

**Rainer Sachse**

**Die Ducks und ihr Universum**

Prof. Dr. Rainer Sachse (geb. 1948) ist Diplom-Psychologe, Psychologischer Psychotherapeut und Direktor des Instituts für Psychologische Psychotherapie in Bochum. Er ist Experte für den Bereich „Persönlichkeitsstörungen“ und hat viele Jahre mit Personen therapeutisch gearbeitet, die solche Störungen aufwiesen.

Er hat viele Bücher über Psychotherapie und Persönlichkeitsstörungen geschrieben und Satire-Ratgeber darüber, wie man z.B. seine Beziehung, seine Karriere oder sein Leben ruiniert. Seine Hobbys sind neben Comics, seinem Enkel Moritz und seinem Hund Flocke noch die Astronomie und Astrophysik.

Er ist Micky-Maus-Leser der ersten Stunde und Mitglied der D.O.N.A.L.D. (M.d.D.).

## **1 Das Entenhausener Parallel-Universum**

### **1.1 Die Tales**

Wir beziehen unsere Kenntnisse über Entenhausen, die Ducks, ihre Lebensweise, die in Entenhausen herrschende Physik, Biologie etc. aus den sogenannten „Tales“: Bebilderten Geschichten, die über das Leben in Entenhausen berichten. Diese Tales schildern ein Leben, das in vielen Aspekten dem Leben auf der Erde, in westlichen Industriegesellschaften recht ähnlich ist.

Dennoch gibt es sehr viele sehr charakteristische Unterschiede, die einem zu denken geben: Die Bewohner sind humanoide Tiere, ihre Biologie unterscheidet sich in vielen Aspekten von dem, was man aus der irdischen Biologie kennt; man kennt auch viele extra-terrestrische Lebensformen.

Auch die Physik und Technik sind anders als auf der Erde. Daher ergibt sich die Frage danach, wo sich Entenhausen genau befindet. Liegt es auf der Erde, liegt es auf einem benachbarten Planeten oder liegt es sogar in einem Parallel-Universum? Aufgrund der Informationen zu physikalischen Gesetzen ist darauf eine Antwort möglich.

Ich möchte mich hier mit zwei Fragestellungen befassen:

1. Mit der Frage, welche Schlüsse man aus den physikalischen Informationen der Tales im Hinblick auf die Lage von Entenhausen ziehen muss.
2. Mit der Frage, welche Arten von Persönlichkeitsstilen die Mitglieder der Familie Duck, würde man sie nach irdischen Maßstäben beurteilen, wohl aufweisen würden.

Auf beide Fragestellungen kann dieses Buch klare Antworten geben.

## 1.2 Parallel-Universum

Aus Erkenntnissen der Quantentheorie und aus Entwicklungen der String- und M-Theorie (vgl. Greene, 2000, 2004) leiten einige Physiker die Hypothese ab, dass es nicht nur *ein* Universum gibt, nämlich das, in dem wir leben, sondern dass es dazu noch eine Vielzahl anderer Universen geben könnte: Sogenannte „Multiversen“ oder Parallel-Universen (vgl. Jenkins & Perez, 2010; Greene, 2013; Kaku, 2014; Randall, 2006; Tegmark, 2003, 2014).

In diesen Parallel-Universen könnten gänzlich andere physikalische Naturkonstanten herrschen (z.B. andere Werte für das Planck'sche Wirkungsquantum oder andere Gravitationskonstanten) oder andere physikalische Gesetze: Und dies wiederum hätte gravierende Auswirkungen auf chemische und biologische Prozesse. Denn andere physikalische Gesetze ziehen massive Konsequenzen nach sich: Konsequenzen für Raumfahrt, aber auch elementare Konsequenzen für den Alterungsprozess von Organismen etc.

Je nachdem, wie stark sich ein Parallel-Universum von diesem unterscheidet, wäre das Leben anders, würde leicht bis stark anderen Gesetzmäßigkeiten unterliegen; bei stärkeren Abweichungen der Naturkonstanten wäre auch Leben gänzlich unmöglich.

Die Hypothese von Parallel-Universen ist in der Physik umstritten (Ellis, 2011; Zeh, 2012): Ein Problem der Hypothese besteht vor allem darin, dass es keine empirischen Belege dafür gibt und dass es möglicherweise auch nie Belege dafür geben kann: Dies ist für eine wissenschaftliche Theorie von großem Nachteil (Zeh, 2012).

Man kann die Parallel-Universum-These daher zur Zeit nicht als „harten Fakt“ ansehen, sondern eher als eine Spekulation: Dieser Tatsache sollte man sich bei allen übrigen Ausführungen bewusst bleiben.

Dennoch ist im vorliegenden Zusammenhang die Annahme der Existenz von Paralleluniversen hilfreich (Bahners, 2014): Denn, wie wir sehen werden, ergeben sich aus den Tales, die uns aus Entenhausen vorliegen, sehr starke Hinweise darauf, dass in Entenhausen *deutlich andere physikalische Gesetze gelten* als in unserem Universum.

So wird z.B. deutlich, dass in Entenhausen (siehe Kapitel „Physik“):

- das Entropie-Gesetz nicht gilt (was entscheidende weitere Auswirkungen hat),

- elementare physikalische Eigenschaften der Masse nicht so gelten, wie in unserem Universum,
- dass demzufolge auch spezielle und allgemeine Relativitätstheorie nicht (oder nicht so wie auf der Erde!) gelten können,
- elementare Gesetze von Energie nicht in gleicher Weise gelten, wie in unserem Universum,
- Erfindungen möglich sind, die in unserem Universum als unmöglich angenommen werden können.

Nach augenblicklichem Wissensstand muss man davon ausgehen, dass *in unserem Universum* aber überall die gleichen physikalischen Gesetze gelten und die gleichen Naturkonstanten Gültigkeit haben: *Und daraus muss man schließen, dass sich Entenhausen nicht in unserem Universum, also auch nicht auf der Erde oder auf einem Nachbarplaneten und auch nicht in einer Nachbar-Galaxis wie Andromeda befinden kann.*

Da in einem Parallel-Universum jedoch ohne Weiteres andere Gesetze gelten und andere Naturkonstanten herrschen können, *ist es wahrscheinlich, dass sich Entenhausen in einem Parallel-Universum befindet.* Dort sind viele Aspekte sehr ähnlich wie in unserem Universum: Bestimmte Aspekte sind jedoch auch ganz anders und dadurch sind Ereignisse und Abläufe möglich, die es auf der Erde nicht geben kann.

Aus diesen Gründen erscheint die Annahme vertretbar, dass sich Entenhausen *nicht* innerhalb unseres Universums, sondern in einem Paralleluniversum befindet (die Annahme ist tatsächlich nicht absurder als die Annahme von Paralleluniversen überhaupt).

Tatsächlich wirft diese Annahme aber ein ungelöstes (und wahrscheinlich auch nicht lösbares) anderes Rätsel auf: Nämlich, wie die Informationen aus dem Entenhausener Universum in unser Universum gelangen können: Könnte es „Wurmlöcher“ geben, die die Universen zeitweilig miteinander verbinden? Wir wissen es definitiv nicht.

Dennoch: Das Vorliegen der Tales ist ein Fakt. Und gehen wir mal (versuchsweise) davon aus, dass sie nicht Fiktion, sondern Beschreibungen einer Realität sind, dann ergeben sich daraus durchaus erstaunliche Konsequenzen.

## 2 Die Tales

### 2.1 Einleitung

Unser Wissen über Entenhausen basiert auf einer Vielzahl von Erzählungen, die in Form von Comics vorliegen: Ich möchte diese Erzählungen hier als die „Tales“ bezeichnen (sie bezeichnen sich z.T. selbst so; z.B. 205, 216): Es sind kurze oder längere Erzählungen, die aus dem Leben in Entenhausen berichten und die sich im Wesentlichen auf den Sozialbereich der Enten oder auf den Sozialbereich der Mäuse beziehen.

Ich möchte mich hier ausschließlich mit dem Sozialbereich der *Enten* befassen: Diese Tales beziehen sich vor allem auf Mitglieder der Familie Duck: Dagobert Duck, Donald Duck, Daisy Duck, Tick, Trick und Track Duck, Oma Duck; aber auch auf einige befreundete oder verwandte Personen wie Gustav Gans, Franz Gans, Daniel Düsentrieb.

Es gibt hier eine große Zahl von Tales: Sie unterscheiden sich nicht nur im Umfang, sondern auch in der Qualität ihrer Erzählungen.

Ich möchte mich, schon wegen des enormen Umfangs des Materials, auf solche Tales beziehen, die nach gängiger Auffassung den „Kanon“ der Schriften umfassen: Dazu habe ich 343 kanonisierte Tales ausgewählt, auf denen meine genaueren Analysen beruhen (zu Verzeichnissen siehe Grote, 1995). Nicht alle Tales sind gleichermaßen relevant für die Charakterisierung der Ducks und ihres Universums: Einige sind hoch relevant: Aus ihnen können viele interessante Schlüsse gezogen werden. Andere sind weniger relevant und andere tragen zum Gesamtbild praktisch gar nichts bei, andere erweisen sich als Doppelungen; andere erscheinen auf den ersten Blick als Doppelungen, die Tales weichen aber bei genauer Prüfung in Details voneinander ab.

Alle anderen Tales möchte ich als „apokryphe Schriften“, d.h. „nicht vollwertige“ oder redundante oder irrelevante Schriften auffassen; natürlich ist dies eine recht willkürliche Entscheidung und ich lasse mich natürlich auch gerne eines Besseren belehren; ich folge jedoch durchaus den gängigen Publikationen, die einen Maßstab in der Kanonisierung der Tales gesetzt haben.

Ich möchte also die kanonisierten Tales als „Berichte aus Entenhausen“ auffassen: Natürlich ist mir bewusst, dass solche Berichte nie „die Realität“ abbilden, sondern dass sie immer

durch die subjektive Sichtweise des Verfassers beeinflusst sind; durch seine eigenen Interpretationen, Vorlieben, Erwartungen, Absichten, Annahmen, seine Vorurteile etc.

Deshalb ist auch klar, dass Tales voneinander abweichen, dass sie sich z.T. sogar widersprechen können: Und das bedeutet, dass sie wiederum interpretiert und in ihrer Bedeutung analysiert werden müssen. Und das wiederum bedeutet, dass andere Autoren durchaus an vielen Stellen zu anderen Schlussfolgerungen gelangen können als ich.

Mir geht es an dieser Stelle aber auch nicht darum, das „wahre Leben“ der Ducks zu rekonstruieren oder zu zeigen, „wer Donald wirklich war“ (Gans, 1986). Ich möchte keine „historisch-kritische Analyse“ der Tales durchführen (vgl. Conzelmann, 1992; Conzelmann & Lindemann, 1998). Mir geht es vielmehr darum, aus allen analysierten Tales ein „Durchschnittsbild“ der Ducks herauszudestillieren: Zu rekonstruieren, wer sie sind, welche Persönlichkeitsstile sie aufweisen etc.

Auf alle Fälle zeichnen die Tales ein recht interessantes Bild von Entenhausen, aber es ist deutlich,

- dass wir nicht definitiv wissen, was genau „die Realität“ von Entenhausen ist;
- dass wir natürlich nur Informationen haben, die uns die Tales auch mitteilen; da die Tales viele Aspekte des Entenhausener Lebens aber gar nicht behandeln, können wir über viele Lebensbereiche auch keine Auskunft geben.

Die meisten der Original-Tales liegen in englischer Sprache vor: Ich möchte mich jedoch in aller Regel mit den deutschen Übersetzungen befassen (nur in Ausnahmen werde ich Originale verwenden), da die deutsche Übersetzung die Tales z.T. deutlich verbessert hat (was wir der Übersetzerin Dr. Erika Fuchs verdanken): Die deutsche Fassung bringt die Bedeutungen deutlich mehr auf den Punkt, ist oft literarisch angemessener und „spritziger“ als der Originaltext (vgl. Bahners, 2014; Horst, 2010; Meloni, 2013). Die verwendeten Alliterationen und Lautmalereien sind oft genial („schmatz, mampf, kau“) und die Verse von literarischer Qualität („Wir wollen sein ein einig Volk von Brüdern, in keiner Not uns waschen und Gefahr.“).

Aus diesen Gründen erscheint es durchaus gerechtfertigt, die Tales in deutscher Übersetzung zu analysieren.

## **2.2 Die Tales: Eine kurze Analyse**

Die überlieferten Tales rangieren von solchen, die man als „Kurzgeschichten“ bezeichnen könnte bis zu solchen, die man als „Epen“ kennzeichnen könnte: Lange Geschichten, die einen großen Spannungsbogen bilden und in denen die einzelnen Figuren recht elaboriert werden. Damit erinnern sie (zumindest ansatzweise) an die Edda (vgl. Simek, 2008) oder das Gilgamesch-Epos (Sallaberger, 2008).

Die Tales handeln in aller Regel im Wesentlichen von *Beziehungen* (wie gute Fernsehserien wie Navy CSI auch; Hinrichsen, 2012); nur sekundär sind es Kriminalgeschichten, Abenteuer- oder Wildwest-Storys u.ä.

Sie handeln vor allem von Beziehungen zwischen

- Donald und Tick, Trick und Track
- Donald und Daisy
- Donald und Gustav Gans
- Donald und Dagobert
- Dagobert und Tick, Trick und Track
- Tick, Trick und Track untereinander

Diese Beziehungen sind interessant, weil die Protagonisten sehr unterschiedliche Persönlichkeitsstile aufweisen und damit unterschiedliche Ziele und Motive, unterschiedliche Erwartungen, Empfindlichkeiten und Interpretationen aufweisen.

So entwickeln die unterschiedlichen Charaktere unterschiedliche interaktionelle Dynamiken: Diese sind manchmal recht trivial, oft sind sie aber auch sehr interessant, humorvoll und manchmal außergewöhnlich bis genial. Fast immer sind sie unterhaltsam, weil man sich in den Geschichten selbst wiederfindet, Bekannte erkennt etc. und das alles auf eine sehr humorvolle, manchmal skurrile Weise, was einen schmunzeln und manchmal schallend lachen lässt.

Die Tales stammen von unterschiedlichen Autoren und damit sind sie, sowohl was die Storys betrifft, als auch, was die Zeichnungen angeht, von deutlich unterschiedlicher Qualität: Nicht alle Autoren „zeichnen“ die Protagonisten in gleicher Weise und statten sie mit den gleichen Eigenschaften aus.

Manchmal weisen die Tales auch Doppelungen auf.

So gibt es z.B. eine Geschichte über eine Fuchsjagd, einmal

- mit Onkel Dagobert (104),



- mit Donald (237),

wobei die Inhalte jeweils sehr ähnlich sind.

Und es gibt eine Story um die Dressur eines wilden Tieres,

- einmal als „Dressur eines Kojoten“, an dem sich Donald und die Kinder erfolglos versuchen (127),
- und einmal um die Zähmung eines Fohlens (220).

Auch hier sind die Inhalte sehr ähnlich.

## 2.3 Arten von Tales

Die Tales sind von sehr unterschiedlicher Art und (abgesehen von den Beziehungsthemen) befassen sie sich mit unterschiedlichen Themen.

Einige der Tales kann man als „große Epen“ bezeichnen: Es sind Geschichten, die sich langsam entwickeln, einen Spannungsbogen aufbauen und ein (furioses) Finale aufweisen.

Beispiele dafür sind:

- 13 Trillionen (28)
- Der Fliegende Holländer (25)
- Die Kohldampfinsel (22)
- Weihnachten für Kummersdorf (14)
- Familie Duck auf Nordpolfahrt (11)
- Der Goldene Helm (7)
- Das Gespenst von Duckenburgh (4)
- Im Land der viereckigen Eier (71)

Inhaltlich hat man es zu tun

- mit Kriminalgeschichten (z.B. 28),
- mit Science-Fiction-Geschichten (z.B. 31, 115, 186, 187, 188, 239, 279),
- mit Tiergeschichten (z.B. 32, 36),
- mit Action-Storys (z.B. 56), die manchmal hoch dynamisch und extrem schnell sind (z.B. 214 oder 236),
- mit Familien-Geschichten (z.B. 52),
- mit Abenteuer-Geschichten (z.B. 71),
- mit Wild-West-Geschichten (z.B. 8, 177),
- Gruselgeschichten (301),

- Fantasy-Geschichten sind bei den Ducks sehr selten, sie kommen im Wesentlichen im Bereich der Mäuse vor (noch am ehesten gehören die Storys um die Hexe Gundel Gaukeley in diese Kategorie; 126, 192, 206, 307, 310).

## 2.4 Humor und Atmosphäre

Die Tales zeichnen sich z.T. durch einen ausgeprägten Humor aus: Dieser wird manchmal durch die Bilder transportiert, manchmal durch die Texte, wobei dann die deutschen Texte noch deutlich humorvoller sind als die Englischen.

Beispiel für den *Humor durch Bilder* ist der Spürhund des „Fähnlein Fieselschweif“, Spurobold (schon der Name ist genial!): Im Titelbild zu der Geschichte „Kampf um Goldmedaillen“ (149) sieht man Spurobold, mit der Pfote an einen Hirschen gelehnt, völlig O-beinig stehend, mit der anderen Pfote auf den Hirsch deutend. Die Augen geschlossen und das Maul zu einer Art Röhre geformt: Offenbar heult er, um die Pfadfinder auf den Hirsch aufmerksam zu machen und empfindet dabei selbst ein hohes Maß an Zufriedenheit. Der Hirsch schaut mit einer Mischung aus Ärger und Verwunderung auf den Hund, reagiert ansonsten aber gar nicht: Ein extrem gelungenes Bild!

Ein weiteres Beispiel liefert die Story „Der Sheriff von Bullett Valley“ (177): Hier sitzt Donald auf einem riesigen Pferd und glaubt, er sehe „beeindruckend“ aus; tatsächlich beeindruckend ist aber das Pferd, das den Schurken verfolgt und dabei alle vier Hufe gleichzeitig an den Körper anlegt: wie ein stromlinienförmiges Geschoss!

In vielen Fällen wird der Humor aber auch verbal vermittelt. Außerordentlich originell ist dabei „Die Quizsendung“ (54): In dieser Sendung werden Fragen gestellt, wie:

- Welche Farbe hat eine Goldmünze?
- Welche Zahl steht auf einem 5-Taler-Stück?
- Aus welchem Material besteht Papiergeld?

Dagobert, der aus Steuergründen nichts mehr verdienen darf, muss alle diese Fragen mit „ich weiß nicht“ beantworten und erhält 120.000 Taler für den „Dümmsten Teilnehmer“ der Sendung. (Dass diese Storys einen fatal an viele Fragen aus dem Fernsehen erinnern, kann natürlich nur Zufall sein!)

Auch „Die Schreckensnacht“ (78) ist sehr originell: Donald nimmt eine Stellung als Nachtwächter an, kann aber vor Arbeitsantritt nicht schlafen und muss von den Kindern wach gehalten werden. Schließlich schläft er auf einem Nagelbrett ein und verjagt eine Diebesbande im Schlaf.

### **3 Naturwissenschaften und Technik**

Der Bereich „Naturwissenschaft und Technik“ ist der, in dem die Unterschiede zwischen dem Entenhausener Universum und dem heimischen am stärksten deutlich werden und hier gibt es die meisten Beweise dafür, dass sich Entenhausen tatsächlich in einem Paralleluniversum befindet.

#### **3.1 Physik**

In den Tales werden einige Geschichten überliefert, die sehr deutliche Hinweise darauf enthalten, dass physikalische Gesetze im Entenhausener Universum *deutlich anders* sind, als in unserem Universum (siehe Einleitung). Da diese Aspekte aber nicht nur „nebenbei“ in den Geschichten vorkommen, sondern jeweils an sehr zentralen Punkten der Handlung bzw. die Handlung als solche zentral bestimmen und da solche Hinweise bei mehreren Autoren vorkommen, kann man annehmen, dass es sich dabei nicht um Interpretationsfehler der Autoren handelt, *sondern um wesentliche Aspekte der Entenhausener Realität*: Man muss daher die beschriebenen physikalischen Gesetze für zutreffend halten.

Und das möchte ich hier tun: Ich möchte die Beschreibungen für zutreffend halten und analysieren, welche Schlüsse man daraus ziehen muss.

##### **3.1.1 Das Entropie-Gesetz**

###### **3.1.1.1 Die sich zusammensetzende Karte**

In der Erzählung „Dokumente im Tropenwald“ (110) erhält Donald von Onkel Dagobert eine wichtige Karte, auf der die Absturzstelle eines Flugzeugs eingezeichnet ist, aus dem die Ducks wichtige Dokumente für Onkel Dagobert bergen sollen.

Aus Sicherheitsgründen zerreisst Donald die Karte in kleine Stücke und wirft sie in den Fluss. Gustav Gans liegt auf einem Baumstumpf, der über eine Fluss-Ausbuchtung hinausführt und in einem Strudel des Flusses setzt sich die Karte von Donald vor seinen Augen wieder in der richtigen Form und vollständig zusammen. Gustav hält sie sofort für eine Schatzkarte und macht sich daraufhin ebenfalls auf den Weg in den Tropenwald.

Dieses, auf den ersten Blick trivial erscheinende Ereignis hat aber tatsächlich gravierende Implikationen.

Nach dem ersten Hauptsatz der Thermodynamik von Boltzmann nimmt die Entropie in einem abgeschlossenen System immer zu (vgl. Boltzmann, 2000; Haase, 1963; Planck, 1964; Schaller, 2011; Smalin, 2014).

Dieses sogenannte „Entropie-Gesetz“ ist sehr wesentlich, denn es impliziert,

- dass Systeme im Ausmaß der Unordnung zunehmen und im Ausmaß der Ordnung abnehmen;
- dass Ordnung sich niemals, mehr als durch reinen Zufall möglich, selbst herstellt oder „wieder herstellt“ (und der Zufall ist *sehr* gering);
- dass Gegenstände, die man zerstört, sich nicht von selbst reparieren oder wieder zusammensetzen;
- dass jede Herstellung oder Aufrechterhaltung von Ordnung (wie z.B. in biologischen Systemen) *Energie* erfordert und dazu noch Information (wie z.B. durch DNA);
- dass durch Entropie ein Zeitpfeil definiert wird, nämlich dass Zeit nur in eine Richtung verläuft (und dabei ist Entropie das einzige physikalische Prinzip, das eine Unumkehrbarkeit der Zeit definiert);
- dass dadurch Gegenstände und Lebewesen *altern*, dass Altern unumgänglich ist und nicht aufgehoben oder „umgekehrt“ werden kann;
- dass Zeitreisen unmöglich sind.

Nach dem Entropie-Gesetz könnte sich eine zerrissene und in einen Fluss geworfene Karte niemals (!) wieder genau und vollständig zusammensetzen (die Wahrscheinlichkeit dafür ist geringer als 10 Lotto-Höchstgewinne hintereinander) und schon gar nicht genau unter den Augen eines höchst interessierten Beobachters.

Setzt sich eine Karte, die derart zerstört wurde, unter dem Auge eines interessierten Betrachters selbst wieder zusammen, kann dies nur bedeuten, dass das Entropie-Gesetz im Entenhausener Universum nicht gilt (oder nur eingeschränkt; wobei wir die Determinanten der Einschränkung nicht kennen).

Gilt in einem System das Entropie-Gesetz aber nicht, dann ist das keineswegs nur ein „Nebenereignis“ in der Physik: Wie wir sehen werden hat das, auch im Universum der Ducks, äußerst gravierende Folgen.

### 3.1.1.2 Produktion von Texten

In der Erzählung „Geistermusik“ (180, 318) erfindet Daniel Düsentrieb für Onkel Dagobert eine Flüssigkeit, in der Buchstaben sich so ordnen, dass, wenn man diese auf eine feste Unterlage schüttet, ein Text erscheint, *der eine valide Wirtschaftsprognose abgibt*: Daniel tut dies und auf Dagoberts Schreibtisch erscheint ein verständlicher, grammatikalisch korrekter und inhaltlich sinnvoller Text, der die angegebene Prognose erhält.

Auch dies ist ein schlagendes Beispiel dafür, dass das Entropie-Gesetz nicht gelten kann: Schüttet man in unserem Universum eine Buchstabensuppe auf einen Tisch, liegen die Buchstaben kreuz und quer durcheinander; sie bilden keineswegs einen Text, schon gar keinen, der grammatikalisch korrekt ist, Absätze enthält und semantisch sinnvoll ist. Texte, die dann auch noch valide Wirtschaftsprognosen erzeugen, können nur durch „Magie“ entstehen und Magie kann nach allem, was man heute physikalisch weiß, nicht vorkommen: Magie gehört in den Bereich von „Fantasy“, nicht in den Bereich von Physik.

Derartige Texte können aber nach dem Entropie-Gesetz *auf keinen Fall entstehen: Ihre Wahrscheinlichkeit ist praktisch gleich Null*. Dass sie dann aber auch noch sinnvolle Prognosen machen, die auf hohem wirtschaftlichem Knowhow basieren, ist (in diesem Universum) völlig komplett unmöglich.

Hier sind in Entenhausen offenbar ganz andere Kräfte am Werke, gelten ganz andere Gesetzmäßigkeiten, die wir nicht kennen, von denen wir im hiesigen Universum aber nur träumen können.

### 3.1.2 Trägheit

Trägheit von Massen ist (in diesem Universum) eine Eigenschaft von Materie, besser gesagt: Von Masse. Massen-Trägheit bedeutet, dass ein einem bewegter Körper seine Geschwindigkeit und Bahn so lange beibehält, bis eine Kraft auf ihn einwirkt.

Sehr deutlich wird dieses Prinzip im sogenannten „Äquivalenz-Prinzip“ der Relativitätstheorie (Einstein, 1905, 1907, 1911, 1977; Einstein et al., 1982; Janssen & Renn, 2015; Sonne & Weiß, 2013; Schwinger, 2000), demzufolge schwere und träge Masse das Gleiche sind: Existiert eine Masse, dann hat sie immer gleichzeitig Gewicht *und* Trägheit!

Trägheit ist damit eine immanente Eigenschaft von Masse wie Massenanziehung, kinetische Energie, potentielle Energie etc.

In unserem Universum ist es nicht möglich, einer Masse ihre Trägheit zu nehmen, insbesondere auch nicht, ohne ihre anderen Eigenschaften mit zu beeinflussen.

In der Erzählung „Cash flow“ (303) erfindet ein Professor (der Gleiche, der auf der Kohldampf-Insel den „Versteinerer“ erfindet) ein Gerät, mit dessen Hilfe Masse ihre Trägheit verliert, ohne dass ihre anderen physikalischen Eigenschaften verändert werden: Die Masse hat nach wie vor noch eine Massenanziehung, potentielle und kinetische Energie; lediglich ihre Trägheit ist aufgehoben.

Im Rahmen der irdischen Physik ist es jedoch nicht denkbar, einer Masse selektiv ihre Trägheit zu nehmen: Eine Masse hat nur dann keine Trägheit, wenn ihre Masse = 0 ist; und dann hat sie auch keine Massenanziehung. Ihre potentielle Energie ist dann Null und wenn sie in der Höhe losgelassen wird, fällt sie nicht und erzeugt damit auch keine kinetische Energie.

In der Erzählung bewirkt das Gerät jedoch, dass Donalds Auto, Donald, Dagobert und die Kinder keine Trägheit mehr haben: Was auch stimmen muss, da Trick das schnell fahrende Auto sofort dadurch stoppen kann, dass er einen Arm heraushält und das Auto plus Insassen an einem Poller festhalten kann.

Hätte das Auto eine nennenswerte Trägheit, würde es Trick den Arm mühelos abreißen.

Hier hat es damit aber nicht nur keine Trägheit, sondern auch keine kinetische Energie ( $E = \frac{1}{2}mv^2$ ). Klar ist, nach irdischer Physik, dass ein Gegenstand nur dann keine kinetische Energie hat, wenn  $v = 0$  oder  $m = 0$  ist. Da Donalds Auto sich aber bewegt, ist  $v \neq 0$ , also kann nur  $m = 0$  sein. (Bei dem Versuch, dafür eine Lösung zu finden, muss man sehr darauf achten, dass sich einem das Gehirn nicht verknotet!)

Wäre aber  $m = 0$ , dann hätte das Auto keine Massenanziehung, es würde also den Hügel *nicht* herunterfahren und es hätte keine potentielle Energie, es würde also nicht beschleunigen.

All das tut es in der Erzählung jedoch: Es unterliegt offenbar der Gravitation und es beschleunigt, also ist  $m \neq 0$ .

Nach terrestrischer Physik ist das alles sehr verwirrend, also muss die Physik im Entenhausener Universum anders funktionieren: Wie, das bleibt aber weitgehend unklar, denn im Rahmen klassischer Physik lässt sich dieses Paradoxon nicht lösen.

Deutlich ist aber: Die Relativitätstheorien (spezielle wie allgemeine) können im Entenhausener Universum nicht gelten (oder zumindest nicht so, wie in unserem Universum!).

Auch das hat, wie wir sehen werden, weitreichende Implikationen.

### **3.1.3 Aspekte der Newton-Physik**

Aber man muss sehen, dass schon Aspekte der Newton-Physik (vgl. Feicht & Graf, 1973; Gascha & Pflanz, 2005) in Entenhausen anders sind als auf der Erde: In den Geschichten „Die Astromiten aus dem All“ (307, 308) ziehen die Ducks mit Raketen-Gleitern Asteroiden hinter sich her: Interessanterweise ziehen sie jedoch die Asteroiden so, dass der Raketen-Ausstoß der Gleiter direkt auf die folgenden Asteroiden gerichtet ist. Die ausgestoßenen Partikel der Raketen-Motoren, die Rückstoß erzeugen, treffen damit direkt auf die angekoppelten Asteroiden und erzeugen damit eine unmittelbare Bremswirkung. Auf der Erde würden sich diese beiden Effekte weitgehend aufheben und verhindern, dass sich dieses Gespann überhaupt bewegt.

In Entenhausen scheint das aber nicht der Fall zu sein: Die Gleiter ziehen die Asteroiden durch den Raum. Damit wird aber deutlich, dass hier eines der elementarsten Prinzipien der Newton-Physik (Newton, 2014) nicht gelten kann: Aktion ist gleich Reaktion! Es ist schwierig zu durchdenken, welche elementaren Folgerungen sich daraus noch ergeben, aber deutlich ist: Die hier beschriebene Physik kann nicht in unserem Universum stattfinden!

### **3.1.4 Wasser**

Bemerkenswert sind in Entenhausen auch die physikalischen Eigenschaften von Wasser.

Um die Panzerknacker abzuwehren, füllt Dagobert seinen sehr massiv gebauten und isolierten Geldspeicher mit Wasser (26).

Wie es der Zufall will, wird gerade in dieser Nacht eine Kältewelle vorhergesagt: Es wird schneidend kalt. Durch die Kälte gefriert das Wasser im Geldspeicher, dehnt sich aus und sprengt die Wände: Der Eisblock mit dem „gefrorenen Geld“ (26) rutscht auf das Nachbargrundstück, wo sich die Panzerknacker in aller Ruhe Geld aus dem Eis picken.



Der Geldspeicher von Onkel Dagobert ist sehr groß; er enthält Geld und Gold, das normalerweise Zimmertemperatur haben dürfte. Füllt man den Geldspeicher mit Wasser, dann hat dies wohl auch ca. 18°C: Das ergibt eine sehr große Masse von ca. 18°C.

Der Geldspeicher hat massive Wände, die durch „Schamottsteine“ auch noch sehr gut wärmeisoliert sein dürften.

Entenhausen liegt, so kann man aus den Geschichten schließen, in einer gemäßigten Klimazone. Wenn es in einer solchen Zone *sehr* kalt wird, dann sinkt die Temperatur auf ca. -20°C. Bei sehr extrem „extremen“ Kälteeinbrüchen könnte die Temperatur auf -30°C sinken.

Aber selbst eine solche Temperatur könnte innerhalb von ca. 8 Stunden bei einem so gut isolierten und extrem masse-reichen Gebäude auf der Erde auf keinen Fall dazu führen, dass das Wasser gefriert und den Geldspeicher sprengt.

Dies kann nur dann geschehen, wenn man davon ausgeht, dass die Eigenschaften von Wasser in Entenhausen ebenfalls anders sind, als auf der Erde.

Worin der Unterschied aber tatsächlich liegt, kann nicht genau bestimmt werden.

Da Wasser aber ein für die Biologie absolut zentrales Molekül ist, kann man annehmen, dass eine schon leichte Veränderung seiner physikalischen Eigenschaften dazu führt, dass sich gravierende Konsequenzen daraus ergeben!

## **3.2 Technik**

### **3.2.1 Einleitung**

Betrachtet man das Alltagsleben in Entenhausen, dann erhält man den Eindruck, dass die „normale Alltagstechnik“ in etwa auf dem gleichen Stand ist wie auf der Erde: Es gibt Autos, diese werden repariert, d.h. sie sind z.T. unzuverlässig; es gibt Fernseher, Waschmaschinen, Flugzeuge, Hubschrauber etc. Der *durchschnittliche Stand der Technik* ist nicht höher als auf der Erde.

Dazu gibt es jedoch einige signifikante Ausnahmen: An manchen Stellen zeigt die Entenhausener Technik Entwicklungen, die weit über die technische Entwicklung auf der Erde hinausgehen. Warum das so ist, ist unklar; verantwortlich dafür könnte aber die andere Physik im Entenhausener Universum sein.

Viele der technischen Entwicklungen gehen auf einen genialen Erfinder zurück: Daniel Düsentrieb (siehe das entsprechende Kapitel); jedoch gibt es auch noch andere außergewöhnliche Erfinder in Entenhausen.

### 3.2.2 Raketen

Im Hinblick auf Raketen-Technologie scheint Entenhausen führend zu sein: Es gibt

- Raketen, die sehr klein sind (so, dass gerade Donald und die Kinder hineinpassen), nicht größer als ein Düsenjäger, die aber problemlos zum Mond und zurück fliegen können (und damit auch die Erdschwerkraft mühelos überwinden können; (27, 132, 193, 199); vergleicht man das mit dem ersten Mondgefährt der Erde, der Saturn-V-Rakete, dann sind diese „Raumgleiter“ extrem viel kleiner und damit auch extrem viel effizienter;
- Raketen, die zum Asteroiden-Gürtel fliegen können und dabei kleiner sind als ein Jumbo-Jet: in der Rakete können die Besatzung, Essen, Sauerstoff und Treibstoff für eine extrem lange und aufwändige Reise mitgeführt werden (307, 308).

Ein wesentlicher Grund dafür, dass Raketen in Entenhausen anders funktionieren als auf der Erde, könnte darin liegen, dass dort die Relativitätstheorie nicht so funktioniert, wie in unserem Universum (Eddington, 1923; Einstein, 1905, 1911, 1913, 1916, 1956, 1960).

So besagt z.B. die spezielle Relativitätstheorie, dass eine Beschleunigung eines Raumschiffs sehr energieaufwendig ist; nähert sich die Geschwindigkeit der Lichtgeschwindigkeit, steigt der Energieaufwand exponentiell stark an; kurz vor Erreichen der Lichtgeschwindigkeit nähert sich der Energieaufwand dem Wert unendlich.

Damit benötigen Raumschiffe auf der Erde zu einer nennenswerten Beschleunigung sehr viel Energie: Diese müssen sie natürlich mitführen, wodurch die Raumschiffe prinzipiell sehr groß werden (wer in Houston die Saturn-V-Rakete gesehen hat, dem ist das völlig klar!). Dadurch werden sie aber schwer, was den Energieaufwand erneut erhöht usw.

