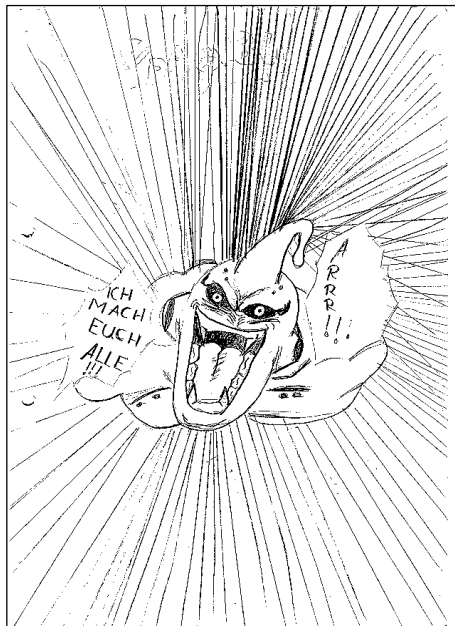


Maya Götz / Carolina Ensinger

## Faszination *Dragon Ball (Z)*:

### Zwischen starken inneren Bildern und Aggressionsbereitschaft

Eine qualitative Studie zur Bedeutung von *Dragon Ball Z*  
für Kinder und Pre-Teens (6 bis 15 Jahre)



„Manchmal denke ich,  
ich wäre auch so schnell und so stark.“  
Tarek, 12 Jahre

## Einleitung

Ende 1998 startet *Dragon Ball* bei RTL2, im August 2001 *Dragon Ball Z*. Beide Formate können in den Hitlisten und bei den Marktanteilen große Erfolge verbuchen, auch wenn *Dragon Ball Z* offiziell nicht als Kinderfernsehen ausgestrahlt wird. Die Landesmedienanstalten beschäftigen sich mit dem Thema und geben bei Prof. Ingrid Paus-Haase (Salzburg) ein (bisher unveröffentlichtes) Gutachten aus medienanalytischer Sicht in Auftrag. Der Flimmo (Nr. 2/2002) setzt es auf die Liste der Programme mit Ecken und Kanten. Begründung hierfür: „Im Zentrum des Geschehens stehen spektakuläre Kampffaktionen. Die Anwendung von Gewalt wird zum Erfolg versprechenden Mittel erklärt.“ (zu *Dragon Ball*); zu *Dragon Ball Z*: „Die spektakulären und zum Teil brutalen Kampffaktionen stehen im Mittelpunkt. Die kompromisslose Anwendung von Gewalt wird zum einzigen Mittel erhoben, dem Bösen Herr zu werden.“ Aus der Perspektive der Kinder arbeitet das JFF anhand der Befragung von vier Kindern u.a. Freundschaft als eines der zentralen Momente heraus.

Aus medienanalytischer Sicht fallen vor allem die sehr komplexen Erzählstrukturen des Mangas auf und die Kampf Betonung. In einigen Einzelsendungen dominieren langatmig inszenierte Kampfszenen die gesamte Handlung. Körperverformung, abgehackte Körperteile, Blut und Tod gehören als Konsequenz der Kämpfe bei *Dragon Ball Z* selbstverständlich dazu. Die Darstellung von Gewalt geht über das Gerangel und die Körperverformungen bei Tom und Jerry hinaus, vor allem fehlt es an der humoresken Einbindung, der „lustigen Gewalt“ (Aufenanger, 1996). Die Formulierung, Kinder hätten „keine Lust auf starke Kämpfer“ (Schorb, Theunert), scheint bei *Dragon Ball Z* außer Kraft gesetzt.

Bleibt die Frage: Was fasziniert Kinder und Pre-Teens an dieser Serie? Welche Momente stellen sie in den Vordergrund? Mit welchen individuellen Themen ist sie verbunden und wie ist sie in den Alltag integriert?

In dieser Studie des Internationalen Zentralinstituts für das Jugend- und Bildungsfernsehen (IZI) wird das Phänomen *Dragon Ball (Z)* untersucht. Neben Recherchen zum Markterfolg, einer Analyse zur Presseberichterstattung und Medienanalysen (Magazine, Sendungen) wurden Befragungen von

70 regelmäßigen *Dragon Ball (Z)*-Sehern zwischen 6 und 15 Jahren durchgeführt. Die Sendung ist prozentual bei Jungen besonders erfolgreich, insofern liegt hier ein Schwerpunkt der Untersuchung.

## Die Hintergrundgeschichte

Der Autor von *Dragon Ball* ist der 1955 geborene Japaner Akira Toriyama. Der gelernte Grafiker machte sich bereits einen Namen als Comiczeichner (Wonder Island, Dr. Slump), bevor er 1984 mit dem Manga, das ist die japanische Bezeichnung für Comic, *Dragon Ball* auf den Markt kam. Der Manga erwies sich als so erfolgreich, dass aus den ursprünglich nur 2.000 vorhergesehenen Seiten insgesamt 500 Folgen mit mehr als 7.000 Seiten wurden. Toriyama kombiniert in seiner Geschichte alte Mythen aus verschiedenen Kulturkreisen mit dem Lebensgefühl heutiger Teenager.

Mit der Fortsetzung von *Dragon Ball*, dem noch actionhaltigeren *Dragon Ball Z*, begann die Umsetzung des Comics als Zeichentrick - auf japanisch „Anime“. Der Erfolgskurs der Serie machte auch vor Deutschland nicht Halt. *Dragon Ball* läuft seit Ende 1998 als Serie in 153 Folgen auf RTL2 im Nachmittagsprogramm, zum Erhebungszeitpunkt in der zweiten Wiederholung. *Dragon Ball Z* ist seit August 2001 in 291 Folgen zwischen 19.00 und 20.00 Uhr bei RTL2 zu sehen.

*Dragon Ball* beginnt damit, dass die Hauptfigur Son-Goku als Kind von seinem Heimatplaneten Vegeta, auf dem böse Wesen leben, auf die Erde geschickt wird, um diese zu erobern und meistbietend zu verkaufen. Durch eine Kopfverletzung wird der übermenschliche Held allerdings umprogrammiert und zu einer guten Figur, deren Ziel es ist, die Erde zu retten. Angreifer sind böse Figuren, die versuchen die Weltherrschaft zu erlangen. Im Laufe der Serie erscheint eine Vielzahl neuer Figuren, die von verschiedensten Planeten auf die Erde kommen. Je nach Herkunft haben die Charaktere andere Fähigkeiten, Eigenschaften und äußere Merkmale. Eine Möglichkeit zur Rettung aber auch zur Übernahme der Weltherrschaft sind die sieben *Dragon Balls*, die an verschiedenen Orten versteckt liegen. Bringt man alle sieben zusammen, erscheint der Drache Shen-Long, der einen Wunsch erfüllt.

Für den Kampf gegen das Böse müssen Son-Goku und seine Freunde ständig trainieren und sich weiterbilden. Mit zunehmender Ausbildung und genügend Kampferfahrungen erreichen sie immer höhere Kampflevels.

In *Dragon Ball Z* sind die Helden, die in *Dragon Ball* noch Kinder waren, erwachsen. Son-Goku ist mit Chichi verheiratet und Vater zweier Kinder (Son-Goten, Son-Gohan). Im Verlauf der Serie erscheint Son-Gokus Bruder Radditz und klärt ihn darüber auf, dass er dem Planeten Vegeta abstammt und ein Saiyajin ist. Saiyajins sind eine Rasse außerordentlich starker Krieger vom Planeten Vegeta, die sich dem Kampf verschrieben haben. Sie zeichnen sich neben ihrer Stärke durch ihren Stolz und ihren starken Willen aus. Einige, wie zum Beispiel Son-Goku und Son-Gohan sind Supersaiyajins. Das heißt, sie können höhere Energie- und Stärkelevels erreichen. Äußerlich macht sich das daran bemerkbar, dass ihre normalerweise schwarzen Haare dann eine goldene Farbe bekommen.

Grob lässt sich *Dragon Ball Z* in vier Abschnitte (Sagas) unterteilen, die jeweils mit einem neuen, noch bösartigeren Gegner eingeleitet werden: Vegeta, Freezer, Cell und Buu. Son-Goku kommt beim Kampf gegen seinen Bruder ums Leben, trainiert aber im Paradies weiter und kommt später, wieder belebt durch die Dragon Balls, mit Heiligenschein auf die Erde zurück.

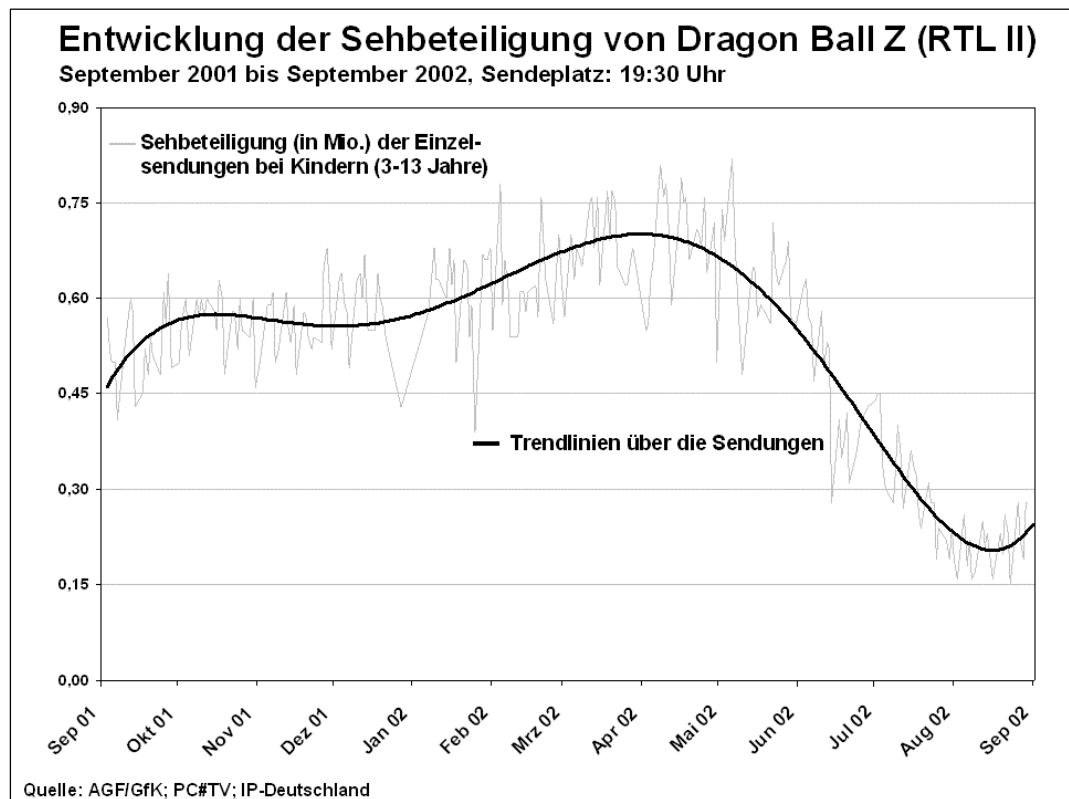
Eine dritte Variante von *Dragon Ball* wird es mit „GT“ geben. *Dragon Ball Grand Tour* wurde ohne den *Dragon Ball*-Erfinder Toriyama entwickelt. Die Serie konzentriert sich auf Son-Gokus, Pans und Trunks` Reise durch die Galaxis, die auf der Suche nach den „Black-star“ Dragon Balls sind. Ursprünglich sollte *Dragon Ball GT* der ersten Serie von *Dragon Ball* ähneln und mehr humorige Elemente enthalten. Da das vom Publikum nicht akzeptiert wurde, besonnen sich die Macher auf das Prinzip, das die Fans so begeistert: „Schlagen oder geschlagen werden!“ *Dragon Ball GT* ist in drei Sagen aufgeteilt, die „Babi-Saga“, die „Super-Android 17-Saga“ (Red Ribbon stirbt nie!) und die „Böser Shenron-Saga“, die wiederum in 64 Folgen unterteilt sind. Es steht noch in der Diskussion, ob RTL2 auch *Dragon Ball GT* zeigen wird.

## Programmeinbettung der Sendungen

*Dragon Ball Z* ist eingebunden in die Anime-Schiene von RTL2. Auf einen Anime-Jingle folgt die Sponsorennennung, im Erhebungszeitraum die Firma Pritt. Die jeweilige Sendung wird mit einem knapp zweiminütigen Opener, dem *Dragon Ball*- bzw. *Dragon Ball Z*-Intro eröffnet. Es folgt eine Zusammenfassung der letzten Folge (ca. eine Minute). Die aktuelle Folge wird nach circa sechs Minuten von einem Cliffhanger unterbrochen. Neben Sendungs-Teasern wird über sechs Minuten Werbung geschaltet. An die erneute Sponsorennennung schließt die zweite Hälfte der jeweiligen Folge an, sie dauert zwischen zehn und 13 Minuten. Die Sendung endet mit einem Cliffhanger, es folgt Werbung.

