der Hauptfigur haben	Paula hält Hauptfigur für frech
Stellung		Stellung bzw. Position, die die Hauptfigur in bestimmten sozialen Gruppen (Familie, Peergroup,...) einnimmt	Anführerin der Clique
Beziehung zwischen Mann und Frau		Art der Beziehung (z.B. ungleich/gleich) zwischen der Hauptfigur und männlichen Figuren	Chris beschützt Hauptfigur
K 5 Absichten			
Interessen		Beschreibung der Interessenbereiche	Mode, Tiere
Ziele	persönliche Ziele	Ziele, die die Hauptfigur für ihre persönliche Entwicklung hat	Mutiger werden
	gesellschaftliche Ziele	Übergeordnetes Ziel bzw. „Aufgabe“, die die Hauptfigur erreichen will/muss	die Welt retten
K 6 Handlungen			

Charakteristik	Persönlichkeitsbereich	Alle Eigenschaften (Stärken, Schwächen, ...) , die den Charakter und die Handlungen der Hauptfigur bestimmen	Angst vor neuen Dingen/Herausforderungen
	Leistungsbereich	alle besonderen Fähigkeiten und Begabungen, die die Hauptfigur ausmachen	Zauberkraft
Handlungsmuster	Konfliktbeschreibung	Beschreibung einer konfliktären Situation, in der die Hauptfigur verstrickt ist	Paula beleidigt Hauptfigur
	Konfliktlösung	Beschreibung der Art der Konfliktlösung durch die Hauptfigur	Spricht Problem an

Anhang

B: Big Five- Modell der Persönlichkeit (Goldberg 1992 zit. n. De Raad 2000, S.77)

Extraversion

HOCH: extraverted, talkative, assertive, verbal, energetic, bold, active, daring, vigorous, unrestrained

NIEDRIG: introverted, shy, quiet, reserved, untalkative, inhibited, withdrawn, timid, bashful, unadventurous

Agreeableness

HOCH: kind, cooperative, sympathetic, warm, trustful, considerate, pleasant, agreeable, helpful, generous

NIEDRIG: cold, unkind, unsympathetic, distrustful, harsh, demanding, rude, selfish, uncooperative, uncharitable

Conscientiousness

HOCH: organized, systematic, thorough, practical, neat, efficient, careful, steady, conscientious, prompt, envious

NIEDRIG: disorganized, careless, unsystematic, inefficient, undependable, impractical, negligent, inconsistent, haphazard, sloppy

Emotional Stability

HOCH: unenvious, unemotional, relaxed, imperturbable, unexcitable, undemanding

NIEDRIG: anxious, moody, temperamental, emotional, irritable, fretful, jealous, touchy, nervous, insecure, fearful, self-pitying, high-strung

Intellect

HOCH: intellectual, creative, complex, imaginative, bright, philosophical, artistic, deep, innovative, introspective

NIEDRIG: unintellectual, unintelligent, unimaginative, uncreative, simple, unsophisticated, unreflective, imperceptive, uninquisitive, shallow

C: Gesamtauswertung

Als Zoe (unverwandelt)