Kleine Raumschiffe, die sehr schnell fliegen können, sind daher in diesem Universum nicht denkbar.

Geht man aber davon aus, dass die Relativitätstheorie nicht gilt, dann könnte dies in einem Parallel-Universum anders sein: Denn stiege der Energieaufwand für Beschleunigungen mit der Geschwindigkeit nur leicht und linear an, dann könnten Raumschiffe klein *und* schnell sein!

Daher gilt:

- Die dargestellten Raumschiffe sind in einem Parallel-Universum möglich.
- Die dargestellten Raumschiffe sind *nur* in einem Parallel-Universum möglich!

### 3.2.3 Treibstoffe

Die Geschichten über Raketen machen auch deutlich, dass Entenhausen über außergewöhnliche Treibstoffe verfügen muss: Bei der Apollo-Mission brauchte man eine Saturn-V-Rakete, um genügend Treibstoff zur Überwindung der Erdschwerkraft mitzuführen; in Entenhausen sind aber alle Raketen *wirklich klein* (vgl. 307, 308).

Ganz offensichtlich können sie damit nur sehr geringe Treibstoffmengen transportieren und damit reichen sehr geringe Treibstoffmengen aus, um Raketen bis zum Asteroiden-Gürtel und darüber hinaus anzutreiben und zur Erde zurückzubringen. Das aber kann nur bedeuten: Der Treibstoff ist ein extremer Hochenergie-Treibstoff (wie bei „Enterprise“, bei der man ein ähnliches Problem hat).

Aber wie schon ausgeführt kann auch dieses Problem durch die Annahme gelöst werden, dass im Duck-Universum die Relativitätstheorie nicht (in unserer Form) gilt.

### **3.2.4 Anti-Gravitation und künstliche Schwerkraft**

In allen Geschichten, die im Weltraum spielen (307, 308) verfügen die Raketen über künstliche Schwerkraft. Die Ducks etc. werden vom Boden der Rakete angezogen, sie schweben *nicht* in der Luft: Sie befinden sich *nicht* in einem Zustand der Schwerelosigkeit!

Und: Die künstliche Gravitation kann an- und abgeschaltet werden: Sie wird damit eindeutig *technisch hergestellt!*

Diese Möglichkeit übersteigt sowohl die physikalischen, als auch die technischen Möglichkeiten der Erde um ein Vielfaches!

Aber künstliche Schwerkraft gibt es in Entenhausen nicht nur an Bord von Raumschiffen: Daniel Düsentrieb hat auch eine Art „Gleiter“ erfunden, der sich durch Anti-Schwerkraft bewegt: Er bewegt sich ohne Räder, Luftkissen oder Düsen, die in hochhalten; ganz offensichtlich „schwebt“ er durch einen Anti-Gravitationsantrieb (139, 142, 292).

Auf der Erde würde ein solcher Antrieb ganz sicher als revolutionär betrachtet; in Entenhausen wundert sich aber nur ein einzelner Polizist darüber.

Ein solcher Antrieb würde auch zu tiefgreifenden Veränderungen des Verkehrswesens führen; und er würde auf der Erde Daniel zu einem sehr reichen Mann machen!

Auf der Erde ist mit der Erfindung einer „Anti-Gravitation“ in absehbarer Zeit nicht zu rechnen: Bisher hat man nicht einmal richtig verstanden, was Gravitation überhaupt ist. Erst durch den Nachweis des Higgs-Teilchens ist man der Lösung einen Schritt näher gekommen (Lesch, 2015).

### **3.2.5 Roboter**

Die Entwicklung von Robotern ist in Entenhausen ebenfalls deutlich weiter fortgeschritten, als auf der Erde.

#### **3.2.5.1 Helferlein**

Dies wird wohl am deutlichsten bei Daniel Düsentriebs „Helferlein“: Dies ist ein sehr kleiner, aber äußerst cleverer Roboter.

Es ist in der Lage, eigenständig zu denken und zu handeln, er analysiert Situationen und trifft Entscheidungen und hilft Daniel oft aus schwierigen Situationen.

Er hat ein fundiertes Wissen in Chemie und synthetisiert z.B. Mittel, die einen Grizzly-Bären in Tiefschlaf versetzen und auch wieder wecken (277).

Er verjagt gefährliche Tiere und beschützt damit Daniel (und Dagobert; 275).

Er versteht seinen „Herren“ und kann oft dessen Anweisungen antizipieren; er kommuniziert mit Vögeln, kann sich selbst reparieren und hat offenbar einen IQ von über 140. Und das alles in der Größe von ca. 30cm und mit sehr wenig Volumen: Helferlein ist eigentlich eine Sensation!

Dagegen steckt auf der Erde die Roboter-Technologie noch in den Kinderschuhen. Auch in der Entwicklung von wirklicher künstlicher Intelligenz sind wir noch sehr weit entfernt (Zöller-Greer, 2010).

#### **3.2.5.2 Riesen-Roboter**

Ein Entenhausener Gelehrter erfindet Riesen-Roboter, die von einer Person gesteuert werden können, die Bäume ausreißen, Autos umsetzen oder leider auch von den Panzerknackern zum Ausrauben des Geldspeichers missbraucht werden können. Auch diese Roboter sind dem Stand der Erd-Technologie um mindestens 30 Jahre voraus.

#### **3.2.5 Fortismium**

In der Geschichte „Der Fortismiumbehälter“ (193) erfindet/entdeckt Daniel Düsentrieb das Fortismium: Ein unzerstörbares Material, das man nicht aufbohren, nicht schmelzen, nicht

schneiden usw. kann. Sinnvollerweise baut er dann aus diesem Material Onkel Dagoberts Geldspeicher.

Dagobert lässt sich dann aus Gründen seines Gedächtnisses die Kombination auf die Brust tätowieren, dann fällt ihm auf, dass das gefährlich ist, da andere die Kombination lesen könnten. Also lässt er sich ein Früchte-Muster über die Kombination tätowieren, wobei ihm erst nachher auffällt, dass er damit die Kombination gelöscht hat.

Daniel soll daraufhin den Geldspeicher öffnen, sieht sich dazu aber nicht in der Lage und weist darauf hin, dass es auf dem Mond noch härteres Material geben könnte.

Auf der Erde ist ein „unzerstörbares Material“ wie Fortismium unbekannt: Metalle sind zwar hart, lassen sich aber immer schmelzen, anbohren oder zerstören.

Ein Material wie Fortismium hätte sehr weitreichende technische Konsequenzen, insbesondere in der Militär-Technologie: In Entenhausen wird der Stoff jedoch gar nicht weiter genutzt; er gerät sogar völlig in Vergessenheit.

Ganz allgemein ist es ein erstaunliches Phänomen, dass in Entenhausen bahnbrechende Erfindungen weder technisch noch ökonomisch genutzt werden: Etwas Derartiges wäre auf der Erde undenkbar.

### **3.2.6 Unzerstörbares Plastik**

Donald hat die Aufgabe, Onkel Dagoberts Geld zu pflegen und entdeckt im Geldspeicher Mäuse, was Dagobert außerordentlich aufregt (262). Er fragt Daniel Düsentrieb um Rat und der erfindet einen unzerstörbaren Plastiküberzug für Dagoberts Geld. Aufgrund dieses Überzugs soll Dagoberts Geld sicher sein vor „Mehltau und Mäusen, Feuer und Flöhen, Räubern und Ratten“.

Leider ist das Plastik derart unzerstörbar, dass Dagobert nun überhaupt nicht mehr an sein Geld herankommt und bei Donald einziehen muss.

Auch hier wird erneut deutlich, dass es im Universum der Ducks Material-Eigenschaften gibt, die man auf der Erde vergeblich sucht.

### **3.2.7 Versteinerungsgerät**

In der Story „Die Kohldampfinsel“ (22) erfindet ein Professor ein Gerät, mit dessen Hilfe man Lebewesen versteinern kann: Bestrahlt man sie kurz, verwandelt sich ihr Körper in Stein. Glücklicherweise „entsteinern“ sie dann nach einiger Zeit von selbst wieder.

Onkel Dagobert, dessen Federn durch das Wälzen in Gold mit feinem Goldstaub überzogen sind, ist allerdings gegen dieses Gerät immun.

Ein solches Gerät kann sicher mit den augenblicklichen Ressourcen der Erde nicht hergestellt werden: Und wir können darüber wohl auch froh sein, denn die Auswirkungen könnten durchaus verheerend sein (dass Goldstaub aber eine gewisse protektive Wirkung hat, ist wiederum tröstlich).

### **3.3 Mathematik**

Aus den Tales wissen wir sehr wenig über die in Entenhausen verwendete Mathematik.

Was wir aber sicher wissen, ist, dass die Entenhausener das Dezimal-System verwenden, also ein System, das 9 Zahlen und die Null verwendet und dass bei 10, 100, 1000 etc. eine neue Dezimalstelle aufmacht; dies entspricht der Mathematik der Erde (vgl. Haarmann, 2008).

Diese Tatsache erscheint auf den ersten Blick trivial, ist es bei genauer Betrachtung aber nicht.

Denn sowohl die Enten, als auch die Mäuse (als auch alle Säugetiere) haben in Entenhausen an jeder Hand nur vier (!) Finger, also insgesamt acht.

Man kann bezüglich der irdischen Mathematik mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit davon ausgehen, dass Menschen deshalb ein Dezimal-System entwickelt haben, weil sie 10 (!) Finger haben (und daran Dinge abzählen konnten). Deshalb gab es im römischen Zahlensystem auch keine „Null“; die Null wurde erst von den Indern (um 870 n.Chr.) entwickelt.

Denn mathematisch gesehen ist ein Dezimal-System nicht besser oder schlechter als andere Systeme und Computer verwenden ein binäres System: Anders als allgemein angenommen gibt es keine „mathematische Überlegenheit eines Dezimal-Systems“. Das Dezimal-System erscheint uns nur aus psychologischen Gründen „natürlich“: Weil es mit unserer Biologie und damit mit unserer Psychologie kompatibel ist (und daher „natürlich“ auch sinnvoll ist): Eine Spezies, die 10 Finger hat, wird ganz natürlich ein Dezimal-System entwickeln.

Dementsprechend müsste man allerdings annehmen, dass die Einwohner Entenhausens ein Oktogonal-System hätten entwickeln müssen: Ein System mit 7 Zahlen und der Null, das

nach 7 eine neue Dezimalstelle aufmacht. Das wäre bei der Biologie und Psychologie der Entenhausener eigentlich zu erwarten gewesen.

Das genau passiert in Entenhausen aber genau nicht: Warum das so ist, stellt mich vor ein Rätsel.

Wie weit die Mathematik (und damit die Physik) in Entenhausen tatsächlich entwickelt ist, wissen wir nicht: Aus der Tatsache, dass die Einwohner Raumfahrt betreiben, kann man annehmen, dass sie eine höhere Mathematik beherrschen und sich damit auch in vierdimensionaler Geometrie auskennen.

Welche mathematischen Kompetenzen sie aber tatsächlich aufweisen, wissen wir nicht.

### **3.4 Biologie**

#### **3.4.1 Einleitung**

Die Biologie in Entenhausen ist in vielen Aspekten anders als die irdische Biologie: Nicht nur, dass es humanoide Tiere gibt neben „tierischen Tieren“, auch dass diese wenig altern, kaum zu Schaden kommen u.ä. macht deutlich, dass im Entenhausener Universum andere Gesetze gelten als auf der Erde. Und dass diese Unterschiede sich nicht nur auf Physik beziehen, sondern auch auf andere naturwissenschaftliche Disziplinen.

#### **3.4.2 Humanoide Tiere**

Der auffälligste Aspekt der Entenhausener Biologie besteht eindeutig darin, dass hier „humanoide Tiere“ herumlaufen: Enten, die wie Menschen denken, sprechen und handeln; Gänse, Mäuse, Katzen, Hunde, ja sogar Kühe und Pferde, die sich eindeutig menschlich verhalten.

Diese „humanoiden Tiere“ sind im Grunde gar keine Tiere mehr; sie sind, außer durch ihr Aussehen, praktisch nicht von Menschen zu unterscheiden. Auch psychologisch ähneln sie extrem stark Menschen (siehe Kapitel „Psychologie“).

Man muss annehmen, dass die Evolution in Entenhausen anders verlaufen ist als auf der Erde: Es haben sich hier Tiere zu intelligenten Lebewesen entwickelt; anders als auf der Erde gibt es jedoch nicht *eine* dominante Spezies, sondern Enten, Mäuse, aber auch Hunde und Katzen haben sich *parallel* zu intelligenten Wesen entwickelt und offenbar auch einen Weg zu einer

friedlichen Koexistenz gefunden: Insbesondere, dass Katzen und Mäuse sich parallel entwickeln konnten, ist höchst erstaunlich; wahrscheinlich konnten die Mäuse sich nur deshalb behaupten, weil sie (in Entenhausen!) intelligenter sind als die Katzen (wenn man die Interaktion von Micky und Kater Karlo generalisieren will).

Neben diesen humanoiden Tieren gibt es aber auch noch „echte“ Tiere, also Tiere, die sich nicht menschlich verhalten: Wir wissen mit Sicherheit, dass es „echte“ Gänse, Mäuse, Ratten, Katzen, Hunde, Pferde und Kühe gibt. Man kann annehmen, dass diese Arten „Verläufer“ der humanoiden Tiere sind oder dass beide von gemeinsamen Vorfahren abstammen (wie Affen und Menschen auf der Erde).

Was wir allerdings nicht wissen ist, ob es auch „echte“ Enten gibt. Da diese nie erwähnt werden, drängt sich der Verdacht auf, dass es sie nicht gibt: Enten wie auf der Erde existieren offenbar nicht.

### **3.4.3 „Kannibalismus“**

Von manchen Interpreten der Tales wurde den Ducks vorgeworfen, „Kannibalen“ zu sein, weil sie z.B. Weihnachten echte Gans essen.

Ich halte diesen Vorwurf für unberechtigt: Denn erstens essen die Ducks keineswegs humanoide Gänse, sondern nur „echte“, tierische Gänse (90) und damit essen sie keineswegs „Ihresgleichen“, sondern bestenfalls ihre tierischen „Vorfahren“. Und außerdem essen sie „Gänse“ und nicht „Enten“: Auch in dieser Hinsicht verhalten sie sich damit nicht kannibalisch.

Das Gleiche gilt für die Fälle, in denen die Ducks „echte“ Truthähne jagen und essen.

Damit verhalten sie sich eindeutig *nicht* kannibalistisch.

### **3.4.4 Vier Finger**

Die Lebewesen in Entenhausen unterscheiden sich auch darin von Lebewesen auf der Erde, dass sie durchweg nur vier Finger haben: Enten, Mäuse, Hunde und Bären haben vier Finger, sowohl echte, als auch humanoide Gänse, sowohl echte, als auch humanoide Hunde haben vier Finger.



Bei Hunden gibt es dabei eine Ähnlichkeit zu Erd-Hunden: Bei diesen hat sich der „Daumen“ zurückgebildet und die Hunde haben vier Zehen (und einen zurückgebildeten an der Seite des Fußes); dies stimmt offenbar mit den Hunden im Entenhausen-Universum überein.

Vögel weisen auch in unserem Universum sowohl an den Beinen, als auch an den Flügeln vier Zehen auf (Hadorn & Wehner, 1972; Kühn, 1969); insofern unterscheiden sie sich nicht von den Vögeln in Entenhausen.

Bei Bären gibt es aber wieder deutliche Abweichungen: Entenhausen-Grizzlys weisen an ihren Tatzen vier Zehen auf (plus Krallen; 93); bei Erden-Grizlys konnte ich aber in Alaska Tatzen mit fünf Zehen (plus großen Krallen) fotografieren.

### **3.4.5 Zähne**

Was Zähne betrifft, so ist die Situation wiederum stark verwirrend: Dass humanoide Mäuse, Hunde und Katzen Zähne aufweisen, erscheint nicht weiter verwunderlich.

Auch nicht, dass humanoide Enten keine Zähne aufweisen, denn Vögel haben ganz allgemein keine Zähne (seit den Zeiten des Archaeopteryx; vgl. Fischer, 2008).

Erstaunlich ist jedoch die Tatsache, dass die humanoiden Enten im Zustand der Wut (z.B. 202) und manchmal auch im Zustand der Angst (z.B. 202) Zähne aufweisen.

Zweifellos bringen diese Zähne die Emotion ausdruckspsychologisch gut zur Geltung; unklar ist allerdings, woher diese Zähne dann plötzlich kommen (und wohin sie nach Abklingen der Emotion wieder verschwinden).

Hier sollte man aber eine Alternativ-Erklärung in Betracht ziehen: Da das Erscheinen von Zähnen ausdruckspsychologisch Sinn macht, könnten die Autoren die Zähne „erfinden“, um bestimmte emotionale Zustände der Protagonisten besonders gut zum Ausdruck bringen zu können. Daher könnte es sein, dass es „in der Realität“ gar keine Zähne gibt: Eine solche Annahme würde das Problem lösen.

Betrachten wir also die Zähne als eine Art von „dichterischer Freiheit“.

### **3.4.6 Versteinern**

Auf der Kohldampfinsel (22) strahlt ein sich bedroht fühlender Professor mit einem „Versteinungsstrahler“ um sich; dadurch versteinern auch Lebewesen; es betrifft unter anderem auch die Ducks und die Panzerknacker (humanoide Hunde). Dieser Prozess ist physikalisch-technisch höchst erstaunlich (s.o.); das biologisch Erstaunliche daran ist aber, dass die so ver-

steinerten Lebewesen sich nach einiger Zeit wieder „entsteinern“ und dann völlig normal weiterleben.

Gäbe es auf der Erde ein solches Gerät und würde damit ein Lebewesen versteinert, wäre es dadurch mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit tot: Es könnte durch keine lebensrettende Maßnahme wieder zum Leben erweckt werden.

Daraus muss man schließen, dass im Entenhausen-Universum nicht nur die Physik, sondern auch die Biologie anderen Gesetzen unterworfen ist als im hiesigen Universum. Die Entenhausener Wesen scheinen ganz allgemein „robuster“ zu sein (s.u.) als Lebewesen auf der Erde.

### 3.4.7 Unkaputtbar

Betrachtet man, was den Ducks in den Tales so alles zustößt, muss man schließen, dass sie über eine sehr robuste Anatomie verfügen:

- Sie stürzen von Bäumen, aus Fenstern, laufen vor Mauern, bauen Unfälle etc.: sie verletzen sich dabei aber so gut wie nie und kommen nie ernsthaft zu Schaden;
- sie liegen zwar manchmal auch im Krankenhaus, dann aber für Blessuren, an denen irdische Kreaturen längst gestorben wären;
- sie erholen sich von all dem aber immer wieder vollständig, weisen keine Beeinträchtigungen, Behinderungen, nicht einmal Narben auf.

Als Beispiele für eine solche außergewöhnliche Belastungsfähigkeit können gelten:

- Dagobert wird von einem massiv großen Smaragden überrollt und bricht sich gerade mal ein Bein (234).
- Donald steht (in einem Mülleimer verborgen) unmittelbar neben einer explodierenden Bombe und ist danach lediglich „etwas zerknautscht“ (235).
- Donald wird von einem Boxer mit Hufeisen im Handschuh k.o. geschlagen, liegt 4 Tage im Koma und wacht danach erfrischt und voller Tatendrang auf (273).
- Dagobert und Daniel fliegen zum Mond (193) und werden von der Beschleunigung platt gequetscht, jedoch ohne dadurch irgendeinen erkennbaren Schaden zu nehmen; das gleiche passiert Donald in einer Rakete (90).
- Daniel Düsentrieb hat einen Frontalzusammenstoß mit einem Lastwagen (!), ist anschließend aber nur etwas zerschrammt (312).

Die Lebewesen im Entenhausener Universum sind daher kaum zerstörbar; in unserem Universum sind dagegen Lebewesen äußerst verletzlich: Schon ein subdurales Hämatom kann zum Tode führen, ein Autounfall hat oft tödliche Folgen und die Kollision mit einem schweren Gegenstand bricht mehr als ein Bein. Wiederum wird deutlich, dass hier die Biologie anders funktioniert als auf der Erde.

Warum das der Fall ist, bleibt wiederum unklar: Möglicherweise bestehen die Ducks aus anderem Material als Lebewesen auf der Erde; das bleibt allerdings völlig spekulativ.

### **3.4.8 Alterungsprozesse**

Der mit Abstand erstaunlichste Bereich der Entenhausener Biologie betrifft jedoch Alterungsprozesse.

Die verfügbaren Tales präsentieren Erzählungen über einen Zeitraum von mehr als 60 Jahren; und schon zu Beginn der Tales war Donald ca. 30 Jahre alt; damit ist er heute ca. 90. Dagoberth war schon bei seinem Auftreten so alt, dass er den Goldrausch am Klondyke (in Dawson City) mitgemacht hat (9); d.h. er muss beim Goldrausch ca. 18 Jahre alt gewesen sein; dann wäre er 2010 ca. 128 Jahre alt gewesen. Auch die Kinder sind demnach über 50 Jahre alt – ein erstaunliches Alter für vor-pubertierende Enten-Jungen.

Diese Beobachtungen lassen nur einen Schluss zu: *Die Lebewesen in Entenhausen altern extrem langsam.*

Was der Grund für diesen extrem langsamen Alterungsprozess ist, ist nicht völlig klar.

Eine mögliche Hypothese leitet sich jedoch aus der (im Kapitel „Physik“ dargestellten) Beobachtung ab, dass im Entenhausener Universum das Entropie-Gesetz nicht gilt. Wie ausgeführt, definiert die Entropie die Richtung der Zeit und bedingt, dass Prozesse zeitlich nicht umgekehrt werden können; und Entropie-Prozesse sind damit auch für das Altern von Gegenständen und Lebewesen verantwortlich (vgl. Callender, 2010; Greene, 2000, 2004; Smalin, 2014).

Finden im Entenhausener Universum jedoch keine solchen Entropie-Prozesse statt wie im hiesigen Universum, kann das erklären, dass dort auch Alterungsprozesse deutlich verlangsamt (oder vielleicht sogar gar nicht) ablaufen. Ohne Entropie könnte ein Organismus gewis-

sermaßen in einem „steady state“ verharren: Die in unserem Universum üblichen Zell-Degenerationsprozesse würden dann möglicherweise nicht ablaufen.

Falls dies der Fall ist, könnte dies auch die Antwort auf das Rätsel der fehlenden Sexualität sein: Denn wenn die Ducks nicht altern, dann sollten sie sich auch nicht (oder nur sehr spärlich) fortpflanzen.

Denn würde sich eine Spezies, die extrem lange lebt, mit normaler Rate fortpflanzen, würde das populationsstatistisch in eine Katastrophe führen: Es würden ständig Nachkommen erzeugt, ohne dass Individuen sterben; damit wäre sehr schnell eine komplette Überbevölkerung produziert.

### 3.4.9 Sexualität

Die humanoiden Enten (sowie andere humanoide Spezies) von Entenhausen müssen sich vermutlich fortpflanzen; da sie Kinder haben (was offensichtlich der Fall ist), müssen sie sich irgendwie fortgepflanzt haben.

Es ist sehr wahrscheinlich, dass sich Lebewesen dieser Größe durch Sexualität fortpflanzen: Dies ist bei Lebewesen dieser Größe kaum anders möglich und es bringt für die Spezies auch genetisch viele Vorteile (wie z.B. eine hohe Variabilität des Genpools; vgl. Bublath, 2007; Keller, 2001).

Somit kann man annehmen, dass auch die Ducks sich sexuell fortpflanzen und dass sie damit so etwas wie Sexualität aufweisen und realisieren.

Interessanterweise ist davon in den Tales aber nie die Rede: Das Thema Sexualität scheint entweder ein großes Tabu-Thema zu sein oder es ist vollkommen irrelevant.

Man muss sagen, dass das ein *krasser* Unterschied zur irdischen Biologie ist: Bei Menschen spielt Sexualität eine durchaus wesentliche Rolle und ist auch im Alltag von großer Bedeutung. Entenhausen ist dagegen „Sex-frei“: Sex spielt weder in der Werbung, noch in Publikationen, noch in der Interaktion von Personen eine nennenswerte Rolle!

Zwar „baggern“ Donald und Gustav z.B. Daisy an (129) und Donald flirtet auch mit anderen Enten-Damen („Fräulein von Schwan“, 76); es kommt aber nie auch nur bis an die Grenze sexuellen Verhaltens.

In diesem Zusammenhang ist die Beobachtung interessant, dass in den meisten Kulturen der Erde es Sitte ist, Sexualorgane schamhaft zu bedecken.

Wir wissen es zwar nicht definitiv, gehen aber erst einmal davon aus, dass, wie bei allen höheren Tieren der Erde, auch bei den Ducks sich die Sexualorgane in der Nähe des Beinansatzes befinden.

Sollte dies so sein, dann ergibt sich eine interessante Diskrepanz: Obwohl in Entenhausen Sexualität anscheinend stark tabuisiert wird, laufen die Ducks durchweg mit nacktem Unterkörper herum: Gerade die Sexualregion wird *nicht* bedeckt.

Und um das Bild noch verwirrender zu machen: Wenn Donald aus der Badewanne kommt, wickelt er sich, bevor er sich anzieht, in ein Handtuch ein (37, 63): Hier bedeckt er jedoch potentielle Sexualorgane und lässt den Oberkörper nackt!

Ich muss gestehen, dass ich diesen Tatbestand äußerst verwirrend finde: Die Ducks scheinen keine eindeutige Präferenz dafür aufzuweisen, welche Körperteile man zeigen darf/kann und welche nicht.

### **3.4.10 Beachtliches Tierverhalten**

Auch die „echten“ Tiere in Entenhausen verhalten sich z.T. außergewöhnlich, legt man irdische Maßstäbe an:

- So lässt sich ein stolzer Hirsch ohne Weiteres fotografieren und stellt sich sogar in Pose (149); und er gestattet, dass ein Hund (Spurobold) sich an ihn anschmiegt und eine Pfote an ihn legt, um dann bellend auf ihn aufmerksam zu machen.

Man muss wohl davon ausgehen, dass Hirsche auf der Erde dies nur äußerst selten tun.

- Auch die Maulwürfe in Entenhausen sind außergewöhnlich: Auch auf der Erde sind sie schon zäh und lassen sich schwer aus dem Garten vertreiben; ihre Artgenossen in Entenhausen toppen das aber locker: Sie sind äußerst intelligent, finden Wege ins Haus, wischen ihre Pfoten an Handtüchern ab und leiten Beton, der in ihre Gänge geleitet werden soll, in den Keller um. Bemerkenswert ist auch, dass sie eine Art von „Rauchbomben“ genüsslich rauchen: Davon können irdische Maulwürfe nur träumen.
- Spurobold (der Suchhund des „Fähnlein Fieselschweifs“) ist ein überaus gelehriger Hund:
  - Er spürt Hirsche auf, Bären und andere wilde Tiere (149).
  - Er kann bei Bedarf auf Äste springen (149).

- Er kann Spuren unter Wasser verfolgen (149). (Da ich selbst einen Hund habe, muss ich gestehen, dass mich das über alle Maße beeindruckt!)
- Er rettet Schwimmer in Not (166).
- Er widersteht massiven Versuchungen (119, 271).
- Er sorgt dafür, dass Donald, zu dem er ein besonders angespanntes Verhältnis hat, den Pfadfindern Essen zubereitet (166).
- Er schafft es, den Versuchen von Donald als Hundefänger, ihn einzufangen, lange zu widerstehen.
- Es gelingt ihm, aus dem Hundepferch auszubrechen und damit auch alle anderen Hunde zu befreien.
- Er weicht Heringsduft auf seiner Spur aus, kann Spuren per Ballon verfolgen und findet Donald mit verstopfter Nase und dunkler Brille (124): Offenbar hat er übersinnliche Fähigkeiten!
- Und, um alles zu toppen, klettert er auch noch eine Leiter hoch, um Donald zu stellen (124).

Ich muss gestehen, mein eigener Hund ist durchaus recht intelligent, kann aber das meiste davon nicht und auch bei anderen Hunden habe ich derartiges Verhalten nur äußerst selten gesehen.

### **3.5 Verwandtschaftsverhältnisse**

Man muss aus biologischen Gründen davon ausgehen, dass alle Ducks Väter und Mütter haben müssen – oder gehabt haben müssen. Diese treten aktuell aber nicht mehr in Erscheinung. Bei den existierenden Ducks gibt es nur Onkel und Tanten, Nichten und Neffen, Vettern und Cousins: Es ist nicht klar, warum das so ist. Gans (1972) sprach angesichts dieser Tatsache von einer „Veronkelung der Gesellschaft“. Selbst wenn man nicht so weit gehen möchte, ist die Tatsache doch erstaunlich: Es bleibt völlig unklar, wo die Väter und Mütter sind, wieso Tick, Trick und Track bei Donald aufwachsen; unklar ist auch, in welchem Verwandtschaftsverhältnis Dagobert und Donald genau stehen oder Donald und Daisy. Weitgehend ungeklärt ist auch die Stellung von Gustav.

Man muss bedauerlicherweise sagen: Die genauen Verhältnisse sind eher ein Dschungel, als dass Klarheit herrschte. Angesichts der fehlenden Daten kann man auch alle „Stammbäume“ der Ducks nur als pure Fiktion bezeichnen.

## **3.6 Exobiologie**

### **3.6.1 Einleitung**

Exobiologie ist die Wissenschaft vom Leben außerhalb der Erde: Auf der Erde hat sich Exobiologie nicht wirklich durchgesetzt, da man kein Leben außerhalb der Erde gefunden hat. Exobiologie wurde deshalb auch „eine Wissenschaftsdisziplin ohne Untersuchungsgegenstand“ genannt (Plaxco & Groß, 2012).

Konsequenterweise wandelte sich dann die Exobiologie zur „Astrobiologie“ und widmete sich damit Fragen wie:

- Welche physikalischen Eigenschaften ermöglichen Leben?
- Wie könnte Leben außerhalb der Erde aussehen?
- Wo könnte im Universum Leben entstehen?

Astrobiologie befasst sich damit nicht mit realem außerirdischen Leben, sondern mit potentiell außerirdischen Leben (Geiger, 2005, 2009; Koerner & LeVay, 2000; Plaxco & Groß, 2006, 2012; Schulze-Makuch & Irwin, 2008).

In Entenhausen ist eine Disziplin wie Exobiologie jedoch durchaus sinnvoll: Denn hier gibt es massive Hinweise auf etliche extra-terrestrische Spezies (also solche, die außerhalb des Planeten, auf dem Entenhausen liegt, leben und vermutlich auch dort entstanden sind).

### **3.6.2 Astromiten**

Dagobert versucht in einer der Tales, ein neues, größeres Versteck für sein Geld zu finden und bricht mit Donald, den Kindern und Daniel Düsentrieb ins All auf, um einen entsprechenden Asteroiden als Versteck ausfindig zu machen (305, 306). Bei dieser Aktion stößt er auf die Astromiten: Kleine, sympathische Wesen, die ohne Schutzanzug im All leben können, die telepathisch kommunizieren und auf kleinen, seepferdchen-artigen Tieren reiten. Sie sind Nomaden, denn sie lebten einst auf drei Neptun-Monden, wurden aber von einem Kometen aus der Bahn gerissen und sind seitdem heimatlos.

Sie besiedeln daher den Asteroiden, den Dagobert als neuen Geldspeicher „anschleppt“ und bauen in extrem kurzer Zeit auf diesem eine „galaktische Großstadt“, sehr zum Unwillen von Dagobert. Interessanterweise verfügen sie offenbar über die Fähigkeit, sich aufzulösen und

wieder neu zusammensetzen, einen Vorgang, den sie „ungemein entspannend“ finden. Ihre Physiologie muss, da sie im All voll lebensfähig sind und extrem lange ohne Nahrung auskommen, außerordentlich bemerkenswert sein, ist jedoch leider völlig unerforscht; auch über ihre Psychologie und Soziologie ist leider nichts weiter bekannt.

Bemerkenswert ist aus meiner Sicht, dass die Ducks das Auftauchen dieser außergewöhnlichen Wesen nicht besonders bemerkenswert fanden: Dagobert empfindet sie eher als Eindringlinge und ist nur über die Telepathie irritiert; als eine Art von „Sensation“ werden die Astromiten jedoch nicht empfunden. Dies wäre auf der Erde sicher ganz anders: Das Auftauchen echten extra-terrestrischen Lebens wäre eine äußerst medienwirksame Angelegenheit.

### **3.6.3 Marsianer**

In der Geschichte „Wunder der Tiefsee“ (137) erwirbt Dagobert einen Bathyskaphen, um einen Safe in einem Schiff zu öffnen, das in 10000 Meter Tiefe liegt. Auf dem Meeresgrund finden die Ducks dann merkwürdige Schleifspuren, die sie verfolgen. Nach einem von Donald verursachten Unfall werden sie selbst abgeschleppt und in eine riesige Montagehalle verfrachtet, in der Marianer alte Schiffe auseinandernehmen, einschmelzen und das Eisen per „Materialisator“ zum Mars schicken.

Diese Marsianer sind höchst bemerkenswert, da sie vier Arme haben: Sie können dadurch z.B. mit vier Schraubenschlüsseln zugleich arbeiten.

Das Beeindruckenste ist jedoch, dass diese Wesen durch ihre vier Arme eine extrem ausdrucksstarke Gestik realisieren können: So kann ein Arm entspannt wirken, zwei Arme klatschen in die Hände und ein Arm deutet mit einem Finger in eine bestimmte Richtung: Für Erdenmenschen ist ein solches Szenario leider nicht denkbar. Oder zwei Arme weisen auf einen Stapel Goldbarren, wobei ein Arm mit einem Finger zeigt und ein Arm eine offene Handfläche aufweist: Eine hinweisende und eine präsentierende Geste gleichzeitig. Der Vorteil von vier Armen ist mir noch nie so klar gewesen.

Bedauerlicherweise macht Dagobert mit den Marsianern einen Deal: Er bekommt ihr „Abfall-Gold“ und verspricht dafür Stillschweigen; Donald, der versucht, die Story bei der Zeitung zu verkaufen, trifft auf Unglauben, sodass die Geschichte der Wesen in Entenhausen nie publik wird.

### **3.6.4 Weltraum-Indianer**



Bei einer früheren Mission mit dem gleichen Ziel, das Geld in einem Asteroiden zu verstecken, stoßen die Ducks auf einen großen Asteroiden, auf eine Art „Weltraum-Indianer“: Kleine Wesen, die wie Indianer gekleidet sind, die nicht sprechen und die die Ducks zunächst respektvoll behandeln (116).

Die Ärmsten haben das Pech, auf einem kahlen Felsen zu wohnen, auf dem nur Vögel nisten, sodass sie sich von Eiern ernähren können, obwohl „gleich nebenan“ ein üppig begrünter Asteroid existiert, der äußerst leckeres Essen beherbergt. Als Donald die Vögel versehentlich verjagt, findet Dagobert eine Lösung: Er spannt ein Seil von der Felseninsel zu dem Schlaraffenland (physikalisch wiederum eine extreme Anomalie!) und ermöglicht so den netten Indianern, auf das gelobte Land zu gelangen.

### **3.6.5 Mondwesen**

Bei einem „Wettrennen zum Mond“ (27) treffen Donald und die Kinder auf Mondwesen: Zunächst ist es nur ein grünes, etwas unförmig aussehendes Monster, das eine Art Treibstoff trinkt; schlägt man darauf ein, teilt es sich in viele kleine, identisch aussehende Wesen, die sich recht aggressiv verhalten. Lässt man sie in Ruhe, vereinigen sie sich wieder zu einem einzigen Wesen.