## Markterfolg von *Dragon Ball* und *Dragon Ball Z*

Die Serien sind für RTL2 und die Lizenznehmer ganz ohne Frage ein großer Markterfolg. Bei Kindern (3 bis 13 Jahre) erreicht *Dragon Ball Z*, das ab 19.00 Uhr gesendet und von RTL2 als Erwachsenenprogramm bezeichnet wird, in der Zeit von September 2001 bis Juni 2002 Marktanteile zwischen 27,8 und 29,4 Prozent und eine Sehbeteiligung von über 500.000 Kindern jeden Tag.



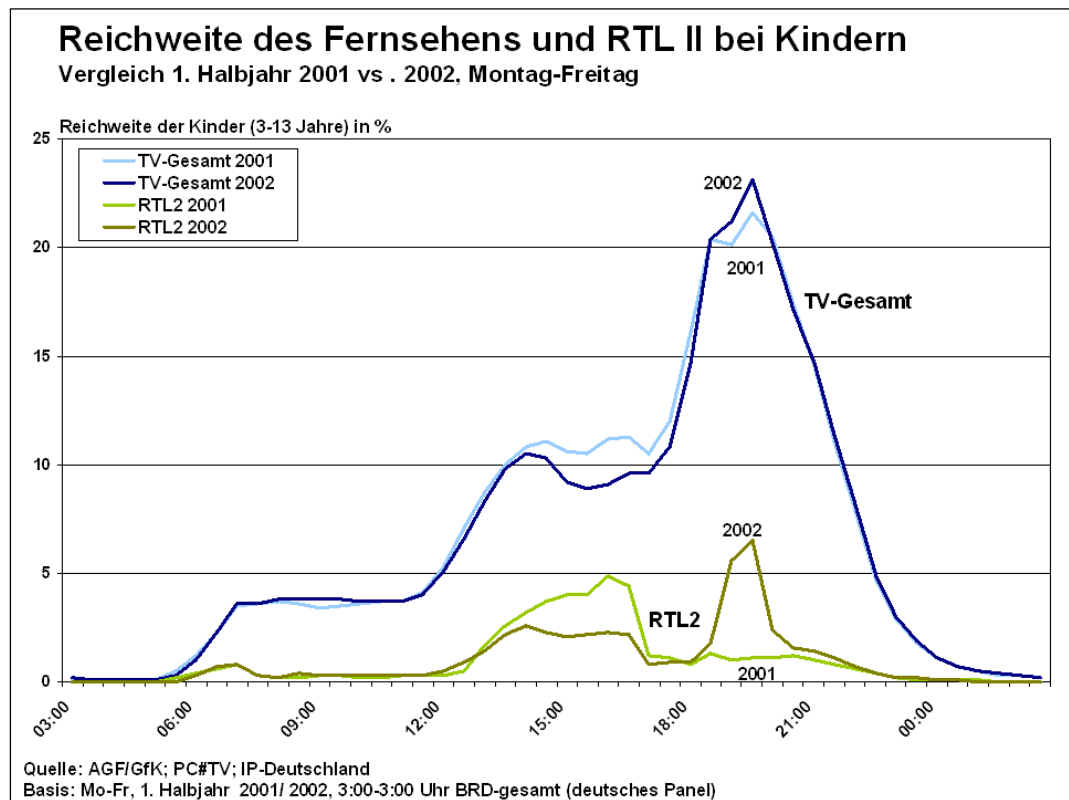
Grafik 1: Entwicklung der Sehbeteiligung bei Kindern

RTL2 konnte seinen Marktanteil im Kindermarkt im Vergleich zu 2001 deutlich steigern. *Dragon Ball Z* trug hier sicherlich seinen Anteil dazu bei. Zumindest wurde auf der IP-Tagung „Kinderwelten 2002“ bereits von der marktverändernden „Wirkung“ von *Dragon Ball Z* gesprochen.

Wie sich das gezielt gesetzte Programm eines Senders in den durchschnittlichen Sehgewohnheiten der 3- bis 13-Jährigen niederschlägt, deutet Grafik 2 an. Im Vergleich der ersten Halbjahre 2001 und 2002 zeigen sich Veränderungen. In der Zeit von 14.00 bis 17.00 Uhr ist die Sehbeteiligung von Kindern wieder um zwei bis drei Prozent gesunken. 2001 liefen zu dieser Zeit Sendungen wie *Digimon* (47 Prozent Marktanteil), *Pokémon* (44,6 Prozent Marktanteil) und *Dragon Ball* (41,7 Prozent Marktanteil) besonders erfolgreich.

Im ersten Halbjahr 2001 hat RTL2 im Nachmittagsprogramm Kinder zum Fernsehen gebracht bzw. im ersten Halbjahr 2002 wieder „entlassen“. 2002 zeigt sich ein leichter Anstieg zwischen 19.00 und 20.00 Uhr (s. Grafik 1). Die auffallende Parallele der Marktgewinne von RTL2, das um diese Zeit *Dragon Ball Z* sendet, deutet an, dass der Sender auch hier wieder mit einem gezielt gesetzten Markttrend Fernsehgewohnheiten im Alltag von Kindern verändert.

Die Höhe der Marktgewinne in der Zielgruppe weist darauf hin, dass hier sowohl Kinder von anderen Sendern zu RTL2 „gezogen“ als auch „neue“ SeherInnen um diese Zeit gewonnen wurden. Diese detaillierten Zusammenhänge zwischen einzelnen Angeboten und den zeitlichen Sehgewohnheiten von Kindern werden in der Pressediskussion bisher kaum wahrgenommen.



Grafik 2: Veränderung der Reichweite des Fernsehens bei Kindern

Auch die Lizenzgewinne zeugen vom Erfolg von *Dragon Ball*. Nach Auskunft von CTM, bei der sämtliche Namensrechte und Copyrights der Serie liegen, haben Lizenzhandel und Merchandising allein mit dem Thema *Dragon Ball Z* in der Zeit vom 1. Juli 2001 bis 30. Juni 2002 deutschlandweit einen Einzelhandelsumsatz von rund 110 Millionen Euro erzielt.

Die Produktpalette wird im Erhebungszeitraum mit über 300 verschiedenen Angeboten von knapp 30 Unternehmen versorgt. Bekannte Lizenznehmer sind unter anderem der Carlsen-Verlag und Panini. Die Nestlé Milchfrischprodukte GmbH beispielsweise konnte einen dreistelligen Umsatzzuwachs verzeichnen, seitdem *Dragon Ball Z*-Sticker auf jeder Wackelpudding-2er-Packung sind. Um das vorhandene Sortiment an *Dragon Ball Z*-Produkten zu erweitern, will man sich in der zweiten Jahreshälfte 2002 bei CTM auf die Vergabe von Lizenzrechten für eine Schreibwarenlinie, für Taschen und Rucksäcke sowie Brillen und Brillenetuis konzentrieren.

„Dragon Ball Z“ in der Presse<sup>1</sup>

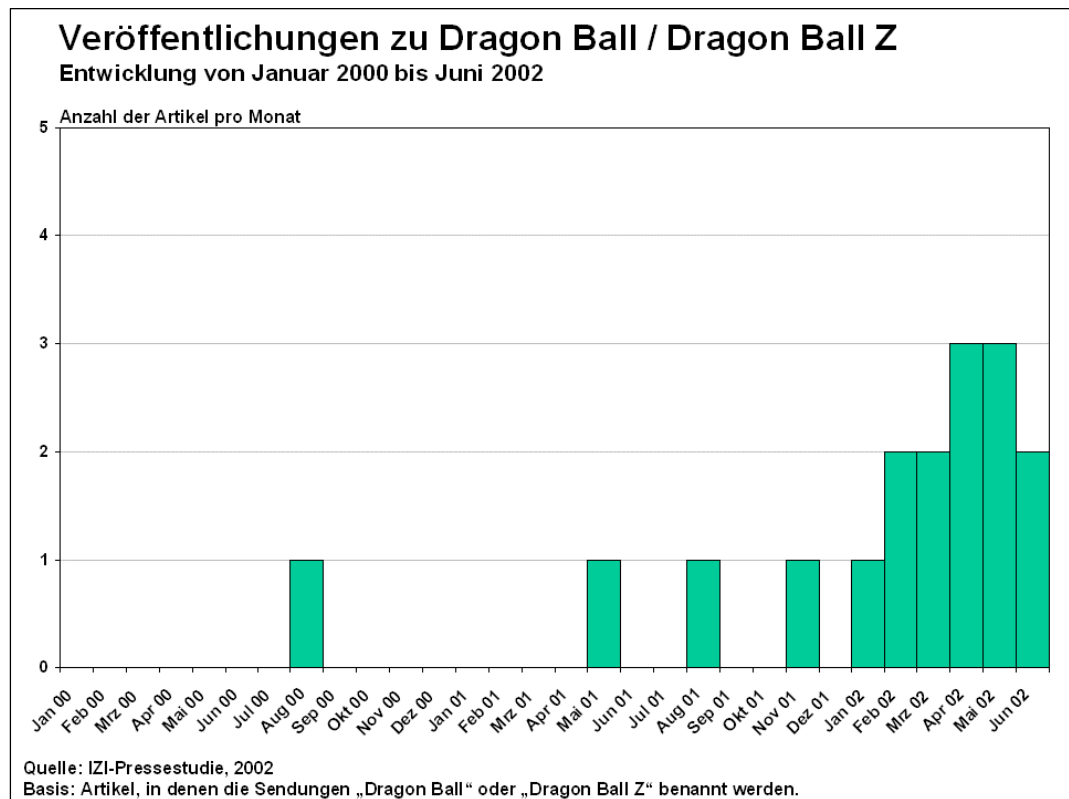
Die vielen neuen Fachzeitschriften wie Manga World, Hiro oder Kids Zone bestätigen den Boom von Manga und Anime in Deutschland. Kids Zone zum Beispiel erscheint 14-tägig mit einer Auflage von 157.218 Exemplaren (Daten ivw) zum Preis von € 1,99.

Hiro (Dino Verlag) erscheint seit August 2002 monatlich mit einer Startauflage von 130.000 Exemplaren für € 2,50. Kids Zone, eine auf ältere Kinder ausgerichtete Zeitschrift, trägt zum Beispiel *Dragon Ball Z* auf dem Titelbild.



Titelblatt Magazin Hiro Aug. 2002

In Zeitungen außerhalb des Spezialmarktes wird die Serie weit weniger erwähnt. Die mit dem Suchbegriff „Dragon Ball Z“ durchgeführte Recherche in der GENIOS-Datenbank erzielte insgesamt 17 Artikel, in keinem von ihnen ist *Dragon Ball Z* jedoch das Hauptthema. Meist wird die Serie nur in einem Nebensatz erwähnt, zum Beispiel in Artikeln zum (medien-)wirtschaftlichen Erfolg und über den Manga-Boom in Deutschland.



Grafik 3: Veröffentlichung zu Dragon Ball

<sup>1</sup> Durchgeführt von Beate Kleiber.



In zwei weiteren Artikeln steht die Nennung der Serie im Zusammenhang mit Gewalt: Zum einen handelt es sich dabei um das Thema „Gewalt in den Medien“ anlässlich des Amoklaufs im Erfurter Gymnasium, zum anderen um den Selbstmord einer 10-Jährigen. Lediglich in einem Artikel dreht sich das Thema um die Serie *Dragon Ball Z* selbst.

In den Artikeln werden *Dragon Ball Z* bestimmte Charaktereigenschaften zugeschrieben. Diese lassen sich grob in negative, positive und neutrale Aussagen über die Sendung untergliedern:

#### --> negative Aussagen:

- Die RTL2-Bekloppten-Zeichentrickserie *Dragon Ball Z*
- Der japanische Zeichentrickimport *Dragon Ball Z* sorgt für Empörung.
- Die Serie strotzt vor Gewalt.
- In ästhetischer Hinsicht ist *Dragon Ball Z* alles andere als attraktiv.
- Die gewalttätige Zeichentrickserie *Dragon Ball Z*
- In der japanischen Brutal-Zeichentrick-Serie *Dragon Ball Z* gewinnen meist die Bösen.
- Wenn sie die (gemeint ist die *Dragon Ball Z*-Serie) gesehen hat, war sie wie abwesend und reagierte - für sie untypisch - gereizt auf jede Störung.
- In der Gemeinschaft haben Kinder und Jugendliche die Möglichkeit, mal etwas komplett anderes zu machen als nur (...) bei *Dragon Ball Z* vor der Glotze abzuhängen.