Kategorie		Auswertung
K1) Allgemeine Informationen		
Titel der Folge		Ein letzter Wunsch/ Bittere Wahrheit/Die wahre Macht der Finsternis/Das Schloss unter dem Stern der Rosen/Kaisergreymon und Magnarurumon (Staffel 4, Episode 31 bis 35)
Ausstrahlungssender		RTL2
Ausstrahlungsdatum/-zeit		15.02. bis 19.02.2010, 14.45 bis 15.10 Uhr
Auflistung aller Figuren		<ul style="list-style-type: none"> * Takuya, männlich, Digiritter * Koji, männlich, Zwillingbruder von Kōichi, Digiritter * Zoe, weiblich, Digiritter * Tommy, männlich, Digiritter * J.P., männlich, Digiritter * Kōichi, männlich, Zwillingbruder von Koji, Digiritter * 3 Digimons, Begleiter der Gruppe (Bokomon, Neemon, Patamon) * Trailmon "Angler" * Cherubimon, Digimon * Ophanimon, weiblich, einer der drei heiligen Digi-Engel
K2 Soziografische Daten		
Alter		Kindesalter
Rasse		Mensch
Identitäten		Digiritter (Verwandlung in Digimon möglich) * Kazemon und Zephyrmon -> Element Wind * Lanamon und Calmaramon -> Element Wasser
Soziale Rolle	Familie	* scheinbar Kind in normaler Welt (Schüler und Tochter) -> da Rückblende
	Schule/Arbeit	
Nationalität		* im asiatischen Raum (da Schriftzeichen in normaler Welt)
K 3 Äußere Merkmale		
<i>K3 UK 1 Aussehen</i>		
Kopf	Gesicht	<ul style="list-style-type: none"> * oval bis leicht eckig * blasser Teint
	Haare	<ul style="list-style-type: none"> * über den Rücken liegende, blonde, offen getragene, glatte (nicht voluminöse), halblange Haare * Strähnen vor den Ohren schimmern bzw. glänzen leicht
	Augen, Wimpern und Augenbrauen	<ul style="list-style-type: none"> * zum Rest des Gesicht verhältnismäßig große, ovale, grün-schwarze Augen, weiß glänzende Pupille * nach oben geschwungene, dünne Augenbrauen (nur an den äußeren Seiten einzelne Wimpern erkennbar) * schwarzer Lidstrich
	Nase	kleine, durch kleinen Punkt angedeutet Nase; von der Seite spitz
	Mund und Zähne	schmäler, kleiner, durch einen Strich angedeutet Mund; keine Lippen erkennbar
	Schminke	* scheinbar weitestgehend ungeschminkt (Gesichtsfarbe- und formen

Anhang

		gleichen denen der männlichen Darsteller)
Körper	Figur/Körperperform	dünn bis schlank; allgemein gerade, kindliche Körperform
	Arme/Beine	sehr dünne, gleichförmig gerade verlaufende Arme und Beine
	weibliche Attribute	kein Brustansatz erkennbar, leicht ausgestellte und durch engen Rock betonte Taille und Hüfte, aber kindliche Körperform; erkennbarer, leicht betonter Po
	Proportionen des Körpers	* zum Rest des Körpers verhältnismäßig große Hände und auffallend große Schuhe * längerer Unter- als Oberkörper * im Vergleich zum geschwungenen Rumpf gerade, linienförmige Arme und Beine * dünner, sehr kurzer Hals * Kopf im Verhältnis zum Körper etwas größer * ansonsten eher "natürlich" Proportionen
<i>K3 UK 2 Kleidung</i>		
Kleidungsstücke		* längsgestreiftes, bauchfreies T-Shirt (kein Ausschnitt erkennbar) * ärmellose, bis zur Hüfte reichende Weste * bis zu den Knien reichender Rock * bis zu den Knien reichende Strümpfe * flache Turnschuhe/Sneakers; Mütze
Farbgebung		T-Shirt = aubergine-weiß; Weste und Rock= fliederfarben; Strümpfe= auberginefarben; Sneakers= weiß- und fliederfarben; Mütze= flieder- und auberginefarben -> überwiegend helle und zarte Farben/ wenig dunkle Farben
Verhältnis Körper/Kleidung		* alle Kleidungsstücke enganliegend und figurbetont; da bauchfrei figurbetont * lediglich Unterarme, Knie und Bauch nicht von Kleidung bedeckt
stetige Accessoires		* zart-violette Wollmütze mit dunkel-violetten unteren Rand (passt sich Kopfform an, außer zwei Zipfel am linken und rechten oberen Rand)
Schmuck		* kein Schmuck
<i>K3 UK 3 Sprache</i>		
verbal	Niveau-register	
	Stil	
	Besonderheiten	1) fällt aufgrund ihrer Stimme in der Gruppe nicht besonders als Mädchen auf, da sie sich nicht besonders von der der männlichen Figuren unterscheidet 2) in den häufigen Fragen wird ihre Verunsicherung und geringes Selbstvertrauen aber auch ihre Naivität verdeutlicht
Non-verbal	Körpersprache	allgemein: Körpersprache unterstützt ihr Denken, Fühlen und Handeln 1) ist sie verärgert, aggressiv oder lehnt eine Denk- und Handlungsweise ab, ist ihr Körper angespannt und sie gestikuliert ruckartig, kraftvoll und energisch (ballt Faust oder stemmt Hände in die Taille)