Fast genauso erstaunlich wie die Wesen selbst ist jedoch die Art, wie die Ducks damit umgehen: Sie sind weder stark verwundert über ihr Auftreten, noch bemühen sie sich (von Donald und den Marsianern abgesehen) darum, die Existenz dieser Wesen publik zu machen. Das wäre auf der Erde mit Sicherheit völlig anders: Hier wäre das Auftauchen solcher Kreaturen eine absolute Sensation (vgl. auch 222)!

### **3.7 Schlussfolgerungen**

Eine wesentliche Schlussfolgerung, die man aus den beschriebenen Fakten ziehen muss, ist: Die Ducks bewohnen keinen Nachbarplaneten der Erde, sie können sich auch nicht in einer anderen Galaxie dieses Universums aufhalten.

Es ist eindeutig, dass sie nur in einem Parallel-Universum existieren können.

Dieses Universum weist deutlich andere physikalische Gesetze auf als unseres: Dies hat wiederum gravierende Auswirkungen auf Chemie und Biologie.

Andererseits gibt es aber auch viele Parallelen zwischen dem Duck-Universum und unserem: Die Sonne, um die der Duck-Planet kreist, scheint der irdischen Sonne recht ähnlich zu sein

und der Planet ist eindeutig ein Klasse-M-Planet. Das Sonnensystem ist ebenfalls dem Unseren recht ähnlich.

Der Planet weist sehr ähnliche Kontinente auf wie die Erde und viele Orte sind fast identisch mit denen der Erde: Es gibt Amerika, Australien und Europa; es gibt Texas, den Tropenwald, Schottland etc. Entenhausen, so kann man schließen, scheint auf der geographischen Breite von New York zu liegen.

Aber solche Abweichungen *und* Ähnlichkeiten kann es in Parallel-Universen durchaus geben und die Gemeinsamkeiten sollten uns nicht darüber hinwegtäuschen, dass es ein eigenständiges Duck-Universum geben muss.

## **4 Wirtschaft und Soziales**

### **4.1 Einleitung**

Über das Wirtschafts- oder Sozialsystem, über das politische System oder das Rechtssystem von Entenhausen wissen wir aus den Tales nur relativ wenig. Systematische Informationen sind leider nicht verfügbar. Man ist darauf angewiesen, aus den Tales Schlussfolgerungen zu ziehen und die sind notwendigerweise lückenhaft.

### **4.2 Das politische System**

Über das politische System Entenhausens wissen wir wenig: Es gibt einen Bürgermeister und es werden Wahlen abgehalten. Offenbar herrscht in Entenhausen eine Demokratie.

Über politische Parteien, politische Institutionen etc. wissen wir aber praktisch nichts. Ganz offensichtlich interessieren sich die Autoren der Tales nur sehr wenig für Politik.

So weit man das beurteilen kann, sind die Einwohner Entenhausens aber mit dem politischen System ganz zufrieden: Wir wissen nichts über Demonstrationen, Revolten oder Ähnliches.

Wir wissen auch nur wenig über Historisches: Über den Gründer Entenhausens gibt es widersprüchliche Angaben (er heißt einmal „Emil“ Erpel, ein anderes Mal „Erasmus“) und wir wissen nicht genau, wann Entenhausen genau gegründet wurde. So lange man die Tales verfolgen kann, hat es offenbar auch keine wesentlichen Veränderungen im sozialen oder politischen System gegeben: Entenhausen ist eine Stadt mit hoher Stabilität. Keine nennenswerten Veränderungen, offenbar keine nennenswerte Inflation, keine Epidemien (sieht man einmal vom „schwarzen Mittwoch“ ab; 197), keine Kriege! Auch darin unterscheidet sich Entenhausen stark von irdischen Städten.

Wir wissen auch nichts darüber, ob Entenhausen in eine Art von Staat eingebettet ist oder ein „Stadt-Staat“ ist: Dies könnte durchaus sein. Es gibt offenbar auch ein Militär, aber auch darüber gibt es kaum Information.

### **4.3 Das Wirtschaftssystem**

Das Wirtschaftssystem von Entenhausen entspricht, soweit wir wissen, dem kapitalistischen System westlicher Industriegesellschaften auf der Erde: Die Bevölkerung gehört offenbar überwiegend dem Mittelstand an, es gibt Gegenden von Entenhausen, die „Armen-Vierteln“ zugerechnet werden können („Kummersdorf“, 14) und es gibt ausgesprochen reiche Entenhausener.

Diese gibt es wohl deutlich mehr als auf der Erde, denn in einer durchaus überschaubaren Stadt wie Entenhausen gibt es nicht nur Dagobert Duck, die reichste Ente der Welt, sondern es gibt einen „Milliardärs-Club“ und dieser hat offenbar einige Dutzend Mitglieder. Diese deutlich reichen Leute fallen aber in Entenhausen kaum auf: Es gibt keinen Protz oder viele „dicke Autos“: Die Reichen tun wenig, um den Sozialneid anderer zu schüren.

Allerdings wird auf den Partys der Reichen schon geprotzt: So trägt auf einer Party eine Dame einen Edelstein, der so schwer ist, dass sie ihn auf einer Schubkarre vor sich herschieben muss (145) und einige Damen sind so stark mit Ketten behängt, dass sie nichts mehr sehen können.

Wirtschaftlich merkwürdig ist allerdings das Handeln von Dagobert Duck: Anstatt den größten Teil seines Vermögens gewinnbringend anzulegen, hortet er es in einem „Geldspeicher“, der außer Gold und Edelsteinen tatsächlich „Geld“ enthält: Dies ist sowohl betriebswirtschaftlich als auch volkswirtschaftlich bemerkenswert, denn so etwas würde auf der Erde kein ernsthafter Kapitalist tun. Und keine Volkswirtschaft könnte sich das Speichern von realem Geld leisten (in manchen Volkswirtschaften ist dies sogar verboten). Geld zu horten erzeugt „totes Kapital“ und ist wenig sinnvoll: Dass eine so clevere Ente wie Onkel Dagobert etwa Derartiges tut, ist erstaunlich.

Solche Beobachtungen lassen den Schluss zu, dass auch das Wirtschaftssystem von Entenhausen anders funktioniert als Wirtschaftssysteme auf der Erde.

Das kapitalistische System scheint jedoch trotzdem, betrachtet man den zunehmenden Reichtum von Dagobert Duck, recht effektiv zu funktionieren.

#### **4.4 Das Rechtssystem**

Auch über das Rechtssystem von Entenhausen wissen wir wenig: Es gibt Gesetze, es gibt Richter, Anwälte, Staatsanwälte und Polizei; es werden Prozesse geführt, Erbschaften geregelt, Personen verurteilt und ins Gefängnis gesteckt. Auf den ersten Blick scheint das Entenhausener Rechtssystem dem System westlicher Industriegesellschaften auf der Erde zu ähneln.

Erstaunlicherweise sind Anwälte und Richter meist humanoide Vögel (Geier, Bussarde, Habichte und wahrscheinlich auch Adler; 20), die insgesamt einen recht sonoren und kompetenten Eindruck machen (159, 212). Warum praktisch nie Mäuse, Hunde oder Katzen Richter werden, wissen wir nicht: Irgendwie scheint dieser Job für Säugetiere wenig attraktiv zu sein. Das Entenhausener Rechtssystem kennt Richter, Staatsanwälte (212), Anwälte und Notare (20).

Es gibt offenbar ein Strafrecht, ein Zivilrecht und ein Erbrecht (20); Notare kümmern sich um Testamente und deren Vollstreckung (20). Zu Aspekten des Entenhausener Rechtssystems siehe Bremer (1994).

Besonders interessant ist das Entenhausener Schadensersatz-Recht. In der Story „Eine haarige Geschichte“ (218) transportiert Dagobert Perücken und stürzt mit dem Flugzeug ab. Ein psychopathischer Widersacher (Glatznich) legt sich in die Perücken und behauptet, er sei von Dagoberts Perücken getroffen worden.

Daraufhin simuliert er eine Haar-Allergie und verklagt Dagobert auf eine Schadensersatz-Summe von einer Trilliarde Taler.

Das alles ist bemerkenswert:

- Die Behauptung, von Dagobert getroffen worden zu sein, wird nie forensisch untersucht.
  - Die Allergie wird nie medizinisch validiert.
  - Die Ursache der Allergie wird nie eindeutig auf den „Unfall“ zurückgeführt.
  - Die Schadensersatzsumme von einer Trilliarde Taler für eine Allergie ist deutlich (!!)
- überzogen.

Alle diese Aspekte scheinen jedoch im Entenhausener Schadensersatz-Recht irrelevant zu sein: Hier ähnelt das Rechtssystem sehr stark dem heutigen US-Rechtssystem, das ebenfalls zu entsprechenden Absurditäten neigt. Ein Freund von mir, seines Zeichens Oberstaatsanwalt, nennt dann auch das amerikanische Rechtssystem „Micky-Maus-Recht“.

## 4.5 Religion

Über Religion in Entenhausen im Allgemeinen oder über die Religiösität der Ducks im Besonderen enthalten die Tales so gut wie keine Angaben: Entweder spielen religiöse Fragen in Entenhausen keine Rolle oder den Autoren sind diese Aspekte nicht wichtig.

Da das Thema jedoch von mehreren Autoren ignoriert wird, kann man annehmen, dass Religiösität in Entenhausen ganz allgemein keine Rolle spielt.

Zwar gibt es in Entenhausen „Weihnachten“ (215), es scheint aber ein stark sekuläres Fest zu sein, bei dem es darum geht, Verwandten und Freunden etwas Gutes zu tun; ein religiöser Aspekt von Weihnachten ist nicht zu erkennen.

Immerhin gibt es in Entenhausen ein „Münster“ (300): Damit scheint Religion zumindest in der Geschichte der Stadt einmal eine Rolle gespielt zu haben, welche, bleibt aber völlig unklar. Und das Münster wird auch nur einmal erwähnt; es scheint daher aktuell keine Rolle mehr zu spielen.

#### **4.6 Pfadfinder**

Entenhausen weist einen sehr exklusiven Pfadfinder-Club auf, das „Fähnlein Fieselschweif“.

Offenbar können die Kinder es als eine Ehre ansehen, in diesem Club Mitglied zu sein.

Der Club zeichnet sich dadurch aus, dass seine Mitglieder ständig geschult werden, *Tests* bestehen müssen und dass von ihnen pausenlos Höchstleistungen verlangt werden.

Die Truppe trainiert die Kinder

- in der Analyse von Problemen,
- in Problemlösungen,
- in der Anwendung von Mathematik,
- in Disziplin,
- in Kooperation und Kommunikation,
- in der Anwendung von Technik,
- in Orientierung und Navigation,
- in Respekt vor der Natur, Kameradschaft, Solidarität und Hilfsbereitschaft.

(Zweifellos hätte Donald eine Mitgliedschaft in diesem Club nicht schaden können!)

Bemerkenswert am Fähnlein Fieselschweif ist es auch, dass die Anführer schmucke Uniformen tragen, viele Orden an die Brust heften und durchaus pompöse Titel tragen (149). Hier gibt es Titel wie:

- Pfadfinder-Landes-Oberverbands-Stabs-Hauptführer
- Meister ostentativer Triumphe und Initiator vieler aufputschender Triaden ohne Risiko (M.O.T.I.V.A.T.O.R.; 322)
- Beobachter und chancenloser Kapitän einer lustigen walbegeisterten Aquanautenliga (B.U.C.K.E.L.W.A.L.; 323)
- Freund des sicheren Friedens und heiteren Frohsinns, Meister maßvollen Muts und Hüter der Ordnung (324)
- Großer Erfinder abenteuerlicher Aktionen und mühseliger Märsche, Meister harscher Befehle und herber Kritik (325)
- Schutzherr der Truppe, Hort der Gerechtigkeit und Spender von Anerkennungen jedweder Art (325)

Und:

- Deputy custodian of the fountain of unexhaustible knowledge (Grote, 1997)

Gerade letzterer Titel ist allerliebste (wie kann man den kriegen?).

Das Fähnlein weist auch den überaus cleveren „Dienstspürhund“ Spurobold (149) auf, der ebenfalls ständig getestet wird und Ehrenbezeichnungen erhält: „Schärfster Spürhund sämtlicher Zeiten“ („SSSZ“, was ein bisschen an „Gröfaz“ erinnert).

Eine besonders bemerkenswerte Einrichtung des Fähnleins ist „das schlaue Buch“: Dieses Buch, ungefähr so groß wie ein kleines Wörterbuch, enthält extrem viel Information (ungefähr wie ein 22-bändiger Brockhaus!), z.B.:

- Wissenswertes über Krokodile (254)
- Informationen über Astronomie (3)
- Ausführliche Informationen über indische Mythologie (341)
- Informationen über das Mittelalter, Piraten im Mittelmeer, Geschichte der Antike (298).

## **5 Psychologie**

### **5.1 Einleitung**

Was das psychologische Funktionieren der humanoiden Tiere betrifft, so scheint es dem psychischen Funktionieren von Menschen auf der Erde recht ähnlich zu sein: Insbesondere was Persönlichkeit und Persönlichkeitsstile betrifft, so gibt es viele Parallelitäten zu dem, was wir von der Erde gewohnt sind.

Aus diesem Grund erscheinen uns die Ducks auch nicht als „Aliens“, sondern durchaus vertraut: Ihre Konflikte, Auseinandersetzungen, ihr Handeln, ihre Ziele, Absichten und Motive, all das wäre zum größten Teil auch auf der Erde möglich.

Daher finden wir uns als Menschen bei den Ducks wieder: Wir haben oft Verständnis für Donald, können Dagoberts Handeln nachvollziehen oder bewundern den Mut der Kinder.

### **5.2 Intelligenz**

#### **5.2.1 Durchschnittliche Intelligenz**

Tatsächlich wissen wir über die Erforschung der Intelligenz der Entenhausener sehr wenig. Betrachtet man das alltägliche Leben in Entenhausen, dann scheint die durchschnittliche Intelligenz der Einwohner dem der durchschnittlichen Erdbevölkerung zu entsprechen: Die Entenhausener lösen Probleme, meistern ihr Leben, so wie Erdbewohner.

#### **5.2.2 Intelligenztests**

Was die Konzeption von Intelligenztests betrifft, so gibt es allerdings Abweichungen: Während es in der Psychologie der Erde hoch elaborierte Intelligenztests gibt (vgl. Anastasi, 1968; Bortz & Döring, 2002; Bühner, 2004; Collatz, 2006; Lienert, 1969; Lienert & Raatz, 1998; Kanning, 2004; Kubinger, 2009), verwenden die Entenhausener einen recht simplen Test, den sogenannten „Dr. Dulle-Test“ (154): Der Proband muss es schaffen, nachdem er in einen Zustand der Verwirrung versetzt worden ist, „die runden Klötzchen in die runden Löcher und die eckigen Klötzchen in die eckigen Löcher zu stecken“.

Der Test wirkt aus psychologischer Sicht wenig valide und die Geschichte um Donald Duck zeigt wohl, dass er es auch nicht ist (154).



Wenn dieser Test den Stand der Elaboration der Psychologie in Entenhausen abbildet, dann ist dieser deutlich geringer als auf der Erde!

### **5.2.3 Genialität**

Genau wie auf der Erde gibt es allerdings auch in Entenhausen Personen mit sehr außergewöhnlich hoher Intelligenz: Personen, die man wohl zurecht als „genial“ bezeichnen kann.

Allen voran zu nennen ist natürlich Daniel Düsentrieb: Daniel ist ein äußerst kreativer Erfinder, der über außergewöhnliche mathematische, physikalische, chemische und technische Fähigkeiten verfügt.

Aber auch andere Entenhausener machen erstaunliche Erfindungen.

So erfindet ein Professor ein Gerät, mit dessen Hilfe man Ameisen auf die Größe von Menschen vergrößern kann: Und diese Ameisen können ein Klavier mit einem Arm heben, Bäume ausreissen, aber auch Salz- und Pfeffer-Streuer reichen.

Ein Dr. Spinnhirm entwickelt eine Lernmaschine, durch die ein Hund in die Lage versetzt wird, komplexe Differentialgleichungen mühelos zu lösen (240).

## **5.3 Persönlichkeitsstile und Persönlichkeitsstörungen**

### **5.3.1 Einleitung**

Ich möchte mich in diesem Kapitel mit den Persönlichkeitsstilen und Persönlichkeitsstörungen der Ducks beschäftigen: Die Ducks zeigen nämlich sehr ausgeprägte Persönlichkeitsstile, die man schon als „Störungen“ bezeichnen kann. Sie zeigen jedoch charakteristisch unterschiedliche Störungen.

Zunächst möchte ich einige theoretische Ausführungen über Persönlichkeit und Persönlichkeitsstile machen, die in der irdischen Psychologie entwickelt wurden.

Danach möchte ich diese Theorien auf die Ducks anwenden und zeigen, dass die Ducks sich mit diesen Konzepten recht gut beschreiben lassen.

### **5.3.2 Persönlichkeit, Persönlichkeitsstile und Persönlichkeitsstörungen**

Man kann „Persönlichkeit“ in sehr unterschiedlicher Weise definieren: Man kann allgemeine „Eigenschaften“ definieren wie „Offenheit für Erfahrungen“, „Neurotizismus“ u.a.: Dann definiert man sehr allgemeine Charakteristika von Personen.

Man kann aber auch „Persönlichkeitsstile“ definieren: In diesem Fall bestimmt man sehr viel spezifischer, welche Annahmen eine Person hat, wie sie Situationen interpretiert, auf was sie positiv oder negativ reagiert; man bestimmt, welche Ziele sie hat, welchen „inneren Vorschriften“ sie folgt, welche Handlungsstrategien sie verfolgt.

Dieser Ansatz ist besser geeignet, Personen zu verstehen und zu charakterisieren. Daher möchte ich auf diesen Ansatz hier näher eingehen (vgl. Sachse, 1997, 1999, 2001, 2004b, 2006a, 2013; Sachse, Sachse & Fasbender, 2010).

Persönlichkeitsstile sind dabei überdauernde, stabile Charakteristika von Personen: Hat man einmal einen bestimmten Persönlichkeitsstil entwickelt, dann ändert man ihn nicht mehr stark, man behält ihn über lange Zeit bei.

Ein Stil ist dabei auch durch bestimmte Arten von Annahmen über sich, Beziehungen und die Realität, durch Ziele und Normen (Vorschriften für sich selbst), durch Erwartungen an andere (sogenannte „Regeln“) und durch bestimmte Strategien gekennzeichnet, wie man mit Interaktionspartnern (IP) umgeht.

So kann man z.B. positive Annahmen über sich haben, wie:

- Ich bin ok.
- Ich habe gute Fähigkeiten.
- Ich bin wichtig.
- Ich verdiene Respekt etc.

Man kann aber auch negative Annahmen über sich haben, wie:

- Ich bin nicht ok.
- Ich bin nicht liebenswert.
- Ich kann nichts.
- Ich bin nicht wichtig.
- Ich verdiene es nicht, dass andere bei mir bleiben.

Man bezeichnet solche Annahmen über sich selbst als „*Selbst-Schemata*“: Solche Schemata werden in kritischen Situationen aktiviert und bestimmen dann, was man denkt (z.B. „ich bin

ein Versager, ich schaffe es nicht“), was man fühlt (z.B. ein Gefühl von Wertlosigkeit) und wie man handelt (z.B. indem man eine Aufgabe vermeidet).

Und da man diese Schemata über lange Zeit hat, reagiert man auf bestimmte Situationen immer ähnlich: Man interpretiert Situationen immer auf die gleiche Weise (d.h. „voreingenommen“), erzeugt immer wieder negative Emotionen und handelt auf ähnliche Weise.

Außerdem steht man in Gefahr, sogenannte „selbsterfüllende Prophezeiungen“ zu erzeugen: Da man annimmt, dass man scheitert, ist man nervös, unkonzentriert, man macht Fehler und scheitert dadurch tatsächlich; und das bestätigt dann wieder die Annahmen usw.

Man macht aber nicht nur Annahmen über sich selbst, sondern in sehr hohem Maße auch *Annahmen über Beziehungen*: Darüber, wie Beziehungen funktionieren oder darüber, wie man in Beziehungen behandelt wird. So machen Personen z.B. Annahmen, wie:

- In Beziehungen wird man kritisiert und abgewertet.
- In Beziehungen bekommt man keine Aufmerksamkeit.
- Beziehungen sind nicht verlässlich.
- In Beziehungen wird man kontrolliert etc.

Hat eine Person solche, sogenannte „Beziehungsschemata“, dann erwartet sie schon ein bestimmtes Verhalten von Interaktionspartnern; und tritt dann etwas ein, was sie entsprechend interpretieren kann, dann ist sie ebenfalls voreingenommen: Sie geht dann sehr schnell davon aus, dass sie z.B. tatsächlich ignoriert wird, kritisiert wird etc., auch dann, wenn der Interaktionspartner sie gar nicht ignoriert oder kritisiert.

Und wenn sie es so interpretiert, dann ist sie sehr schnell (stark) beleidigt, gekränkt, verärgert.

Personen mit Persönlichkeitsstilen weisen auch Normen auf: Also Vorschriften für sich selbst, die das eigene Handeln in sehr hohem Maße bestimmen. Sie zeigen z.B. Normen wie:

- Sei erfolgreich.
- Sei der Beste.

Oder:

- Lass Dir nichts gefallen!
- Lass Dich nicht bevormunden!

Oder:

- Sorge dafür, dass Du respektiert wirst.

Oder:

- Mach keine Fehler!
- Vermeide es, kritisiert zu werden!

Solche Normen werden auch als „Antreiber“ bezeichnet: Sie bestimmen sehr stark, welche Ziele eine Person wie stark verfolgt; sie können auch Handeln einer Person in extrem hohem Maße determinieren.

Personen mit Persönlichkeitsstilen weisen meist auch sogenannte „Regeln“ auf: Regeln sind Vorschriften, die man *anderen* macht, es sind *Erwartungen* an Interaktionspartner, Vorschriften an andere, wie diese mit einem umzugehen haben.

Es gibt Regeln wie:

- Man hat mich respektvoll zu behandeln!
- Man hat mich nicht zu behindern!
- Man hat mich nicht zu bevormunden!
- Man hat mir Aufmerksamkeit zu geben etc.

Personen, die solche Regeln setzen, gehen oft davon aus,

- dass andere die Regeln „kennen“ oder erkennen sollten und dass es daher nicht nötig ist, den anderen diese Erwartungen mitzuteilen (wir sprechen hier von der „impliziten Telepathie-Annahme“!);
- dass andere verpflichtet sind, sich an diese Regeln zu halten;
- dass der Regelsetzer deshalb andere, die sich nicht an die Regeln halten, bestrafen darf.

Und deshalb sind die Regelsetzer sehr oft auch sauer und offen aggressiv, wenn andere die Regeln nicht einhalten (z.B.: „Wenn ich sage, Du sollst mir was zu trinken holen, dann erwarte ich, dass Du mich hier nicht einfach stehen lässt, sondern dass Du sofort zurückkommst! Sonst kann ich ja gleich allein auf die Fete gehen!“).

Ein Stil kann sehr „leicht ausgeprägt“ sein: In diesem Fall weist man die entsprechenden Charakteristika nur in „milder Form“ auf; ein Stil kann jedoch auch stark ausgeprägt sein: Dann bestimmen die entsprechenden Charakteristika das Denken und Handeln der Person in hohem Maße.

Sind die Charakteristika sehr stark ausgeprägt, kann man von „Persönlichkeitsstörung“ sprechen: In diesem Fall führen die Handlungen der Person dazu, dass sie anderen und sich selbst

in hohem Maße „Kosten“ bereitet: Probleme in der Interaktion, Probleme in Beziehungen, Probleme mit der eigenen Gesundheit, hohes Maß an Unzufriedenheit etc.

Um dies zu tun, möchte ich zunächst allgemein definieren, was psychologisch gesehen Persönlichkeitsstile und Persönlichkeitsstörungen (PD) sind; danach möchte ich mich mit den für die Ducks relevanten Persönlichkeitsstörungen befassen:

- Narzisstische PD
- Histrionische PD
- Schizoide PD
- Selbstunsichere PD
- Psychopathische PD

Bei der Darstellung der einzelnen Störungen möchte ich bereits die wesentlichen Aspekte auf die Ducks beziehen, um sie zu illustrieren. Im Anschluss an diese Einführung möchte ich dann auf alle Personen des „Duck-Clans“ einzeln eingehen.

## **Die narzisstische Persönlichkeitsstörung**

### **Beschreibung der Störung: Erfolgreiche und erfolglose Narzissten**

Der narzisstische Persönlichkeitsstil oder die narzisstische Persönlichkeitsstörung sind weit verbreitet und stellen damit schon einen „Normalfall“ dar (vgl. Sachse, 2002, 2004a, 2004c, 2006b, 2008, 2014; Sachse, Sachse & Fasbender, 2011).

Eine Besonderheit bei der narzisstischen Störung besteht darin, dass man die Störung in „Unter-Typen“ unterteilen kann (Sachse, Sachse & Fasbender, 2011): In erfolgreiche Narzissten (NAR) und erfolglose Narzissten (ELNAR). Daher soll hier zunächst eine allgemeine Beschreibung von „Narzissmus“ gegeben und dann sollen die Typen charakterisiert werden.

Wie alle Persönlichkeitsstörungen kann auch Narzissmus (NAR) von einem leichten Stil bis zu einer sehr schweren Störung rangieren. Und wie bei anderen Störungen auch, stellt ein narzisstischer Stil eher eine Ressource dar als eine Belastung: Die Personen sind leistungsfähiger, sind „straight“, gut organisiert, haben ein gutes Durchhaltevermögen, sind ambitioniert, zufrieden und erfolgreich.

Personen mit NAR weisen immer ein *negatives Selbstschema* auf mit Annahmen wie „ich bin inkompetent“, „ich kann nichts“, „ich bin ein Versager“ u.ä.: Daher weisen Klienten mit NAR *immer auch ein negatives Selbstschema* auf (auch dann, wenn sie extrem erfolgreich sind), und damit zeigt sich auch *immer* ein (mehr oder weniger) hohes Maß an *Selbstzweifeln*: Gedanken wie „schaffe ich das wirklich?“, „bin ich wirklich gut genug?“, „an dieser Aufgabe könnte ich scheitern“ u.a. Anders als Personen, die einfach nur hoch leistungsmotiviert sind, haben NAR daher immer eine Ebene von Selbstzweifeln, von „Furcht vor Misserfolg“, eine Ebene der Angst, scheitern zu können.

Diese Selbstzweifel stammen immer aus der Biographie und entstehen über negatives Feedback wesentlicher Bezugspersonen (meist des Vaters), einer Kombination von hoher Erwartung („Du musst erfolgreich sein!“) und Zweifeln („Ich glaube nicht, dass Du es schaffst!“) bzw. aus der Angst der Kinder/Jugendlichen, bei nicht ausreichendem Erfolg (massiv) abgelehnt zu werden.

Wir unterscheiden bei Narzissmus zwei Typen von Narzissten (Sachse, Sachse & Fasbender, 2011):

- Die erfolgreichen Narzissten, die stark durch Leistung ihre Selbstzweifel kompensieren und dadurch auch faktisch erfolgreich werden.
- Die erfolglosen NAR, die nicht wirklich kompensieren und stark illusionäre Selbstschemata bilden.

Wendet man dieses Schema auf die Ducks an, dann wird deutlich:

- Dagobert Duck ist ein stark erfolgreicher Narzisst
- Donald Duck ist ein erfolgloser Narzisst

*Erfolgreiche NAR* bemerken irgendwann in ihrer Biographie, dass sie die Selbstzweifel durch Leistung und Erfolge kompensieren können, und entscheiden sich dann dazu, sich anzustrengen und aktiv zu beweisen, dass ihre Selbstzweifel nicht stimmen. Durch die Erfolge, die sich dann, wenn sie gut genug sind, einstellen, entwickeln sie dann ein (zu dem negativen Schema) paralleles positives Schema, das manchmal (auch aus kompensatorischen Gründen) sehr positiv ist und Annahmen enthält wie „ich bin toll“, „ich bin hochbegabt“, „ich habe außergewöhnliche Fähigkeiten“ u.a.

*Erfolgreiche Narzissten* neigen dann dazu,

- viel zu leisten, um Erfolge zu haben,
- mit diesen Erfolgen anzugeben,
- stark mit anderen zu konkurrieren,
- jedoch stark kritikempfindlich zu bleiben,
- ein hohes Anspruchsdenken zu haben, sich für „was Besseres“ zu halten und davon auszugehen, eine „Sonderbehandlung“ zu verdienen,
- manchmal arrogant zu sein, anderen wenig zuzuhören,
- stark egozentrisch zu sein und zu glauben, das Universum „drehe sich um sie“.

Es wird deutlich, dass viele dieser Aspekte eindeutig auf Onkel Dagobert zutreffen: Zweifellos hält er sich für das Zentrum des Universums, neigt dazu, anderen wenig zuzuhören; er hält sich für etwas „Besonderes“ und legt großen Wert auf „Sonderbehandlung“ und „VIP-Status“. Er konkurriert stark und ist auf Erfolg aus.

Obwohl sie erfolgreich, oft sogar sehr erfolgreich sind, haben erfolgreiche NAR das Gefühl, dass ihnen etwas fehlt und sie unzufrieden sind, sie verstehen aber nicht, warum. Ihr Verhalten erzeugt oft hohe Kosten: Sie verschleifen sich im Beruf, entwickeln psychosomatische Beschwerden, insbesondere Herz-Kreislauf-Probleme, vernachlässigen wichtige Beziehungen, haben zu wenig Zeit für sich selbst, machen sich ständig Sorgen um Karriere und Erfolg u.a. Sie wissen jedoch nicht, was sie ändern könnten oder denken, dass sie gar nichts ändern können, und hoffen darauf, dass ein Therapeut ihnen einen Ausweg aufzeigt.

Auch Dagobert nimmt sich extrem wenig Zeit für sich, er hat keine Hobbies entwickelt und er kann (wie Gibbs in Navy-CIS) sagen: „Der Beruf – das bin ich.“

Bei Onkel Dagobert erkennt man vor allem eine extrem hohe Leistungs- und Anstrengungsbereitschaft: Alle anderen Lebensbereiche werden den Aspekten „Erfolg“ und „Leistung“ untergeordnet. Dabei wird Erfolg vor allem in „Talern“ gemessen: Aus Dagoberts Sicht ist man erfolgreich, wenn man reich („erfolg“-„reich“) ist! Er ist stark egozentrisch; seine Tendenz anzugeben hält sich allerdings in Grenzen.

*Erfolglose Narzissten* weisen dagegen praktisch keine realen Kompensationsbemühungen auf und realisieren daher auch keine Erfolge: Entweder vermeiden sie generell die mit der Kompensation verbundene Anstrengung oder sie glauben nicht, dass sie über die Kompetenzen verfügen, überhaupt erfolgreich zu sein: Daher „geben sie auf, bevor sie überhaupt angefangen haben“ („absolut erfolglos“).

Die „relativ Erfolglosen“ strengen sich nur an, wenn es nötig ist: Sie vermeiden Anstrengung, sie weisen kaum langfristige Ziele auf, verfolgen solche auch nicht; sie leisten wenig, sind mit dem Erreichten aber ständig unzufrieden.

Zu diesem Typ von erfolglosen Narzissten gehört Donald Duck: Er hat keine langfristigen Ziele und verfolgt deshalb auch keine. Er strengt sich nicht mehr als unbedingt notwendig an, er ist zwar hoch kompetent, bleibt aber immer weit hinter seinen Möglichkeiten zurück.

Erfolglose Narzissten weisen ebenfalls ein stark negatives Selbst-Schema auf, meist sogar ein deutlich negativeres als erfolgreiche NAR.

Das erkennt man häufig bei Donald: Er hat Phasen, in denen er von extremen Selbstzweifeln geplagt ist: Er denkt, dass er gar nichts kann, nichts zuwege bringt, ein Looser ist.



Aufgrund dieses stark negativen Selbst-Schemas benötigen die erfolglosen Narzissten auch eine Kompensation. Sie kompensieren stark über illusionäre positive Selbstschemata (über Annahmen wie: „Meine Kompetenzen werden verkannt.“ „Ich bin eigentlich hoch intelligent.“ „Im Grunde könnte ich Anwalt sein.“ „Im Grunde bin ich Anwalt.“). Auch bei Donald sieht man solche Tendenzen: Er neigt zu massiven Selbstüberschätzungen und damit zu starken Realitätsverzerrungen.

Bei Donald sieht man solche Tendenzen auch darin, dass er eine neue Stelle als Postbote annimmt und sich schon als Postminister sieht (ohne zu sehen, wie mühsam der Weg zu einem solchen Ziel ist und ohne diese Mühen auch nur in Erwägung zu ziehen!).

### **Erfolgreiche Narzissten**

Erfolgreiche Narzissten entscheiden sich in ihrem Leben dazu, ihre „scheinbaren Defizite“ durch reale Leistungen und reale Erfolge zu kompensieren: Sie leisten viel und wenn sie intelligent sind, werden sie (sehr) erfolgreich.

Bei Dagobert ist dies besonders offensichtlich: Als „reichste Ente der Welt“ steht sein Erfolg außer Frage!

Erfolgreiche NAR sind sehr handlungsorientiert, treffen schnelle Entscheidungen und setzen diese schnell in Handlungen um.

Sie sind gut strukturiert und organisiert: Sie planen schnell und effektiv und setzen Pläne um. Sie neigen dazu, riskante Entscheidungen zu treffen, sind oft enorm ausdauernd und „zäh“; sie verfolgen langfristige Ziele und lassen sich nicht davon abbringen oder ablenken. Meist sind sie hoch autonom und lassen sich von anderen nicht „reinreden“.

Alle diese Aspekte kann man bei Dagobert deutlich erkennen: Er entscheidet sehr schnell, geht hohe Risiken ein, denkt manchmal zu wenig nach (d.h. er ist *zu* handlungsorientiert), ist äußerst zäh und ausdauernd und *extrem autonom*: Er lässt sich nichts vorschreiben und hasst es, wenn andere „ihm reinreden“!

Erfolgreiche NAR übernehmen die Initiative und in hohem Maße Verantwortung. Sie sind in der Lage, Krisen zu bewältigen, ruhig zu bleiben und organisiert zu reagieren. Psychologisch gesehen ist Autonomie eine von Dagoberts herausragenden Eigenschaften: Er ist in geradezu paradigmatischer Weise unabhängig: Er trifft praktisch alle Entscheidungen allein, er über-

nimmt in hohem Maße Verantwortung für sein Handeln und er kommt damit glänzend klar. Er kann sich in extrem hohem Maße „auf sich selbst verlassen“!

Auch bei Dagobert sieht man extrem gutes Krisenmanagement, engagiert zu bleiben und kreative Lösungen zu finden.

Trotz ihres großen Erfolgs sind sie aber kritik-empfindlich und neigen dazu, an sich zu zweifeln.

### **Erfolglose Narzissten**

Erfolglose Narzissten (ELNAR) entscheiden sich dazu, sich möglichst wenig anzustrengen und nicht über reale Leistung und Erfolg zu kompensieren. Sie sind nicht ausdauernd, vermeiden Anstrengungen, entwickeln keine langfristigen Ziele; sie lassen sich leicht ablenken und wollen schnelle Erfolge.