#### --> positive Aussagen:

- Kids lieben *Dragon Ball Z*.
- Japanische Erfolgszeichentrick-Serie *Dragon Ball Z*

#### --> neutrale Aussagen:

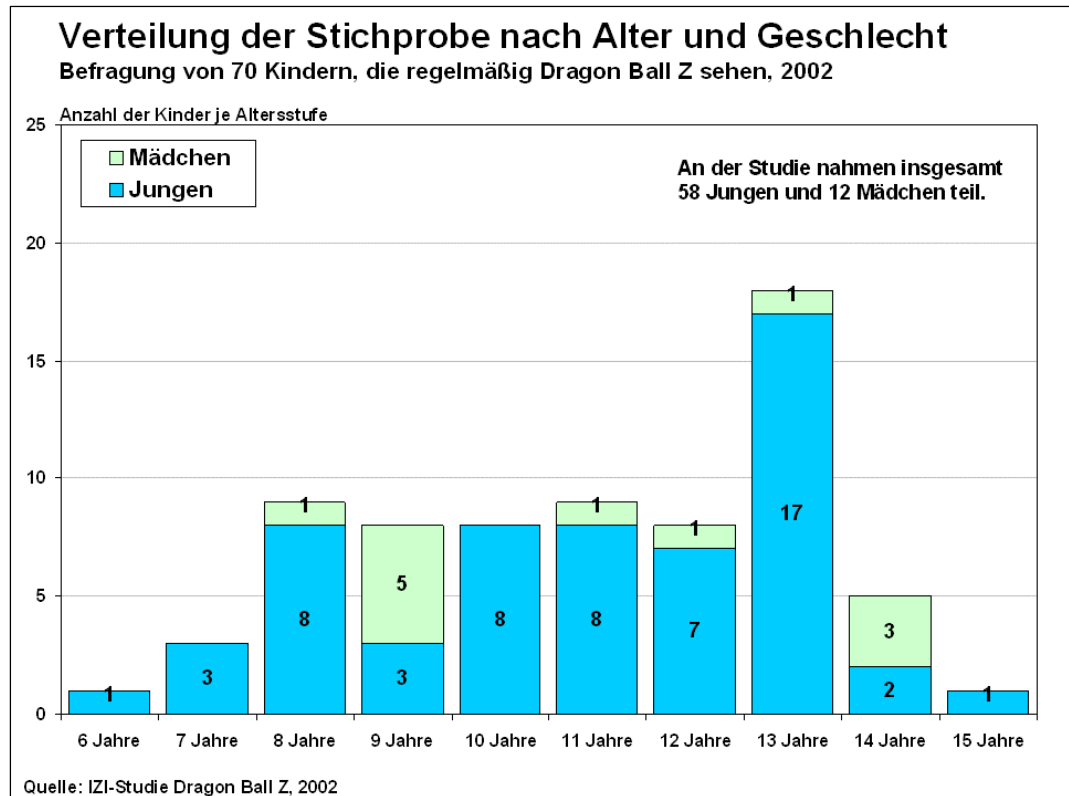
- Fanartikel zu *Dragon Ball Z* verkaufen sich gut.
- In *Dragon Ball Z* wird einiges Potenzial in Bezug auf die Merchandising-Artikel gesehen.
- Die erste Folge von *Dragon Ball Z* verfolgten immerhin über eine Million Zuschauer.

Eine Berichterstattung speziell zu *Dragon Ball Z* existiert bisher nicht. Die insgesamt erzielte Anzahl von 17 Artikeln ist zwar im Vergleich mit einigen anderen Sendungstiteln, die im Presseprojekt in der Erhebung II (vgl. Nagel, 2002) analysiert wurden, nicht zu missachten. Der entscheidende Unterschied ist dabei jedoch, dass *Dragon Ball Z* nicht explizit in den Artikeln besprochen, sondern in der Regel nur nebenbei erwähnt wird, sei es als Beispiel für eine gewalttätige Sendung, für einen (Action-)Zeichentrickfilm oder für den Manga-Boom in Deutschland. Wird *Dragon Ball Z* erwähnt, so überwiegen in der Berichterstattung eindeutig negative Zuschreibungen. An der japanischen Zeichentrickserie werden dabei in erster Linie die gewalthaltigen Momente, zum Teil auch die formelle Gestaltung kritisiert.

## **Kinder und Pre-Teens, die sich für *Dragon Ball Z* begeistern**

### Methode

Befragt wurden 70 Kinder bzw. Pre-Teens (12 Mädchen, 58 Jungen ) zwischen 6 und 15 Jahren, der Altersdurchschnitt liegt bei 11 Jahren mit einem Schwerpunkt bei den 13-Jährigen. Es wurde gezielt nach Kindern und Pre-Teens gesucht, die regelmäßig und gerne *Dragon Ball* bzw. *Dragon Ball Z* sehen. Die Alters- und Geschlechterverteilung der Stichprobe spiegelt die Zuschauerverteilung in der Sendung wider. Ebenso die Verteilung auf Schularten, wobei ein leichter Schwerpunkt bei den Hauptschulen liegt. Der Anteil an Kindern und Pre-Teens aus ethnischen Minderheiten liegt bei 17 Prozent, davon sind sieben Interviewte türkischer Abstammung (6 Jungen, 1 Mädchen), zwei Roma-Jungen, ein Mädchen stammt aus Serbien sowie jeweils ein Junge aus Kroatien und dem Libanon.



Grafik 4: Verteilung der Stichprobe

Die Interviews wurden mit vorgegebenen Leitfragen durchgeführt, die jeweils offene Antworten und Erzählanlässe zu *Dragon Ball (Z)*<sup>2</sup> bieten (s. Anhang). Anschließend wurden die Kinder um ein Bild zu *Dragon Ball* gebeten, was sie entweder spontan, oft aber auch mit viel Zeit und Mühe erstellt und den InterviewerInnen erst in den nächsten Tagen zugesandt haben.

### Schwerpunkte der Befragung sind<sup>3</sup>:

- Soziale Einbindung (u.a Haltung der Eltern) und sonstige Fernsehinteressen
- Interaktive Funktion der Sendung, d. h. Unterhaltungen und Spiele
- Lesarten, individuelle Perspektiven und Bedeutungszuweisung (was steht aus Sicht der Kinder und Pre-Teens im Vordergrund?), Verständnisfragen, Figuren
- Fantasien, die *Dragon Ball* eröffnet
- Selbst erkannte Veränderungen
- Gewalteinschätzung der Sendung durch die Kinder
- Vorstellungen von Japan

<sup>2</sup> Medienanalytisch unterschieden sich dabei *Dragon Ball* und *Dragon Ball Z* sehr deutlich. Aus der Perspektive der Kinder ergeben sie zusammen ein Medienarrangement, das diese nicht immer durch ein deutlich artikuliertes „Z“ unterscheiden.

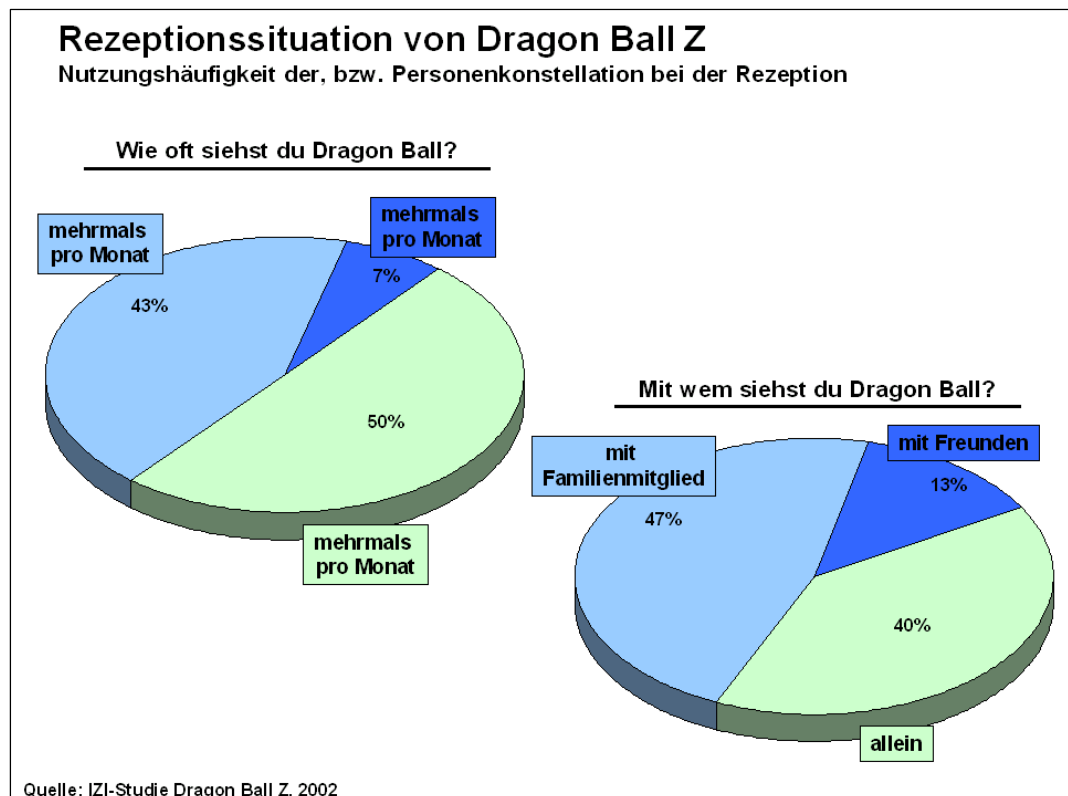
<sup>3</sup> Die Auswertung wurde in Anlehnung an die Grounded Theory vorgenommen (u. a. Glaser, Strauss, 1992) und mit dem Computerprogramm WinMax durchgeführt. Zusätzlich wurden Einzelfälle im Kreis von mehreren Pädagoginnen rekonstruiert (s. Einzelfallrekonstruktionen).

Die Erhebung wurde bundesweit verteilt (Berlin, Brandenburg, Schleswig-Holstein, Bremen, Bayern, Niedersachsen, Hessen) von 11 InterviewerInnen (9 Frauen, 2 Männern) durchgeführt. Die Kinder und Pre-Teens leben hauptsächlich in Städten - davon wiederum ein Großteil (30) in Großstädten wie Hamburg, Berlin oder München. 13 der Befragten leben auf dem Land. Aus datenschutzrechtlichen Gründen sind die Namen der Befragten geändert, wobei darauf geachtet wurde, den Charakter des Namens beizubehalten.

Nach 4 bis 6 Wochen wurde eine zweite Erhebungswelle durchgeführt, um den Kindern und Pre-Teens die Möglichkeit zu geben, sich noch einmal zu äußern. In dieser zweiten Erhebungswelle werden auf die weitere Entwicklung der *Dragon Ball* (Z)-Begeisterung eingegangen und die subjektiven Unterschiede zwischen *Dragon Ball* und *Dragon Ball Z* noch einmal gezielt erfragt. 32 Kinder und Pre-Teens, die bereits an der ersten Befragung mitmachten, nahmen an dieser zweiten Erhebungswelle teil.

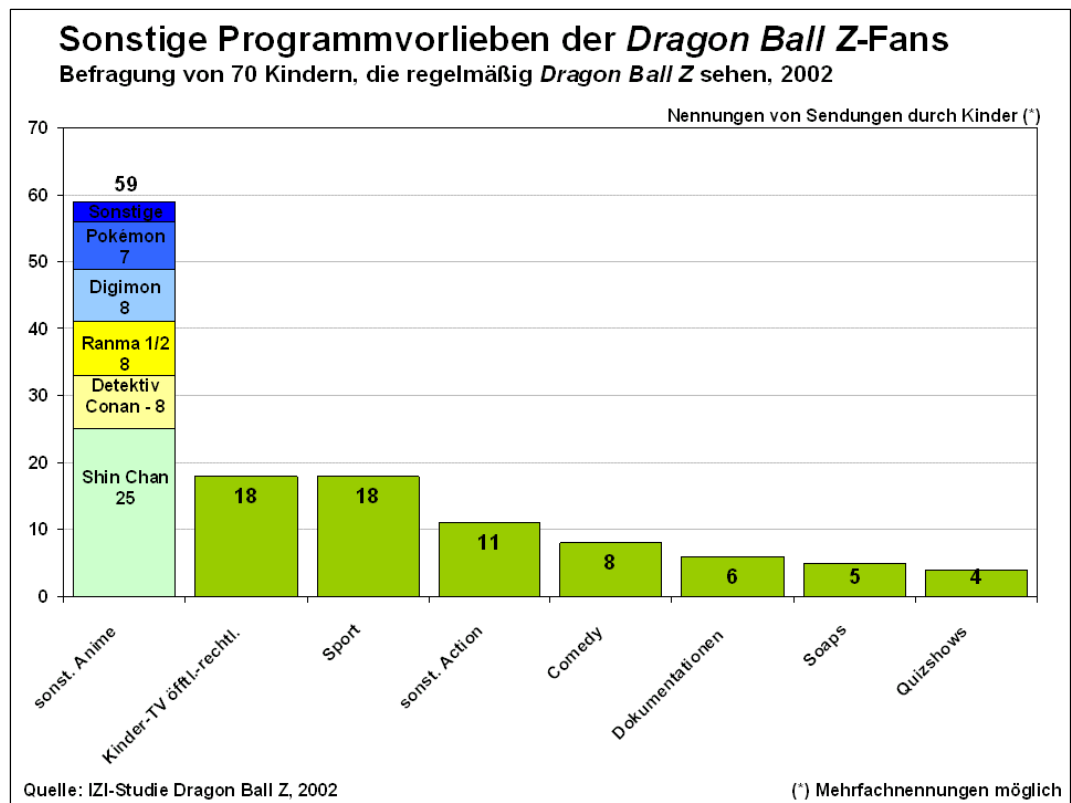
### Einbindung und Umfeld der *Dragon Ball*-Begeisterung

Rund die Hälfte der Befragten sieht die Sendung täglich, der größte Teil der anderen Hälfte zumindest wöchentlich.