	<p>2) ist sie gerührt und fühlt mit, ist ihre Körpersprache "weicher", weniger angespannt: sie agiert oft mit ihren Händen, fasst sich ans Herz und drückt ihr Mitgefühl durch Körperkontakt aus</p> <p>3) ist sie ängstlich oder entmutigt, wird ihre Körperhaltung schlaff, hängend und kraftlos; sie wirkt mädchenhaft schwach (krümmt sich leicht und faltet Hände verschämt)</p> <p>4) wenn sie irgendetwas erklärt oder etwas versteht, hebt sie Finger in die Luft (Art Neunmalklug oder Moralapostel)</p> <p>5) normaler Stand: Hände in die Seite gestützt</p>
Mimik	<p>allgemein: ihre Mimik unterstützt ihr Denken, Fühlen und Handeln; sie "spricht" vor allem mit ihren Augen und Augenbrauen</p> <p>1) ist sie besorgt oder macht sie etwas traurig: ihre Augenlider senken sich und die Augenbrauen zieht sie nach oben, Tränen und Errötung unter dem Auge, Mundwinkel nach unten</p> <p>2) wird sie kritisiert oder ist erstaunt: steht ihr Mund offen</p> <p>3) ist sie verärgert oder wütend: ziehen sich ihre Augenbrauen Richtung Nasenwurzel, Mundwinkel nach unten</p> <p>4) schämt sich: geschlossene Augen, kleine rote Striche auf den Wangen und große Träne am oberen Kopf</p> <p>5) lacht: Augen zu und werden zu Halbkreis</p>
K 4 Beziehung zwischen den Figuren	
Umgang mit anderen Figuren	<p>1) ermahnt, erzieht und befiehlt ihren Freunden</p> <p>2) wird leicht durch Äußerungen von ihren Freunden, vor allem von J.P., verunsichert</p> <p>3) übernimmt Verantwortung für ihre Freunde, ist einfühlsam, tröstet und beschützt sie</p> <p>4) läuft etwas oder verhält sich jemand nicht so, wie sie es sich vorstellt wird sie in ihrer impulsiven Art manchmal frech und respektlos</p> <p>5) solidarisch, gemeinschaftlich denkende und Unterstützung der Meinung ihrer Freunde</p> <p>6) braucht Freunde zur Rückversicherung und als Unterstützung</p> <p>7) dankbar</p>
Außenwirkung	<p>1) ihre Freunde, vor allem J.P. nehmen ihre manchmal respektlose Art und ihre schlechte Laune wahr, machen sie darauf aufmerksam und bieten ihr Paroli</p> <p>2) sie wird ernst genommen, man lobt sie</p> <p>3) wird von J.P. als feige und unselbstständig wahrgenommen (v.a. von J.P.)</p> <p>4) Außenwirkung der Gruppe (sie als Teil dieser): Vertrauen Fähigkeiten und reinem Herzen der Gruppe und setzen Hoffnungen in sie</p>
Stellung	<p>1) in Belangen, die den respektvollen, acht- und sorgsamem Umgang miteinander innerhalb der Gruppe betreffen: "die Anführerin", "die Fürsorgliche", "Liebevoll", die bei Problemen zur Kommunikation anregt und erzieht, aber auch lobt</p> <p>2) "die Zweiflerin", "die Zögerliche", "die Unsichere"</p> <p>3) Aufgabe in der Gruppe: "Ich werde dich auch nicht allein gehen lassen. In diesem Männerhaufen muss es ja zumindest eine Frau geben, oder?"</p>