Vor allem Letzteres ist bei Donald sehr auffällig: Er will „Befriedigung sofort“, er will ein Ziel sofort erreichen, ohne etwas dafür zu tun, ohne sich in die Materie einzuarbeiten etc. Es kommt für ihn überhaupt nicht in Frage, sich lange in eine Materie einzuarbeiten oder langfristige Ziele konsequent zu verfolgen.

Daher unterziehen sich erfolglose Narzissten nicht der Mühe, lange ein Ziel zu verfolgen und dabei Frustrationen, Rückschläge, Misserfolge etc. zu ertragen: Sie wollen Erfolge sofort! Bei Zielen, die anspruchsvoll sind, klappt diese Vorgehensweise aber so gut wie nie!

Wenn sie intelligent sind, können sie hohe Fähigkeiten entwickeln; sie setzen diese jedoch nicht sinnvoll ein, weil sie sich wenig zutrauen, weil sie nicht an Erfolg glauben und weil sie sich nicht wirklich für Erfolge anstrengen wollen.

Sie bleiben daher meist (weit) hinter ihren beruflichen Möglichkeiten zurück: Sie haben keinen Beruf, halten keine Ausbildung durch, neigen oft dazu, sich selbst und ihre Fähigkeiten zu überschätzen.

Gerade diese Aspekte werden bei Donald sehr deutlich: Er bleibt trotz hoher Fähigkeiten im Grunde ein „Looser“: Obwohl er sehr viel aus sich machen könnte, macht er gar nichts.

Genau dieser Aspekt des „under-achievers“ ist bei Donald besonders auffällig: Er könnte von seinen Kompetenzen und intellektuellen Möglichkeiten sicher Manager sein: Von seinem

Leistungsverhalten, seinen Zielsetzungen, seiner Anstrengungsbereitschaft bleibt er aber auf der Ebene des Straßenkehrers!

Daher machen sie oft den dritten Schritt vor dem zweiten: Anstatt eine Ausbildung abzuschließen, machen sie Berufe, die schnell Geld bringen, aber ihre Qualifikation nicht verbessern. Langfristig sabotieren sie sich in hohem Maße selbst.

ELNAR können oft ihre Emotionen schlecht kontrollieren, handeln unüberlegt, wenig durchdacht und ungeplant.

Sie neigen dazu, wenig Verantwortung zu übernehmen.

Auch das wird bei Donald deutlich: Anders als Dagobert übernimmt er sehr oft die Verantwortung für sein Scheitern nicht, sondern macht „Umstände“, „Schicksal“ und andere Personen dafür verantwortlich. (So kann er nicht Klavier spielen, „weil die Tasten zu nah beieinander stehen.“)

## **Die histrionische Persönlichkeitsstörung**

Der histrionische Persönlichkeitsstil oder, in stärkerer Ausprägung, die histrionische Persönlichkeitsstörung bedeutet, dass eine Person dramatisch ist, sich in den Mittelpunkt stellt, Aufmerksamkeit auf sich zieht und andere für sich einspannt (vgl. Sachse, 2002, 2004a, 2007a, 2007b, 2008; Sachse, Fasbender, Breil & Sachse, 2012).

Der Prototyp einer Histrionikerin ist Daisy Duck: Sie ist dramatisch, manipulativ und will ständig im Mittelpunkt der Aufmerksamkeit stehen.

### **Beschreibung**

Erfolgreiche Histrioniker sind Personen, die gern im Mittelpunkt stehen, die gut Geschichten erzählen können, die alles dramatisch ausschmücken und die „gute Shows machen“. Meist sind sie gut bis auffallend gekleidet, geschminkt, oft haben sie eine hohe erotische Ausstrahlung *und immer sind sie dramatisch*. Sie „inszenieren sich“ in hohem Maße selbst („Histrion“ ist die Bezeichnung für Schauspieler im klassischen Rom).

*Personen mit histrionischer Persönlichkeitsstörung sind oft übertrieben emotional*. Wenn sie fröhlich sind, dann sind sie überschießend fröhlich, und wenn sie betrübt sind, dann sind sie zu Tode betrübt. Die Emotionalität wirkt manchmal auf Interaktionspartner unecht, nicht authentisch.

Diese Aspekte sind auch typisch für Daisy: Sie ist hoch emotional, macht ohne Anstrengung dramatische Shows und wechselt schnell ihre emotionalen Zustände. Mit der erotischen Ausstrahlung haben es die Entenhausener aber ganz allgemein nicht so: Daisy „brezelt sich zwar auf“ und versucht, modisch zu sein, aber wie „erotisch“ ihr Outfit für Enten ist, lässt sich schwer beurteilen.

*Personen mit histrionischer Persönlichkeitsstörung sind sehr kontaktfreudig und extravertiert*. Sie gehen problemlos auf Menschen zu, nehmen Kontakt auf, sind gesellig, haben einen (sehr) großen Bekanntenkreis, unternehmen viel. Sie können schlecht allein sein, langweilen sich schnell, haben den Drang, immer etwas zu unternehmen: Nur action bringt satisfaction!

Auch das sieht man bei Daisy: Sie hat sehr viele Bekannte, macht viele Aktivitäten (Theater, Damenkränzchen etc.) und ist für jede Aktivität schnell zu begeistern.

*Histrioniker wollen von Interaktionspartnern vorrangig Aufmerksamkeit:* Andere sollen sie wahrnehmen, hören, sehen, sie wollen eine (zentrale) Rolle im Leben anderer Menschen spielen. Oft *erwarten* sie von Interaktionspartnern auch, stark beachtet, respektiert, umsorgt etc. zu werden und reagieren beleidigt, wenn andere dies nicht in ausreichendem Maße tun. Auch Daisy ist deutlich beleidigt, wenn man ihr mal keine Aufmerksamkeit gibt oder sich mal nicht (angemessen) um sie kümmert.

*Personen mit histrionischer Persönlichkeitsstörung sind hochgradig manipulativ.* Sie verwenden vielfältige Strategien, um von Interaktionspartnern Aufmerksamkeit zu bekommen, um andere zu veranlassen, bei ihnen zu sein, sich zu kümmern usw. Dabei verwenden sie sogenannte „positive Strategien“ wie z.B. schmeicheln, attraktiv sein, unterhaltsam sein, sexy sein usw. Sie verwenden aber auch sogenannte „negative Strategien“ wie Jammern und Klagen, Symptome produzieren wie Kopfschmerzen, Herzschmerzen, Schwindel u.a. (vgl. Sachse, 2002, 2004a, 2007a).

Daisy realisiert mehr positive als negative Strategien: Sie überredet häufig andere oder sie droht: Sie neigt aber nicht dazu, mit Hilfe von körperlichen Symptomen zu manipulieren.

### **Positive und negative Strategien**

Personen mit histrionischer Persönlichkeitsstörung entwickeln positive sowie negative manipulative Strategien. Positive Strategien sind solche, die (zunächst einmal) auf Interaktionspartner positiv wirken, die aber keinen hohen „Impact“ haben (Interaktionspartner können sie ignorieren). Negative Strategien sind solche, die für Interaktionspartner zwingend sind, die diese aber auch relativ schnell verärgern können.

Personen mit histrionischer Persönlichkeitsstörung entwickeln *positive Strategien* wie:

- unterhaltsam sein,
- interessant sein,
- attraktiv sein,
- sexy sein,
- erotische Ausstrahlung haben.

Und sie entwickeln *negative Strategien* wie:

- Symptome produzieren,

- Kontrolle ausüben,
- jammern und klagen,
- bedürftig und „arm dran“ sein.

Weisen Personen einen histrionischen Stil auf, kann dies eine echte Ressource und Quelle sozialer Kompetenz sein. Die Strategien führen dazu, dass man viel Kontakt hat, viel Aufmerksamkeit bekommt und dass man viele Wünsche in sozialen Interaktionen durchsetzen kann. Das Leben ist aufregend, unterhaltsam und spannend.

Ist aber eine starke Störung vorhanden, kann das Interaktionspartner nach einiger Zeit (massiv) nerven. Andere wenden sich ab und man erreicht oft das genaue Gegenteil von dem, was man will: Man ist isoliert, wird gemieden, bekommt nur noch wenig Aufmerksamkeit etc.

Personen mit histrionischem Stil geht es vor allem darum, anderen wichtig zu sein: Sie wollen damit von anderen Aufmerksamkeit, wollen, dass andere sich kümmern, da sind, zuhören, die Person ernst nehmen und sie wollen hören, dass der Interaktionspartner alles für sie tut!

Sie gehen aber selbst davon aus, dass sie eigentlich gar nicht wichtig sind und dass sie in Beziehungen ohnehin keine Aufmerksamkeit bekommen. Also gehen sie davon aus, dass sie sich selbst wichtig machen müssen und fordern von anderen in hohem Maße Aufmerksamkeit, Kümmern etc. ein.

Personen mit histrionischer Persönlichkeitsstörung entwickeln kompensatorische Regelschemata, in denen sie Interaktionspartnern vorschreiben, wie man mit ihnen umzugehen hat. Solche Schemata sind z.B.:

- Partner (und Therapeuten!) haben mir uneingeschränkte Aufmerksamkeit zu geben!
- Partner haben mir deutlich zu machen, dass ich die Wichtigste (die Einzige) bin!
- Von Partnern erwarte ich uneingeschränkte Aufmerksamkeit (rund um die Uhr)!
- Andere müssen mich ernst nehmen.
- Andere müssen mir zuhören.
- Andere haben immer für mich da zu sein, mich zu unterstützen und sich um mich zu kümmern.
- Mir steht immer jegliche Form der Unterstützung zu.
- Andere müssen mir uneingeschränkt zur Verfügung stehen.
- Ich erwarte, dass man bei mir bleibt.
- In Beziehungen steht mir Respekt zu!

Auch hier enthält die Kontingenzebene der Schemata Annahmen darüber, welche Konsequenzen ein Interaktionspartner (berechtigterweise) zu erwarten hat, sollte er sich nicht an die Regeln halten.

Umgekehrt lässt sich daraus ableiten, dass ein Klient, wenn er sich über das Verhalten eines Interaktionspartners *ärgert*, an dieser Stelle notwendigerweise eine Regel definieren muss. Falls sich ein Klient über das Handeln eines Interaktionspartners (oder des Therapeuten) *ärgert*, dann hat er auch eine Regel im Hinblick auf das Verhalten des Interaktionspartners.

Auch Regel-Schemata lösen hyper-allergische Reaktionen aus: Guckt z.B. ein Therapeut auf die Uhr und der Klient interpretiert dies als „der Therapeut gibt mir mangelnde Aufmerksamkeit“, dann kann sein dysfunktionales Selbstschema „anspringen“. Der Klient ist dann sehr schnell traurig oder enttäuscht.

Es kann aber auch (und auch gleichzeitig mit dem Selbstschema) das Regel-Schema „anspringen“. Dann ist der Klient sehr schnell sehr wütend auf den Therapeuten, nach dem Motto: „Auch Sie ignorieren mich! Nicht mal von Ihnen erhalte ich Aufmerksamkeit (die mir zusteht)!“ u.a.

Auch Daisy kann ausgesprochen „giftig“ werden, wenn sie nicht bekommt, was ihr (ihrer Meinung nach) zusteht.

## Die schizoide Persönlichkeitsstörung

### Beschreibung

Personen mit schizoider Persönlichkeitsstörung (SCH) haben wenige soziale Kontakte: Sie haben oft keine Freunde, keinen Partner, leben allein; falls sie Partner haben, ist es ihnen wichtig, über eigene Zeit, viele Freiheiten und Spielräume zu verfügen. Sie haben durchaus ein Bedürfnis nach Beziehungen, gehen aber davon aus, dass Beziehungen „im Grunde nichts bringen“. In vielen Fällen haben sie aber auch Angst vor Beziehungen und vermeiden Nähe und feste Bindungen.

Die deutlichsten schizoiden Anteile zeigt Daniel Düsentrieb: Er unternimmt praktisch nichts, um Kontakte zu anderen aufzunehmen oder zu pflegen. Er reagiert freundlich auf die Kontaktangebote anderer (von Oma, Dagobert, Donald und den Kindern), unternimmt jedoch nie etwas von sich aus. Dagegen macht er viele Aktivitäten allein.

Man erkennt aber nicht, dass er mit seinem Zustand unzufrieden ist. Offenbar kommt er mit den Kontakten, die er hat, völlig aus.

Schizoide Tendenzen zeigt auch Onkel Dagobert: Auch er unternimmt nichts, um eine Partnerin zu finden, Freunde zu gewinnen o.ä. Sicher hat er mehr Kontakte als Daniel, aber feste „Freundinnen“ hat er nicht und (soweit man weiß) hatte er sie auch nie: Und auch er scheint nicht sehr darunter zu leiden.

Er ist ganz sicher nicht Single, weil er das muss; vielmehr hat er sich das so ausgesucht.

Personen mit SCH gehen aufgrund ihrer Schemata davon aus, dass „Beziehungen sich nicht lohnen“ und dass Beziehungen auch eher gefährlich sind. Und so bauen sie sich selbst gegenüber ein Glaubenssystem auf, dass sie Menschen auch nicht brauchen: Sie schaffen damit eine sehr starke „Selbst-Idiologisierung“ der Art: „Ich komme gut allein klar.“

Und gerade das ist bei Onkel Dagobert sehr gut erkennbar: Er kommt sehr gut alleine klar. Natürlich ist es für ihn einfacher, seine Neffen „einzuspannen“, aber im Grunde könnte er alle Aktivitäten auch alleine machen.

Tatsächlich brauchen aber *alle* Menschen Beziehungen: Zwar in unterschiedlichem Ausmaß, aber es gibt niemanden, der Beziehungen wirklich gar nicht braucht: Und daher existiert neben der Selbst-Idiologisierung („Ich brauche niemanden.“) eine (mehr oder weniger starke)



Sehnsucht, Beziehungen zu haben, die jedoch (mehr oder weniger erfolgreich) aus dem Bewusstsein ausgeblendet wird. Oft wird den Klienten diese Sehnsucht selbst erst im Laufe der Therapie klar. Dies aber bedeutet: Es ist *nicht* zutreffend, dass die SCH keine Beziehungen brauchen und kein Interesse an Kontakten und Sex haben, sondern sie schaffen es vielmehr, sich und anderen dies glaubhaft *vorzumachen*.

Personen mit SCH nehmen wenig soziale Kontakte auf: Daher fehlen ihnen auch in aller Regel soziale Trainingsmöglichkeiten; und damit weisen sie oft (starke) soziale Kompetenzdefizite auf. Anders als bei Selbstunsicheren gehen die Defizite manchmal so weit, dass sie soziale Regeln nicht (gut) kennen und soziale Interaktionen nicht verstehen, was wiederum ihr Vermeidungsverhalten verstärkt.

Bei Daniel merkt man diese (leichten) Kompetenzdefizite manchmal: Dagobert weist als erfolgreicher Narzisst natürlich überhaupt keine sozialen Kompetenzdefizite auf.

Schizoide nehmen soziale Kontakte auf, wenn sie es müssen, wirken dann aber oft auf andere hölzern, unbeholfen und manchmal „arrogant“ (was meist eine Fehlinterpretation ihrer Unsicherheit ist). Ihr Sozialverhalten ist z.T. Ausdruck dieser Defizite, z.T. aber auch Ausdruck der Strategie, andere auf Distanz zu halten: Sie gehen in Interaktionen und zeigen dabei oft keinen affektiven Ausdruck. Sie lächeln nicht, reagieren nicht auf das Lächeln anderer, zeigen keine Mimik, reduzierte Gesten u.Ä. Auf Interaktionspartner wirken sie dann wie „Zombies“, was diese stark verunsichert und dazu verleitet, den Kontakt mit den Personen zu meiden.

Ganz so ausgeprägt ist es bei Daniel zwar nicht, man sieht ihm aber manchmal eine gewisse Unbeholfenheit an. Dagobert neigt dagegen überhaupt nicht zu mangelndem emotionalen Ausdruck.

Sie machen ausgedehnte Aktionen allein, und selbst wenn sie in einer Beziehung sind, ist es für sie wichtig, immer wieder Aktionen ohne den Partner zu machen; sie empfinden Alleinsein oft nicht als aversiv und nicht als „Einsamkeit“; sie hassen Gemeinschaftsaktivitäten wie Schulausflüge, Betriebsfeste oder gar Massenveranstaltungen.

Das ist bei Daniel sehr deutlich zu sehen: Er scheint seine Aktionen allein in aller Regel zu genießen und fühlt sich durch andere auch oft gestört.

Personen mit einem schizoiden Stil haben zwar Kontakte und auch Partnerschaften, genießen es jedoch, allein zu sein; sie haben nur wenige Freunde ,und obwohl sie oft durchaus hohe

soziale Kompetenzen aufweisen können, mögen sie Veranstaltungen wenig, auf denen sich mehr als 4 Menschen aufhalten, insbesondere wenn sie diese nicht kennen.

Sie beobachten andere und nehmen wahr, dass diese Beziehungen haben und sich in diesen wohlfühlen; dies kann eine diffuse Sehnsucht und diffuse Unzufriedenheit auslösen. In der Realität bemerken sie auch oft, dass sie doch weniger gut klarkommen, als sie glauben wollen.

Eine Person mit SCH hat starke Zweifel an ihrer Attraktivität für andere: Sie geht davon aus, dass „Beziehungen im Grunde nichts bringen“ und eher unangenehm, belastend und nicht förderlich oder angenehm sind. Sie vermeidet daher Beziehungen und verlässt sich lieber darauf, selbst am besten klarzukommen und sich auf sich selbst am ehesten verlassen zu können.

Dadurch entsteht etwas, was ich als *Flucht in die Autonomie* bezeichnen möchte. Tatsächlich haben die Klienten mit schizoider Persönlichkeitsstörung gar kein echtes Bedürfnis nach Autonomie; sie wählen die Autonomie nicht, weil sie sie möchten und schätzen. *Sie wählen die Autonomie vielmehr deshalb, weil ihnen nichts anderes übrig bleibt*: Beziehungen sind eher aversiv, in Beziehungen kann man sich auf Partner nicht verlassen; Beziehungen sind kalt und unerfreulich; man bekommt eh keine Hilfe und Unterstützung. Also bleibt einem nichts anderes übrig, als auf sich allein gestellt zu leben und alles zu tun, um sich auf sich selbst verlassen zu können. *Man muss autonom sein*; jede Alternative ist eindeutig unangenehm, unsicherer, unberechenbarer. Dieses hohe Ausmaß an Autonomie ist sehr deutlich bei Dagobert: Autonomie ist geradezu ein Lebensprinzip. Er bestimmt vollkommen selbst über sein Leben, seine Entscheidungen etc.

Nicht ganz so ausgeprägt, aber dennoch auch erkennbar, ist es bei Daniel.

Darüber hinaus praktizieren die Klienten mit schizoider Persönlichkeitsstörung auch noch eine *Saure-Trauben-Strategie*: Da Beziehungen nichts bringen und eigentlich negativ sind, man aber eigentlich eine Sehnsucht nach Beziehungen hat, löst man dieses Dilemma, indem man sich selbst ein Image aufbaut, das heißt:

- Ich brauche keine Beziehungen.
- Ich komme sehr gut alleine klar.
- Ich will gar keine Beziehungen.
- Ich will alleine bleiben.

Und daraus resultiert das typische Bild des Klienten mit einer schizoiden Persönlichkeitsstörung: Der Cowboy, der in den Sonnenuntergang reitet, im Monument Valley bei Pferden und Hunden lebt, sich von Bohnen ernährt und sagt: „Come to where the flavor is.“ Damit ist das Image perfekt.

Ein solches Image wird von Dagobert, vor allem unter Rückgriff auf seine „Klondyke-Abenteuer“ stark gepflegt: Er ist der „lonesome ranger“, der allein bestens klar kommt und der natürlich keinerlei Hilfe braucht (sein tatsächliches Handeln falsifiziert dieses Image ständig, das hindert Personen jedoch meist in keiner Weise daran, das Image dennoch aufzuerhalten – Dagobert ist da keine Ausnahme!).

## Die selbstunsichere Persönlichkeitsstörung

### Beschreibung

Die selbstunsichere Persönlichkeitsstörung (SU) ist eine Nähe-Störung: Die Personen wollen Kontakt und Beziehungen, trauen sich aber nicht, Beziehungen aufzunehmen (daher wird die Störung auch als ängstlich-vermeidende Persönlichkeitsstörung bezeichnet). Die Personen sehen, dass sie sich selbst durch ihre Störung (stark) behindern. Sie ist auch die am wenigsten manipulative Störung (Sachse, Fasbender & Sachse, 2014).

Im Prinzip geht es immer um die Frage, ob die Person *wesentliche soziale Erwartungen* erfüllen kann. Aufgrund ihrer Schema-Annahmen geht sie davon aus,

- dass sie als Person oder in ihrem Handeln wesentliche soziale Erwartungen *nicht* erfüllen kann,
- dass andere Personen dies bemerken und negativ bewerten,
- dass diese Bewertung zu Abwertung und Ablehnung führt,
- und dass diese soziale Missbilligung bis hin zu sozialem Ausschluss zur Folge hat.

Soziale Bewertung oder Abwertung lösen (massive) Unsicherheit und Scham aus: Den Personen ist eine solche Situation hochgradig peinlich; die Antizipation von Bewertung oder Abwertung löst Unsicherheit und Angst und damit starkes Vermeidungsverhalten aus (daher auch die Bezeichnung „avoidant personality disorder“).

Die Personen vermeiden es, auf Leute zuzugehen, sich „zu zeigen“, Smalltalk zu machen. Gehen sie auf eine Fete, nehmen sich ein Glas Sekt, stellen sich an die Wand und nehmen die Farbe des Hintergrundes an. Sie tun dies, weil sie annehmen, dass in sozialen Situationen Fehler schnell auffallen und man Fehler auch nicht mehr rückgängig machen kann: Ein falscher Joke zur falschen Zeit kann nicht mehr korrigiert werden; eine deutliche Unsicherheit wird bemerkt und kann nicht mehr kompensiert werden: Daher ist es besser, gar nichts zu tun, als für alle sichtbare Fehler zu machen.

Die Personen mit allgemeiner SU sind extrem stark darauf fokussiert, was ihre Defizite sind und was sie alles falsch machen können: Damit fokussieren sie völlig auf negative Aspekte und damit verlieren sie eigene Stärken und Ressourcen völlig aus dem Blick.

Eine Person mit SU hat oft von sich selbst (starke) *negative Attraktivitätsannahmen*: Sie hält sich für nicht gut aussehend (bis abstoßend), für einen Langweiler, hat den Eindruck, potenti-

ellen Partnern nichts zu bieten zu haben. Sie hält sich für ungeschickt im Umgang mit potentiellen Partnern und denkt, dass sie sich bei der Kontaktaufnahme blamieren wird.

Bei Donald sieht man derartige Unsicherheiten in ausgeprägter Weise; da Dagobert kaum mit Frauen interagiert, ist dies bei ihm nicht ganz so auffällig. Falls er aber mit Frauen interagiert, die ihm wichtig sind, sieht man solche Tendenzen auch bei ihm.

Oft weisen die Klienten massive *Katastrophenphantasien* darüber auf, was passieren kann/wird, wenn sie sich blamieren: Sie gehen nicht einfach davon aus, dass sie „einen Korb kriegen“; sie nehmen vielmehr an, dass sie in der Disko eine Frau ansprechen und die so etwas sagt wie: „Haben Sie heute schon mal in den Spiegel geschaut?“ Oder sie laden eine Frau zum Essen ein und die gibt ihnen anschließend ihre Nummer – die sich im Anschluss aber als Nummer der Telefonseelsorge entpuppt.

Was die Klienten mit SU vor allem auszeichnet, sind *massive selbsterfüllende Prophezeiungen*: Die Klienten verhalten sich aufgrund ihrer Schemata und der daraus resultierenden Angst sozial ungeschickt: Sie gehen auf eine Party, nehmen aber nicht Kontakt auf, sondern vermeiden Aufmerksamkeit; sie stellen sich an eine Wand, machen mimisch und gestisch einen abweisenden Eindruck. Dadurch nimmt dann auch niemand Kontakt zu ihnen auf und sie verlassen die Party unverrichteter Dinge. Ihren Misserfolg attribuieren sie aber nicht auf ihr ungünstiges Handeln, sondern auf ihr schlechtes Aussehen etc., wodurch sie ihre Schemata wieder bestätigt sehen. Da sie dies ständig tun, muss man therapeutisch damit rechnen, dass sie vielfach „bestätigte“, *also extrem hartnäckige Schemata aufweisen*.

Eine Person mit SU glaubt von sich, nicht sozial kompetent und nicht sozial akzeptabel zu sein. Sie glaubt, für andere keine positiven Eigenschaften zu haben und sich sozial zu blamieren.

Sie nimmt auch an, von anderen abgewertet, abgelehnt und sozial isoliert zu werden.

Und konsequenterweise vermeidet sie dadurch soziale Kontakte aus Angst vor Ablehnung, obwohl sie im Grunde sehr gerne Kontakt hätte.

Die Person gibt wenig von sich preis, vermeidet es, im Mittelpunkt zu stehen; sie taut aber auf, wenn andere die Initiative ergreifen und deutlich signalisieren, dass sie sich für die Person interessieren.

Mehr oder weniger starke selbstunsichere Tendenzen sehen wir bei Donald, Daniel und auch bei Dagobert.

Donald wird in seiner Tendenz, Daisy „anzubaggern“, ständig von seiner Selbstunsicherheit behindert: Er ist schüchtern, traut sich fast nie, wirklich die Initiative zu ergreifen und hat offenbar massive Angst vor Ablehnung und Abwertung. Daher weist Donald deutliche Selbstunsicherheit auf.

Aber auch bei Daniel sind solche Tendenzen sichtbar: Er interagiert nur selten mit Frauen, tritt aber nie in irgendeiner Weise selbstsicher auf und unternimmt auch praktisch nie etwas, um potentielle Partnerinnen kennen zu lernen.

Interessanterweise erkennt man jedoch auch bei Dagobert solche Tendenzen (statistisch ist eine sogenannte „Co-Morbidität“ von Narzissmus und Selbstunsicherheit relativ häufig!): Da er nur selten privat mit Frauen zu tun hat, ist die Tendenz meist verborgen. Sehr deutlich wird sie aber in der Interaktion mit „der schönen Nelly“: Dagobert interagiert wie ein schüchterner Schuljunge, wird rot, weiß nicht, was er sagen soll etc.: Offenbar ist er von seiner Attraktivität als männliche Ente überhaupt nicht überzeugt!

## Die psychopathische Persönlichkeitsstörung

### Beschreibung

Ein psychopathischer Stil (PSY) ist relativ verbreitet und er ist wichtig, er stellt jedoch unter allen Stilen eine Besonderheit dar: Viele Funktionsaspekte, so muss man aus Forschungsergebnissen schließen, kommen nicht durch psychologische, sondern durch neuropsychologische Prozesse zustande, d.h. stark vereinfacht gesprochen: Viele Funktionen des PSY sind ein „Hardware-“ und kein „Software“-Problem. Daher ist der psychopathische Stil auch nur recht wenig beeinflussbar, auch Coaching oder gar Psychotherapie weist hier nur sehr begrenzte Ergebnisse auf (Dutton, 2012; Lelord & André, 2009; Oldham & Morris, 2010; Vaknin, 2008).

Für Interaktionspartner ist das jedoch letztlich gleichgültig: Sie müssen sich trotzdem auf die Person einstellen und mit ihr „klarkommen“.

Personen mit PSY zeichnen sich vor allem dadurch aus, dass sie nur wenige oder keine *sozialen Normen* aufweisen, also *keine* Normen der Art:

- Schädige andere nicht.
- Tue anderen nichts an.
- Beeinträchtige andere nicht etc.
- Sei solidarisch mit anderen.
- Sei hilfreich und unterstütze andere.

Da ihnen Normen dieser Art weitgehend fehlen, können sie in ihrem Verhalten auch relativ skrupellos sein – ohne ein „schlechtes Gewissen“ oder Reue zu empfinden.

Da sie außerdem nur ein geringes Angstniveau aufweisen, können sie, von ihren eigenen Standards her, sehr viel tun, was Personen mit einem Norm-System nicht tun können: Sie können andere ausbeuten, Intrigen spinnen, anderen schaden etc., ohne dass es ihnen nennenswert etwas ausmacht.

Und das verleiht ihnen in vielen sozialen Kontexten erhebliche Vorteile: *Allerdings nur dann, wenn es ihnen gelingt, sich sozialen Regeln anzupassen.*

Gelingt ihnen das nicht, so werden sie schnell sozial auffällig und sogar kriminell: Diese PSY werden als „erfolgreiche Psychopathen“ bezeichnet.

„Erfolgreiche Psychopathen“ entwickeln die Fähigkeit,

- soziale Regeln und Konventionen zu erkennen und zu verstehen,
- zu erkennen, dass es in der Gesellschaft vorteilhaft ist, sich nach solchen Regeln zu richten,
- sich selbst so weit zu kontrollieren, dass sie sich (zumindest äußerlich) diesen Konventionen anpassen können und auf diese Weise nicht stark auffällig werden,
- sozial kompetent sein: sie können oft charmant, höflich und freundlich sein und so andere für sich einnehmen,
- andere hochgradig zu manipulieren und dann relativ skrupellos auszunutzen.

Erfolgreiche PSY weisen häufig die Fähigkeit auf, sich stark auf einen Inhalt oder eine Aufgabe zu *fokalisieren*: Sie konzentrieren alle Ressourcen darauf, sodass sie die Aufgabe meist (bei entsprechender Kompetenz) sehr gut bewältigen. Allerdings hat die starke Fokalisierung oft auch einen Nachteil: Manche PSY können Multi-tasking-Aufgaben deutlich weniger gut als vergleichbar intelligente Personen: Sie haben Schwierigkeiten, ihre Ressourcen „zu verteilen“.

Weisen erfolgreiche Psychopathen noch ein hohes Intelligenz- und Kompetenz-Niveau auf, können sie beruflich *extrem* erfolgreich werden (oft noch erfolgreicher als NAR!); und wenn sie es schaffen, ihre Skrupellosigkeit gut zu tarnen, zu rechtfertigen und dabei nicht mit dem Gesetz in Konflikt zu kommen, können sie auch lange erfolgreich bleiben.

Personen mit PSY sind stark anerkennungs- und autonomie-motiviert: Sie wollen positives Feedback über ihre Person und sie wollen nicht durch andere kontrolliert oder bevormundet werden.

Sie halten sich für kompetent, schlau und cool.

Das stark positive Selbst-Schema führt zu einer hohen Selbst-Effizienz-Erwartung: Die Person glaubt, dass sie gute Handlungen generieren kann und dass diese Handlungen in der Realität gute Effekte erzielen werden.



Und damit hat sie ein hohes Zutrauen in sich selbst: Dies wirkt sich positiv auf Motivation aus, die Person nimmt Herausforderungen an und kann viel leisten; sie trifft schnelle Entscheidungen und geht (hohe) Risiken ein.

Sie ist (anders als NAR) aber kaum von Selbstzweifeln geplagt oder behindert.

Sie empfindet sich als hochgradig selbstbestimmt und hat kaum den Eindruck, anderen Rechenschaft schuldig zu sein: Das gibt ihr ein maximales Ausmaß von Handlungsfreiheit.

PSY weisen spezielle Arten von Beziehungsschemata auf. Diese beziehen sich vor allem darauf, dass man sich Beziehungen zunutze machen kann. Annahmen sind z.B.:

- Beziehungen sind nützlich.
- Man kann sich Beziehungen gut zunutze machen.
- Andere lassen sich manipulieren und ausnutzen.

Andererseits findet der PSY Beziehungen aber auch nicht wirklich existentiell wichtig: Er braucht sie nicht zum Leben, er braucht sie, um ihm nützlich zu sein. Er bindet sich aber meist nicht wirklich an andere Personen.

Aus der Sicht der Person sind Beziehungspartner nützliche Figuren, die man einsetzen kann, solange man sie braucht und die man austauschen kann, wenn man sie nicht mehr braucht.

Damit wird die Person kaum durch Beziehungen oder durch Beziehungsverpflichtungen behindert.

## **Manipulation**

Personen mit PSY sind *Meister der Manipulation*: Man muss annehmen, dass sie noch manipulativer sind als NAR oder HIS.

Eine wichtige Voraussetzung dafür, jemanden effektiv manipulieren zu können, ist, ihn gut zu verstehen: Man muss in der Lage sein, sich schnell ein gutes Bild vom Gegenüber zu machen, um genau zu wissen, auf welche Strategien er reagieren wird.

Daher muss man in der Lage sein zu rekonstruieren,

- welche Ziele und Motive der andere hat und auf welche Art von Feedback er positiv reagieren wird;
- welche Annahmen jemand hat, was er glaubt und was ihm wichtig ist, um ihn „gut abzuholen“ und ihn nicht zu kränken;

- wo der andere empfindlich ist, auf was er gekränkt oder beleidigt reagiert, um „nicht in Fettnäpfchen zu treten“ usw.

Um das alles zu können, braucht man Empathie: Man braucht *kognitive Empathie*, um Annahmen, Ziele etc. des anderen gut verstehen und rekonstruieren zu können und man braucht *emotionale Empathie* (Einfühlung), um seine Empfindlichkeiten, Sehnsüchte etc. zu erspüren: Erfolgreiche PSY weisen meist diese Fähigkeiten auf.

Sie weisen aber noch eine andere wesentliche Fähigkeit auf: *Sie können Empathie sehr effizient abschalten*, wenn diese sie behindern könnte. Denn Empathie erzeugt Mitgefühl und Mitgefühl hindert einen daran, den anderen auszutricksen oder auszubeuten; daher ist Empathie bei der Verfolgung mancher Ziele (stark) hinderlich. Und dann ist es wichtig, die Empathie einfach abschalten zu können: Neuropsychologische Untersuchungen zeigen, dass PSY dies sehr gut können.

Es wird deutlich, dass Gustav Gans die Kriterien einer psychopathischen Persönlichkeitsstörung erfüllt: Er weist keine sozialen Normen auf, hat praktisch nie ein „schlechtes Gewissen“; er beutet andere ohne jeden Skrupel aus und ist ein „Sozialschmarotzer“. Er hat nie gearbeitet, verlässt sich auf sein Glück, übernimmt nie für irgendetwas Verantwortung und handelt auch nie sozial. Er ist arrogant, manipuliert in hohem Maße alle Interaktionspartner, ist hochgradig intrigant und egoistisch.

Andererseits ist er aber ein „erfolgreicher Psychopath“ oder wie Sherlock Holmes (in der Fernsehserie) von sich selbst sagt: Ein „hochfunktionaler Soziopath“. Er kann sehr charmant sein, andere von sich einnehmen, anderen vormachen, er kümmere sich, sei besorgt etc. Er kennt soziale Normen durchaus und kann sich (wenn er das will) an diese anpassen. Daher ist er kein Krimineller, sondern ein „normaler Bürger“ und fällt eigentlich nur durch sein unverschämtes Glück auf. Nur die, die ihn näher kennen (wie die Ducks), wissen, was sie wirklich von ihm halten müssen und die brauchen oft hohe Emotionsregulationsfähigkeiten, um nicht auf ihn einzuprügeln.