Grafik 5: Rezeptionssituation von *Dragon Ball*

Knapp die Hälfte der Befragten sieht die Serie mit einem Familienmitglied. 40 % der Befragten sehen die Sendung allein. Fast die Hälfte der befragten Kinder und Pre-Teens - 31 von 70 - lesen zusätzlich auch *Dragon Ball-Comics*. Außerdem besitzen die meisten (51) *Dragon Ball-Gadgets*, wie Sticker und Stickeralben, *Dragon Ball-Figuren*, Gogos, Rappers, Poster usw. Auch in ihrer sonstigen Fernsehneigung spiegelt sich eine Vorliebe für Anime-Programme wider, wobei Shin Chan (RTL2) am häufigsten angegeben wird. Öffentlich-rechtliches Kinderprogramm ist für sie wenig relevant.



Grafik 6: Programmvorlieben

Die Kinder nehmen die Haltung der Eltern zu *Dragon Ball Z* hauptsächlich in drei Varianten wahr: Sie sind dagegen (ca. 50 %), sie haben keine Position (ca. 25 %) oder sie sehen mit (ca. 20 %). Wird die Haltung der Eltern als negativ wahrgenommen, sehen die Kinder den Grund in der nicht gefallenden Ästhetik. Zum konsequenten Verbot kommt es hierbei allerdings fast gar nicht.

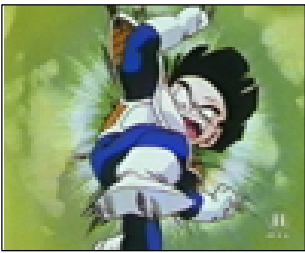
Haltung der Eltern	Angaben absolut	Angaben in Prozent
Negativ	36	51 %
Akzeptanz	14	20 %
Positiv	3	4 %
Keine (geäußerte) Haltung	17	24 %

Die Kritik der Eltern richtet sich gegen die Gewalthaltigkeit und Brutalität, die sie in *Dragon Ball (Z)* sehen. Häufige Kommentare der Eltern (von den Kindern wiedergegeben) sind „hässlich“, „brutal“, „Scheiße“, „Schwachsinn“, „gewalttätig“, „grausam“. Die Begründung ist aus Sicht der Kinder aber nicht etwa Gewalt, sondern Ästhetik. Im Vergleich zu anderen Sendungen, wie Nicolai erzählt, fällt *Dragon Ball (Z)* ab:

„Sie finden es Scheiße, finden, es gibt bessere Sachen im Fernsehen, aber verbieten es nicht, dass ich *Dragon Ball* anschau.“ (Nicolai, 12 Jahre)

**Inhaltliches:****Worum geht es bei *Dragon Ball Z* aus Sicht der Kinder und Pre-Teens?**

Werden Kinder gebeten, die Sendung zu beschreiben und zu erklären, was ihnen daran am besten gefällt, stellen sie ganz eindeutig die Kämpfe in den Vordergrund. Sie erzählen von Kämpfen allgemein, einzelnen Kämpfern oder der Art, wie sie kämpfen.



Sendung: 14.8.02 RTL II

„Also mir fällt dazu als Erstes ein, dass sie sich die Köpfe einschlagen [...]“ (Julia, 9 Jahre)

„[...] und das Brüllen, die Schreie finde ich auch gut. [...]“ (Cem, 13 Jahre)

„Mir gefällt, wie die brutal werden und wie sie ausrasten. [...]“ (Bülent, 10 Jahre)

Daneben sind es die Figuren, allen vorweg Son-Goku, die einerseits durch ihre außergewöhnliche Stärke und ihre besonderen Fertigkeiten und Fähigkeiten faszinieren wie z. B. Energieattacken, die die menschlichen Grenzen übersteigen. Andererseits ist für die Kinder ihre äußere Erscheinung, speziell ihre ´coolen` Frisuren, ihre Muskelpakete und ihre Kleidung attraktiv.

„Die Figuren. Dass sie die Haare immer so oben haben, finde ich cool.“ (Constantin, 11 Jahre)

„Es sind gut aussehende Figuren, die sich verwandeln können in Supersaiyajins. Die Supersaiyajins sind die mit den spitzen Haaren, die sich vereinen können. [...]“ (Cem, 13 Jahre)

„[...] Die Menschen, wie sie sich verwandeln, das ist auch voll cool. Dass die Menschen sich in Super-Saiyajins verwandeln. [...]“ (Kilian, 8 Jahre)

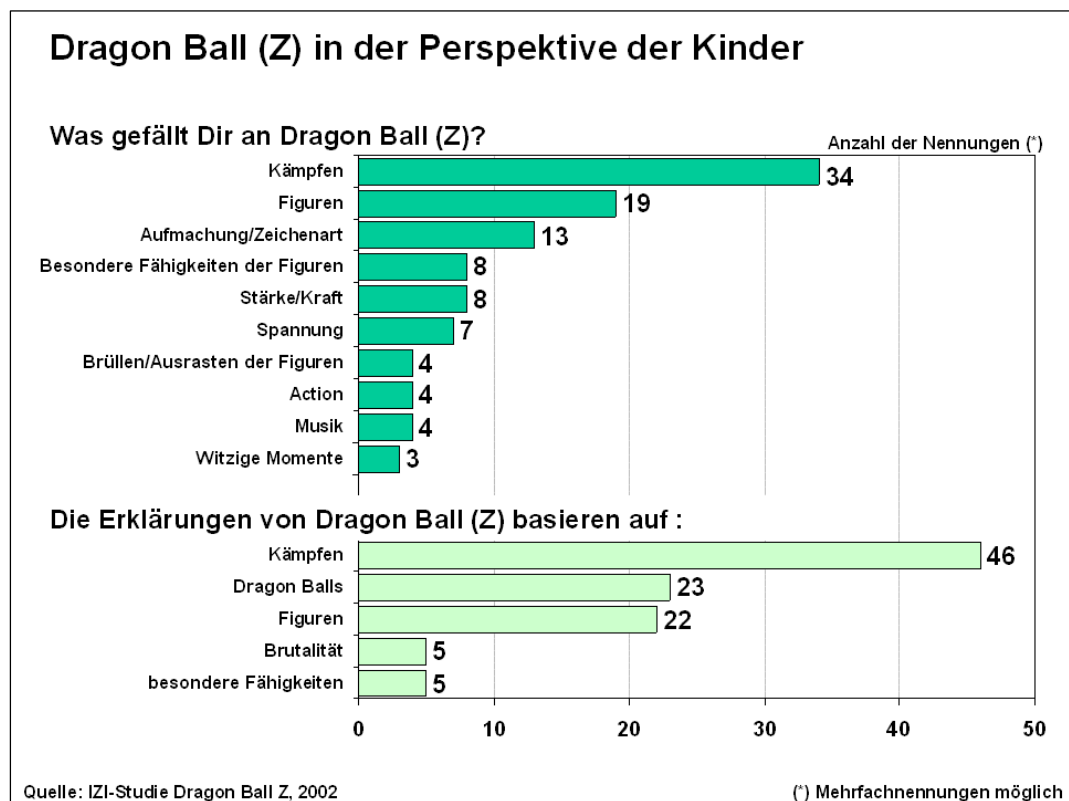


Der Supersaiyajin Murat, 9 Jahre

Mehrfach sagen die Kinder und Pre-Teens aus, sie empfänden die Figuren in *Dragon Ball (Z)* als realer.

„[...] Die sind realer als andere Zeichentrickfiguren. Es geht nicht um Tiere, sondern um Menschen. In anderen Zeichentrickserien geht es meistens um Tiere oder andere Geschöpfe. Es ist realer. Es ist auch mal lustig oder streng zu den Kindern. Es ist dem echten Leben ähnlicher.“ (Björn, 13 Jahre)

Björn vergleicht die Figuren intertextuell mit anderen Zeichentrickangeboten. Im Verhältnis dazu sind es eben keine Tiere, sondern Menschen. Auch inhaltlich sieht er einen Unterschied: Bei dieser Serie sind Erwachsene auch mal „streng zu den Kindern“. Hierbei wird zwar nicht klar, ob er sich auf die Kinder in der Serie selbst bezieht oder auf die Kinder vor dem Fernseher. Dennoch gibt er uns einen wichtigen Hinweis: Für ihn sind viele der sonstigen Kindersendungen nicht so real, weil sie das Verhältnis von Kindern zur Welt (Erwachsene) eher beschönigen.



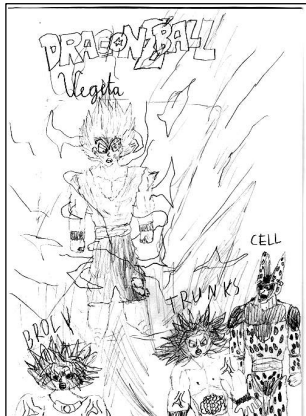
Grafik 7: Perspektive der Kinder



### Aufmachung/Zeichenart

Es gefällt aber auch häufiger die Art der Zeichnung und Aufmachung der Serie. Das im Vergleich zu bisherigen Zeichentrickserien Andere des japanischen Anime scheint Kinder sehr zu faszinieren.

Die typische Anime-Technik, in der Bewegung, Gefühle und Geräusche ästhetisch dargestellt werden, ist eines der attraktiven Momente:



„Die Action finde ich gut. Die Bewegungen von den Figuren und das Brüllen, die Schreie finde ich auch gut. Mir gefällt es, wie es gezeichnet ist. [...]“ (Cem, 13 Jahre)

Erklären Kinder und Pre-Teens die Serie, tun sie dies über die Kämpfe, die sie meist in den Kontext der Geschichte (Kampf zur Rettung der Welt) stellen.

„Figuren aus *Dragon Ball* leben auf der Erde, kommen aber alle von anderen Planeten. Sie kämpfen auf der Erde für das Gute. Wenn die Bösen besiegt sind, sterben sie. Dann kommen immer wieder neue Böse. Es gibt etwa 10 Gute, die noch gut kämpfen können, außer den vier Hauptfiguren Son-Goku, Son-Gohan, Son-Goten und Vegeta (Nicolai, 12 Jahre)

Zum Teil wird die Serie explizit als „Kampfserie, in der gekämpft wird“ (Erkan, 13 Jahre) bezeichnet. Brutalität wird hierbei als konstituierender Teil wahrgenommen:

„[...] Es ist sehr brutal, das muss man vorher sagen [...]“ (Cem, 13 Jahre)

Neben den Kämpfen wird die Rahmengeschichte um die *Dragon Balls* mehrfach als zentraler Punkt der Sendung wahrgenommen.

„[...] auf der Suche nach den *Dragon Balls*, weil sie einen davon auf dem Dachboden gefunden hat. Ja, und dann hält er ihr Auto erst für ein Monster. Ja, und dann suchen sie zusammen die *Dragon Balls*.“ (Mirko, 11 Jahre)

## ***Dragon Ball* und *Dragon Ball Z* aus Sicht der Kinder und Pre-Teens**

Auf die Frage, wo denn eigentlich der Unterschied zwischen *Dragon Ball* und *Dragon Ball Z* liege, argumentieren die Kinder und Pre-Teens häufig mit denselben Argumenten wie bei ihrer Präferenz von *Dragon Ball Z*.

<b><i>Dragon Ball Z</i> gefällt besser</b>	<b>Nennungen</b>
Figuren sind älter/erwachsen	11
Es gibt mehr Figuren	9
Figuren (und Gegner) sind stärker	9
Attacken sind besser	7
Cooler/spannender	7
Mehr Action/mehr Kämpfe	11 (5/6)
Bessere Kämpfe(r)	5
Bessere Zeichnung/Grafik	5
Figuren besser	2
Sonstiges (siehe Text)	9

Häufigstes Argument ist das Alter der Figuren und ihre gesteigerten Fähigkeiten, aber auch die Anzahl, die bei *Dragon Ball Z* viel größer ist, ist für die Älteren wichtig. Das Alter der Figuren (23x), die Attacken (16x) und die Figuren (11x) stehen im Vordergrund.