Anhang

		<p>4) immer in Gruppe mit J.P. und Tommy: bekommen Anweisungen von den Anderen, nicht im Mittelpunkt (in dieser Gruppe immer mit Tommy, dem Jüngsten, abgebildet)</p> <p>5) im Kampf eher untergeordnete Rolle und muss als Einzige gerettet werden bzw. bekommt Hilfe</p>
Beziehung zwischen Mann und Frau		<p>* Problem: keine Interaktion mit Frauen sondern nur mit Männern (keine Schlussfolgerung auf unterschiedliche Handlung möglich)</p> <p>1) wenn sie von Männern kritisiert wird, passt sie sich an und ordnet sich unter</p> <p>2) übernimmt erzieherische Aufgabe</p>
K 5 Absichten		
Interessen		
Ziele	Persönliche Ziele	
	Gesellschaftliche Ziele	* zusammen mit der Gruppe gegen das Böse (die bösen Mächte in der Digiwelt) kämpfen -> Ziel: Herstellung von Frieden
K 6 Handlungen		
Charakteristik	Persönlichkeitsbereich	<p>1) wenig Selbstvertrauen in ihre Einstellung, Meinung und Handlungsweise; unsicher und braucht Rückversicherung durch andere</p> <p>2) zeigt und empfindet gerne und viele Gefühle und Mitgefühl in Bezug auf ihre Freunde, aber auch auf Fremde und Erwachsene</p> <p>3) reagiert und handelt von Emotionen geleitet, ist impulsiv und energisch, manchmal auch aggressiv und frech</p> <p>4) schnell entmutigt und eher pessimistische Einstellung und Denkweise</p> <p>5) ängstlich und Hilfe suchend</p> <p>6) ungeduldig und schnell gereizt und genervt sowohl in Bezug auf Freunde, als auch in Bezug auf Fremde und Erwachsene</p> <p>7) wenig konstruktiv handelnd (nie Lösungsvorschläge) und denkend: anstatt zu handeln ist sie nachdenklich und grübelt (eher reaktiv als aktiv)</p> <p>8) aufmerksam (lobt) und liebevoll mit ihren Mitmenschen und solidarisch</p> <p>9) willensstark</p> <p>10) will Aufmerksamkeit für ihre Fähigkeiten und als Individuum herausstellen/ möchte auch einen Part in Gruppe übernehmen (als typisch weiblicher Part in Gruppe)</p>
	Leistungsbereich	* kann digitieren (sich in einen Digimon verwandeln)
Handlungsmuster	Konfliktbeschreibung	<p>1) Konflikt zwischen zwei Mitgliedern der Gruppe</p> <p>2) Konflikte im Kampf (sie und Gruppe werden bedroht und versucht sich zu Kampf zu stellen)</p>
	Konfliktlösung	<p>1a) reagiert auf Konflikt und sucht nach Lösung (aber passt Lösungsvorschläge, die nicht akzeptiert werden, der Gruppe an)</p> <p>1b) versucht Konflikt zu schlichten und versucht zur Kommunikation der betreffenden Personen anzuregen</p> <p>2) weicht Attacken aus, aber bleibt dennoch standhaft</p>