### 5.3.3 Dagobert Duck

#### 5.3.3.1 Allgemeine Charakterisierung

Dagobert Duck ist der Prototyp eines *erfolgreichen Narzissten*: Er ist hochgradig erfolgs- und leistungsorientiert und da er ebenfalls hoch intelligent und kompetent ist, ist er auch tatsächlich extrem erfolgreich. Er verfügt über eine „goldene Nase“ (70): Er findet ohne jede Mühe in der Wüste Silber-Adern, Gold, Uran, Öl, Platin und andere wertvolle Mineralien.

Er ist in sehr hohem Maße mit Arbeit (Geldverdienen) beschäftigt, ist jedoch auch (wie viele erfolgreiche Narzissten) hochgradig hedonistisch: Er weiß, ein gutes Leben (großes Haus, großes Auto, Butler (133, 296), eigenes Flugzeug, eigenes Schiff etc.) durchaus zu schätzen.

Und als ein spezielles Vergnügen gönnt er sich oft ein Geld- oder Gold-Bad (9): „Es ist mir ein Hochgenuss, wie ein Seehund hineinzuspringen und wie ein Maulwurf darin herumzuwühlen und es in die Luft zu schmeißen, dass es mir auf die Glatze prasselt.“ Nach einem Goldbad fühlt sich Dagobert „für den ganzen Tag erfrischt“ (236).

Er umgibt sich mit Statussymbolen, macht aber auch deutlich, dass er es nicht nötig hat, sich an Konventionen zu halten: Er trägt alte Klamotten, ignoriert Einladungen, lädt von sich aus kaum je Leute ein. Man würde ihn grob als einen „Individualisten“ bezeichnen (Sachse, 2004c).

Er nutzt fast jede sich bietende Gelegenheit auf ein Abenteuer, wobei diese sehr oft (wie für NAR typisch) mit geschäftlichen Aktivitäten in Zusammenhang stehen.

Zu Beginn der Erzählungen über ihn war er stark grießgrämig und misantropisch (133, 264, 288): Er charakterisiert sich durch den Satz: „Ich kann niemand leiden und mich kann auch niemand leiden. Er ist eben „Scrooge“ (Dickens, 1998). Aber schon in der gleichen Geschichte erweist er sich als großzügig und sucht Ausreden, um freundlich sein zu können („für jemanden, der Mut hat, könnte ich mich erwärmen; jawohl, das könnte ich“).

Danach entwickelt er sich im Laufe der Erzählungen zu einem freundlichen, sympathischen, aber distanzierten alten Herrn, der Humor hat und durchaus selbstironisch sein kann (53); der jedoch in hohem Maße weiß, was er will, der stark handlungsorientiert ist, schnelle Entscheidungen trifft und auch hohe Risiken eingeht. Sein Humor wird sehr deutlich, als er versucht, das Weihnachtslied „On the first day of Christmas...“ real nachzustellen (236): Völlig eupho-

risch stellt er acht melkende Maden etc. sowie ein Rebhuhn in einem Birnbaum zusammen: Donald, von einem Stier k.o. geschlagen, wacht „nach längerer Denkpause“ auf und wundert sich über Onkel Dagoberts Einsatz.

Er weiß durchaus, *andere stark für sich einzuspinnen* und sie auch auszunutzen: Donald und die Kinder lässt er zu Niedriglöhnen arbeiten und erpresst sie oft auch emotional, sich auf seine Abenteuer einzulassen.

Auch Daniel Düsentrieb spannt er oft ein, wobei man vermuten kann, dass auch dieser sich mit minimalen Aufwandsentschädigungen abfinden muss. Selbst seine Schwester beutet er zuweilen aus, obwohl Oma Duck ihm noch am ehesten Paroli bieten kann.

Obwohl er ein waschechter Narzisst ist, so ist er doch eindeutig *kein Psychopath*: Er hat ein Gewissen, verfügt über soziale Normen und lässt daher manchmal durchaus „etwas springen“; manchmal kümmert er sich um andere und um Tiere und ist auch fürsorglich. Ist er großzügig, dann werden diese guten Gaben dann manchmal so getarnt, als hätte man sie ihm „abpressen“ müssen, das ist aber oft nicht glaubhaft.

Allerdings ist er manchmal durchaus intrigant: Als er die Häuser von Donald und dessen Nachbarn erwerben will, diese aber nicht verkaufen wollen, gaukelt er ihnen vor, auf den Grundstücken und in den Häusern seien Schätze versteckt, sodass Donald und sein Nachbar ihre Häuser und Grundstücke selbst verwüsten (55). Die Kinder entlarven den Schwindel und daraufhin stellt Dagobert den Originalzustand wieder her: Er übernimmt für sein Handeln durchaus Verantwortung.

Anders als viele andere Narzissten neigt Dagobert nicht dazu, mit seinem Reichtum anzugeben: Er bleibt oft bescheiden, obwohl er viel stärker „auf den Putz hauen könnte“. Er geht davon aus, dass ganz Entenhausen ihn kennt, dennoch erscheint er nur sehr selten im Fernsehen oder im Radio: Er neigt nur wenig zur Selbstdarstellung.

Das wird auch deutlich, als er einen Rancher in Texas besucht (125): Dieser gibt die ganze Zeit mit seinem Reichtum an, den Dagobert aber nicht kommentiert. Erst ganz zum Schluss sagt er, eher beiläufig: „Mein Name ist Duck. Dagobert Duck. (Klingt wie: „Bond. James Bond.“) Mir gehört unter anderem die Bank, die Ihnen das Geld zum Ankauf Ihres Besitzes geliehen hat.“ Dies beeindruckt den Angeber von Rancher und er wirkt eher kleinlaut.

Die Auseinandersetzungen mit den Panzerknackern können ihm zwar den Schlaf rauben, im Grunde aber weiß er, dass er den „Beagle Boys“ überlegen ist und oft ist die Auseinandersetzung eine Art Wettstreit darum, wer besser ist.

Dagobert ist offensichtlich hoch intelligent: Er hat, soweit man weiß, kein akademisches Studium abgeschlossen, er kann aber die kniffligsten Probleme lösen und verfügt über spezifisches Wissen (über Geld, Finanzen, Wirtschaft, Edelsteine etc.); er weist aber auch eine beträchtliche Allgemeinbildung auf.

Und er ist extrem clever: Als er gegen den Maharadscha von Stinkadore (!) ein Pferderennen verliert und sein Gewicht in Diamanten verlieren soll, lässt er sich mit Helium aufblasen, sodass er kein einziges Gramm auf die Waage bringt (330).

Dagobert regt sich zwar relativ leicht auf, lässt sich aber nur sehr selten wirklich aus der Ruhe bringen, sodass er eine echte psychische Krise erlebt (308).

Neben dem erfolgreichen Narzissmus weist Dagobert Duck noch eine deutliche schizoide Persönlichkeitsstörung auf: Er geht keine tiefere Bindung ein, vermeidet es, sich eine Partnerin zu suchen, weicht entsprechenden weiblichen Angeboten systematisch aus. Er ist hochgradig autonom, aber man hat den Eindruck, dies (zumindest teilweise) sei eine „Flucht in die Autonomie“.

Manchmal lässt er sogar einen leicht histrionischen Zug erkennen: So schildert er z.B. vor einer Gruppe von Pfadfindern (130) seine Erlebnisse beim Goldsuchen in äußerst dramatischer und stark übertriebener Weise und scheint die Aufmerksamkeit der Zuhörer sichtlich zu genießen.

### **Schizoide und selbstunsichere Tendenzen**

Es gibt nur sehr wenige Tales, die sich mit der Beziehung von Dagobert zu Frauen befassen.

Dagobert zeigt viele Kriterien einer schizoiden Persönlichkeitsstörung. Solange man ihn in den Tales nennt, ist er Single; und er unternimmt buchstäblich nichts, um den Zustand zu beenden: Er sucht keine Partnerinnen, sucht keine Clubs oder Diskos auf, in denen man welche

kennenlernen kann o.ä. Vielmehr weicht er Avancen von Frauen (wie Gitta Gans) systematisch aus, sie sind ihm offenbar ausgesprochen lästig. Und er macht auch nicht deutlich, dass er in irgendeiner Weise unter seinem Single-Status litte.

Dagobert ist jedoch deutlich weniger schizoid als Daniel Düsentrieb: Anders als dieser macht er nur sehr wenige Aktionen allein: Fast immer wird er von Donald und den Kindern begleitet.

Im Grunde zeigt er manchmal aber auch Züge einer selbstunsicheren Persönlichkeit: Und zwar im Sinne „spezifischer“ Selbstunsicherheit (Sachse, Fasbender & Sachse, 2014), d.h. er ist unsicher, was seine Attraktivität für Frauen betrifft und die Anwesenheit von Frauen, die er attraktiv findet, macht ihn „schüchtern“. (Denn ansonsten ist er in sozialen Kontakten keineswegs unsicher, gehemmt oder in irgendeiner Weise sozial inkompetent!)

Sehr deutlich wird dies in der klassischen Geschichte „Wiedersehen mit Klondike“ (103): Weil Dagobert unter „Gedächtnisschwäche“ leidet, erhält er vom Arzt ein spezielles Medikament. Unter dessen Einfluss erinnert er sich an den Goldrausch am Klondike und an „die schöne Nelly“ sowie an ein altes Geldversteck. Er beschließt, noch einmal nach Dawson City aufzubrechen (die im irdischen Kontext heute eine schnuckelige Touristen-Stadt ist). Auf dem Weg dorthin erinnert er sich immer wieder an Nelly („Sie war schön wie eine Moosrose, aber ihr Herz war kalt wie Eis.“); dabei wird sehr deutlich, dass er damals in Nelly verliebt gewesen sein muss.

Auf dem Weg zu seinem Claim begegnet er dann wieder Nelly: Und er reagiert wieder schüchtern wie ein Teenager. Zwar traut er sich auch jetzt nicht, ihr nahezukommen, deichselt es aber so, dass sie seinen alten Schatz findet (tut aber so, als sei das aus Versehen passiert, da er seine Gedächtnis-Pillen nicht genommen habe, was aber nicht stimmt).

So traut er sich also nicht, mit seiner alten Flamme eine Beziehung aufzunehmen und im Grunde genommen will er das auch gar nicht, trotzdem aber ist er großzügig und überlässt Nelly einen großen Schatz: Im Grunde ist Dagobert gar nicht kaltherzig, skrupellos oder gewissenlos: Er ist eben *kein* Psychopath! Aber er möchte anderen gegenüber das Image aufbauen, er sei nicht „weich“, sondern clever und berechnend und auf seinen Vorteil bedacht. Obwohl dies oft auch stimmt, so stimmt es doch nicht durchgehend: Er ist manchmal weich, empathisch, auch mitfühlend und kann durchaus großzügig sein.

## **Geiz**

Der Geiz ist eine von Dagoberts herausragenden Eigenschaften: Er ist die „reichste Ente der Welt“, weigert sich jedoch oft, mehr Geld auszugeben, als unbedingt nötig ist.

Er selbst führt seinen Geiz auf seine schottische Abstammung zurück und empfindet den Geiz eher als eine positive Eigenschaft, er sieht seinen Geiz als Grundlage seines enormen Reichtums an. Schon beim Goldtausch hat er sein Gold nicht wie andere in Saloons verprasst, sondern nach Hause geschafft!

Sobald es jedoch daran geht, Konkurrenten wie einen Maharadscha auszustechen, kann Dagobert plötzlich sehr viel Geld ausgeben (60).

Dagobert übertreibt es aber manchmal mit dem Geiz, was wiederum zu hohen Kosten führen kann. So hat er einen alten Zwicker (183, 225) und sieht aufgrund dessen schlecht, ist aber zu geizig, sich einen neuen zu kaufen: Er rennt mehrfach durch eine geschlossene Glastür, ohne dadurch eines Besseren belehrt zu werden; auch das Auslösen einer Mine zur Sicherung seines Geländes bringt ihn nicht zur Vernunft (obwohl er wirklich lädiert aussieht!). Dann lädt er aber sein Geld, um es vor den Panzerknackern in Sicherheit zu bringen, nicht auf seiner Parzelle, sondern auf der der Panzerknacker ab, weil er die Nummern falsch abgelesen hat: Dies veranlasst ihn dann, eine neue Brille zu kaufen. Und dies aktiviert wieder seine Kreativität, mit deren Hilfe er die Panzerknacker schließlich bezwingt.

An einigen Stellen sieht man aber, dass sein Geiz sich offenbar auch durchaus in Grenzen hält:

- Er hat ein großes Privathaus.
- Er hat ein großes Ferienhaus in den Bergen.
- Er hat einen Butler, einen Chauffeur.
- Er fährt durchaus große Autos.
- Er hat ein Privatflugzeug und Privathubschrauber.

Mit einem Wort: *Er lebt nicht schlecht!* Er ist keineswegs ein Asket, sondern eher ein Hedonist. Und er hat ein großes Herz: Immerhin füttert er eine „Geldgeiß“ mit „castrolanischen Rubleniks“, einer Währung, die fast nichts wert ist (156), nennt sie aber „geldfressendes Untier“.

Gelegentlich neigt Dagobert auch dazu, Donald, Gustav und die Kinder auf ihre Tauglichkeit zu testen, auch im Hinblick darauf, ob sie als Erben in Frage kommen (12, 17, 295).

## **Risiko-Verhalten**

Dagobert geht (wie erfolgreiche Narzissten häufig) manchmal hohe Risiken ein (184, 242, 302) und trifft schnelle Entscheidungen, dabei hat er aber auch häufig einfach Glück (152).

Als er zufällig in eine Auktion gerät, wird eine Kugel von unbekanntem Material versteigert („Bombastium“; 211, 257). Ein Vertreter einer diktatorischen Macht versucht, sie mit aller Gewalt zu ersteigern; das fordert Dagobert heraus und er ersteigert die Substanz, ohne die geringste Ahnung zu haben, was man damit machen kann. Dadurch legt er sich aber mit dem unangenehmen (offenbar psychopathischen) Vertreter dieser unangenehmen Macht an, der ihm droht („Wir sehen uns wieder.“). Dagobert ist aber schwer einzuschüchtern („Eilt mir nicht.“). Da das Bombastium aber nicht schmelzen darf, beschließt Dagobert, es am Südpol aufzubewahren. Der Vertreter der unangenehmen Macht spürt ihn auf und versucht, ihm die Kugel abzunehmen: Inzwischen haben die Kinder aus Speiseeis eine zweite Kugel geschaffen und Dagobert gibt dem Fiesling (aus Versehen) die Speiseeiskugel. Die Ducks setzen den Weg in die Antarktis fort und vergraben die Kugel. Sie erfahren dann über Funk, dass das Bombastium extrem wertvoll ist, doch der wieder auftauchende Fiesling verbrennt das Buch mit den Koordinaten. Das Bombastium scheint verloren, doch ein Pinguin, der sich in die Bombastium-Kugel verliebt hat, findet instinktiv die vergrabene Kugel wieder und erhält dafür jedes Jahr von Dagobert ein Pinguin-Ei.

Dagobert füllt eine Kanone mit sehr viel Pulver (46), um sich zu schützen und stattet sie mit einem Selbst-Zünd-Mechanismus aus: Dann vergisst er diesen aber, betritt einfach sein (so gesichertes) Büro und löst den Schuss aus. Die Kugel wird von Matratzen reflektiert und „knackt“ den Geldspeicher. Dagobert kann mit seinem Handeln manchmal auch „daneben liegen“.

Dagobert kann auch angesichts massiver Katastrophen durchaus Ruhe bewahren: So bricht aufgrund von Überlastung sein Geldspeicher ein (14) und sein gesamtes Geld verschwindet im Untergrund. Dagobert ist zwar schockiert, gerät aber nicht in Verzweiflung und entwickelt nach einer sehr kurzen Phase von Depression wieder kreative Lösungsideen.



Es wird wieder deutlich,

- dass Dagobert äußerst handlungsorientiert ist: er überlegt nicht lange, prüft nur die nötigste Information, bevor er sich entscheidet (und manchmal nicht einmal das!);
- dass er sich daher (extrem) schnell entscheiden kann (231);
- dass er mit solchen Entscheidungen hohe Risiken eingeht;
- dass er durchaus bereit ist, unkonventionelle Methoden anzuwenden (167);
- dass Dagobert auch mit zunächst scheinbar unsinnigen Entscheidungen letztlich richtig liegt;
- dass er clever ist, keine Angst vor Feinden und Auseinandersetzungen hat und Konflikte gut löst;
- dass er aber auch eine stark sentimentale, weiche Seite hat, die er oft kaschiert.

## **Abenteuerlust**

Dagobert lässt sich immer wieder von Neuem auf Abenteuer ein (173, 259, 260): Trotz seines hohen Alters scheint ihm die Herausforderung, in wilde, unerforschte Gegenden zu fahren, neue und gefährliche Plätze zu erkunden und sich mit wilden Tieren herumzuschlagen, mächtig Spaß zu machen:

- Dagobert lässt sich von einem alten Südstaaten-Rancher (P. Pork) dazu überreden, eine alte Wettfahrt von Flussschiffen (Raddampfer) auf dem Mississippi wieder aufzunehmen. Wetteinsatz ist ein altes Herrenhaus. Mit Hilfe von Donald und den Kindern hebt Dagobert ein altes Schiff und macht es wieder (sehr provisorisch!) fahrtauglich. Während der Wettfahrt müssen die Ducks dann mangels Brennstoff das gesamte Schiff verheizen. Da das Konkurrenz-Schiff jedoch sinkt, gewinnt Dagobert das Herrenhaus, das sich allerdings als eine Ruine erweist.
- Dagobert macht sich auf den Weg, um einen großen Smaragden zu finden und nach einigen Abenteuern findet er auch einen: Der rollt über sein Bein und bricht es ihm. Fazit von Dagobert: „Verlust und Gewinn, Freude und Schmerz halten sich immer die Waage.“ (29)
- In „eine windige Geschichte“ (45) träumt Dagobert von einer alten Goldmine und fährt mit Donald und den Kindern sofort los, sie aufzusuchen. Sie übernachten in einer Geisterstadt, die, ohne dass die Ducks es bemerken, nachts vom Wind auf die andere Seite des Tals geweht wird. Schließlich lüften die Ducks das Geheimnis und Dagobert findet in der alten Mine Gold.

- Dagobert lässt sich auch nicht davon abhalten, den „Spuk vom Gumpensund“ (131) persönlich zu untersuchen, obwohl sich erfahrene Detektive gruseln. Dabei deckt er eine Verschwörung der Panzerknacker auf und obwohl diese in der Mehrheit sind, kämpft er heldenhaft (zusammen mit Track). Donald und die beiden anderen Kinder befreien ihn und zusammen setzen sie die Bande matt.
- Dagobert lässt sich mit Donald auf eine Wette ein, dass Donald ihn heute schlagen würde, wenn beide noch einmal neu starten würden (289). Dagobert nimmt einen Job als Vertreter an, um ein Produkt in Asien (an der Seite von Donald) zu verkaufen, ohne zu wissen, dass es sich dabei um Riesen-Öfen handelt (das ist wirkliche Risikobereitschaft). Er macht sich dann mit Donald nach Asien auf („Koriam“); und obwohl Donald zuerst viel mehr Verkaufserfolge zu verbuchen hat, schlägt Dagobert ihn schließlich um Längen, denn er erhält ein Fass Gold.
- Dagobert sucht nach einem Beschäftigungsfeld, auf dem seine Firmen noch nicht tätig sind und bricht in die Wüste auf, um indianische Pfeilspitzen zu sammeln (294). Nach vielen Abenteuern finden sie die sieben Städte von Cibola, Orte, an denen ein schier unermesslicher Reichtum herrscht: Leider entfernen die Panzerknacker in ihrer Gier eine Statue (seit Indiana Jones weiß man eigentlich, wie vorsichtig man damit sein muss!) und daraufhin bricht die gesamte Stadt zusammen und verschüttet die Schätze.
- Dagobert lässt sich darauf ein, die Krone des Dschingis-Khan (163) zu finden: Dazu verpflichtet er Donald und die Kinder dazu, ihn zu begleiten. Sie treffen auf den „Schneemenschen“ und tricksen ihn schließlich mit einer Uhr aus, indem sie diese gegen die wertvolle Krone tauschen.
- Dagobert entdeckt, bei dem Versuch, in der Wüste etwas Wertvolles zu finden, eine Pyramide von „Ramses, der da genannt wird der reichlich Berappende“ (50).
- Um in den „archäologischen Club“ aufgenommen zu werden, macht sich Dagobert auf den Weg, die „Krone der Mayas“ zu finden (141) und gerät dadurch in einen Konflikt mit Mogelmann und Siebenlist, die das Gleiche wollen. Und die versuchen ihn, Donald und die Kinder zu töten. Die Ducks entkommen aber durch ihren Mut und ihre Intelligenz allen Nachstellungen und Dagobert erbeutet die Krone.
- Um „Gold, Silber, Nickel und Kupfer“ zu entdecken, begibt sich Dagobert „ins Land der Zwergindianer“ (181) und erlebt äußerst gefährliche Abenteuer.
- Dagobert wird von einem Hypnotiseur in ein früheres Leben zurückversetzt, in dem er angeblich einen Schatz vergraben hat. Er bricht auf, um diesen Schatz zu finden (122). Donald, ebenfalls hypnotisiert, sucht nach demselben Schatz und so gelangen die Ducks

erneut in massive Abenteuer. Letztlich finden sie aber nur eine leere Kiste (mit vertrockneten Kartoffeln!).

- Dagobert kauft billiges Land in den Sümpfen von Florida und erkundet sein neues Territorium (118). Dort entdeckt er die Quelle der ewigen Jugend und zwei Soldaten Pance de Leans, die durch das Wasser der Quelle jung geblieben sind. Leider kommt Dagobert nicht mehr dazu, das Wasser zu verkaufen, weil der Grundstücksmakler bei dem Versuch, den Sumpf trocken zu legen, auch die Quelle ausgetrocknet hat.
- Dagobert findet „König Salomos Schatzkammer“ (198) mit Diamanten in Fußball-Größe (!); leider will er aber seine Neffen durch eine Tierstimmen-Pfeife wiederfinden, mit der er alle gefährlichen Tiere der Umgebung anlockt, sodass die Ducks fliehen müssen.
- Dagobert sieht einen Schatz aus dem Trojanischen Krieg (192) und wird von der Hexe Gundel Gaukeley hypnotisiert, die die Kinder in Schweine verwandelt; letztlich ist die der Schläue von Dagobert und dem Mut von Donald und den Kindern aber nicht gewachsen.
- Dagobert macht sich auf, das Gold der Inkas zu finden (158), natürlich wieder mit Unterstützung von Donald und den Kindern. Sie laufen haarsträubend steile und steil abfallende Wege entlang, entkommen Fallen der Inka-Nachfahren („wieder eine Falle“); schließlich öffnen die Inkas eine Wasserfalle und der Wasserstrahl spült Donald in ein Kondor-Nest („Grüß Gott, Frau Kondor! Wie geht`s den werten Eiern?“).
- Dagobert will in das große Ölgeschäft einsteigen (170) gräbt in einer arabischen Wüste nach Öl. Er will das geförderte Öl in einem Talkessel zwischenlagern, wird von den geheimen Bewohnern des Kessels in derselben entführt und muss mit ansehen, wie sein Öl in den Kessel gepumpt wird: Wird er nicht rechtzeitig entdeckt, sterben er und alle Bewohner. Glücklicherweise schöpfen die Kinder Verdacht und entdecken Dagobert in letzter Minute.
- Auch wenn Dagobert aufgrund einer hinterhältigen Manipulation (240) seine Identität verliert, so ist er dennoch noch in der Lage, sich in einem Dschungel zurechtzufinden und schießt aus der Hüfte auf 100 Meter Entfernung genau in ein Loch.
- Dagobert lässt sich auf ein Schlittenhunderennen in Alaska ein (mit einem Leithund namens Barko, was stark an Balto, den berühmten Schlittenhund erinnert, der das Iditarol-Rennen begründete und dem die Alaskaner in Anchorage ein Denkmal setzten), bricht das Rennen ab, um sich um Barko zu kümmern und ihn unter Einsatz seines Lebens zu retten! Wiederum zeigt Dagobert seine weiche und fürsorgliche Seite (241).
- Dagobert will eine Münze zur wertvollsten Münze der Welt machen: Er kauft alle anderen Münzen auf und versenkt sie ihm Meer (252). Dann aber verliert er die wertvolle

Münze selbst (sie wird von einer Walze plattgefahren). Er entschließt sich, nach den anderen Münzen zu tauchen und findet Atlantis und Bewohner, die unter Wasser leben können. Um nicht verraten zu werden, wollen diese Tiefsee-Menschen die Ducks allerdings nicht wieder an die Oberfläche lassen: Mit Hilfe der Kinder gelingt den Ducks aber dann doch die Flucht.

- Bei dem Versuch, den Tartan der McDucks in Schottland zu finden und damit eine „Ahnenreihe“ zu definieren, gerät Dagobert (mit Anhang!) an den Hound of the Whishervilles (was natürlich an Sherlock Holmes erinnert; Conan Doyle, 2000) und trifft auf einen alten Gegner (331).
- Dagobert sucht einen Schatz in einem alten schottischen Schloss (286).
- Dagobert macht sich auf, den Stein der Weisen zu finden, der allerdings beginnt, ihn selbst in Gold zu verwandeln (296).

## **Dagobert und Donald**

Donald arbeitet oft für Dagobert, natürlich für einen sehr niedrigen Lohn (96, 97). Er lässt sich von Dagobert nach Strich und Faden ausbeuten; offenbar hat Donald eine große Angst vor Dagobert (ohne dass wirklich klar würde, warum genau!). Denn im Grunde genommen tut Dagobert Donald nichts: Er verfolgt ihn zwar oft mit der Drohung, Donald mit seinem Stock zu verprügeln, offenbar passiert tatsächlich aber nichts. Donald scheint Dagobert stark zu bewundern und ihn als eine Art „großes Vorbild“ anzusehen, das ihm extremen Respekt abnötigt. Nur im Traum ist die Beziehung zwischen Donald und Dagobert völlig anders (16).

Andererseits erweist sich Donald aber Onkel Dagobert gegenüber als hochgradig loyal: Donald ist immer zur Stelle, wenn Dagobert ihn braucht (z.B. 143). Dagobert braucht nur bei Donald anzurufen und der ist sofort zu allem bereit: Ob es darum geht, einen Schatz in einem alten Schloss aufzuspüren (4), oder ob Dagobert eine Goldmine ersteigern will (254).

Manchmal versucht Donald auch, Dagobert auszutricksen: So sucht Dagobert ein Grundstück mit „positivem Echo“ und Donald und die Kinder fälschen eins (und Gustav mischt auch mit); am Ende gewinnt jedoch, wie nichts anders zu erwarten, Dagobert (49).

Andererseits versucht Dagobert aber auch, Donald auszutricksen (274): So versucht er z.B. Donald Haus und Grundstück abzuluchsen und die Ducks mit Hilfe eines Irrlichts in die Flucht zu schlagen. Diese haben jedoch der Produktion dieses Wesens beigewohnt und be-

grüßen das Irrlicht mit den Worten: „Grüß Gott, Irrlichterinnen! Wie geht's Dir denn? Gleich bringen wir Deine Sumpfdotterblumen!“, woraufhin sich Irrlichterinnen die Schnauze leckt.

Bisweilen stellt Dagobert Donald an, um stellvertretend „für ihn zu jammern und zu klagen“ (46). Donald: „O je! O weh! Was soll ich tun? Mich fasst Verzweiflung! O Jammer und Not.“ Oder: „O je mine! Es ist ein Kreuz! Ooh! Ooh! Oweh!“ (175).

Bei Unternehmungen mit Onkel Dagobert riskieren Donald und die Kinder des Öfteren ihr Leben und nehmen Strapazen, Verletzungen und Risiken auf sich und retten dabei ihrerseits Dagobert das Leben, verarzten ihn, tragen ihn etc. (203, 254).

Nur selten gelingt es Donald, „den Spieß umzudrehen“ und Onkel Dagobert dazu zu bringen, sich auf seine Bedingungen einzulassen (204).

Treten Dagobert und Donald zu einem Wettkampf gegeneinander an, wie bei dem „Rennen der Oldtimer“, dann liefern sie sich eine Auseinandersetzung auf hohem Niveau (121, 212): Sie tricksen sich gegenseitig aus und spinnen Intrigen vom Feinsten, gewürzt mit kessen Sprüchen (Dagobert: „Ich habe Dir ja gesagt mein Junge, das Alter macht's nicht bei diesem Rennen.“, Donald, Dagobert austricksend, erwidert: „Sehr richtig! Hier entscheidet die Geschicklichkeit des Fahrers.“).

## **Dagobert und die Kinder**

Dagobert und die Kinder haben eine gute und recht entspannte Beziehung: Die Kinder respektieren Dagobert und Dagobert mag und respektiert die Kinder.

Dennoch werden auch die Kinder gelegentlich Opfer von Dagoberts Ausbeuter-Aktionen; anders als Donald wissen sie sich aber durchaus zu wehren oder abzugrenzen.

So fordern sie z.B. von Dagobert knallhart die Einhaltung eines Vertrages („Vielleicht solltest Du auch das Kleingedruckte lesen.“, 28).

Sie zwingen Donald, ihnen zuerst einen Chemiekasten zu schenken, ehe sie ihm das Versteck eines großen Goldklumpens verraten.

Und sie scheuen sich auch nicht, Dagobert um einiges Geld zu erleichtern, wenn es sich um einen guten Zweck handelt: So lassen sie sich ihre Geldrettungsaktion mit 100.000 Talern bezahlen, die sie den Kindern von Kummersdorf für eine Weihnachtsfeier spenden (14).

Dagobert kümmert sich aber auch herzlich um die Kinder: Als die Kinder im Auftrag von Onkel Dagobert mit diesem Weihnachten auf einem U-Boot sind, sorgt Dagobert dafür, dass sie dennoch Weihnachtsgeschenke bekommen (48).

Und die Kinder bewahren Onkel Dagobert oft vor Schaden und retten ihn auch gelegentlich (111).

### **Dagobert und Oma Duck**

Dagobert und Oma Duck sind offenbar Geschwister; und als solche haben sie eine recht gute Beziehung.

Sie sehen sich anscheinend nur relativ selten: Dagobert besucht Oma gelegentlich; umgekehrt ist Oma aber nur sehr selten bei Dagobert (118).

Der Umgang der beiden miteinander ist respektvoll; offenbar mögen sie sich. Was Dagobert jedoch nicht davon abhält, auch Oma Duck gelegentlich für seine Zwecke einzuspannen.

So kauft Dagobert bei Oma ein (164) und verliebt sich bei der Gelegenheit in ein Huhn („Emilie“), das er rührend umsorgt. Hier zeigt Dagobert auch wieder seine histrionischen Tendenzen: Angeblich rutscht er auf einem Teppich aus und muss von Oma gepflegt werden; Oma lässt sich einwickeln, die Kinder durchschauen ihn jedoch.

### **Dagobert und Daniel Düsentrieb**

Dagobert und Daniel haben gelegentlich Geschäftsbeziehungen; sie scheinen sich gegenseitig zu respektieren, was Dagobert allerdings auch hier nicht daran hindert, Daniel öfter mal einzuspannen und für relativ geringes Endgeld für ihn arbeiten zu lassen (318).

### **Dagobert und die Panzerknacker**

Ein besonders wichtiger Teil des Lebens von Dagobert Duck besteht in dem Kampf gegen die „Panzerknacker“: Deren Lebensaufgabe besteht darin, Dagobert sein „schwerverdientes“ Geld abzujagen. Anscheinend machen die Panzerknacker tatsächlich nichts anderes, als über Dagobert und sein Geld nachzudenken und zu versuchen (wenn sie gerade nicht im Gefängnis sind!), Dagobert das Geld abzunehmen. Sie sind damit „die großen Gegenspieler“ von Dagobert (120, 155, 243).

Sie bemühen sich dabei mit allen Mitteln, Dagobert um sein Geld zu erleichtern:

- Sie bohren den Geldspeicher an.
- Sie kundschaften ihn aus, bespitzeln ihn und rauben ihn aus (258).
- Sie versuchen, seine Geld- und Goldtransporte auszurauben (175).
- Auch wenn Dagobert seinem klassischen Geldspeicher abschwört und neue Tresore baut (23), z.B. in Form eines „Kugeltanks“, lassen sich die Panzerknacker nicht von Versuchen abhalten, Onkel Dagobert das Geld zu entwenden, z.B. mit Hilfe des genialen „Lochstößels“ (24).

Was aber auch immer die Panzerknacker auch versuchen, in fast allen Fällen gewinnt Dagobert: Er ist schlauer, gerissener, er trickst sie letztendlich doch aus (276).

So lagert er seine Taler in einen See aus, bevor die Panzerknacker den Geldspeicher öffnen; allerdings spielt ihm dann sein Hang, im Geld zu baden, einen Streich (9): Er häuft im See eine Insel von Talern an, die dann leider von den Panzerknackern entdeckt wird. Nach vielen Versuchen sabotieren die Panzerknacker dann den Damm, der See läuft trocken und die Panzerknacker haben das Gold. Dann aber trickst der alte Duck die Panzerknacker doch wieder aus: Er springt in sein Gold; die Panzerknacker wollen es nachmachen, da ihnen jedoch die Übung fehlt, hauen sie sich, bei dem Versuch, ins Gold zu springen, gefährlich die Köpfe an.

### **Dagobert und Mc Moneysack**

Ein weiterer großer Gegenspieler von Dagobert ist Mc Moneysack: Mc Moneysack wetteifert des Öfteren mit Dagobert um den Titel „Reichster Mann der Welt“ (160, 171, 309).

Anders als Dagobert ist McMoneysack ein recht fieser, recht humorloser Zeitgenosse, man kann ihn in Verdacht haben, ausgeprägte psychopathische Tendenzen zu haben (248).

Mc Moneysack versucht aber auch, Dagobert zu sabotieren und ihn an lukrativen Geschäften zu hindern, wie z.B. am Kauf einer Goldmine (254).

Schließlich lässt sich Dagobert darauf ein, sein Vermögen direkt mit dem von McMoneysack zu vergleichen: Es läuft dann darauf hinaus, dass der den Titel „Reichster Mann der Welt“ gewinnt, der die meisten Fäden gesammelt hat (!). Man legt die Fäden quer durch Afrika aus (!) und schließlich gewinnt Dagobert mit einem Faden Vorsprung (278).

### **Dagobert und Klaas Klever**

Klaas Klever ist ein weiterer Gegenspieler von Dagobert: Er scheint fast ähnlich reich zu sein wie Dagobert und seine Unternehmen stellen eine heftige Konkurrenz zu Dagobert dar.

Klaas Klever ist gerissen, aber nicht halb so psychopathisch wie McMoneysack: Er stellt daher für Dagobert keine ernsthafte Bedrohung dar (334, 335).

Interessanterweise liefern sich Klaas und Dagobert häufig sehr handfeste Auseinandersetzungen, anders gesagt: Sie prügeln sich wie Schuljungen.

Auch wenn er „clever“ heißt, so ist er Dagobert intellektuell nicht gewachsen und so trickst Dagobert ihn immer wieder erfolgreich aus (336).

### **Dagobert und Gitta Gans**

Gitta Gans ist eine glühende Verehrerin von Dagobert: Sie möchte eine enge Beziehung zu Dagobert, baggert ihn heftig an und macht ihm sehr deutliche Beziehungsangebote (332, 339, 340). Gitta ist wie Daisy hochgradig histrionisch: Sie macht eine hoch demonstrative Show, ist auffällig gestylt, geschminkt und versucht offenbar mit allen Mitteln, Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen (333, 337). Genauso wie bei Daisy fragt man sich, wie sie ihre ausladenden Entenfüße in hochhackige Schuhe quetschen und dann noch laufen kann; aber das gehört wohl zu den Geheimnissen histrionischer Entenfrauen.