„Figuren groß und es sind ´alle` da. Die können viel mehr Attacken und es gibt mehr Turniere. Die Figuren sind bei *Dragon Ball Z* einfach stärker und besser. Das ist auch ganz spannend. Bei *Dragon Ball* gibt es fast keine Entwicklungen und bei *Dragon Ball Z* sehr viel. Zum Beispiel Vegeta wird zusammen mit Son Goku zu Vegeto (werden zu einer Figur, wenn sie kämpfen) und dadurch werden sie auch mächtiger. Das können sie machen wann sie wollen, aber erst in *Dragon Ball Z*. Bei *Dragon Ball* reden sie wie Babys (oder so wie ca. 5- bis 9-Jährige) und bei *Dragon Ball Z* wie Erwachsene (richtig gut) oder Jugendliche. Außerdem: Bei *Dragon Ball Z* gibt es 1., 2. und 3. Entwicklung und bei *Dragon Ball* nur 1. und 2.“ (Besim, 10 Jahre)

„Die Attacken sind stärker, die Kämpfe dauern auch viel länger, das ist auch viel spannender. Die Geschichte ist besser und die Kämpfer eben, weil die auch größer und stärker sind.“ (Timm, 12 Jahre)

*Dragon Ball* wird im Vergleich zu *Dragon Ball Z* viel weniger genutzt. Die Antwort auf die Frage „Was gefällt dir besser, *Dragon Ball* oder *Dragon Ball Z*?“ fiel eindeutig aus: 28 Kinder, das entspricht 78% der Befragten, bevorzugen *Dragon Ball Z*, 4 finden beides gut, zwei Kinder kennen nur *Dragon Ball Z* und lediglich 2 Kinder finden *Dragon Ball* besser.

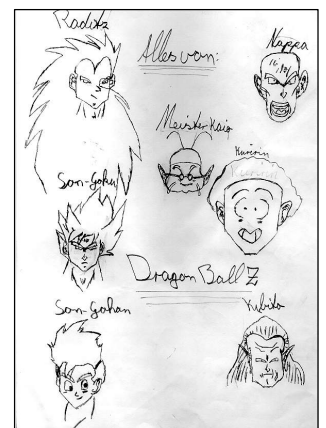
„*Dragon Ball Z* - die Zeichnungen sind besser, die Figuren sind größer und können besser kämpfen; die Attacken sind besser und die können mehr Energieattacken.“ (Jens, 13 Jahre)

„*Dragon Ball Z*. Weil das Saiyajins sind und da überhaupt mehr Leute sind und dann wird es spannender. Da gibt es auch stärkere Gegner als beim normalen *Dragon Ball* - und weil der Son-Goku da auch Kinder hat.“ (Rasmus, 11 Jahre)

Insgesamt wird *Dragon Ball Z* als Weiterentwicklung von *Dragon Ball* wahrgenommen.

## Lieblingsfiguren

Die Kinder und Pre-Teens zählen auf die Frage, welche Figuren sie kennen, eine Vielzahl von Namen auf. Zumeist werden die Guten zuerst genannt. Son-Goku steht fast überall an erster Stelle. Auch bei den Lieblingsfiguren ist dies eindeutig der Fall. Häufigste Begründungen für die Auswahl als Lieblingsfigur sind Stärke, Mut und dass sie sich nichts gefallen lassen, dass sie witzig und gut gezeichnet sind bzw. gut aussehen.



Anatol, 12 Jahre

Lieblingsfigur	Angaben absolut	Angaben in % (*)
Son-Goku	31	44 %
Vegeta	30	42 %
Son-Gohan	19	27 %
Son-Goten	16	22 %

\* Mehrfachnennungen möglich

Auch bei den Lieblingsfiguren kristallisiert sich wieder heraus, dass Kämpfen und Stärke für die Befragten die größte Bedeutung haben. Daneben wird hier deutlich, dass auch das Aussehen, vor allem die extravaganten Frisuren, für die Kinder bedeutungsvoll sind.

## Son-Goku: Der starke gute Held



Quelle:  
www.dragonballz.com

Son-Goku, vor allem bei *Dragon Ball* aber auch in *Dragon Ball Z* die Leitfigur, ist der Held der Serie. Seine Naivität als Kind, sein Sinn für Humor und sein Witz sowie sein ständiger Hunger machen ihn für den Zuschauer sehr sympathisch. Sein Ziel ist immer das Gute, die Welt zu retten. Dafür wendet er auch häufig körperliche Gewalt an. Son-Goku liebt das Kämpfen. Dabei kommt ihm zugute, dass er übermenschliche Kräfte und Fähigkeiten besitzt und mit einem beeindruckenden Entwicklungspotenzial ausgestattet ist. Son-Goku scheut keine Mühe, sondern zeichnet sich vielmehr durch seinen Fleiß und seinen Sinn für Gerechtigkeit aus.

Son Goku ist für die Kinder und Pre-Teens vor allem eines: stark (20-mal) und gut.

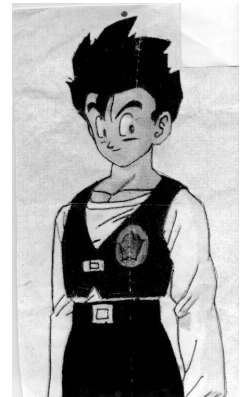
„Son-Goku, weil er der Stärkste ist und auf der guten Seite ist.“ (Steffen, 14 Jahre)

Wenn noch andere Momente benannt werden, dann, dass er witzig ist (4 Nennungen), ein besonderes, gutes Aussehen hat (3-mal). Dass er so viel isst (3-mal), die Welt rettet (2-mal), im Mittelpunkt steht (2-mal) und cool ist (2-mal), sind weitere Erwähnungen der Befragten.

„Son-Goku, weil er krasse Attacke hat. Weil er schon öfter die Welt gerettet hat, weil er so viel frisst. [...]“ (Jonas, 12 Jahre)

„Son-Goku: Er ist immer nett und witzig und denkt immer ans Essen. Er isst zur Not sogar Wolken. [...]“ (Quirin, 10 Jahre)

„Son-Goku, weil ich den sehr mag. Die Stimme ist besser. Haarschnitt: zackig [...]“ (Anton, 8 Jahre)



Son-Goku  
Tolger, 10 Jahre

## Vegeta: Der Coole mit guten Sprüchen und vielen Muskeln



Quelle:  
www.dragonballz.com

Bis zur Namek-Saga kämpft Vegeta, der genau wie Son-Goku vom Planeten Vegeta abstammt, auf der Seite der Bösen, wechselt dann aber zu den Guten. Doch auch danach zeichnet er sich durch negative Eigenschaften aus. Er ist sehr egoistisch, cholerisch und fühlt sich als etwas Besseres. Sein Ehrgeiz und Stolz treiben ihn in eine ständige Rivalität zu Son-Goku und sein oberstes Ziel ist, ihn zu besiegen, denn er möchte der Stärkste sein. Später scheint dann aber auch bei Vegeta eine Art Gewissen durch.

Vegeta wird insgesamt 30-mal als Lieblingsfigur genannt. Stärke ist auch hier die häufigste Begründung (8-mal). Die Figur wird als cool/frech (5-mal), aber auch als fies (2-mal) bezeichnet. Sein Ehrgeiz und Kampfgeist gefallen (4-mal genannt) und Szenen, in denen er „ausrastet“, scheinen zu faszinieren (2-mal). Auch bei dieser Figur ist es das Aussehen, vor allem aber die Frisur, die gefällt (4-mal mal explizit genannt). Für einige ist seine Entwicklung vom Feind zum Freund, die sich in der Serie vollzieht, besonders interessant. In Vegeta sehen die Jungen vieles, das sie für sich und ihr Dasein als Junge attraktiv finden (vgl. auch Zimmermann, 1999):

„[...] Der ist voll cool! Er lässt sich nichts gefallen. Er kann nie zugeben, dass andere stärker sind. Er will selber aus seinen Fehlern lernen. Er mag es nicht, wenn ihm geholfen wird oder jemand Mitleid hat. Das finde ich gut.“ (Erkan, 13 Jahre)

Einen trainierten Körper zu haben, den man beherrscht und einsetzen kann, ist ein für männliche Pre-Teens sehr wichtiges Thema (Winter/Neubauer, 1998). Vegeta und Son-Goku spiegeln hier für einige der Jungen ein Ideal wieder

„Vegeta - ich mag seine Frisur, sie ist cool. Auch seine Muskeln.“ (Veith, 10 Jahre)



Vegeta  
Mario, 13 Jahre

## Son-Gohan: Das starke Kind



Quelle:  
www.dragonballz.com

Der Sohn von Son-Goku und dessen Frau Chichi ist wie sein Vater idealistisch und strebt nach dem Guten. Die Liebe zum Kampf teilt er allerdings nicht mit seinem Vater. Nach dessen Tod muss Son-Gohan aber die Erde verteidigen und es zeigt sich, dass er - noch als Kind - ein enormes Kraft- und Kampfpotenzial hat. Er löst in *Dragon Ball Z* seinen Vater als Hauptfigur der Serie ab.

Für einige ist Son-Gohan attraktiv (insgesamt 19-mal genannt). An ihm ist besonders interessant, dass er sich noch in der Entwicklung befindet, schon stark ist, aber immer noch stärker wird (12-mal genannt).

„Son-Gohan, weil der am stärksten ist und ein Kind.“ (Paul, 8 Jahre)

„[...] der sieht niedlich aus. Der hat so lange Haare und mit seinem kleinen Gesicht [...]“ (Tobias, 6 Jahre)

„[...] hat als Kind die Welt gerettet.“ (Marek, 8 Jahre)

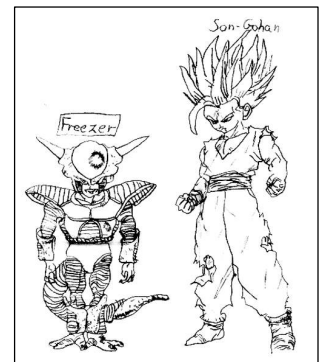
Zum Teil werden identifikatorische Prozesse von den Jungen selbst angedeutet und die Ähnlichkeit zwischen sich und der Figur betont. Es sind hier nicht nur die jüngeren Kinder, sondern auch ältere Jungen, die an der Grenze zur Jugendlichkeit stehen.

„Einfach weil er ungefähr in meinem Alter ist und ähnliche Sachen erlebt wie ich.“ (Manuel, 13 Jahre)

„Son-Gohan und Trunks - weil das die beiden Kleinsten sind, die werden später mal die Allerstärksten. [...]“ (Björn, 13 Jahre)

Die Figuren haben die Chance, sich weit über ihre bisherigen Möglichkeiten hinaus zu entwickeln, ein inneres Bild, was vermutlich die Jungen auch gerne für sich annehmen. Die besondere Freundschaft, die in vielen Folgen zentraler Punkt ist, ist für einige Jungen ebenfalls von besonderer Attraktivität.

„[...] weil sie dicke Freunde sind und die sind noch ganz jung [...]“ (Dominik, 12 Jahre)

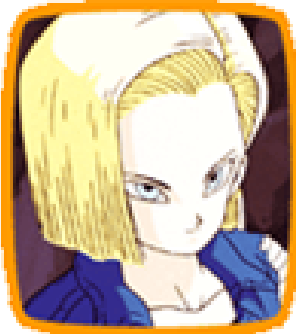


Freezer & Son-Gohan  
Veith, 10 Jahre

## Andere Figuren

Nur sehr wenige Kinder (7 Kinder) geben eine „böse“ Lieblingsfigur an. Was auffällt, ist, dass von den sieben Nennungen drei Mädchen (entspricht 25 Prozent der Mädchen, nur sieben Prozent der Jungen) eine böse als Lieblingsfigur angeben, nämlich die weibliche C18. Sie kann aber auch nicht eindeutig den Bösen zugeordnet werden, da sie im Laufe der Geschichte zu den Guten überwechselt.

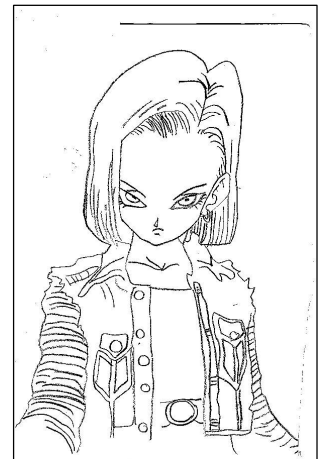
### **C18: Die coole, brutale Kämpferin**



Quelle:  
www.dragonballz.com

C18 ist ein von Dr. Gero künstlich erschaffenes Wesen. Ihr Ziel ist es, die guten Wesen auf der Erde zu zerstören. Sie besitzt eine enorme Stärke, die sie mit Genuss für ihre Zerstörungswut einsetzt. Sie wird als attraktive Jugendliche dargestellt. Zwar wird C18 nie gut, ihre Brutalität weicht aber im Verlauf der Serie einer etwas weicheren Art.