Aussehen als Digimon „Kazemon“

K 3 Äußere Merkmale		
<i>K3 UK 1 Aussehen</i>		
Kopf	Gesicht	eher herzförmig, Kinn spitz zulaufend
	Haare	lila, nach hinten gekämmt und bis zu den Knöcheln reichend, vorne links und rechts jeweils eine dicke Strähne ins Gesicht hängend
	Augen, Wimpern und Augenbrauen	Augen nicht erkennbar aufgrund einer Art Schutzbrille quer über die Augen
	Nase	klein und schmal durch einen Kreis gekennzeichnet
	Mund und Zähne	klein und schmal durch einen waagrechten Strich angedeutet
	Schminke	scheinbar weitestgehend ungeschminkt
Körper	Figur/Körperform	schlank
	Arme/ Beine	schlanke Arme und Beine, lange Beine
	weibliche Attribute	weibliche Proportionen: normal große Brüste, schmale Taille und weibliche Hüfte und Po, weibliche Oberschenkel
	Proportionen des Körpers	weibliche "Sanduhrform" wobei Körperbau nicht kräftig und muskulös wie bei "Zephyrmon", sondern schlank-sportlich; längerer Unter- als Oberkörper
<i>K3 UK 2 Kleidung</i>		
Kleidungsstücke	<ul style="list-style-type: none"> * Hals- und Schulterpanzer mit metallartiger Schiene von Schulter bis Unterarm * eine Art BH, Taillen-Gürtel, Jazz-Pants und übergroßen Füßen * massive Stiefel (bis über die Knie mit scheinbaren Knieschützern) gehalten über eine Art Strapsenhalter, der vom Schulterpanzer über den BH und den Gürtel geht * übergroße Handschuhe bis zum Ellenbogen 	
Farbgebung	<ul style="list-style-type: none"> * Hals- und Schulterpanzer, BH, Taillen-Gürtel, Jazz-Pants: lila * Handschuhe: lila und flieder und jeweils Schmetterlingsflügeln als eine Art Brosche und krallenartigen Fingern * Stiefel: Grundton lila mit grünem Anteil * Schmetterlingsflügel: hellblau 	
Verhältnis Körper/Kleidung	enganliegend und stark figurbetont, da v.a. im Rumpfbereich viel Haut gezeigt wird und die weiblichen Attribute betont werden	
stetige Accessoires	* sehr große Schmetterlingsflügel und kleine Schmetterflügel an Schuhen/Ferse, Handschuhen und an der Brille	
Schmuck	* kleiner Haarreif	

Anhang

Aussehen als Digimon „Zephyromom“

K 3 Äußere Merkmale		
<i>K3 UK 1 Aussehen</i>		
Kopf	Gesicht	herzförmig, Kinn spitz zulaufend
	Haare	blau, am Kopf franzig und tief ins Gesicht hängend, voluminös in nach oben und zu Seite auslaufende und stehende lange Flügel
	Augen, Wimpern und Augenbrauen	mandelförmige, große "verführerische" blaue Augen mit Lidstrich am oberen Rand * sehr dünne Wimpern und gerade und dünne Augenbrauen
	Nase	nicht erkennbar da eine Art Maske darüber
	Mund und Zähne	nicht erkennbar da eine Art Maske darüber
	Schminke	
Körper	Figur/Körperform	schlank
	Arme/ Beine	zum Rest des Körpers extrem lang; Hände und Füße krallenartig und sehr groß
	weibliche Attribute	sehr weibliche Proportionen: große, pralle Brüste, extrem schmale Taille und dadurch betonte Hüfte und Po und kräftige Oberschenkel
	Proportionen des Körpers	weibliche "Sanduhrform" wobei sehr kräftiger, muskulöser Körperbau, sehr langer betonter Unterkörper; allgemein großer, langer Körper
<i>K3 UK 2 Kleidung</i>		
Kleidungsstücke	<ul style="list-style-type: none"> * allgemein eine Art Panzer: bauchfreier Brustpanzer; Schulterpanzer; eine Art Rüstung über den Händen und Armen mit Krallen * Jazz-Pants mit einer Art Straphalter, der die Beinrüstung, die bis über die Knie reicht, hält * Beinrüstung mit drei Zehen/Krallen * eine Art Halskrause, die in einer Scherpe über den Rücken bis zum Boden ausläuft 	
Farbgebung	Panzer= fliederfarben; Flügel= ockerfarben und weiß; Halskrause mit Scherpe= dunkelgrau	
Verhältnis Körper/Kleidung	enganliegend und stark figurbetont, da viel Haut gezeigt wird und die weiblichen Attribute betont werden	
stetige Accessoires	<ul style="list-style-type: none"> * sehr große, breite Rückenflügel (ocker- weiße Flügel, ähnlich eines Vogels) *Maske, die über den Mund und die Nase bis kurz vor die Augen geht 	
Schmuck		