Dagobert ist von Gittas Avancen keineswegs amüsiert: Gitta geht ihm ganz offensichtlich gehörig auf die Nerven und er versucht, sie auszutricksen, sie sich vom Leib zu halten und ist dabei in der Wahl seiner Mittel auch nicht zimperlich (338).

### **Juristische Fragen**

Bremer (1994) hat das Handeln von Dagobert Duck nach Prinzipien deutscher Rechtsprechung analysiert und kommt zu dem Ergebnis, dass man Dagobert verschiedene Straftatbestände zur Last legen kann:

- Betäubungsmittel-Missbrauch wegen Geldschnüffelei
- Exhibitionismus (Das liegt daran, dass Dagobert ständig seinen Unterkörper entblößt; streng genommen zeigt er aber nie irgendwelche Geschlechtsorgane und auch nach deutschem Recht kann man kaum für die Zur-Schau-Stellung eines „Börsels“ verknackt werden.)
- Betrug



- Wucher
- Verstöße gegen das Kriegswaffen-Kontrollgesetz
- Gefährliche Körperverletzung
- Menschenraub
- Misshandlung Schutzbefohlener

Glücklicherweise kommen diese Überlegungen offenbar im Entenhausener Strafrecht nicht zur Geltung, zumindest wird Dagobert an keiner Stelle dafür belangt.

## **Parallelen**

Betrachtet man die Figur des Dagobert Duck unter psychologischer Perspektive, dann erkennt man, dass die wirklich herausragenden Eigenschaften die Folgenden sind:

- Hoher, erfolgreicher Narzissmus
- Dagobert ist sehr gut in dem, was er tut.
- Hohe Autonomie
- Dagobert kann sich in hohem Maße auf sich selbst, sein Urteil, seine Entscheidungen und Handlungen verlassen.
- Dagobert ist hoch schizoid: Er kann Beziehungen haben, braucht sie aber nicht unbedingt und kann sehr gut allein klarkommen.

Betrachtet man diese Eigenschaften, dann erkennt man, dass viele Figuren der Literatur, aus Film oder Fernsehen, auch reale Personen durch diese Eigenschaften sehr gut charakterisiert werden, z.B.:

- Old Shatterhand (May, 1992a, 1992b, 2001)
- Phillip Marlowe (Chandler, 2013)
- Leroy Jethro Gibbs (aus der Serie Navy-CIS; Hinrichsen, 2012)
- Wallenstein (Mann, 1987)

Alle Figuren sind hochgradig schizoid, hoch autonom, stark narzisstisch, hoch intelligent und in ihrem Bereich hoch erfolgreich.

So gesehen befindet sich Dagobert in allerbesten Gesellschaft.

Im Grunde genommen hat auch der Dagobert, den wir kennen, kaum noch Ähnlichkeit mit Scrooge; es ist ein erfolgreicher, hoch funktionaler Manager, der praktisch kein Privatleben hat und völlig in Arbeit und stark arbeitsbezogenen Hobbys aufgeht.

## 5.3.4 Donald Duck

### 5.3.4.1 Einleitung

Donald Duck ist der Prototyp eines *erfolglosen Narzissten*: Obwohl er durchaus über hohe Intelligenz und hohe Fähigkeiten verfügt, setzt er diese nicht systematisch zur Verfolgung langfristiger Ziele ein: Er will Anerkennung und Befriedigung *sofort*.

Er will sich nicht mehr als unbedingt nötig anstrengen, schon gar nicht langfristig; er entwickelt keine größeren oder langfristigen Lebensziele und daher verfolgt er auch keine.

Er zeigt ein stark negatives Selbst-Schema, sehr ausgeprägte Selbstzweifel, aber keine realistischen Kompensationen. Wie alle Narzissten weist er aber ein (stark) negatives Selbst-Schema auf und er zeigt sehr häufig massive Selbstzweifel. Und er zeigt ein (zum großen Teil unrealistisches) positives Selbst-Schema mit Annahmen über sich, die nicht empirisch valide sind.

Außerdem zeigt Donald Duck in ausgeprägtem Ausmaß eine selbstunsichere Persönlichkeitsstörung. In seinen Annäherungen an Daisy ist er schüchtern, wirkt unsicher, gehemmt und oft unbeholfen.

Andererseits zeigt er sich aber auch immer wieder solidarisch mit seinen Neffen (1, 3, 14, 35, 58, 66, 140, 157, 165).

### 5.3.4.2 Intelligenz und Fähigkeiten

Betrachtet man, was Donald alles tut, welche Jobs er ausübt und was er zu Wege bringt, muss man annehmen, *dass er hoch intelligent ist und über ein hohes Ausmaß an Fähigkeiten verfügt* (88, 98).

Beispiele für seine Fähigkeiten und seine Intelligenz sind:

- Donald experimentiert mit dem Chemie-Kasten der Kinder und einem unbekanntem Stoff. Er erfindet einen außergewöhnlichen Treibstoff (90), mit dessen Hilfe man eine weiche Nudel durch einen Amboß schießen kann. (Das ist nach terrestrischen Verhältnissen sehr außergewöhnlich!) Schließlich betreibt er damit eine Rakete, mit deren Hilfe er eine Gans grillt.
- Donald macht einen Job als Glaser (282) und repariert dabei geschickt zerbrochene Goldfisch-Gläser und antike Glühbirnen.

- Donald will Onkel Dagoberts Segelboot „Goldente“ haben und erfindet dafür eine Methode, das gesunkene Schiff mit Tennisbällen zu füllen, sodass es Auftrieb erhält und an die Oberfläche kommt (112, 273); tatsächlich konnte sich ein dänischer Ingenieur eine ähnliche Methode zum Heben von Schiffen nicht mehr patentieren lassen, weil diese Methode von Donald Duck schon angewandt worden war!
- Donald entwickelt sehr kreative Methoden, um Hunde zu fangen (42, 271), z.B. aufblasbare Kissen, die Hunde einwickeln. Sein Erfindungsreichtum ist oft verblüffend!
- Donald baut ein altes Flugzeug in ein U-Boot um (270), das zumindest eine Zeit lang gut funktioniert und Donald zur Regenbogeninsel bringt. Dies zeigt auch, dass Donald ein U-Boot steuern und navigieren kann.
- Donald arbeitet erfolgreich als Taucher (238) und beschafft einigen Personen im Meer verlorene Gegenstände wieder; unter anderem findet er auch wertvolle Amphoren. Bei einem heldenhaften Kampf gegen eine Seeschlange zerbricht er jedoch Amphoren mit unwiederbringlichem Inhalt.
- Donald, der auf der Entenhausener Raketenabschussbasis als Straßenkehrer arbeitet, wird von einem spionierenden Professor als „Affe“ in eine Rakete eingeschleust (235); er schafft es, sich von seinen Fesseln zu befreien und den Professor zu entlarven (98).
- Donald arbeitet als Abriss-Experte („Der große Zerstörer“, 207) und leistet außergewöhnlich gute Arbeit: Er schafft es, ein Gebäude so abzureißen, dass Scheiben unbeschädigt bleiben, geordnet aufeinander fallen und alle Materialien sich geordnet zusammenlegen; schließlich versenkt er eine alte, unzerstörbare Entenhausener Festung im Meer. (Dass Donald es schafft, ein Gebäude so einzureißen, dass alle Scheiben, Balken etc. sich selbst ordnen und organisieren, spricht wiederum dafür, dass in Entenhausen das Entropie-Gesetz nicht gelten kann!)
- Donald entwickelt beim Haarschneiden ganz außergewöhnliche Fähigkeiten (162).
- Donald kann Kleinflugzeuge fliegen (68).
- Donald kann ein altes Motorboot in einen Motorschlitten umbauen (5).
- Donald ist in der Lage, als „Himmelsschreiber“ (68) Herzen, den Kopf von Dagobert Duck und andere Figuren mit einem Kleinflugzeug an den Himmel zu zeichnen.
- Donald erhält von Onkel Dagobert den Auftrag, ein runtergekommenes Hotel auf Vordermann zu bringen und er und die Kinder machen ihre Sache sehr gut (194).
- Auch als Umzugsunternehmer (128, 136) macht Donald sehr gute Arbeit.
- Donald betreibt einen alten Doppeldecker und macht damit per Auftrag gezielt Regen (209); dabei kann er auf den Zentimeter genau bestimmen, wo es regnet und wo nicht.

- Donald taucht in Loch Ness (185) und macht Aufnahmen von Nessy, die aber ein Fachpublikum leider nicht überzeugen (Nessy ist tatsächlich allerliebste und liebt ausgerechnet Haggis!).
- Donald macht sehr gute Arbeit als „Landbriefträger“ (246).
- Manchmal schafft Donald es auch, Ausdauer zu zeigen und etwas durchzuhalten (mit Hilfe der Kinder): So nimmt er an einer „Olympia-Ausscheidung“ teil, läuft zwar 100 Meter in über 30 Sekunden und rammt sich selbst mit einer Kugel in den Boden, hält dann aber doch den 1500-Meter-Lauf durch, wofür die Kinder ihm Anerkennung zollen (83).
- Donald hat eine so gute Nase, dass er in der Arktis aus mehreren Meilen Entfernung die Kartoffeln in einem U-Boot riechen kann (138).
- Donald schüchtert einen altgedienten Sheriff mit zwei Schreckschusspistolen ein (272).
- Donald geht als Ritter zu einem Kostümball (41), was ihm zuerst Spott einbringt; dann aber rettet er heldenhaft die Gesellschaft vor zwei ausgebrochenen Löwen.
- Dass Donald den „Dr. Dulle-Test“ (154) besteht und ihm deshalb eine überragende Intelligenz bescheinigt wird, besagt allerdings wenig, denn der Test ist schlichtweg bescheuert. Und dementsprechend macht Donald bei seiner Anstellung ja auch gravierende Fehler!

Allerdings kommt ein Groß-Roboter (168, 217), der die Berufseignung von Donald messen soll, zu dem fatalen Ergebnis, der geeignetste Beruf sei „Straßenkehrer“!

### **Hohe Kreativität und Humor**

Donald kann in manchen Geschichten eine erstaunliche Kreativität und einen schlagfertigen Humor entwickeln. Beispiele dafür sind: 66, 72, 75, 77, 87, 95, 99. In: „Wie wird man berühmt?“ fallen Donald äußerst originelle Ideen ein (101, 161); um den „Herrenspecht“ zu fotografieren, verkleidet er sich gekonnt. Donald ist auch für Spaß zu haben: So lässt er sich mit den Kindern auf ein Wettrennen mit „Winz-Rollern“ ein (153) und mit Onkel Dagobert wechselt er die Rollen (229).

Als die Kinder als Pfadfinder gegen eine Mädchentruppe antreten und eine Brücke über einen kleinen Fluss bauen sollen, wirft Donald einen Stamm in den Graben, um damit eine Brücke abzustützen. Darauf sagt Tick: „Wir nehmen an, dass der Abgrund 1000m tief ist.“

Darauf erwidert Donald: „Na und? Ich nehme eben an, dass die Pfosten 1000m lang seien.“

(Was Donald übersieht, ist allerdings die Tatsache, dass z.B. Rollenspiele, ebenso wie Fantasy- und Science-Fiction-Geschichten davon leben, dass sie bestimmte Annahmen über die Realität *nicht* machen oder ändern, auf anderen Annahmen aber durchaus beharren und dies auch tun müssen, damit die Story noch sinnvoll ist.)

### **Unrealistische Selbsteinschätzung**

Ein großes Problem, das Donald hat, besteht darin, dass er seine eigenen Fertigkeiten und Fähigkeiten unrealistisch einschätzt: Er ist an vielen Stellen eben nicht gut ausgebildet, hat nichts studiert, hat (soweit man weiß) keine Lehre gemacht, hat sich mit vielen Problemen und Fragestellungen eben *nicht* gründlich auseinandergesetzt.

Er nimmt sich aber auch nicht die Zeit, sich in Fachgebiete im Detail einzuarbeiten, sich mit Grundlagen zu befassen und „Dinge von der Pike an zu lernen und zu erarbeiten“. Das ist ihm alles zu mühsam, zu anstrengend und zu zeitaufwendig (91, 92).

Dennoch traut er sich aber Dinge zu, die er sich im Grunde gar nicht zutrauen kann (73, 74, 230, 233, 244): Er denkt, dass er Erfindungen machen kann, von denen er aber nur sehr wenig versteht; er glaubt, dass er schon Meister ist, obwohl er nicht mal eine Lehre abgeschlossen hat. Und er hält sich für mutiger, als er in Wahrheit ist (69, 107, 226, 227). Und er hält sich für gebildeter als er ist (61); seine Ängste werden manchmal in seinen Träumen deutlich (255).

Diese, zum Teil sehr drastischen Selbstüberschätzungen führen oft zu fatalen Fehlern und damit auch oft zu kleinen wie großen Katastrophen:

- Donalds unrealistische Selbsteinschätzung wird sehr deutlich, als er auf die Frage von Track: „Verstehst Du was von Botanik?“ (2) antwortet: „Ich verstehe von allem was.“ Tatsächlich ist Donald aber kein „Universal-Genie“, sondern ein „Universal-Dilettant“: Er versteht von allem nur sehr wenig und hat sich nie die Mühe gemacht, sich selbst in einem Wissensbereich zu einem Experten zu entwickeln. Denn das würde Mühe, Zeit und Anstrengung erfordern und die will Donald einfach nicht aufbringen.
- Donald erfindet ein „Schallwellen-Gerät“, um die Reste zerbrochener Scheiben zu beseitigen; tatsächlich beseitigt das Gerät aber die Scheiben von Fernsehern, Kameras und von Häusern ebenfalls (284), weil er „es so stark eingestellt hat“. Donald hat wieder Aspekte des Problems nur sehr oberflächlich zur Kenntnis genommen und sich nicht wirklich ein-

gearbeitet: Trotzdem hält er sich jedoch für einen „Experten“, davon ist er aber tatsächlich Lichtjahre entfernt!

- Donald wird von Dagobert beauftragt, ein neues „Wundermehl“ zu verkaufen (280); leider steht auf den Packungen eine Gebrauchsanweisung in einer Fremdsprache. Donald hält es für überflüssig, sich die richtige Packung zu besorgen, sondern vertraut darauf, alles intuitiv richtig machen zu können. Da das Mehl aber sehr speziell ist, nimmt er zu große Mengen, saut einige Kunden total ein (auch dadurch, dass er in die Form springt mit den Worten: „Zurück in die Form Du widerspenstiges Gebilde.“). Schließlich kann er Frau Greta Gründlich nicht davon abhalten, selbst einen Kuchen zu backen, was ihr Haus komplett sprengt, allerdings ein „Lebkuchenhaus“ hinterlässt.
- Donald eröffnet eine „Blitz-Reparatur-Werkstatt“ (44, 210) und traut sich an hoch komplexe Reparaturen; da er aber im Grunde keine Ahnung hat, schlägt er in einem Lehrbuch nach; und wiederum befasst er sich nicht gründlich mit der Materie, sondern „improvisiert“ („Dies Gebilde sieht so aus, als ob es eine Elektrode sei.“). Damit schafft er es, dass ein Bügeleisen durchbrennt, Glastiere „geschreddert“ werden, ein Staubsauger Daisy's Wohnung ruiniert und er selbst an die Wand genagelt wird.
- Sehr schön deutlich wird auch seine unrealistische Selbsteinschätzung, als er einen Job als Sheriff annimmt (172): Seine schwächliche Statur verliert sich praktisch völlig auf dem enormen Pferd, aber er denkt: „Wetten, dass ich so aussehe wie Rimfire Remington in „Schlüsselblumen für den Sheriff“ – natürlich nur von hinten!“ (Interessant ist, dass sowohl Rimfire als auch Remington berühmte Waffen-Fabrikanten sind!)
- Donald will den Kindern zeigen, wie gut er als Cowboy ist und versucht, auf der Farm von Onkel Willibald, „Satan“ zuzureiten, ein Pferd, von dem Willibald ihm dringend abrät. Satan „fährt dann auch mit ihm Schlitten“: Er haut Donald den Kopf an, hält ihn unter kaltes Wasser und wirft ihn in Stachelbeeren. Aber auch mit einem harmloseren Pferd hat Donald kein Glück: Er hängt mit dem Pferd an einem Seil über einer Schlucht und macht dann den Sattel ab, woraufhin er in einen Schweine-Pfuhl katapultiert wird (285).
- Donald traut sich zu, das olympische Feuer nach Entenhausen zu bringen, zündet auf dem Weg jedoch allerlei Gegenstände an; löst Raketen in einem Silo aus und löscht schließlich das olympische Feuer (178).
- Donald nimmt einen Job als Bäcker an (40); er befasst sich zwar mit Rezepten, es ist ihm aber zu mühsam und anstrengend, Teig lange zu rühren; außerdem erfindet er spontane Modifikationen von Teigen, hat aber gar nicht die Kompetenz, die Effekte solcher Veränderungen realistisch abzuschätzen. Wiederum hält er sich nicht an Vorschriften, schafft

sich keine fundierte Kompetenz und traut sich Aufgaben zu, denen er konkret gar nicht gewachsen ist.

Dies führt nicht nur dazu, dass die Plätzchen steinhart werden; er schließt auch eine ganze Pfadfinder-Gruppe in Teig ein; da dieser wegen seiner schlampigen Teig-Modifikation aber nicht fest wird, ersticken die Pfadfinder fast in der klebrigen Masse.

- Unübersehbar wird Donalds Hybris, als er auf den Text eines „alten griechischen Philosophen“ („Eukalyptos“) stößt (85), der die These vertritt: „Der Mensch ist Herr über alle Geschöpfe, über Tiere, Fische und Vögel und was sein Wille erstrebt, das erreicht er.“

Die Kinder halten (realistischerweise) den Spruch für Unsinn, aber Donald ist überzeugt: „Was ein alter griechischer Philosoph sagt, ist wahr. Und wenn ihr`s nicht glaubt, werd` ich`s Euch beweisen“.

Die Kinder ahnen, was kommt, wenn sie entgegnen: „Übernimm` Dich nur nicht wieder, Onkel Donald.“

Donald tritt nun den Beweis an und übernimmt einen Job in einer Lachsbrutanstalt; er hat zwar von der Materie Null Ahnung, traut sich aber zu, als Experte agieren zu können. Seine Handlungen machen seine Ignoranz aber sofort erkennbar (er legt einen Lachs zum Laichen in ein Nest!) und wird schließlich von einem (tatsächlich recht cleveren) Eisvogel systematisch ausgetrickst. Schließlich wird er von dem Vogel geteert und von dem Lachs-Züchter rausgeworfen: Sein Versuch, „Herr über alle Geschöpfe“ zu sein, scheitert auf der ganzen Linie (an einem einzigen Vogel!).

Zum Schluss fragt Tick Trick sehr leise: „Wollen wir ihn fragen, was er jetzt von dem Philosophen Eukalyptos hält?“ und Trick antwortet: „Lieber erst morgen ... und nur, wenn wir 100m Vorsprung haben.“

- Etwas ähnliches passiert Donald, als er versucht, einen „Herrenspecht“ zu fotografieren: Der Vogel trickst ihn nach allen Regeln der Kunst aus (283).
- Donald glaubt von sich, ein begnadeter Taucher zu sein (201) und wagt sich in die Tiefen („Nur die Tüchtigsten der Tüchtigen wagen es, seine (des Meeres) geheimnisvolle Tiefe auszuloten! Nur die Kühnsten der Kühnen sehen seinen Schrecknissen furchtlos ins Auge.“) Die Schrecknisse lassen dann aber in Form von Schwertfischen nicht lange auf sich warten und die Kinder müssen Donald schon im ersten Tauchgang retten. Tollkühn lässt sich Donald dann auf eine Mission ein, in einer Tauchkugel die Tiefen des Meeres zu erkunden, landet in einer Muschel und wird schließlich erneut von den Kindern gerettet.
- Donald lässt sich von Onkel Dagobert überreden, ein Bootsrennen zu fahren (151) und glaubt, dass er dieses locker gewinnen kann; aber schon beim Ins-Wasser-Lassen versenkt

er das Boot. Er verliert dann das Boot, weil er beim Lesen einer Karte an einen Pfeiler knallt und fährt das Boot über einen Wasserfall. Nur dem unermüdlichen Einsatz der Kinder verdankt er es, dass er immer wieder „aus der Patsche“ befreit wird. Schließlich legt er sich mit einem Kormoran an und verliert das Rennen; was Onkel Dagobert nicht erheitert: Wie so oft verfolgt ihn dieser mit dem Stock.

- Als „wackerer Dorfschmied“ (94) schlägt er auf glühendes Eisen, sodass die Funken alles versenken; repariert eine Pumpe, die das Wasser *in* den Keller pumpt und setzt eine Rechenmaschine von Onkel Dagobert falsch zusammen; und schließlich hält er eine alte Kanone ins Feuer ohne zu prüfen, ob sie geladen ist: Dadurch verschießt sie eine glühende Kugel, die in einen Bottich Eis fällt.

### **Ungeschicklichkeit**

Donald ist oft bei der Erfüllung von Aufgaben unkonzentriert, ungeschickt und macht viele vermeidbare Fehler. So schließt er als Hotel-Manager (194) statt des Schecks den Zettel mit der Kombination in den Safe ein, wodurch er versuchen muss, den Safe zu knacken, was aber wiederum zu Katastrophen führt. Ähnliche Fehler macht er auch bei einem zweiten Versuch, ein Hotel zu sanieren (297).

### **Schlechte Emotionskontrolle**

Donald verfügt über eine relativ schlechte Emotionskontrolle: Vor allem Ärger hat er manchmal ausgesprochen schlecht „im Griff“ (z.B. 65, 105, 106). Auch das ist typisch für erfolglose, aber nicht für erfolgreiche Narzissten: Donald will offenbar oft auch seine Emotionen gar nicht kontrollieren, sondern unmittelbar ausleben. Auch Lob und Anerkennung will er *sofort* haben (109), was manchmal andere stark nervt.

Das bringt ihn oft in schwierige Situationen und führt auch gelegentlich zu ausgesprochenen Katastrophen:

- Donald, der mit einem alten Doppeldecker Regen machen kann, ärgert sich schwarz darüber, dass Daisy mit Gustav einen Ausflug macht (209); Donald will sich rächen und fährt über dem Tal, in dem der Ausflug stattfindet, einen Wolkenbruch herbei und schließlich einen Schneesturm, der zu einer Vereisung der Wolkendecke führt; schließlich bricht das Eis ein und zerstört alle Autos aller Betroffenen.



- Wie stark sich Donald emotional hochschaukeln kann, zeigt die Story „Nächtliche Ruhestörung“ (86): Hier liefert sich Donald einen Nachbarschaftskrieg vom Feinsten. Er zieht nach einer Odyssee in ein ruhiges Haus, ist aber sofort völlig alarmiert, als die Schuhe des Nachbarn „knarren“. Daraufhin schaukeln sich er und der Nachbar mit Lärmproduktionen gegenseitig hoch. Schließlich spielt der Nachbar den „Untergang Pompejis von Krachmaninow“.

Die Story zeigt, dass Donald „auf Krawall gebürstet“ ist, dem Nachbarn keinen Fehler durchgehen lässt und sofort mit aller Macht zurückschlägt, um zu zeigen, „dass mit ihm nicht zu spaßen ist“.

Gegen diese Story nehmen sich die üblichen Auseinandersetzungen mit dem Nachbarn „Zorngiebel“ einigermaßen harmlos (179, 182), ja geradezu zivilisiert aus (174).

## **Glück und Pech**

Im Vergleich zu Gustav Gans erscheint Donald oft als ausgesprochener „Pechvogel“ (148): Tatsächlich muss man aber sagen, dass Donald, betrachtet man seine Ungeschicklichkeit und Leichtfertigkeit, oft noch „Glück im Unglück“ hat: Einige seiner Aktionen hätten deutlich mehr Schaden anrichten können, als sie letztlich angerichtet haben. Insofern hat Donald doch ein großes Ausmaß von Glück auf seiner Seite (299):

- Bei dem Bäcker-Job (40) hätten die Pfadfinder im Kuchen auch tatsächlich ersticken können: Sie sind jedoch gar nicht zu Schaden gekommen (von einer Angst-Attacke einmal abgesehen).

Aber auch sonst hat Donald manchmal Glück:

- So finden die Ducks bei einem Abenteuer auf Winz-Rollern (213) einen wertvollen Dinosaurier-Knochen und obwohl sich Donald bei der Bergungsaktion das Bein bricht, ist er restlos glücklich.

Manchmal hat Donald aber auch tatsächlich Pech: Dinge laufen schief, obwohl er sich bemüht, alles richtig zu machen und obwohl er sich (vergleichsweise) anstrengt:

- So übernimmt Donald mit den Kindern die Aufgabe, das in Stein gemeißelte Bildnis von Senator Seidelbast (erinnert stark an Mount Rushmore!) zu säubern (200): Er und die Kinder strengen sich deutlich an und entwickeln auch gute Ideen. Aber das Pech führt dazu, dass sie die Statue letztlich völlig verschandeln.

- Donald versucht, berühmt zu werden (10) und dabei gelingen ihm sehr gute Aktionen (wie ein Meisterschlag im Golf); es guckt aber gerade niemand, weil eine Berühmtheit vorbeigeht. Schließlich wird er auf „dem kleinsten Fahnenmast der Welt“ fotografiert, aber der Reporter druckt seinen Namen falsch.
- Donald hilft den Kindern freundlicherweise bei deren Ferienjob (1), der in der Betreuung von Tieren besteht und gerät dabei in verschiedene Schwierigkeiten: So springt er in ein Schwimmbecken und entdeckt erst dann, dass es in diesem von extrem gefährlichen Fischen nur so wimmelt (übrigens ist das Bild, bei dem Donald von den Fischen umzingelt wird, die sich z.T. das Maul erwartungsvoll lecken, äußerst bemerkenswert! Das Grinsen der Kreaturen ist wirklich sehr gut gelungen!).

Donald soll als Mitarbeiter im technischen Dienst des Wasserwerks (263) Desinfektionspulver in den Entenhausener Wasserspeicher einfüllen. Aufgrund einer von Daniels Helferlein verursachten Panne schüttet er aber versehentlich rote Farbe ins Wasser, sodass alles Wasser in Entenhausen rot wird und Tischtücher, Rasen und Menschen rot färbt. Daniel, der das Problem beheben will, schüttet eine blaue Farbe ins Wasser, um die Originalfarbe zurückzubringen; leider ist die neue Farbe aber noch verheerender als das Rot.

### **5.3.5 Daisy Duck**

#### **5.3.5.1 Einleitung**

Daisy Duck erfüllt alle Kriterien einer histrionischen Persönlichkeitsstörung: Sie ist hoch dramatisch, spannt alle Interaktionspartner für ihre Zwecke ein, will pausenlos Wichtigkeitssignale und ist hoch manipulativ.

#### **Dramatik**

Wie alle Histrioniker hat Daisy einen starken Hang zur Dramatik:

- Als Donald ihr beichtet, dass er ihre Brosche verloren hat (19), wälzt sie sich auf dem Sofa, weint, schlägt mit den Fäusten auf ein Kissen ein und jammert: „Buhuhu! Schluchzt! Jetzt können wir nicht zum Essen vom Verein der Notarfreunde gehen!“ Den Zuschauer erfasst sofort die tiefe Tragik dieses Ereignisses. (Tatsächlich hat man aber deutlich mehr Mitleid mit Donald als mit Daisy.)

## **Manipulation und Einspannen anderer**

Daisy kann sehr gut andere für sich einspannen und setzt Regeln für andere, die sie sehr radikal durchsetzt (43, 124). So beschließt sie, Donald am 9. Mai zum Großreinemachen einzusetzen. Donald merkt sich den Termin zwar, vergisst dann aber, was die Markierung bedeutet und fällt damit Daisy fast in die Hände: Eine eilige Flucht durch den Fußboden rettet ihn aber, aber Daisy lässt nicht locker. Es wird Spurobold zur Suche von Donald eingesetzt (sicher ein Grund, warum die Beziehung zwischen Donald und dem Hund so schlecht ist!). Donald trickst Spurobold dann mit Alaun aus, was aber nichts nützt. Letztlich muss Donald doch Teppiche klopfen: Er kommt gegen Daisy (und ihre Hilfstruppen) nicht an.

Daisy setzt aber auch andere für ihre Zwecke ein und hat damit keine erkennbaren Probleme (319, 320, 321).

### **5.3.6 Oma Duck**

Oma Duck, meist mit Vornamen „Dorette“, manchmal aber auch „Anette“ genannt, ist offenbar die Schwester von Dagobert.

Ihr Lebensstil ist jedoch zu dem von Dagobert ein „Kontrastprogramm“: Sie lebt auf dem Lande, managt eine eigene Farm, zusammen mit ihrem Knecht Franz Gans (der offenbar eine „echte“ humanoide Gans ist), lebt mit vielen Tieren zusammen und pflegt einen eher bescheidenen Lebensstil. Sie hat ein sehr liebevolles und geradezu inniges Verhältnis zu ihren Tieren (343).

Es wird deutlich, dass das Farmleben Oma völlig ausfüllt und sie stark gefordert ist, wie das bei realen Farmern auf der Erde auch zu erwarten ist: Es ist ein Job mit wenig Freizeit, wenig Ferien, der volles Engagement erfordert. Und Oma ist ganz offensichtlich bereit, dies zu zeigen!

Oma Duck betreibt ihre Farm offenbar nur, um ihren Lebensunterhalt zu bestreiten, nicht, um damit Gewinne zu machen (343).

Trotz offenbar nur relativ geringer finanzieller Mittel macht Oma einen sehr zufriedenen Eindruck: Sie hat offenbar alles, was sie braucht und hat gar keine weiteren Ansprüche. Sie fährt immer noch ein altes Elektroauto und hat auch kaum modernen „Schnickschnack“ auf ihrem Hof: Außer wenn Daniel ihr gerade welchen erfindet.

Sie ist zu allen äußerst freundlich, geht mit den Kindern, Donald und auch mit Dagobert sehr respektvoll um. Man hat manchmal durchaus den Eindruck, dass sie Dagobert oft durchschaut; dennoch stellt sie ihn nie bloß oder macht sich über ihn lustig.

Andererseits weiß sie sich aber auch durchaus durchzusetzen und zu wehren: Sie kann sich auch Dagobert gegenüber abgrenzen.

Oma Duck ist auch eine durchaus mutige Frau: Sie legt sich mit den Panzerknackern an (219), mit Ede Wolf, der ihre Schafe scheren will (189); sie schießt auf einen Einbrecher und verfolgt ihn, bis sie ihn schließlich stellt (342).

Oma Duck hat aber auch eine beachtliche Ziege in ihrem Besitz, die sich nicht nur häufig mit Daniel anlegt und gelegentlich Dagobert ärgert (221), sondern Oma auch vor den Panzerknackern rettet (219).

### **5.3.7 Daniel Düsentrieb**

#### **5.3.7.1 Einleitung**

Daniel Düsentrieb erfüllt alle Kriterien einer schizoiden Persönlichkeitsstörung: Er geht nie tiefere Beziehungen ein, macht aber auch an keiner Stelle deutlich, dass er Beziehungen vermisst. Er hat Interaktionen mit verschiedenen Kunden und den Ducks, er hat eine Beziehung zu einem Helferlein (einem recht cleveren Mini-Roboter) und das scheint ihm Vollauf zu genügen.

Er interagiert zwar manchmal mit den Ducks (Dagobert, Donald, Tick, Trick und Track, Oma) und selten lässt er sich auf Fehden mit Rivalen ein (134); das ändert aber prinzipiell nichts daran, dass er im Grunde ein überzeugter Single ist.

#### **5.3.7.2 Intelligenz und Kreativität**

Von seiner Intelligenz her gesehen muss man Daniel als Genie bezeichnen: Er löst Probleme, die extrem kompliziert sind, erfindet Geräte, die seiner Zeit weit voraus sind (316). Er verfügt über extreme Fähigkeiten in Mathematik, Physik und Technik, die er alle intuitiv gut verknüpfen kann (15, 62, 67, 80, 102).

Er ist dabei aber auch hoch kreativ: Er erfindet Geräte, die „nicht im mainstream liegen“, für die man ein hohes Maß an Intuition braucht:

- So erfindet er für Omas Ducks Kühe, die psychisch schlecht drauf sind, einen Beschaller, der die Kühe beschwingt (268).
- Er erfindet einen „Wesens-Verwirbler“, der den Charakter von Tieren oder Personen austauscht: Dadurch wird Dagobert nachlässig und arbeitsscheu wie Donald und Donald wird erfolgsorientiert wie Dagobert: Glücklicherweise lässt sich der Austausch wieder rückgängig machen. Tatsächlich wäre eine solche Erfindung absolut revolutionär: Daniel ist aber offenbar weder an Ruhm, noch an Geld nennenswert interessiert.
- Für Oma Duck erfindet Daniel ein Wetter-Warngerät („Hahnemann“), das alle Wetterlagen korrekt anzeigen kann (190) sowie einen „Schnee-Verdampfer“, mit dem Oma mühe-los Schnee beseitigen kann (34).
- Daniel setzt zur Abgrenzung von einem streitsüchtigen Nachbarn eine Mauer, setzt sie aber 5cm zu weit auf das Grundstück des Nachbarn: Glücklicherweise kracht ein Bekannter, der mit seinem Auto einen von Daniel erfundenen Treibstoff ausprobiert, gegen die Mauer und versetzt sie um 5cm.
- Daniel erfindet „Wunder-Würmer“, die Fische von selbst aus dem Wasser ziehen (208); eine Erfindung, die andere Angler jedoch nicht erheitert; ebenso wenig wie die Erfindung eines „Köder-Fisches“, der andere Fischt anlockt (89).
- Daniel kann nicht schwimmen und will einen Stoff erfinden, der ihn im Schwimmbecken oben hält; dies misslingt mehrfach und er kann sich bei seinem Helferlein für die Lebensrettung bedanken.
- Daniel erfindet Fluggeräte, die offenbar auf „Anti-Gravitation“ beruhen, wie z.B. den „Luftroller“ (18) oder die fliegenden Schlitten (51).
- Daniel schafft es, ein Hühnerei so zu präparieren, dass die Henne schließlich einen Türknäuf ausbrütet (13).
- Daniel erfindet elastische Häuser (64) und Wundermittel, die normale Bäume in Kunstwerke verwandeln (169).
- Daniel erfindet für Oma Duck ein Gerät, das aus Erde landwirtschaftliche Produkte wie Milch, Eier, Karotten etc. herstellt: Omas Begeisterung hält sich aber in engen Grenzen (245).

### 5.3.7.3 Erfinder-Pech

Daniels Erfindungen sind jedoch oft störanfällig; sie funktionieren eigentlich perfekt, sind aber anfällig für Personen, die nicht gut damit umgehen oder für Störungen von außen (117, 224).

So löst das Helferlein bei dem Beschallungsgerät für Kühe eine Störung aus, sodass das Gerät nun per Ultraschall Bäume schreddert und Helferlein so magnetisiert, dass es, in Nägel gefallen, wie ein Igel aussieht.