„C18. Sie hat so einen geilen Haarschnitt und sie ist brutal. Sie macht, was sie will, sie lässt sich nichts gefallen. Sie ist eine sehr gute Kämpferin, für eine Frau/Mädchen zumindest schon. Sie hat eine Tochter und einen Mann, Krillin. Die Tochter sieht sehr süß aus, das gefällt mir. Auch die Kleider und die Figuren sehen sehr süß aus.“ (Bujana, 11 Jahre)



C18  
Bujana, 11 Jahre

Frauenfiguren wurden insgesamt nur 5-mal als Lieblingsfigur genannt, je 2-mal Chichi und Videll von Mädchen und einmal Chichi von einem Jungen, mit der Begründung, dass Son-Goku vor ihr Respekt und auch ein bisschen Angst hat.

## Wo Kinder und Pre-Teens Kritik an *Dragon Ball Z* üben

Auf die Frage, „Findest du bei *Dragon Ball* auch etwas doof?“ äußern sich - im Verhältnis zu anderen formatspezifischen Untersuchungen - viele Kinder (54 Kinder – 77%) und dies sehr konkret. Häufig kritisiert werden die langatmigen Szenen, bevor es zum Kampf kommt:

„Manchmal ist es voll langweilig. Wenn die Figuren zu viel rumquatschen, dann nervt`s. Ich will Kämpfe sehen.“ (Veith, 10 Jahre)

Für andere sind es zu viele Kämpfe und zu viel Gewalt:



Print Sendung: 14.8.02 RTL II

„Na ja, ich finde es doof, dass die fast nur kämpfen. Die könnten ja vielleicht auch mal mehr in der Stadt rumlaufen oder so, oder halt was anderes machen.“ (Julia, 9 Jahre)

„Es könnte mal was besser werden. Und zwar sollten die nicht nur das Kämpfen zeigen, sondern auch mal, wie die einfach leben.“ (Steffen, 14 Jahre)

„Ja, dass es so gewalttätig ist, z. B. wie Freezer die Arme abgetrennt wurden, das war eklig.“ (Carsten, 11 Jahre)

Hier wird *Dragon Ball Z* wegen der Einseitigkeit des Inhalts und seiner andauernden Kämpfe kritisiert. Zur Ablehnung der Sendung führt diese Kritik jedoch nicht.

„Es wird zu viel Blut und Organe gezeigt, weil auch kleine Kinder zusehen und die können dann nicht schlafen. Es ist auch ein schlechtes Vorbild für die kleinen Kinder, wenn sie versuchen, die Kämpfe nachzumachen. Die Serie ist zu brutal für die Jüngeren. Die Kleinen weinen dann, wenn sie das sehen.“ (Cem, 13 Jahre)

Weitere Kritikpunkte sind Tod der Helden, fehlender Realismus, außerdem stört die Länge der Werbung:

„Werbung ist fast genauso lange wie der Film.“ (Marek, 8 Jahre)<sup>4</sup>

<sup>4</sup> In der Tat unterbricht ein langer Werbeblock die Sendung. So werden beispielsweise in der von 19.30-20.00 Uhr dauernden Sendung nach knapp zehn Minuten *Dragon Ball Z* acht Minuten Werbung gezeigt. Eine weitere Minute wird für Trailer verwendet.



## Verständnis der komplexen Erzählstrukturen

Über die Hälfte der Befragten geben zu, obwohl sie als *Dragon Ball (Z)*-Experten interviewt werden, dass sie einiges nicht verstanden haben. Dies ist im Vergleich mit anderen formatspezifischen Befragungen ein sehr hoher Anteil.

Die Erzählstruktur der *Dragon Ball*-Geschichten ist ausgesprochen komplex und wird in ihren Zusammenhängen von Kindern öfter nicht verstanden. Sie können diese häufiger nicht einordnen oder bemerken an sich selbst, wie sie in bestimmten Momenten die Handlung und die Fähigkeit der Figuren für sich nicht sinnvoll rekonstruieren können. Verschiedene Verständnisprobleme zeigen sich bei vielen Kindern und Pre-Teens in Bezug zur Einordnung übernatürlicher Zusammenhänge in *Dragon Ball (Z)*.

„Ich verstehe nicht, wie man mit den *Dragon Balls* die Menschen wieder zum Leben erwecken können soll.“ (Cem, 13 Jahre)

Die Fähigkeiten der Figuren sind ein weiterer Punkt, der für die *Dragon Ball*-Fans nicht immer ganz einfach einzuordnen ist.

„Was die alles können ist manchmal schwer nachvollziehbar. Die können z. B. fliegen und ihre Energie auf einen Ball konzentrieren und auf den Gegner abfeuern. [...]“ (Oliver, 13 Jahre)

„Ich verstehe das nicht mit dieser Aura, wann sie was fühlen. Bei einer Niederlage in einem Kampf wird die Aura einer Figur schwächer, aber ganz durchschauen tu ich das nicht.“ (Amelie, 9 Jahre)

Fehlender Realismus ist einer der weiteren Ansatzpunkte, bei denen die Jungen und Mädchen nicht immer ganz mit der Serie übereinstimmen. Entsprechend besteht eine Verwunderung über bestimmte Zusammenhänge: Wie kann man einfach von einem Planeten zum anderen kommen? Wie kann ein Planet so klein sein? Warum gibt es einen Planeten wirklich, einen anderen nicht?

„Manchmal blick ich nicht so durch, dass die zum Beispiel ohne zu ersticken durch das All fliegen, oder dass sie sich so einfach von einem Planeten zum anderen telepathieren können.“ (Rasmus, 11 Jahre)

Als verwirrend wird auch die Vielzahl der Figuren empfunden. Nicht nur die Namen sind schwer zu merken, auch die jeweils komplexen Hintergründe, dass die Figuren zum Beispiel von unterschiedlichen Planeten abstammen, die wiederum ihre Wesen mit anderen Fähigkeiten ausstatten.

„Ich verstehe nicht, dass Vegeta vom Planeten Vegeta kommt. Und dass immer neue Planeten kommen oder entstehen. [...]“ (Murat, 9 Jahre)

Auch der für in westeuropäischer Kultur aufgewachsene Kinder ungewohnte Umgang mit der Zeit und den Zeitdimensionen verursacht Einordnungsprobleme.

„[...] Und ich verstehe nicht, dass es manchmal so große Zeitverschiebungen gibt, also dass es manchmal einfach fünf Jahre später ist und die nicht zeigen, was in dieser Zeit passiert ist.“ (Murat, 9 Jahre)

Dennoch ist es erstaunlich, wie viele Kinder von den ausgesprochen komplexen Strukturen für sich ein sinnvolles Ganzes zusammenbauen können. Lukas erklärt mit seinen 8 Jahren die Zusammenhänge. Wörter, die er nicht kennt, ersetzt er durch Fantasiewörter. Was Lukas beispielsweise als „Übernix“ bezeichnet, heißt in *Dragon Ball* das Jenseits.

„Ja eigentlich ums Kämpfen und im Moment ist da so „Buu“. Und wenn dann Goku auf der Erde ist, nur wenn er dann auf der Erde ist, dann kommen immer neue Böse und wenn sie sterben, dann sind sie, kommen sie ins Übernix. Aber dann leben sie und dann haben sie einen Heiligenschein und können nicht mehr auf die Erde zurück. Und es gibt ja auch Dragon Balls, und wenn sie sieben finden, und es gibt sie überall und es gibt Dragonradar, und wenn man sie alle zusammenlegt, dann kommt da so ein Blitz [...]“. (Lukas, 8 Jahre)

## Fantasien und Gedanken, die von *Dragon Ball Z* eröffnet werden

*Dragon Ball Z* regt zu Fantasien und Gedanken an. Eine Begründung, warum sich Anime-Programme hierfür besonders gut eignen, bringt David:

„Im Gegensatz zu normalen, echten Filmen, kann man sich bei *Dragon Ball* eine eigene Welt aufbauen. [...] Gute Art abzuschalten und sich in eine andere Welt zu begeben, man kann sich sehr viel selber vorstellen, (mehr) als bei normalen Filmen.“ (David, 13 Jahre)

Die Fantasien und Gedanken, die sich Kinder über die Rezeptionssituation hinaus machen, drehen sich um die Figuren und die Kämpfe. Dabei denken sich die Jungen in die Rollen der Helden hinein.



Print Sendung: 14.8.02 RTL II

„Im Bett abends, an das Kämpfen, (ich) bin dann Son-Goku oder Vegeta oder Son-Gohan.“ Paul, 8 Jahre

„Ja, ans Kämpfen, wenn ich selber kämpfe, z. B. Streitereien in der Schule oder im Hof. Also wenn ich kämpfe, denke ich daran, wie die *Dragon Ball*-Figuren kämpfen. Ich versuche, die Figuren nachzumachen. Ich kann dann besser kämpfen!“ (Quirin, 10 Jahre)



Print Sendung: 14.8.02 RTL II

Auch die erinnerten Nachträume handeln von den *Dragon Ball*-Figuren und ihren Kämpfen. Die Jungen träumen sich an die Stelle der unbesiegbaren Helden.

„Ich denke daran, dass sie ganz weit weg im Universum leben und manchmal denke ich, ich wäre auch so schnell und so stark.“ (Tarek, 12 Jahre)

„Ich habe mal geträumt, dass ich bei einem Turnier angetreten bin und gegen Son-Goku gekämpft habe. Ich habe locker gewonnen. Wir haben nur mit Fäusten und Kicks gekämpft.“ (Murat, 9 Jahre)

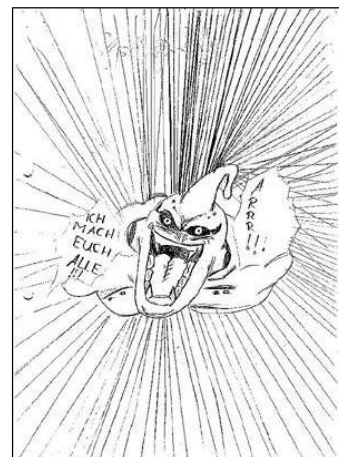
Murat träumt davon, in einem Turnier „locker“, vermutlich im Sinne von überlegen, zu gewinnen. Anders als die *Dragon Ball Z*-Figuren kämpft er dabei mit Fäusten und Kicks, nicht mit übermenschlichen Fähigkeiten. Diese Form der Größenfantasien scheint häufiger bei Jungen zu sein. Sie schlüpfen quasi in die Rollen der *Dragon Ball Z*-Figuren, verteidigen und führen einen gerechten Kampf, ähnlich den Helden des Fernsehens. Es ist stark angelehnt an die Fernsehhandlung und doch immer eindeutig ihre eigene Geschichte.

„Ein Traum, ich hab mal was geträumt mit Trunks, dass der mich rettet vor Wölfen. Das war im Urwald. Da kam noch ein älterer Mann vor, der wollte mich mitnehmen. Dann bin ich wach geworden.“ (Elena, 9 Jahre)

Elena träumt sich in eine Beziehung zu einer Medienfigur: Trunks, von dem sie aus der Gefahr gerettet wird. Eine klassische Rollenverteilung, in der der Held das Mädchen aus der Gefahr errettet. Eventuell ist der „ältere Mann“ der Herr der Schildkröten. Diese Medienfigur kennzeichnet sich durch eine ausgesprochen sexistische Haltung. Er „reagiert“ auf jedes weibliche Wesen mit Körperreaktionen und sexistischen, obszönen Bemerkungen. Eventuell träumt sich Elena in eine ähnliche Lage wie diese (wenigen) Frauenfiguren. Auch sie wird angegriffen und belästigt. Auch wenn dies sicherlich eine Hypothese bleibt, so ist der Traum als Ganzes zumindest ein Hinweis darauf, dass *Dragon Ball Z* für einige Mädchen mit - das Geschlechterverhältnis betreffend - eher konservativen Fantasien und Träumen verbunden ist.