Auch das Wetter-Warngerät, das Daniel für Oma Duck erfindet, ist anfällig gegen Einflüsse von außen (191), vor allem lässt es sich durch Ziegen irritieren (Daniel hat ohnehin ein gestörtes Verhältnis zu Oma Ducks Ziegen, insbesondere, nachdem er eine einmal versehentlich einzementiert hat; vgl. 176).

Als Postbote ist Daniel übereifrig: Er erfindet eine Schutzkleidung für bissende Hunde, ein Gerät zum Weiten von Briefkästen und ein Gerät, mit dem er von Tür zu Tür springen kann; bei alledem vergisst er aber, Briefe zuzustellen und wird deshalb entlassen.

Daniel erfindet ein Senfgewehr (59): Ein Gewehr, mit dem man Senf-Patronen verschießen kann, aber es erweist sich als unmöglich, mit diesem Gewehr zu treffen und Donald verheddert sich schließlich im Geweih eines Elches.

Daniel geht durch Entenhausen, um Erfindungen zu verkaufen (113) und kommt an einem Mann vorbei, der seinen Rasen mit der Sichel mäht. Darauf sagt Daniel, er könne dem Mann einen Rasenmäher erfinden. Der Mann antwortet: „Mein Großvater hat mit der Sichel gemäht, mein Vater hat mit der Sichel gemäht. Warum sollte ich mit was anderem mähen?“

Daraufhin schlägt Daniel vor, zumindest einen längeren Griff zu erfinden, damit dem Mann der Rücken nicht mehr so wehtut.

Daraufhin äußert der Mann: „Meinem Großvater hat der Rücken weh getan, meinem Vater hat der Rücken weh getan – warum sollte mir was anderes weh tun?“

Frustriert von solchem Fatalismus erfindet Daniel für sich selbst eine Vorrichtung zum Dauerlachen.

Daniel erfindet ein Gerät, das die Zukunft vorhersagen kann (312): Leider antwortet es nur auf Fragen und stellt man die falsche Frage, bekommt man unzureichende Antworten, woraufhin Daniel mit einem Lastwagen kollidiert.

Gelegentlich unterlaufen Daniel aber auch „echte“ Fehler (108, 147): Das ist aber relativ selten.

#### **5.3.7.4 Hilfsbereitschaft**

Daniel ist extrem hilfsbereit, ja er lässt sich dadurch schon stark ausnutzen: Er kann schlecht nein sagen und kann sich schlecht abgrenzen. Dementsprechend stellt er auch ein Schild vor seiner Tür auf mit der Aufschrift: „Der Kunde hat immer Recht.“ (190)

Wenn ihn Oma Duck um 4 Uhr nachts anruft und ihn um einen Gefallen bittet, dann sagt er nicht nein, sondern fährt zu Oma und löst ihr Problem (268). Auch Dagobert kann Daniel keinen Gefallen abschlagen: So hilft er Dagobert, eine Störchin samt Nest zu versetzen (18) und leiht Dagobert schließlich noch 4 Taler, um den Vogel weich zu betten.

Auch Gustav Gans kann er die Bitte nicht abschlagen, seine verloren gegangene Hasenpfote zurückzubringen, obwohl er die Idee absurd findet (190) und obwohl er sich damit selbst in Gefahr begibt.

Auch kümmert sich Daniel um Katzen, deren Sprache er durch ein Gerät übersetzen lässt (312) und um Vögel, deren Sprache er ebenfalls „dekodiert“ („Vielleicht bin ich entzückt! Vielleicht bin ich bedrückt! Vielleicht bin ich auch ein bisschen verrückt!“).

#### **5.3.7.5 Schizoide Tendenzen**

Daniel hat offenbar keine Partnerin/keinen Partner und auch keine Freunde (311); er unternimmt auch nichts, um diesen Zustand zu verändern. Es ist auch nicht erkennbar, dass er mit seiner Single-Existenz unzufrieden ist. Er macht sehr viele Aktivitäten allein:

- Angeln (290, 312, 313)
- Schätze in der Wüste suchen (314)
- Picknicken (315)
- Ausflüge in die Natur (317)

Lediglich sein „Helferlein“ ist immer bei ihm: Es ist zwar ein ständiger Begleiter, aber da es nicht spricht, muss die Befriedigung von Beziehungs- und Kommunikationsbedürfnissen durch dieses Wesen sehr gering sein. Dennoch spielt es in Daniels Leben eine wichtige Rolle: Denn Helferlein rettet Daniel mehrere Male und bewahrt ihn vor Katastrophen.

### **5.3.8 Gustav Gans**

#### **5.3.8.1 Einleitung**

Gustav Gans ist der Prototyp einer psychopathischen Persönlichkeit (281): Er arbeitet nicht, verlässt sich auf sein Glück und auf andere, nutzt andere in hohem Maße aus und zeigt nie Reue oder ein „schlechtes Gewissen“. Er scheint von sozialen Normen weitgehend unbeeindruckt zu sein, lebt ohne Skrupel in den Tag hinein, verfolgt keine größeren Ziele, scheint aber fast nie unzufrieden zu sein. Gustav zahlt keine Steuern, engagiert sich nirgendwo, übernimmt keinerlei Verantwortung und kümmert sich um nichts: Obwohl er direkt niemanden belästigt oder belastet, muss man in ihm schon eine Art von „Sozialschmarotzer“ sehen, schon auch deshalb, weil er glaubt, dass ihm überall Sonderrechte und Sonderbehandlungen zustehen.

Allerdings ist er ein „erfolgreicher Psychopath“: Er kann äußerst charmant sein (z.B. bei Daisy!), er weiß genau, was von ihm erwartet wird und wenn er will, dann kann er sich durchaus an Normen und Konventionen anpassen; so gerät er auch mit dem Gesetz nie in Konflikt! Einmal schämt er sich aber tatsächlich: Wenn er den Ducks „beichtet“, dass er einmal in seinem Leben tatsächlich gearbeitet (!!!) hat (304): Den Ducks fällt daraufhin „nichts Druckreif“ mehr ein.

Merkwürdig ist zweifellos die Tatsache, dass er als Ente den Namen „Gans“ trägt: Gans (1972) vermutete, dies könne ein Hinweis darauf sein, dass Gustav eine Tarn-Identität lebt und in Wirklichkeit ein Geheimagent ist.

Tatsächlich gibt es für eine solche Annahme aber keinerlei Beweise, daher möchte ich dieser Vermutung nicht weiter nachgehen.

## **Glück**

Gustav Gans hat ein ganz außergewöhnliches Maß an Glück: Er gewinnt in allen Lotterien, ihm fliegt Geld zu, ihm fliegen Gutscheine zu (150) und wenn er etwas braucht, dann bekommt er es (47): Ein so hohes Ausmaß an Glück gibt es auf der Erde nicht, das widerspricht auch eindeutig der Chaostheorie (vgl. Briggs & Peat, 1990; Gleick, 1990; Morfill & Scheingraber, 1991; Peitgen et al., 1998).

Auch dies zeigt wiederum, dass die Naturgesetze in Entenhausen anders funktionieren als auf der Erde.



Gustav macht aber auch viele Sachen, die ihm Gewinne einbringen: Auf der Flucht vor Dagobert bezwingt er einen Kletterbaum, was ihm eine Flugreise, Winterstiefel und ein Essen einbringt (150).

Bei einem „Goldgräber-Wettbewerb“ gegen Dagobert und Donald hat Gustav ständig Glück: Er findet einen großen, geschliffenen Diamanten; sein Wasser wird durch einen Meteor in Rekordzeit erhitzt; schließlich steigt er aus dem Wettbewerb aus, weil er eine Goldader findet. Natürlich hat Gustav im Laufe der Zeit gelernt, sich auf sein Glück zu verlassen und den Schluss gezogen, dass es sich nicht lohnt, sich in irgendeiner Art anzustrengen (123).

So sagt er zu Dagobert (150): „Ich brauche kein Vermögen. Bei meinem Glück erübrigt sich das.“ und demonstriert das auch sofort durch den Fund eines Schiff-Modells aus Gold. Außerdem weht ihm eine Karte mit einer Alaska-Reise ins Gesicht und er findet auf Anhieb große Nuggets. Donald und Dagobert brauchen ein hohes Ausmaß an Emotionskontrolle, um ihren Neid und Ärger zu beherrschen. Doch letztlich erweist sich dann doch Onkel Dagoberts „goldene Nase“ als überlegen.

Bei „der Prüfung“ (17) will Dagobert wissen, wer von beiden als Nachfolger etwas taugen würde und gibt deshalb Donald und Gustav schwierige Aufgaben: Donald macht seine Sache gut, nur fliegt ihm das Dach seiner Federfabrik im Sturm weg. Gustav hat aber mal wieder unverschämtes Glück, denn das Haus, das er von einer Zinne auf eine andere versetzen sollte, wird von dem gleichen Sturm versetzt (punktgenau und völlig unbeschädigt!).

Gelegentlich wendet sich das Glück aber auch gegen ihn: So fängt er zwar zufällig eine große Zahl von Truthähnen (100), um die Königin zum Fest zu führen, dann aber erkrankt Daisy und Gustav muss eine hässliche „Ersatzkönigin“ zu Tisch führen.

Bei einem Anglerwettbewerb (38) fällt ihm zwar der größte Fisch ins Boot (!), aber Donald rettet ein kleines Mädchen und erhält dafür eine deutlich größere Belohnung als Gustav.

Gustav liegt faul im Garten, während Donald und die Kinder versuchen, Äpfel zu züchten (195). Versehentlich bestäuben sie aber Gustavs Apfelbaum und der trägt dann sehr gute Früchte. Da Gustav aber zu faul ist, die Äpfel zu ernten, schenkt er sie Donald, der damit einen Preis gewinnt.

## **Arroganz**

Gustav verhält sich in sehr hohem Maße arrogant (291): Er glaubt offenbar von sich, etwas Besseres und Besonderes zu sein. Er behandelt seine Mitenten oft respektlos und verächtlich. So geht er oft mit Donald um: Er macht ihn nieder wegen seines Pechs („Wie viele Niete

hast Du heute wieder gezogen?“ (21)) und nervt ihn mit dummen Sprüchen („Schlecht gelaunt, was? Weil Du es nicht ertragen kannst, wenn ein anderer mehr Glück hat als Du.“ (21)).

## **Hinterhältigkeit**

Gustav verhält sich aber auch manchmal ausgesprochen hinterhältig:

- So trickst er Donald als Wahrsager aus und lässt ihn bei Daisy „in ein offenes Messer laufen“ (21).
- Als Donald und die Kinder im Auftrag von Onkel DAgobert ein Einhorn aufspüren sollen (293), trickst Gustav sie völlig skrupellos aus und verschafft ihnen ein gefälschtes Einhorn (glücklicherweise wird er durch die Kinder entlarvt!).
- Um an eine Rolle bei einer Theateraufführung zu kommen, sabotiert er Donald mit einer Tintenbombe (236), von der er allerdings mit getroffen wird.
- Beim Wahlkampf „Zum größten Kinderfreund Entenhausens“, an dem Donald sich beteiligt, vergiftet Gustav die Süßigkeiten für die Kinder mit Petroleum (39) und schreibt Beschimpfungen auf Geschenke.

### **5.3.9 Tick, Trick und Track**

#### **5.3.9.1 Einleitung**

Von allen Ducks sind die Kinder noch am Wenigsten gestört: Sie sind intelligent, kompetent, gehen gut miteinander und gut mit den Erwachsenen um. Sie weisen keine ausgeprägten Persönlichkeitsstile oder -störungen auf: Sie sind weder narzisstisch, noch selbstunsicher, noch schizoid und auf keinen Fall psychopathisch: Sie sind erfreulich „normal“.

#### **5.3.9.2 Beziehungen**

Es wird immer wieder deutlich, dass sie gegeneinander ein sehr hohes Ausmaß an *Solidarität* realisieren: Sie halten zusammen, insbesondere wenn es darum geht, Donald die Stirn zu bieten (93).

Sie unternehmen sehr viel mit Donald: Machen Ausflüge in die Wüste, in die Berge, an die See und erleben dabei viel mit Tieren und auch einige heftige Abenteuer (247, 253, 256).

Sie streiten sich sehr häufig (auch gelegentlich sehr heftig) mit Donald:

- So sabotieren sie Donald, als dieser versucht, ein Haus zu verkaufen, indem sie spielen wollen, wobei sie sich schließlich selbst sabotieren, da der neue Eigentümer ein Clubhaus für Kinder errichten wollte (79).
- Donald versucht, die Kinder beim Einbrechen ins Eis zu filmen und wenn sie, um trockene Kleidung anzuziehen, in Mädchenkleidern rumlaufen; aber die Kinder rächen sich, indem sie Donald in einem Affenkostüm filmen (30).
- Sie versuchen, von zuhause auszureissen, um der öden Schule zu entgehen (57), werden aber von Donald geschickt eingefangen (251).
- Sie bringen Ameisen mit nach Hause, die ausbrechen und Donald das Bett unter dem Hintern wegfressen: Dies führt zu erheblichen Konflikten (261).
- Donald und die Kinder nehmen sich vor, „gute Vorsätze“ für das neue Jahr zu fassen (249): Dieser durchaus ehrenwerte, wenn auch meist zwecklose Versuch, sich selbst zu überlisten, artet jedoch schnell zu einem Wettbewerb darüber aus, wer wem einen Verstoß gegen die Vorsätze nachweisen kann: Also versuchen Donald und die Kinder, sich gegenseitig systematisch auszutricksen: Am Ende gewinnen die Kinder.
- Die Kinder versuchen, ein Rentier bei sich zuhause zu „parken“, ohne dass Donald etwas davon bemerkt: Sie schaffen das auch fast und kriegen Donald dazu, dass sie das Tier schließlich behalten dürfen (250).
- Donald will, dass die Kinder Klavierspielen üben, die Kinder aber wollen schwimmen (284): Die Kinder argumentieren, sie hätten „zum Schwimmen die richtige Statur“ („wie man an den Füßen sieht“): Tatsächlich kann man wohl nicht bestreiten, dass Enten für's Schwimmen relativ gut geeignet sind. Donald will die Kinder aber von dieser Idee abbringen und schlägt ein Wettschwimmen vor: Gewinnt er, üben die Kinder pro Tag zwei Stunden. Natürlich hat Donald von Anfang an nicht vor, fair zu kämpfen und legt den Kindern Hindernisse in den Weg. Und er leiht sich ein Tauchboot, um schneller zu sein: Leider schreddert er dieses an einer Mühle, sodass die Ducks Kirschen ernten müssen, um es zu bezahlen.
- Sie konkurrieren mit Donald beim Fangen von Tieren (326).
- Sie konkurrieren mit Donald beim Skifahren (328), um das beste Fotomotiv (329), darum, wer als bester Schlittschuh läuft (328), wer die meisten Fische fängt (329).  
Dabei versucht Donald meist, die Kinder auszutricksen, die Kinder wehren sich und am Ende ziehen oft alle den Kürzeren.

- Sie heizen durch ihr Verhalten den Streit zwischen Donald und seinem Nachbarn an (327).
- Sie sabotieren eine Party von Donald und Daisy (144).

Andererseits sind sie aber auch mit ihrem Onkel hochgradig solidarisch, helfen ihm, wenn er in der Klemme sitzt und retten ihn (114, 146; nahezu regelmäßig) aus brenzligen Situationen:

- Sie kaufen ihm Weihnachtsgeschenke (82), auch wenn diese von Donald auch nicht immer geschätzt werden, wie ein Kamel.
- Als Donald eine Stelle als Grenzpolizist annimmt und kurz davor steht, von Schmugglern vollkommen ausgetrickst zu werden, helfen sie ihm, indem sie in seinem Namen seine Vorgesetzten informieren und er eine Belobigung erhält (33).
- Als Donald von einem Flurwächter wegen Angelns ohne Angelschein verfolgt wird (44), hetzen sich die Kinder ab, um Donald den vergessenen Schein zu bringen und ihn ihm im letzten Moment anzuheften.
- Als Donald als Milchmann von einem Kunden systematisch sabotiert und reingelegt wird (223), helfen die Kinder ihm, den Nachbarn zu überlisten und ihm literweise Magerquark ins Nachthemd zu schütten.

Um Donald auszutricksen realisieren sie ein hohes Ausmaß an Kreativität:

- Sie täuschen Donald mit Attrappen (90).
- Sie tricksen einen Spürhund aus (90).
- Sie verschanzen sich in einer Schnee-Festung (90).
- Sie bauen Schwimm-Häuser (57).
- Sie gaukeln Donald vor, er sei so erschöpft, dass er grüne Gesichter sehe (287).

### **5.3.9.3 Intelligenz**

Die Kinder zeigen in verschiedenen Situationen ein hohes Maß an Intelligenz, an Scharfsinn und der Fähigkeit, Probleme gut zu analysieren und zu durchdenken (58).

Dabei bleiben sie gelassen, cool und lassen sich nicht von Donalds Hektik und Chaos anstecken.

In der Geschichte „Die Zugkatastrophe“ (84) erhalten die Kinder aus dem Fernsehen die Information, dass zwei Züge auf derselben Strecke aufeinander zurasen und zu kollidieren dro-

hen; der Mathematik-Professor, der Zeit und Ort der Katastrophe berechnen soll, ist eingeschneit und von der Außenwelt abgeschnitten.

Daraufhin ergreifen Tick, Trick und Track die Initiative, berechnen Ort und Zeitpunkt der Katastrophe und aktivieren Onkel Dagobert, der an der entsprechenden Stelle Matratzen auf die Gleise wirft und damit die Katastrophe verhindert.

### **Soziale Verantwortung**

Die Kinder weisen ein hohes Maß an sozialer Verantwortung auf: Sie kümmern sich um arme Mitmenschen, leidende Tiere etc.:

- So nehmen sie einen ausgestoßenen Falken („Fundevogel, 136, 232) bei sich auf und versuchen, ihm das Fliegen beizubringen: Schließlich rettet der Vogel Donald das Leben und erhält einen Preis.
- Sie kümmern sich um die armen Kinder von „Kummersdorf“ (14) und sorgen dafür, dass diese ein schönes Weihnachtsfest haben, indem sie Dagobert um 100.000 (!) Taler erleichtern. Sie zweigen auch nichts von dem Geld für eigene Zwecke ab.
- Sie sorgen dafür, dass die „kleinen Brösels“, Kinder einer armen Familie, die an einem Schneemann-Preis teilnehmen, aber keine Chancen zu haben scheinen, den Preis gewinnen (35).
- Sie übernehmen die Verantwortung, wenn sie versehentlich gefährliche Waffen geliefert bekommen (228).

### **Mut**

Die Kinder weisen oft ein erhebliches Maß an Mut auf (zumindest oft deutlich mehr als Donald):

- So stellen sie sich, um ein Paket auszutragen, einem Löwen (10).

## 6 Sprüche

In den Tales kommen manchmal Aussagen der Protagonisten vor, die man als „Sprüche“ hervorheben kann. Hier habe ich einige ausgewählt:

- Wer keine weiche Birne hat, kauft harte Äpfel aus Halberstadt (267).
- Wir wollen sein ein einig Volk von Brüdern, in keiner Not uns waschen und Gefahr (93).
- Wir pfeifen auf Pomade, auf Seife, Kamm und Schwamm! Wir bleiben lieber dreckig und wälzen uns im Schlamm! (93)
- Dem Ingeniör ist nichts zu schwör (6).
- Heute soll nichts Billiges auf den Tisch kommen, heute wird geschlemmt (133).
- Na ja, der Gustav Gans, ja ja der kann`s, doch unser Schwein ist auch nicht klein (11).
- Com Poko de Locko in de Wassertanko (81, 196).
- An manchen Tagen geht aber auch alles schief. (132)
- Ob Haggis, Baggis oder Schnaggis, wir kaufen es. (135)
- Meinem Großvater hat der Rücken weh getan, meinem Vater hat der Rücken weh getan – warum sollte mir was anderes weh tun? (113)
- Ich befürchte, ein Anfall von Bauchgrimmum imposantum collosale, ein Leiden, bei dem sich die Magennerven zu viereckigen Knoten zusammenziehen (71).

## Literatur

- Anastasi, A. (1968). *Psychological Testing*. London: The MacMillan Company, Collier-MacMillan Limited.
- Bahners, P. (2014). *Entenhausen – Die ganze Wahrheit*. München: Verlag C.H. Beck.
- Boltzmann, L. (2000). *Entropie und Wahrscheinlichkeit*. Europa-Lehrmittel.
- Bortz, J. & Döring, N. (2002). *Forschungsmethoden und Evaluation für Human- und Sozialwissenschaftler*, 3. Auflage. Springer: Berlin.
- Bremer, B. (1994). *Der Fall Entenhausen*. Frankfurt: Eichborn.
- Briggs, J. & Peat, F.D. (1990). *Die Entdeckung des Chaos*. München: Carl Hanser Verlag.
- Bublath, J. (2007). *Die neue Welt der Gene*. München: Deutscher Taschenbuch Verlag.
- Bühner, M. (2004). *Einführung in die Test- und Fragebogenkonstruktion*. München: Pearson Studium.
- Callender, C. (2010). Ist Zeit eine Illusion? *Spektrum der Wissenschaft*, 10/10, 33-39.
- Chandler, R. (2013). *Die Philip-Marlowe-Romane*. Diogenes Verlag.
- Collatz, A. (2006). *Zur Relevanz von Persönlichkeit und deren adäquater Erfassung im Bereich des Topmanagements*. Ruhr-Universität Bochum, Dissertation.
- Conan Doyle, Sir A. (2000). *Sherlock Holmes*. Offenbach: edition RVG.
- Conzelmann, H. (1992). *Grundriß der Theologie des Neuen Testaments*. Tübingen: J.C.B. Mohr (Paul Siebeck).
- Conzelmann, H. & Lindemann, A. (1998). *Arbeitsbuch zum Neuen Testament*. Tübingen: Mohr Siebeck.
- Dickens, Ch. (1998). *Eine Weihnachtsgeschichte*. Würzburg: Arena.
- Dutton, K. (2012). *Psychopathen – Was man von Heiligen, Anwälten und Serienmördern lernen kann*. München: Deutscher Taschenbuch Verlag.
- Eddington, A.S. (1923). *Raum, Zeit und Schwere. Ein Umriss*. Braunschweig.
- Einstein, A. (1905). Über einen die Erzeugung und Verwandlung des Lichtes betreffenden heuristischen Gesichtspunkt. *Annalen der Physik*, 37, 132-148.
- Einstein, A. (1907). Relativitätsprinzip und die aus demselben gezogenen Folgerungen. *Jahrbuch der Radioaktivität*, 4, 454.
- Einstein, A. (1911). Über den Einfluß der Schwerkraft auf die Ausbreitung des Lichtes. *Annalen der Physik, Reihe 4, Band 35*, 898-908.
- Einstein, A. (1913). *Entwurf einer verallgemeinerten Relativitätstheorie und eine Theorie der Gravitation*. I. Physikalischer Teil von A. Einstein. II. Mathematischer Teil von M.

- Grossmann. Leipzig: Teubner. Sonderdruck aus Zeitschrift für Mathematik und Physik, Band 62, 225-261.
- Einstein, A. (1916). Die Grundlagen der allgemeinen Relativitätstheorie. *Annalen der Physik, Reihe 4, Band 49*, 769-822.
- Einstein, A. (1956). *Über die spezielle und allgemeine Relativitätstheorie*. Braunschweig.
- Einstein, A. (1960). *Grundzüge der Relativitätstheorie*. Braunschweig.
- Einstein, A., Lorentz, H.A., Minkowski, H. & Weyl, H. (1982). *Das Relativitätsprinzip*. Stuttgart: Teubner.
- Ellis, G.F. (2011). Multiversum in Beweisnot. *Spektrum der Wissenschaft, 11*, 36-42.
- Feicht, E.J. & Graf, U. (1973). *Physik*. Frankfurt/Main: Büchergilde Gutenberg.
- Fischer, E.P. (2008). *Das große Buch der Evolution*. Köln: Fackelträger.
- Gans, G. (1972). *Die Ducks. Psychogramm einer Sippe*. Hamburg: Rowohlt.
- Gans, M.S. (1986). *Das wahre Leben des Donald D.* Frankfurt: Fischer Taschenbuch Verlag.
- Gascha, H. & Pflanz, S. (2005). *Großes Handbuch Physik*. München: Compact Verlag.
- Geiger, H. (2005). *Auf der Suche nach Leben im Weltall*. Stuttgart: Kosmos.
- Geiger, H. (2009). *Astrobiologie*. UTB: vdf Hochschulverlag AG an der ETH Zürich.
- Gleick, J. (1990). *Chaos – die Ordnung des Universums*. München: Droemersch Verlagsanstalt Knauer.
- Greene, B. (2000). *Das elegante Universum*. Berlin: Siedler.
- Greene, B. (2004). *Der Stoff, aus dem der Kosmos ist*. Berlin: Siedler.
- Greene, B. (2013). *Die verborgene Wirklichkeit. Paralleluniversen und die Gesetze des Kosmos*. München: Pantheon/Siedler.
- Grote, J.A. (1995). *Carl Barks – Werkverzeichnis der Comics*. Stuttgart: Ehapa.
- Grote, J.A. (1997). *Who`s who in Entenhausen. Die Spitzen der Gesellschaft*. Stuttgart: Ehapa.
- Haarmann, H. (2008). *Weltgeschichte der Zahlen*. München: Verlag C.H. Beck.
- Haase, R. (1963). *Thermodynamik der irreversiblen Prozesse*. Steinkopf.
- Hadorn, E. & Wehner, R. (1972). *Allgemeine Zoologie*. Stuttgart: Georg Thieme Verlag.
- Hinrichsen, K. (2012). *Navy CIS. Books on Demand*.
- Horst, E. (2010). *Nur keine Sentimentalitäten. Wie Dr. Erika Fuchs Entenhausen nach Deutschland verlegte*. München: Blessing.
- Janssen, M. & Renn, J. (2015). Einsteins Weg zur allgemeinen Relativitätstheorie. *Spektrum der Wissenschaft, 10/15*, 49-55.



- Jenkins, A. & Perez, G. (2010). Leben im Multiversum. *Spektrum der Wissenschaft*, 5/10, 25-31.
- Kaku, M. (2014). *Im Paralleluniversum. Ein kosmologische Reise vom Big Bang in die 11. Dimension*. Reinbeck: Rowohlt Taschenbuch Verlag.
- Kanning, U.P. (2004) *Standards der Personaldiagnostik*. Göttingen: Hogrefe.
- Keller, E.F. (2001). *Das Jahrhundert des Gens*. Frankfurt: Campus Verlag.
- Koerner, D. & LeVay, S. (2000). *Here be Dragons. The Scientific Quest for Extraterrestrial Life*. Oxford: Oxford University Press.
- Kubinger, K.D. (2009). *Psychologische Diagnostik*. Göttingen: Hogrefe.
- Kühn, A. (1969). *Grundriß der allgemeinen Zoologie*. Stuttgart: Georg Thieme Verlag.
- LeLord, F. & André, C. (2009). *Der ganz normale Wahnsinn*. Berlin: Aufbau Verlag.
- Lesch, H. (2015). *Die Entdeckung des Higgs-Teilchens. Oder wie das Universum seine Masse bekam*. München: btb.
- Lienert, G.A. (1969). *Testaufbau und Testanalyse*. Weinheim: Verlag Julius Beltz.
- Lienert, G.A. & Raatz, U. (1998). *Testaufbau und Testanalyse*, 6. Auflage. Weinheim: Psychologische Verlags Union.
- Mann, G. (1987). *Wallenstein*. S. Fischer Verlag.
- May, K. (1992a). *Winnetou 1*. Karl-May-Verlag.
- May, K. (1992b). *Winnetou 2*. Karl-May-Verlag.
- May, K. (2001). *Winnetou 3*. Karl-May-Verlag.
- Meloni, I. (2013). *Erika Fuchs' Übertragung der Comicserie Micky Maus*. Hildesheim: Georg Olms Verlag.
- Morfill, G. & Scheingraber, H. (1991). *Chaos ist überall ... und es funktioniert*. Berlin: Ullstein.
- Newton, I. (2014). *Mathematische Grundlagen der Naturphilosophie*. Sankt Augustin: Academia Verlag.
- Oldham, J.M. & Morris, L.B. (2010). *Ihr Persönlichkeitsportrait*. Eschborn: Klotz.
- Peitgen, H.O., Jürgens, H. & Saupe, D. (1998). *Chaos – Bausteine der Ordnung*. Hamburg: Rowohlt.
- Planck, M. (1964). *Vorlesungen über Thermodynamik*. De Gruyter.
- Plaxco, K.W. & Groß, M. (2006). *Astrobiology, a brief introduction*. The Johns Hopkins University Press.
- Plaxco, K.W. & Groß, M. (2012). *Astrobiologie für Einsteiger*. Weinheim: Wiley-VCH Verlag.

- Randall, L. (2006). *Verborgene Universen*. Frankfurt: S. Fischer.
- Sachse, R. (1997). *Persönlichkeitsstörungen: Psychotherapie dysfunktionaler Interaktionsstile*. Göttingen: Hogrefe.
- Sachse, R. (1999). *Persönlichkeitsstörungen. Psychotherapie dysfunktionaler Interaktionsstile*. Göttingen: Hogrefe, 2. Auflage.
- Sachse, R. (2001). *Psychologische Psychotherapie der Persönlichkeitsstörungen*. Göttingen: Hogrefe.
- Sachse, R. (2002). *Histrionische und narzisstische Persönlichkeitsstörungen*. Göttingen: Hogrefe.
- Sachse, R. (2004a). Histrionische und narzisstische Persönlichkeitsstörungen. In: R. Merod (Hrsg.), *Behandlung von Persönlichkeitsstörungen*, 357-404. Tübingen: DGVT-Verlag.
- Sachse, R. (2004b). *Persönlichkeitsstörungen. Leitfaden für eine Psychologische Psychotherapie*. Göttingen: Hogrefe.
- Sachse, R. (2004c). *Selbstverliebt – aber richtig*. Klett-Cotta.
- Sachse, R. (2006a). *Persönlichkeitsstörungen verstehen – Zum Umgang mit schwierigen Klienten*. Bonn: Psychiatrie-Verlag.
- Sachse, R. (2006b). Narzisstische Persönlichkeitsstörungen. *Psychotherapie*, 11 (2), 241-246.
- Sachse, R. (2007a). *Wie manipulierte ich meinen Partner – aber richtig*. Stuttgart: Klett-Cotta.
- Sachse, R. (2007b). Therapie der narzisstischen und histrionischen Persönlichkeitsstörungen: Zwei Fallberichte. In: S. Barnow (Hrsg.), *Persönlichkeitsstörungen: Ursachen und Behandlungen*, 404-410. Bern: Huber.
- Sachse, R. (2008). Histrionische und narzisstische Persönlichkeitsstörung. In: M. Hermer & B. Röhrle (Hrsg.), *Handbuch der therapeutischen Beziehung*, Bd. 2, 1105-1125. Tübingen: DGVT-Verlag.
- Sachse, R. (2013). *Persönlichkeitsstörungen: Leitfaden für eine psychologische Psychotherapie*. Göttingen: Hogrefe, 2. Auflage.
- Sachse, R. (2014). Klärungsorientierte Verhaltenstherapie des Narzissmus. *Psychotherapie*, 19-1, 1-9.
- Sachse, R., Fasbender, J., Breil, J. & Sachse, M. (2012). *Klärungsorientierte Psychotherapie der histrionischen Persönlichkeitsstörung*. Göttingen: Hogrefe.
- Sachse, R., Fasbender, J. & Sachse, M. (2014). *Klärungsorientierte Psychotherapie der selbstunsicheren Persönlichkeitsstörung*. Göttingen: Hogrefe.
- Sachse, R., Sachse, M. & Fasbender, J. (2010). *Klärungsorientierte Psychotherapie von Persönlichkeitsstörungen*. Göttingen: Hogrefe.

- Sachse, R., Sachse, M. & Fasbender, J. (2011). *Klärungsorientierte Psychotherapie der narzisstischen Persönlichkeitsstörung*. Göttingen: Hogrefe.
- Sallaberger, W. (2008). *Das Gilgamesch-Epos*. München: Verlag C.H. Beck.
- Schaller, T. (2011). *Die berühmtesten Formeln der Welt*. München: Deutscher Taschenbuch Verlag.
- Schulze-Makuch, D. & Irwin, L.N. (2008). *Life in the Universe. Expectations and Constraints*. Berlin: Springer.
- Schwinger, J. (2000). *Einsteins Erbe. Die Einheit von Raum und Zeit*. Berlin: Spektrum Akademischer Verlag.
- Simek, R. (2008). *Die Edda*. München: Verlag C.H. Beck.
- Smalin, L. (2014). *Im Universum der Zeit*. München: Deutsche Verlagsanstalt.
- Sonne, B. & Weiß, R. (2013). *Einsteins Theorien. Spezielle und Allgemeine Relativitätstheorie für interessierte Einsteiger und zur Wiederholung*. Berlin: Springer.
- Tegmark, M. (2003). Parallel-Universen. *Spektrum der Wissenschaft*, 8, 34-45.
- Tegmark, M. (2014). *Unser mathematisches Universum*. Berlin: Ullstein.
- Vaknin, S. (2008). *Malignant Self Love – Narcissism Revisited*. Prague & Skopje: Narcissus Publications.
- Zeh, H.D. (2012). *Physik ohne Realität*. Heidelberg: Springer.
- Zöllner-Greer, P. (2010). *Künstliche Intelligenz. Grundlagen und Anwendungen*. Wächtersbach: Composita Verlag.

## Die ausgewerteten Duck-Tales

- (1) Donald Duck: Ferienarbeit; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 1, 1984, S. 13-22.
- (2) Donald Duck: Pflanzenfimmel; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 1, S. 23-32.
- (3) Donald Duck: Der freie Lauf der Phantasie; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 1, S. 37-46.
- (4) Donald Duck: Das Gespenst von Duckburgh; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 2, S. 3-34.
- (5) Donald Duck: Der Sofa-Express; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 2, S. 35-44.
- (6) Daniel Düsentrieb: Dem Ingeniör ist nichts zu schwör; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 2, S. 45-48.
- (7) Donald Duck und der goldene Helm; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 3, S. 3-34.
- (8) Donald Duck: Der Pony-Express; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 3, S. 39-48.
- (9) Dagobert Duck: Der arme reiche Mann; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 4, S. 3-34.
- (10) Donald Duck: Kampf mit dem Löwen; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 4, S. 39-48.
- (11) Donald Duck: Familie Duck auf Nordpolfahrt; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 5, S. 3-34.
- (12) Donald Duck: Der richtige Erbe; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 5, S. 35-44.
- (13) Daniel Düsentrieb: Kühnes Experiment; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 5, S. 45-48.
- (14) Donald Duck: Weihnachten für Kummersdorf; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 6, S. 3-34.
- (15) Daniel Düsentrieb: Eine fabelhafte Erfindung; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 6, S. 35-38.
- (16) Donald Duck: Die Macht des Geldes; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 6, S. 39-48.