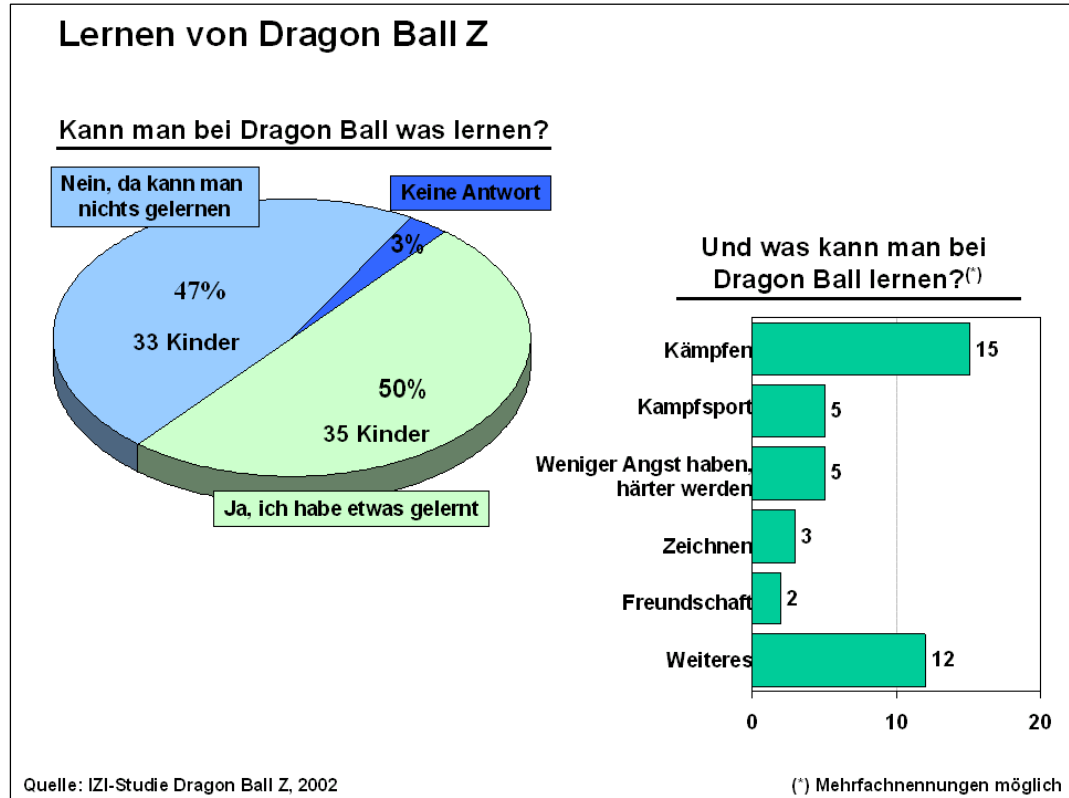
Jan, 11 Jahre



Ralf, 13 Jahre

## Was sich von *Dragon Ball Z* lernen lässt

Die Frage, ob man von *Dragon Ball Z* etwas lernen kann, verneint die Hälfte der befragten Kinder und Pre-Teens. Die anderen betonen, man könne Kämpfen und Kampfsport von der Sendung lernen.



Grafik 8: Lernen bei Dragon Ball



Print Sendung: 14.8.02 RTL II

„Kämpfen. Man kann lernen, mit den Fäusten zu schlagen [...].“ (Murat, 9 Jahre)

„Kämpfen! (Interviewer lacht) Stimmt doch! Z. B. Treten, z. B. Boxen, z. B. Hochspringen und dann Treten. Aber eins, das geht nicht, nur auf dem Trampolin mit Helm - mit einem ganz weichen. Wenn man sich mit dem Kopf so runterprallen lässt - ist auch eine Attacke - mit dem Kopf nach unten auf die Steine. Wenn da gerade jemand ist, dann fliegen die da runter.“ (Tobias, 6 Jahre)

Für Tobias steht die Antwort „Kämpfen“ mit Körper und Körperbeherrschung in Verbindung. Er weiß aber auch, dass bestimmte Bewegungen in seiner Realität nur unter ganz bestimmten Bedingungen möglich sind. Das spricht dafür, dass selbst 6-Jährige die Unterscheidung zwischen real möglichen Kampfattacken und Mediendarstellung aufgrund eigener Erfahrung unterscheiden können. Es sind aber nicht nur Kampftechniken, die die Kinder zu lernen meinen. Es ist auch eine Form von Selbstbewusstsein und Wehrhaftigkeit, die sie hier entdecken.

„Sich zu verteidigen, Selbstbewusstsein ist wichtig.“ (Miro, 15 Jahre)

„Ja, dass man nicht so viel Angst kriegen soll. Sonst nix.“ (Kilian, 8 Jahre)

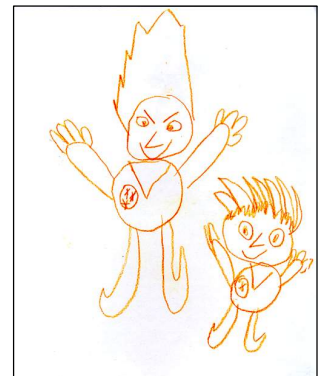
„Ja, ich habe gelernt, mich zu verteidigen und besser auf mich aufzupassen.“ (Judy, 14 Jahre)

Diese drei haben von *Dragon Ball Z* etwas gelernt, was sie für sich selbst sicherlich als sehr positiv wahrnehmen. Sie wissen um die Bedeutung von Selbstbewusstsein und fühlen sich jetzt ein wenig sicherer als vorher. Mehrere antworten, sie könnten sich jetzt besser verteidigen, härter werden und weniger Angst haben (5-mal). Drei von diesen Nennungen kamen von Mädchen. Den Hintergrund bildet vermutlich eine „soziale Umgangsform“, die sie auch aus der Sendung für sich gewonnen haben:

„Ein bisschen. Wenn jetzt zum Beispiel eine Notlage ist, dann kann man zurückschlagen - es ist das Einzige, was mich daraus interessiert.“  
(Sebastian, 10 Jahre)

Wehrhaftigkeit ist für Sebastian vermutlich das zentrale Thema, das er für sich aus der Sendung zieht. Dies steht vermutlich auch im Zusammenhang mit einer gewissen „männlichen Stärke“. Für einige steht dies auch in Zusammenhang mit Zusammenhalt und Gemeinsamkeit unter Freunden.

„Ja, mit anderen was zusammen machen, man muss zusammenhalten, um zu gewinnen. Die Erzfeinde halten ja auch zusammen.“ (Nick, 9 Jahre)



Kilian, 8 Jahre

Für Kinder und Pre-Teens ist *Dragon Ball Z* mit einer gewissen Härte und Beherrschung verbunden. Dies spiegelt sich sehr bildlich in der Aussage des 10-jährigen Torben wider:

„*Dragon Ball* ist wie ein Kissen - wenn ich falle, tut es nicht weh, denn ich bilde mir ein, dass ich ein Kämpfer bin.“ (Torben, 10 Jahre)

Das innere Bild von *Dragon Ball* gibt Torben Stärke und hilft ihm, seinen Schmerz zu ertragen. Auch Julia hat das Gefühl, von *Dragon Ball Z* könnte man lernen, härter zu werden.

„Man könnte lernen, dass man etwas härter wird und nicht bei jedem Piep anfängt zu heulen.“ (Julia, 9 Jahre)

Innere Bilder, die auch mit einer selbst erlebten Veränderung einhergehen.

## Selbst erkannte Veränderungen

Kinder und Pre-Teens nehmen im Rückblick auf ihre Entwicklung an sich selber Veränderungen wahr. Diese Selbsterkenntnis ist oftmals sehr aufschlussreich und bedeutsam, denn es sind keine Beobachtungen von außen, sondern die Kinder und Pre-Teens werden in ihrer Selbstkonstruktion ernst genommen und bekommen Raum, dies darzustellen. Selbst erkannte Veränderungen im Zusammenhang mit *Dragon Ball* nehmen die Kinder und Pre-Teens zum einen im Zeitablauf wahr. Sie erzählen, sie sehen jetzt mehr fern, und stimmen ihren Alltag auf die Serie ab. Seit *Dragon Ball Z* sind sie früher zu Hause oder beeilen sich mit dem Abendessen.

Zum anderen liegen die Veränderungen im Bereich des Verhaltens und der Einstellung. Die Kinder und Pre-Teens geben explizit an, sie hätten bei sich eine Veränderung hin zu mehr Gewaltbereitschaft - bzw. aus ihrer Perspektive - zu größerer Wehrhaftigkeit wahrgenommen.

„Ja, ich fühle mich irgendwie stärker oder so. Wenn mich einer schlägt, z. B. in der Schule, dann schreie ich richtig und schlage fest zu, so wie in *Dragon Ball*. Früher habe ich mich nicht gewehrt.“ (Bülent, 10 Jahre)



Nicolai, 12 Jahre

Bülent hat das Gefühl, wehrhafter zu sein. Er fühlt sich bestärkt in einer Reaktionsweise, die vermutlich schon vorher vorhanden war. *Dragon Ball* gibt ihm in diesem Punkt Orientierung und Verhaltensmuster: richtig schreien und fest zuschlagen. Eine ähnliche Veränderung bemerkt auch Quirin bei sich:

„Ich fange öfters Schlägereien an. Wir bewerfen uns mit Ausdrücken und dann fängt meist eine Schlägerei an. Bis einer heult. Sonst kann ich nichts sagen. Öfter klingeln Eltern bei meiner Mutter und fragen: „Was hat Ihr Sohn mit meinem Kind gemacht?“. Bloß, wenn ich verhaun werde, schauen sie weg.“ (Quirin, 10 Jahre)

Quirin stellt eine aus seiner Sicht typische Situation dar. Es kam zu einem Streit, der mit einer körperlichen Auseinandersetzung endete. Bei dem folgenden Elterngespräch steht er als der Aggressor da. Der Junge empfindet dies als ungerecht, denn er hat die Erfahrung gemacht, wenn ihm etwas Ähnliches geschieht, verteidigt ihn niemand.



## Ist *Dragon Ball Z* gewalthaltig? - Die Sicht der Kinder

Werden die Kinder direkt mit der Aussage vieler Erwachsener, *Dragon Ball* sei gewalthaltig, konfrontiert, verneint dies ein Drittel der Kinder. Hauptbegründung ist, es sei schließlich nur ein Zeichentrickfilm im Medium Fernsehen

„Nein, ist nur Zeichentrick. Zwar töten sie manchmal, aber es ist nicht gewalttätig, wenn es mit echten lebenden Menschen wäre, dann schon, dann würde ich es nicht anschauen.“ (Marek, 8 Jahre)

„Ich finde das nicht. Außerdem ist es nur im Fernsehen.“ (Christian, 13 Jahre)

Dass in der Serie kaum Blut zu sehen sei, ist eine weitere Begründung. Einen direkten Wirkzusammenhang lehnen diese Kinder und Pre-Teens für sich selber ab.

„Nee, eigentlich nicht, weil ich z. B., wenn ich das anschau, dann schlag ich auch nicht andere einfach, bloß weil ich das anschau.“ (Sebastian, 10 Jahre)

Für andere Pre-Teens ist die Aussage deshalb nicht richtig, da die Serie einen Teil ihres Alltags widerspiegelt.

„Das finde ich nicht, weil das heute ja normal ist. Da schlägt man sich auch mal auf der Straße.“ (Frederik, 13 Jahre)

Zwei Drittel der Kinder und Pre-Teens bestätigen die Gewalthaltigkeit der Sendung. Insbesondere die Jüngeren äußern sich gegenüber den InterviewerInnen dahingehend, dass sie bestimmte Momente der Sendung auch gerne weniger gewalthaltig hätten.

„Die *Dragon Ball*-Serie ist brutal. Sie kämpfen bis sie bluten oder sogar bis einer tot ist.“ (Besim, 10 Jahre)

„Mir gefällt, dass es gewalttätig ist, aber ich finde es blöd, dass sie bis zum Tod kämpfen.“ (Besim, 10 Jahre)

„Ja, es ist schon ein bisschen gewalttätig. Es sollte ein bisschen weniger gewalttätig sein. Zum Beispiel wie die bluten, sollte nicht gezeigt werden.“ (Murat, 9 Jahre)

Mehrfach findet sich bei den etwas Älteren ein so genannter „Third-Person-Effekt“. Für sich selbst wird die Serie als nicht wirksam eingeschätzt, eine Wirkung für andere - hierarchisch Schwächere - wird jedoch angenommen.

„Für mich selbst finde ich es nicht zu gewalttätig, aber für die Kleinen ist es auf jeden Fall zu gewalttätig. [...]“ (Cem, 13 Jahre)

„Wenn ich Erfinder wäre, hätte ich gesagt, dass es für Kinder unter 13 Jahren nicht geeignet ist, weil das schon brutal ist manchmal. Manchmal erschrecke ich auch selber. [...]“ (Mirjana, 12 Jahre)

Dieser Third-Person-Effekt weist auf eine brisante Erfahrung hin. Vermutlich nehmen die Kinder die Grenzwertigkeit wahr, können es für sich aber als verkraftbar einordnen. Gleichzeitig stellen sie sich damit auch als älter, stärker oder erfahrener dar.

Insgesamt nehmen Kinder und Pre-Teens den Kampf als zentrales Moment von *Dragon Ball Z* wahr. Der größte Teil bestätigt, dass die Serie gewalthaltig und sogar brutal ist. Für einige, insbesondere Jüngere ist diese Gewalt grenzwertig. Sie kritisieren z. B. die Ausmaße (z. B. dass jemand stirbt) und die Engstirnigkeit („Die sollen auch mal was anderes machen als nur kämpfen [...]“) des Anime.

Für andere ist die Brutalität jedoch genau das, was sie an der Serie anspricht („Das ist genau was ich mag [...]). Hierbei positionieren sie sich natürlich auch gegenüber den Interviewern bzw. ihren Peers für ein bestimmtes Image. Die Begeisterung für eine Serie, die explizit nicht als Kinderserie beworben wird und durch Kampf geprägt ist, ist auch Teil der Selbstinszenierung. Jungen und Mädchen stellen sich mit ihrer Begeisterung und den entsprechenden Zitaten als „härter“, „taffer“, „wehrhafter“ und auch „männlicher“ bzw. „nicht mädchenhaft“ dar.