- (17) Donald Duck: Die Prüfung; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 7, S. 31-40.
- (18) Daniel Düsentrieb: Die störrische Störchin; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 7, S. 41-48.
- (19) Donald Duck: Die Jagd nach der Brosche; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 8, S. 3-30.
- (20) Onkel Dagobert: Die Erbuhr; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 8, S. 31-38.
- (21) Donald Duck: Glückspilz und Pechvogel; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 8, S. 39-48.
- (22) Onkel Dagobert: Die Kohldampfinself; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 9, S. 3-30.
- (23) Onkel Dagobert: Der neue Tresor; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 8, S. 31-40.
- (24) Onkel Dagobert: Der Kugeltank; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 8, S. 41-48.
- (25) Onkel Dagobert: Der fliegende Holländer; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 10, S. 3-22.
- (26) Donald Duck: Eingefrorenes Geld; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 10, S. 29-38.
- (27) Donald Duck: Wettrennen zum Mond; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 10, S. 39-48.
- (28) Onkel Dagobert: 13 Trillionen; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 11, S. 3-24.
- (29) Onkel Dagobert: Freitag, der 13.; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 11, S. 25-33.
- (30) Donald Duck: Filmfreuden; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 11, S. 39-48.
- (31) Donald Duck: Zukunftsmusik; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 12, S. 36-48.
- (32) Donald Duck: Das Horoskop; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 13, S. 3-12.
- (33) Donald Duck: Der Schmuggler; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 13, S. 13-22.

- (34) Oma Duck: Der Schneeverdampfer; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 13, S. 23-28.
- (35) Donald Duck: Der Schneemann-Preis; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 13, S. 39-48.
- (36) Donald Duck: Eichendorfs Werke; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 14, S. 3-12.
- (37) Donald Duck: Der Weg zum Ruhm; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 14, S. 13-22.
- (38) Donald Duck: Angeberfreuden; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 14, S. 29-38.
- (39) Donald Duck: Wahlkampf; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 14, S. 39-48.
- (40) Donald Duck: Kein Meister fällt vom Himmel; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 15, S. 3-12.
- (41) Donald Duck: Donald als Ritter; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 15, S. 13-22.
- (42) Donald Duck: Der Hundefänger; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 15, S. 23-28.
- (43) Donald Duck: Der erste Frühlingstag; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 15, S. 39-48.
- (44) Donald Duck: Selbst ist der Mann; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 16, S. 3-12.
- (45) Onkel Dagobert: Eine windige Geschichte; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 16, S. 23-28.
- (46) Donald Duck: Der Selbstschuss; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 16, S. 29-38.
- (47) Donald Duck: Glück im Unglück; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 16, S. 39-48.
- (48) Donald Duck: Weihnachtsüberraschungen; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 17, S. 3-12.
- (49) Donald Duck: Das positive Echo; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 17, S. 13-22.
- (50) Onkel Dagobert: Schuster, bleib bei Deinem Leisten!; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 17, S. 23-28.

- (51) Donald Duck: Düsenritter; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 17, S. 29-38.
- (52) Donald Duck: Das Bonbon-Malheur; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 18, S. 3-12.
- (53) Donald Duck: Der Witz mit den Wüstenratten; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 18, S. 13-22.
- (54) Onkel Dagobert: Die Quizsendung; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 18, S. 23-38.
- (55) Onkel Dagobert: Onkel Dagobert geht zu weit; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 18, S. 29-38.
- (56) Donald Duck: Der heldenmutige Stationsvorstand; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 19, S. 3-12.
- (57) Donald Duck: Die Ausreißer; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 19, S. 13-22.
- (58) Donald Duck: Die braven Brückenbauer; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 19, S. 29-38.
- (59) Donald Duck: Das Senfgewehr; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 19, S. 39-48.
- (60) Donald Duck: Der reichste Mann der Welt; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 20, S. 3-12.
- (61) Donald Duck: Die Quizsendung; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 20, S. 13-22.
- (62) Daniel Düsentrrieb: Fragen an die Zukunft; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 20, S. 24-27.
- (63) Donald Duck: Der rasende Rennfahrer; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 20, S. 29-38.
- (64) Donald Duck: Das große Suchen; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 20, S. 39-48.
- (65) Donald Duck: Das harte Naturgesetz; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 21, S. 3-12.
- (66) Donald Duck: Verirrt; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 21, S. 13-22.
- (67) Daniel Düsentrrieb: Das elastische Haus; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 21, S. 25-28.

- (68) Donald Duck: Der Himmelschreiber; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 21, S. 29-38.
- (69) Donald Duck: Aufruhr im Wachsfiguren-Kabinett; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 21, S. 39-48.
- (70) Onkel Dagobert: Die goldene Nase; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 22, S. 33-48.
- (71) Donald Duck: Im Land der viereckigen Eier; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 23, S. 3-34.
- (72) Donald Duck: Das Hypnotisier-Spiel; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 23, S. 39-48.
- (73) Donald Duck: Der Fachmann; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 24, S. 3-12.
- (74) Donald Duck: Vergeblicher Sieg; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 24, S. 13-18.
- (75) Donald Duck: Im Land der Vulkane; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 24, S. 19-48.
- (76) Donald Duck: Gute Geldanlage; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 25, S. 9-18.
- (77) Donald Duck: Freuden des Drachen-Steigenlassens; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 25, S. 19-24.
- (78) Donald Duck: Die Schreckensnacht; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 25, S. 39-48.
- (79) Donald Duck: Die Ritter von Quackenstein; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 26, S. 3-12.
- (80) Daniel Düsentrieb: Ein technisches Wunder; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 26, S. 24-28.
- (81) Donald Duck: Der Regenmacher; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 26, S. 29-38.
- (82) Donald Duck: Das Leuchtkamel; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 27, S. 3-12.
- (83) Donald Duck: Die olympische Idee; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 27, S. 13-22.
- (84) Donald Duck: Die Zugkatastrophe; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 27, S. 25-32.



- (85) Donald Duck: Donald, der Herr über alle Geschöpfe; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 27, S. 35-44.
- (86) Donald Duck: Nächtliche Ruhestörung; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 28, S. 3-12.
- (87) Donald Duck: Die Kunst, Geld auszugeben; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 28, S. 25-33.
- (88) Donald Duck: Der Eilbrief; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 28, S. 35-44.
- (89) Daniel Düsentrieb: Anglerpech; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 28, S. 45-48.
- (90) Donald Duck: Erlebnisse einer Weihnachtsgans; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 29, S. 3-12.
- (91) Donald Duck: Berufssorgen; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 29, S. 13-22.
- (92) Donald Duck: Theaterfimmel; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 29, S. 24-33.
- (93) Donald Duck: Die Weihnachtswäsche; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 29, S. 39-48.
- (94) Donald Duck: Der wackere Dorfschmied; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 30, S. 3-12.
- (95) Donald Duck: Die Froschfarm; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 30, S. 13-22.
- (96) Donald Duck: Die schwimmende Insel; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 30, S. 29-38.
- (97) Donald Duck: Rieselgold; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 30, S. 39-48.
- (98) Donald Duck: Der geheimnisvolle Professor; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 31, S. 3-12.
- (99) Donald Duck: Der Ballonfahrer; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 31, S. 13-22.
- (100) Donald Duck und die Truthähne; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 3, S. 25-33.
- (101) Donald Duck: Wie wird man berühmt?; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 31, S. 35-44.

- (102) Daniel Düsentrieb: Erfinden tut not; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 31, S. 45-48.
- (103) Onkel Dagobert: Wiedersehen mit Klondike; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 32, S. 3-29.
- (104) Onkel Dagobert: Die Fuchsjagd; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 32, S. 31-38.
- (105) Donald Duck: Der Herrenspecht; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 32, S. 39-48.
- (106) Donald Duck: Donald bei der Feuerwehr; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 33, S. 3-12.
- (107) Donald Duck: Die Wette; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 33, S. 25-33.
- (108) Daniel Düsentrieb: Fataler Rechenfehler; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 33, S. 34-37.
- (109) Donald Duck: Vergebliches Streben; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 33, S. 39-48.
- (110) Donald Duck: Die Dokumente im Tropenwald; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 34, S. 3-28.
- (111) Donald Duck: Die Trommel des Buguba; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 34, S. 27-38.
- (112) Donald Duck: Wie gewonnen, so zerronnen; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 34, S. 39-48.
- (113) Onkel Dagobert: Der güldene Wasserfall; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 35, S. 3-28.
- (114) Donald Duck: Sicherheit für unsere Kinder; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 35, S. 29-38.
- (115) Donald Duck: Der Supermensch; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 35, S. 39-48.
- (116) Onkel Dagobert: Die Insel im All; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 36, S. 3-20.
- (117) Daniel Düsentrieb: Erfinderpech; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 36, S. 21-30.
- (118) Onkel Dagobert: Der Jungbrunnen; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 36, S. 31-48.

- (119) Onkel Dagobert: Die Stadt der goldenen Dächer; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 37, S. 3-28.
- (120) Onkel Dagobert: Die Perlen des Kuku Mara; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 37, S. 29-37.
- (121) Onkel Dagobert: Das Autorennen; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 37, S. 39-48.
- (122) Onkel Dagobert: Reise in die Vergangenheit; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 38, S. 3-23.
- (123) Donald Duck: Der große Kampf; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 38, S. 24-33.
- (124) Donald Duck: Der Frühjahrsputz; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 38, S. 34-43.
- (125) Onkel Dagobert: Das gibt es nur in Texas; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 38, S. 44-48.
- (126) Dagobert Duck: Der fliegende Teppich; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 39, S. 3-18.
- (127) Donald Duck: Dressur eines Kojoten; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 39, S. 19-28.
- (128) Donald Duck: Ein Meister seines Fachs; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 39, S. 29-38.
- (129) Donald Duck: Das Strandfest; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 39, S. 39-48.
- (130) Onkel Dagobert: Der Lockruf des Mondgoldes; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 40, S. 3-19.
- (131) Onkel Dagobert: Der Spuk von Gumpensund; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 40, S. 20-40.
- (132) Daniel Düsentrrieb: Späte Einsicht; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 40, S. 41-48.
- (133) Donald Duck: Die Mutprobe; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 41, S. 3-22.
- (134) Daniel Düsentrrieb: Rivalen; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 41, S. 24-27.
- (135) Donald Duck: Wunder der Tiefe; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 41, S. 29-38.

- (136) Donald Duck: Fundevogel; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 41, S. 39-48.
- (137) Onkel Dagobert: Wunder der Tiefsee; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 42, S. 3-24.
- (138) Donald Duck: Die Kartoffelschlacht; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 42, S. 25-34.
- (139) Daniel Düsentrieb: Das EPR-Gerät; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 42, S. 35-38.
- (140) Donald Duck: Der Hunde-Sitter; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 42, S. 39-48.
- (141) Onkel Dagobert: Die Krone der Mayas; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 43, S. 3-23.
- (142) Daniel Düsentrieb: Zurück zur Natur; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 43, S. 24-27.
- (143) Donald Duck: Eine Geschichte zum Totlachen; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 43, S. 29-38.
- (144) Donald Duck: Edle Spender; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 43, S. 39-48.
- (145) Onkel Dagobert: Die Spitzen der Gesellschaft; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 44, S. 3-22.
- (146) Donald Duck: Der Meisterdetektiv; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 44, S. 24-33.
- (147) Daniel Düsentrieb: Der Volltreffer; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 44, S. 35-38.
- (148) Donald Duck: Vom Pech verfolgt; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 44, S. 39-48.
- (149) Donald Duck: Kampf um Goldmedaillen; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 45, S. 3-12.
- (150) Onkel Dagobert: Das Goldschiff; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 45, S. 13-31.
- (151) Donald Duck: Das Bootsrennen; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 45, S. 32-41.
- (152) Onkel Dagobert: Seines Glückes Schmied; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 45, S. 42-48.

- (153) Donald Duck: Lockende Ferne; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 46, S. 3-12.
- (154) Donald Duck: Der Intelligenz-Test; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 46, S. 13-22.
- (155) Onkel Dagobert: Geschrumpfte Millionen; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 46, S. 23-38.
- (156) Onkel Dagobert: Die Geldgeiß; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 47, S. 3-8.
- (157) Donald Duck: Erfüllte Wünsche; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 47, S. 9-18.
- (158) Onkel Dagobert: Das Gold der Inkas; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 47, S. 19-38.
- (159) Donald Duck: Das Maitänzchen; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 47, S. 39-48.
- (160) Dagobert Duck: Der zweitreichste Mann der Welt; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 48, S. 3-22.
- (161) Donald Duck: Das eigene Grundstück; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 48, S. 23-32.
- (162) Donald Duck: Donald, der Haarkünstler; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 48, S. 39-48.
- (163) Onkel Dagobert: Die Krone des Dschingis-Kahn; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 49, S. 3-21.
- (164) Oma Duck: Emilie; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 49, S. 32-38.
- (165) Donald Duck: Zurück zur Natur; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 49, S. 39-48.
- (166) Donald Duck: Die Posten Prüfung; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 50, S. 3-12.
- (167) Onkel Dagobert: Die Wünschelrute; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 50, S.13-17.
- (168) Donald Duck: Riskante Geschäfte; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 50, S. 18-27.
- (169) Daniel Düsentrieb: Herbe Kritik; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 50, S. 29-31.

- (170) Onkel Dagobert: Das große Ölgeschäft; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 50, S. 33-48.
- (171) Onkel Dagobert: Der reichste Mann der Welt; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 51, S. 3-24.
- (172) Donald Duck: Die Entenhausener Herbstparade; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 51, S. 24-34.
- (173) Onkel Dagobert: Der Regatta-Spezialist; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 51, S. 35-38.
- (174) Donald Duck: Böse Nachbarn; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 51, S. 39-48.
- (175) Onkel Dagobert: Das große Tauschgeschäft; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 52, S. 3-20.
- (176) Daniel Düsentrieb: Die Mixmaschine; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 52, S. 31-37.
- (177) Donald Duck: Der Sheriff von Bullet Valley; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 53, S. 3-34.
- (178) Donald Duck: Das olympische Feuer; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 53, S. 39-48.
- (179) Onkel Dagobert: Der Käse von Kirkeb; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 54, S. 3-24.
- (180) Daniel Düsentrieb: Geistermusik; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 54, S. 39-48.
- (181) Onkel Dagobert: Im Lande der Zwergindianer; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 55, S. 3-29.
- (182) Donald Duck: Alte Feindschaft; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 55, S. 39-48.
- (183) Onkel Dagobert: Die Geldquelle; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 56, S. 3-28.
- (184) Donald Duck: Die Quelle des nie versiegenden Vergnügens; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 56, S. 29-38.
- (185) Donald Duck: Die schwarze Suppe; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 56, S. 39-48.
- (186) Donald Duck: Das verbotene Tal; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 57, S. 3-28.

- (187) Donald Duck: Riesen-Ameisen; Die besten Geschichten mit Donald Duck, Klassik-Album 57, S. 29-48.
- (188) Onkel Dagobert: Das Hackebeil; Die tollsten Geschichten von Donald Duck, Band 96, S. 3-23.
- (189) Oma Duck: Die Schafcowboys; Die tollsten Geschichten von Donald Duck, Band 95, S. 13-19.
- (190) Daniel Düsentrrieb: Der geborene Erfinder; Die tollsten Geschichten von Donald Duck, Band 95, S. 25-31.
- (191) Oma Duck: Hahnemann kann nichts dafür; Die tollsten Geschichten von Donald Duck, Band 95, S. 39-45.
- (192) Onkel Dagobert: Die Irrfahrten des Dagobert Duck; Die tollsten Geschichten von Donald Duck, Band 120, S. 3-21.
- (193) Onkel Dagobert: Der Fortismium-Behälter; Die tollsten Geschichten von Donald Duck, Band 120, S. 51-66.
- (194) Donald Duck: Die Bewährung; Die tollsten Geschichten von Donald Duck, Band 124, S. 23-32.
- (195) Donald Duck: Erntesegen; Die tollsten Geschichten von Donald Duck, Band 127, S. 3-12.
- (196) Donald Duck: Der große Regen; Die tollsten Geschichten von Donald Duck, Band 127, S. 23-32.
- (197) Donald Duck: Der schwarze Mittwoch; Die tollsten Geschichten von Donald Duck, Band 127, S. 57-66.
- (198) Onkel Dagobert: Die Schatzkammer König Salomos; Donald Classics: Das Beste aus Entenhausen, Band 3, S. 157-168.
- (199) Donald Duck: Kampf der Raketen; Die tollsten Geschichten von Donald Duck, Band 131, S. 57-66.
- (200) Donald Duck: Ein kleines Missgeschick; Die tollsten Geschichten von Donald Duck, Band 123, S. 3-12.
- (201) Donald Duck: Der tollkühne Taucher; Die tollsten Geschichten von Donald Duck, Band 123, S. 51-66.
- (202) Donald Duck: Furchtbar verwirbelt; Die tollsten Geschichten von Donald Duck, Band 305, S. 56-66.
- (203) Donald Duck: Der goldene Affe von Malanga Panga; Die tollsten Geschichten von Donald Duck, Band 41. S. 3-16.

- (204) Onkel Dagobert: Die Meistergeige; Die tollsten Geschichten von Donald Duck. Band 41, S. 46-66.
- (205) Duck Tales: Zauber um den Zehner; Die tollsten Geschichten von Donald Duck, Band 305, S. 18-28.
- (206) Uncle Scrooge: The Midas Touch. In: Barks Library, Onkel Dagobert, Band 22, 27-43.
- (207) Donald Duck: Der große Zerstörer; Die tollsten Geschichten von Donald Duck, Band 34, S. 47-57.
- (208) Donald Duck: Die Wander-Würmer; Die tollsten Geschichten von Donald Duck, Band 8, S. 33-42.
- (209) Donald Duck: Der Regenmacher; Die tollsten Geschichten von Donald Duck, Band 9, S. 3-12.
- (210) Donald Duck: Selbst ist der Mann; Die tollsten Geschichten von Donald Duck, Band 9, S. 13-22.
- (211) Onkel Dagobert: Fragwürdiger Einkauf; Die tollsten Geschichten von Donald Duck, Band 116, S. 37-66.
- (212) Onkel Dagobert: Rennen der Oldtimer; Die tollsten Geschichten von Donald Duck, Band 49, S. 36-46.
- (213) Donald Duck: Lohnende Ferien; Die tollsten Geschichten von Donald Duck, Band 50, S. 3-12.
- (214) Onkel Dagobert: Eine würzige Geschichte; Die tollsten Geschichten von Donald Duck, Band 51, S. 12-29.
- (215) Donald Duck: Weihnachten in Entenhausen; Die tollsten Geschichten von Donald Duck, Band 52, S. 3-22.
- (216) Duck Tales: Das Feuer von Asmabad; Duck Tales, Band 3, S. 3-20.
- (217) Donald Duck: Riskante Geschäfte; Die tollsten Geschichten von Donald Duck, Band 59, S. 3-12.
- (218) Onkel Dagobert: Eine haarige Geschichte; Die tollsten Geschichten von Donald Duck, Band 62, S. 3-22.
- (219) Donald Duck: Retter in der Not; Die tollsten Geschichten von Donald Duck, Band 98, S. 38-44.
- (220) Donald Duck: Reine Liebe und Güte; Die tollsten Geschichten von Donald Duck, Band 114, S. 3-22.
- (221) Oma Duck: Wunder des Schneeschuhs; Die tollsten Geschichten von Donald Duck, Band 114, S. 27-32.



- (222) Onkel Dagobert: Verlorenes Mondgold; Die tollsten Geschichten von Donald Duck, Band 119, S. 47-66.
- (223) Donald Duck: Der Milchmann; Donald Classics: Das Beste aus Entenhausen, Band 1, S. 39-48.
- (224) Daniel Düsentrrieb: Erfinderpech; Donald Classics: Das Beste aus Entenhausen, Band 1, S. 153-162.
- (225) Onkel Dagobert: Die Geldquelle; Donald Classics: Das Beste aus Entenhausen, Band 2, S. 159-184.
- (226) Donald Duck: Die letzten Wilden; Die tollsten Geschichten von Donald Duck, Band 133, S. 57-66.
- (227) Donald Duck: Gar lustig ist die Flößerei; Die tollsten Geschichten von Donald Duck, Band 134, S. 57-66.
- (228) Donald Duck: Die Geheimwaffe; Die tollsten Geschichten von Donald Duck, Band 135, S. 3-12.
- (229) Donald Duck: Verhängnisvolle Verkleidung; Die tollsten Geschichten von Donald Duck, Band 135, S. 57-66.
- (230) Donald Duck: Theaterfimmel; Die tollsten Geschichten von Donald Duck, Band 27, S. 3-12.
- (231) Donald Duck: Die schwimmende Insel; Die tollsten Geschichten von Donald Duck, Band 27, S. 13-22.
- (232) Donald Duck: Fundevogel; Die tollsten Geschichten von Donald Duck, Band 29, S. 3-12.
- (233) Donald Duck: Der Ballonfahrer; Die tollsten Geschichten von Donald Duck, Band 3, S. 46-56.
- (234) Onkel Dagobert: Freitag, der 13.; Die tollsten Geschichten von Donald Duck, Band 31, S. 3-12.
- (235) Donald Duck: Die Weltraum-Wanzen; Die tollsten Geschichten von Donald Duck, Band 31, S. 43-52.
- (236) Onkel Dagobert: Der geizige Verschwender; Die tollsten Geschichten von Donald Duck, Band 85, S. 3-22.
- (237) Donald Duck: Die Fuchsjagd; Die tollsten Geschichten von Donald Duck, Band 87, S. 23-41.
- (238) Donald Duck: Die schwarze Suppe; Die tollsten Geschichten von Donald Duck, Band 64, S. 3-12.

- (239) Onkel Dagobert: Weltraum-Briefträger; Die tollsten Geschichten von Donald Duck, Band 64, S. 14-28.
- (240) Donald Duck: Das Geheimnis des schwarzen Kastens; Die tollsten Geschichten von Donald Duck, Band 64, S. 42-66.
- (241) Onkel Dagobert: Alaska-Katastrophe; Die tollsten Geschichten von Donald Duck, Band 65, S. 42-66.
- (242) Donald Duck: Die Quelle nie versiegenden Vergnügens; Die tollsten Geschichten von Donald Duck, Band 67, S. 12-21.
- (243) Onkel Dagobert: Die Riesenroboter; Die tollsten Geschichten von Donald Duck, Band 68, S. 3-24.
- (244) Donald Duck: Jagd nach der Roten Magenta; Die tollsten Geschichten von Donald Duck, Band 88, S. 3-34.
- (245) Daniel Düsentrrieb: Ein Geschenk für Oma Duck; Die tollsten Geschichten von Donald Duck, Band 88, S. 36-43.
- (246) Donald Duck: Der Landbriefträger; Die tollsten Geschichten von Donald Duck, Band 88, S. 46-55.
- (247) Donald Duck: Australisches Abenteuer; Die tollsten Geschichten von Donald Duck, Band 89, S. 3-27.
- (248) Onkel Dagobert: Der reichste Mann der Welt; Die tollsten Geschichten von Donald Duck, Band 89, S. 44-66.
- (249) Donald Duck: Gute Vorsätze; Die tollsten Geschichten von Donald Duck, Band 90, S. 3-12.
- (250) Donald Duck: Baldur, das Rentier; Die tollsten Geschichten von Donald Duck, Band 90, S. 14-23.
- (251) Donald Duck: Die Schulschwänzer; Die tollsten Geschichten von Donald Duck, Band 90, S. 24-33.
- (252) Onkel Dagobert: Der verlorene Zehner; Die tollsten Geschichten von Donald Duck, Band 90, S. 35-66.
- (253) Donald Duck: Zurück zur Natur; Die tollsten Geschichten von Donald Duck, Band 35, S. 3-12.
- (254) Onkel Dagobert: Heia Safari; Die tollsten Geschichten von Donald Duck, Band 93, S. 3-26.
- (255) Donald Duck: Traum und Wirklichkeit; Die tollsten Geschichten von Donald Duck, Band 93, S. 28-37.

- (256) Onkel Dagobert: Das große Tauschgeschäft; Die tollsten Geschichten von Donald Duck, Band 92, S. 50-66.
- (257) Onkel Dagobert: Fragwürdiger Einkauf; Die tollsten Geschichten von Donald Duck, Band 116, S. 37-66.
- (258) Donald Duck: Unternehmen Inselfrieden; Die tollsten Geschichten von Donald Duck, Band 91, S. 3-34.
- (259) Onkel Dagobert: Der Schatz des Marco Polo; Die tollsten Geschichten von Donald Duck, Band 150, S. 3-26.
- (260) Onkel Dagobert: Die Königin der sieben Meere; Die tollsten Geschichten von Donald Duck, Band 115, S. 43-66.
- (261) Donald Duck: Die fleißigen Ameisen; Die tollsten Geschichten von Donald Duck, Band 128, S. 3-12.
- (262) Donald Duck: Kummer mit Kunststoff; Die tollsten Geschichten von Donald Duck, Band 126, S. 23-32.
- (263) Donald Duck: Verhängnisvolle Verwechslung; Die tollsten Geschichten von Donald Duck, Band 126, S. 57-66.
- (264) Donald Duck: Die Erbschaft; Der große Donald Duck Ferien-Sammel-Band Nr. 6, S. 38-55.
- (265) Donald Duck: Die unzerplatzbaren Seifenblasen; Die tollsten Geschichten von Donald Duck, Band 147, S. 3-10.
- (266) Daniel Düsentrieb: Wellensalat; Die tollsten Geschichten von Donald Duck, Band 147, S. 26-32.
- (267) Donald Duck: Wer nicht wirbt, der stirbt; Die besten Comics aus Micky Maus, 1957, S. 3-12.
- (268) Donald Duck: Die Regenbogen-Insel; Die besten Comics aus Micky Maus, 1957, S. 13-34.
- (269) Donald Duck: Hundefängers Freud und Leid; Die tollsten Geschichten von Donald Duck, Band 131, S. 3-12.
- (270) Donald Duck: Der Geist mit dem Schluckauf; Die tollsten Geschichten von Donald Duck, Band 16, S. 3-12.
- (271) Donald Duck: Wie gewonnen, so zerronnen; Die tollsten Geschichten von Donald Duck, Band 17, S. 3-12.
- (272) Donald Duck: Zwei Streithähne; Die tollsten Geschichten von Donald Duck, Band 17, S. 44-53.

- (273) Onkel Dagobert: Spaß muss sein; Die tollsten Geschichten von Donald Duck, Band 128, S. 37-46.
- (274) Onkel Dagobert: Der Fluch des Albatros; Die tollsten Geschichten von Donald Duck, Band 92, S. 3-26.
- (275) Daniel Düsentrrieb: Die Bärenhatz; Die tollsten Geschichten von Donald Duck, Band 92, S. 39-45.
- (276) Donald Duck: Riesenameisen; Die tollsten Geschichten von Donald Duck, Band 92, S. 47-66.
- (277) Onkel Dagobert: Das Wiesenfest; Die tollsten Geschichten von Donald Duck, Band 78, S. 28-37.
- (278) Onkel Dagobert: Der zweitreichste Mann der Welt; Die tollsten Geschichten von Donald Duck, Band 78, S. 47-66.
- (279) Donald Duck: Zukunftsmusik; Die tollsten Geschichten von Donald Duck, Band 31, S. 13-22.
- (280) Donald Duck: Das Wundermehl; Die tollsten Geschichten von Donald Duck, Band 13, S. 3-12.
- (281) Donald Duck: Glückspilz und Pechvogel; Die tollsten Geschichten von Donald Duck, Band 13, S. 13-22.
- (282) Donald Duck: Glück und Glas; Die tollsten Geschichten von Donald Duck, Band 39, S. 11-15.
- (283) Donald Duck: Der Herrenspecht; Die tollsten Geschichten von Donald Duck, Band 21, S. 3-12.
- (284) Donald Duck: Die flinken Schwimmer; Die tollsten Geschichten von Donald Duck, Band 22, S. 3-12.
- (285) Donald Duck: Cowboy-Künste; Die tollsten Geschichten von Donald Duck, Band 23, S. 13-26.
- (286) Onkel Dagobert: Das Schloss in Schottland; Die tollsten Geschichten von Donald Duck, Band 44, S. 3-23.
- (287) Donald Duck: Eine Gespenster-Geschichte; Die tollsten Geschichten von Donald Duck, Band 45, S. 3-19.
- (288) Onkel Dagobert: Wettfahrt auf dem Mississippi; Die tollsten Geschichten von Donald Duck, Band 45, S. 51-66.
- (289) Onkel Dagobert: Die Stadt der goldenen Dächer; Die tollsten Geschichten von Donald Duck, Band 47, S. 41-66.

- (290) Daniel Düsentrieb: Ohne allen Apparat; Die tollsten Geschichten von Donald Duck, Band 145, S. 63-68.
- (291) Donald Duck: Die Jagd auf das Einhorn; Die tollsten Geschichten von Donald Duck, Band 111, S. 42-66.
- (292) Donald Duck: Die Posten-Prüfung; Die tollsten Geschichten von Donald Duck, Band 76, S. 3-12.
- (293) Onkel Dagobert: Der Rinder-König; Die tollsten Geschichten von Donald Duck, Band 76, S. 42-66.
- (294) Onkel Dagobert: Die sieben Städte von Cibola; Die tollsten Geschichten von Donald Duck, Band 107, S. 3-30.
- (295) Donald Duck: Der unwürdige Neffe; Die tollsten Geschichten von Donald Duck, Band 125, S. 23-32.
- (296) Onkel Dagobert: Der Stein der Weisen; Die tollsten Geschichten von Donald Duck, Band 104, S. 43-66.
- (297) Onkel Dagobert: Die Insel der goldenen Gänse; Die tollsten Geschichten von Donald Duck, Band 100, S. 3-25.
- (298) Onkel Dagobert: Das Kaffeeorakel; Die tollsten Geschichten von Donald Duck, Band 70, S. 3-10.
- (299) Donald Duck: Der Fluch des Albatros; Die tollsten Geschichten von Donald Duck, Band 71, S. 16-25.
- (300) Onkel Dagobert: Das Münstermännchen; Die tollsten Geschichten von Donald Duck, Band 71, S. 43-66.
- (301) Onkel Dagobert: Die Schauergeschichte von Schloss Schauerstein; Die tollsten Geschichten von Donald Duck, Band 69, S. 43-66.
- (302) Dagobert Duck: Das Königsrennen; Die tollsten Geschichten von Donald Duck, Band 72, S. 43-66.
- (303) Uncle Scrooge: Cash flow; Uncle Scrooge and Donald Duck, 28, S. 3-28.
- (304) Donald Duck: Gladstone's Terrible Secret; Comics and Stories by Carl Barks, Nr. 21, S. 3-12.
- (305) Onkel Dagobert: Die Astromiten aus dem All, Teil 1; 60 Jahre Onkel Dagobert, S. 39-46.
- (306) Onkel Dagobert: Die Astromiten aus dem All, Teil 2; 60 Jahre Onkel Dagobert, S. 47-54.

- (307) Onkel Dagobert: Das goldene Vlies; Die tollsten Geschichten von Donald Duck, Band 77, S. 3-34.
- (308) Onkel Dagobert: Der verhängnisvolle Kronkorken; Die tollsten Geschichten von Donald Duck, Band 77, S. 44-66.
- (309) Onkel Dagobert: Heia Safari; Die tollsten Geschichten von Donald Duck, Band 93, S. 3-26.
- (310) Uncle Scrooge: Die vielen Gesichter der Gundel Gaukeley. In: Barks Library: Onkel Dagobert, Band 27, S. 23-44.
- (311) Daniel Düsentrrieb. In: Bark Library: Daniel Düsentrrieb, Band 1, S. 11-14.
- (312) Daniel Düsentrrieb. In: Barks Library: Daniel Düsentrrieb, Band 1, S. 23-26.
- (313) Daniel Düsentrrieb. In: Barks Library: Daniel Düsentrrieb, Band 1, S. 31-34.
- (314) Daniel Düsentrrieb: Picknick-Erfindungen. In: Barks Library: Daniel Düsentrrieb, Band 1, S. 35-40.
- (315) Daniel Düsentrrieb: Der Roboter Radi.. In: Barks Library: Daniel Düsentrrieb, Band 2, S. 13-16.
- (316) Daniel Düsentrrieb: Kühnes Experiment. In: Barks Library: Daniel Düsentrrieb, Band 2, S. 29-32.
- (317) Daniel Düsentrrieb: Zurück zur Natur. In: Barks Library: Daniel Düsentrrieb, Band 6, S. 40-43.
- (318) Daniel Düsentrrieb: Geistermusik. In: Barks Library: Daniel Düsentrrieb, Band 4, S. 3-12.
- (319) Daisy Duck: Kleine Teufelsbraten. In: Barks Library: Daisy Duck, Band 2, S. 5.
- (320) Daisy Ducks Tagebuch. In: Barks Library: Daisy Duck, Band 2, S. 7-13.
- (321) Daisy Duck: Erinnerungen einer Chef-Sekretärin. In: Barks Library: Daisy Duck, Band 2, S. 24-31.
- (322) Fähnlein Fieselschweif: Betörende Töne. In: Barks Library: Fähnlein Fieselschweif, Band 6, S. 37-52.
- (323) Das Wehklagen der Walwächter. In: Barks Library: Fähnlein Fieselschweif, Band 5, S. 3-20.
- (324) Fähnlein Fieselschweif: Kulturkampf in Entenhausen. In: Barks Library: Fähnlein Fieselschweif, Band 4, S. 28-39.
- (325) Donald Duck: Ein schwarzer Tag. In: Barks Library: Fähnlein Fieselschweif, Band 3, S. 3-15.
- (326) Donald Duck: Die tollen Trapper. In: Barks Library: Comics, Band 2, S. 9-18.

- (327) Donald Duck: Gute Nachbarn. In: Barks Library: Comics, Band 2, S. 19-28.
- (328) Donald Duck: Vier Männer im Schnee. In: Barks Library, Band 2, S. 39-48.
- (329) Donald Duck: Auf Motiv-Suche. In: Barks Library, Band 3, S. 49-58.
- (330) Uncle Scrooge. In: Barks Library: Onkel Dagobert, Band 8, S. 27-36.
- (331) Uncle Scrooge: Hound of the Whishervilles. In: Barks Library: Onkel Dagobert, Band 18, S. 25-32.
- (332) Der letzte Gulu-Gulu. In: Lustige Taschenbücher, Band 79: Dagobert Duck auf Taler-Safari, S. 181-215.
- (333) Die doppelte Entführung. In: Lustige Taschenbücher, Band 79, S. 221-253.
- (334) Käpt'n Gold und seine Schätze. In: Lustige Taschenbücher, Band 77 – Gestatten, mein Name ist Duck, S. 65-94.
- (335) Der Kampf um die Krone. In: Lustige Taschenbücher, Band 89 – Der Boss bin ich! S. 37-67.
- (336) Der Wahlkampf. In: Lustige Taschenbücher, Band 47 – Hoppla, die Ducks kommen, S. 173-209.
- (337) Ein hartnäckiger Gegner. In: Lustige Taschenbücher, Band 43 – Unterwegs in Sachen Gold, S. 145-181.
- (338) Iih, wie gemein! In: Lustiges Taschenbuch, Enten-Edition: Der zerstreute Professor, S. 125-145.
- (339) Das Gitta-Gans-Tagebuch: Eine Braut zu viel. In: Lustiges Tagebuch, Sonderedition, Band 2: Entenstarke Frauen: Gitta Gans, S. 39-72.
- (340) Zwei Herzen und ein Sender. In: Lustiges Taschenbuch, Sonderedition, Band 2: Entenstarke Frauen: Gitta Gans, S. 73-92.
- (341) Expedition nach Schambala Don Rosa. In: Onkel DAgobert, Band 23, S. 4-31.
- (342) Der Schatz der Marchesa. Lustiges Taschenbuch: Enten-Edition, Band 47: Oma gibt Gas, S. 121-148.
- (343) Viel Mühe um Kühe. Lustiges Taschenbuch: Enten-Edition, Band 47: Oma gibt Gas, S. 48-65.