## Interaktive Funktion der Sendung

Wir fragten danach, ob sich die Kinder und Pre-Teens über *Dragon Ball (Z)* unterhalten. 53 Kinder (76 %) erzählten daraufhin von ihren *Dragon Ball*-Gesprächen:

„Wir unterhalten uns über *Dragon Ball*, zum Beispiel darüber, was passiert.“ (Dominik, 12 Jahre)

„Ja, darüber, was die machen, gemacht haben oder was noch kommen wird oder wann *GT* anfängt.“ (Jonas, 12 Jahre)

Der Inhalt von gesehenen Sendungen wird zum Gesprächsthema. Bei einigen Kindern und Pre-Teens steht die Serie ganz oben auf der Liste des Gesprächsstoffs mit den Freunden.

„Wir unterhalten uns täglich darüber in der Schule, in der Freizeit. Aber eigentlich treffen wir uns täglich, um *Dragon Ball* auf der Playstation zu spielen.“ (Mario, 13 Jahre)

Meistens handeln die Gespräche von der letzten Sendung (21-mal explizit genannt).

„Ja, fast immer. Darüber was passiert ist in der Folge.“ (Bülent, 10 Jahre)

*Dragon Ball* und vor allem *Dragon Ball Z* sind wichtiger Teil der Unterhaltung am nächsten Tag und bieten Gesprächsanlässe. *Dragon Ball Z* ist im Erhebungszeitraum „in“ bei Grundschul- und Orientierungsstufen-SchülerInnen. Für so manche die Chance, sich als ExpertInnen darzustellen und Unwissende zu verbessern.

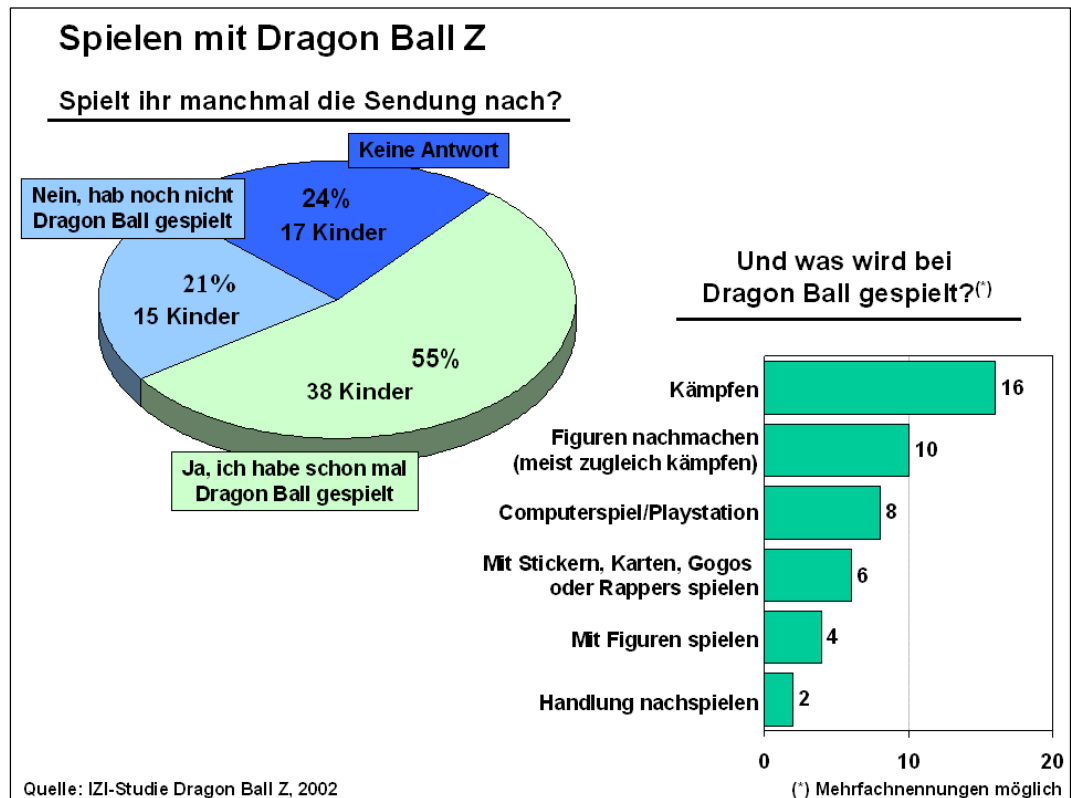
„Auch wenn in der Schule jemand mit seinem *Dragon Ball*-Wissen angibt, obwohl er keine Ahnung hat, kann ich ihn verbessern.“ (Besim, 10 Jahre)

Dies bietet viel Gesprächsanlass, bedeutet aber auch einen gewissen Zwang, sich ebenfalls für die Serie zu begeistern.

„Es ist momentan in, deshalb schaue ich es. Die Geschichte ist spannend und gut erfunden. Alle Kinder bei mir in der Klasse schauen die Serie, deshalb möchte ich auch mitreden können.“ (Amelie, 9 Jahre)

Für einige Pre-Teens ist *Dragon Ball* deshalb schon fast wieder langweilig, weil es mittlerweile „alle“ schauen und sammeln, und sich das Medienarrangement deshalb kaum noch zum Abheben von der Masse eignet:

„[...] Ich finde es doof, dass es alle schauen, ich sammle auch gerne meine eigenen Sachen (Mangas), die nicht alle haben und kennen.“  
(Manuel, 13 Jahre)



Grafik 9: *Spielen mit Dragon Ball (Z)*

Sehr beliebt sind auch Rollenspiele mit Freunden, in denen die Kinder - zumeist Jungen - die Rollen der Figuren einnehmen. Sie spielen ritualisiert Kämpfe nach:

„Wir spielen so Kämpfen. Dass wir so Strahlattacken können, wie die das im Film können.“ (Timm, 12 Jahre)

„Wir spielen in der Schulpause oft *Dragon Ball*. Wir machen unseren (Haare) mit Wasser hoch und kämpfen dann zum Spaß, ohne richtig zu schlagen. Wir berühren uns nur und fliegen dann weg, als ob wir uns richtig getroffen hätten.“ (Bülent, 10 Jahre)

Bülent und seine Freunde ahmen bestimmte Formen und das Aussehen der Figuren nach, indem sie sich mit Wasser die Haare stylen. Es folgt ein ritualisierter Ablauf, der nicht mit Aggression verwechselt werden soll, denn es ist nur „zum Spaß“. Einer kurzen Berührung, die Bülent betont als „nur“ beschreibt, folgt eine Bewegung voneinander weg und vermutlich ein schauspielerischer Teil, in dem die Jungen spielen, als ob sie sich „richtig getroffen“ hätten. Inhaltlich geht es um Kämpfen (16-mal explizit). Für einige ist die Rollenverteilung „Gut gegen Böse“ dabei besonders bedeutsam.

„Ja, mmh. Wir kämpfen denn und trainieren und einer ist denn mal böse und der andere lieb. Ich bin lieber lieb.“ (Eric, 8 Jahre)

Eric steht, wenn möglich, auf der Seite der „Lieben“. Dies hat sicherlich eine moralische Dimension, sichert aber auch den Erfolg, denn die Lieben gewinnen schließlich immer.

Die kampforientierten Rollenspiele auf dem Schulhof sind wie ihre Vorgänger (*Power Ranger, Turtles, Wrestling, Pokémon* etc.) ritualisierte Bewegungsspiele mit Mediensnamen.

Meist sind sie nicht aggressiv intendiert, jedoch mit einem gewissen Verletzungsrisiko verbunden. Je ungewohnter die Bewegungen, die aus dem Mediovorbild übernommen werden, desto höher das Risiko, sich und andere (ungewollt) zu verletzen. Hinzu kommen mögliche gruppensdynamische Effekte: Meist ist es ein Spaß unter Freunden, der aber schnell eventuell vorhandene aggressive Tendenzen an die Oberfläche holen kann.

## Japan und Vorstellungen von der Kontextualisierung

Zwei Drittel der Kinder und Pre-Teens wussten, dass *Dragon Ball (Z)* aus Japan kommt. Die Älteren eher als die Jüngeren. Ihre jeweilige Vorstellung von Japan macht sich an unterschiedlichen Dingen fest.

Vorstellung von Japan	Angaben absolut
Äußere Kennzeichen d. Menschen	17
Technischer Fortschritt	10
Hektik	9
Manga-/Animekultur	8
Besonders große Städte	7
Andere Esskultur	7
Andere Sprache	7
Andere Schrift	2

Das Bild der Befragten von Japan bezieht sich vor allem auf äußere Kennzeichen wie die asiatische Augenform:

„Die Augen sind anders gebaut, sie sind schmaler als bei uns [...]“ (Tolger, 10 Jahre)

Hinzu kommen bestimmte Vorstellungen wie technischer Fortschritt und Erfindungsreichtum. Häufiger wird die Vorstellung geäußert, dass es in Japan voller ist, dort mehr Menschen leben, es hektischer zugeht (9-mal).

„Japan stelle ich mir groß vor. Die Menschen sind meistens kleiner als bei uns. Die Japaner sind schlauer, sie können mehr erfinden.“ (Erkan, 13 Jahre)

Mehrere stellen den Bezug zur Manga-/Animekultur in Japan (8-mal) her. Dort, so die Ansicht, wären Mangas besser und stünden stärker im Vordergrund.

„Dass es da immer wärmer ist als bei uns, dass die da die meisten guten Trickserien haben, dass die da besser zeichnen können als hier, und dass die meistens bessere Einfälle haben.“ (Timm, 12 Jahre)

„Die Japaner sind sehr kluge Leute, die haben ja auch Pokémon, Digimon und Play-Station-Spiele erfunden. [...]“ (Mirjana, 12 Jahre)

Die Mangakultur und Vorliebe für Elektronisches führt meist zu Bewunderung, in einigen Fällen aber auch zur Vorstellung einer gewissen Manie:

„Ich glaube gar nix. Aber die haben auch schon was anderes. Wenn z. B. eine neue Spielkonsole rauskommt, dann übernachten die vor dem Laden.“ (Jakob, 12 Jahre)

Pre-Teens haben durchaus eine detailliertere Vorstellung davon, wie Japaner die Anime nutzen:

„Es ist eng in Japan und sehr zugebaut. Das weiß ich von meiner Freundin. Die Schule ist schlimm. Kinder dürfen geschlagen werden. Durch Anime träumen die Japaner ein besseres Land.“ (Judy, 14 Jahre)

Schließlich wird noch das andere Essen als Kennzeichen für Japan hervorgehoben bzw. die von unserer Esskultur unterschiedlichen Essgeräte. Einige Kinder und Pre-Teens stellen heraus, dass in Japan andere bzw. alle Tiere gegessen würden zum Beispiel Hunde (4-mal). Der türkischstämmige Junge Kerim beschreibt seine Vorstellung von Japan:

„Die Kultur ist einerseits altmodisch, andererseits haben sie sich technisch schon sehr weit entwickelt. Sie essen Hunde. Die Kultur ist sehr barbarisch, sie essen alles, was lebt. Das finde ich nicht normal. Sie haben schon etwas Besonderes. Es gibt schon Gründe, mal dahin zu gehen.“ (Kerim, 13 Jahre)

Japan steht für Kerim in der Spannung zwischen Faszination und Verurteilung. Die Vorstellungen über die japanische Kultur werden von *Dragon Ball* selber deutlich mitgeprägt:

„Die haben Holzhäuser, die oben spitz sind mit einer Glühlampe drauf, die Häuser haben glitzernde Farben. Die Männer haben Perücken auf, mit einem Puckel (bill) drauf. Die Frauen haben echte Haare und stecken sie auch mit einem Puckel hoch.“ (Bülent, 10 Jahre)

Einen anderen Zusammenhang zwischen der Serie und den Vorstellungen von Japan stellt Oliver heraus:

„Es ist gewalttätiger. Wenn da jemand halbiert wird, sieht man die ganzen Gedärme. In Deutschland sieht man nichts, höchstens ein bisschen Rot [...]“ (Oliver, 13 Jahre)

*Dragon Ball Z* und Anime-Programme ebenso wie die Medienberichterstattung prägen das Bild von anderen Kulturen, hier der japanischen. Es entstehen Vorstellungen u. a. von Brutalität und Andersartigkeit, die es weiter zu untersuchen gilt.

## Einzelfallrekonstruktionen

Kinder und Pre-Teens integrieren Medien in ihren Alltag. Dabei entwickeln sie individuelle Lesarten und weisen dem Medium bestimmte Funktionen zu. Welche Variationsbreite diese haben können, soll im Folgenden an Einzelbeispielen gezeigt werden. Hierbei wird noch einmal deutlich, dass die befragten Kinder und Pre-Teens *Dragon Ball Z* in ihrer ganz individuellen Lesart rezipieren und die in ihrem Leben relevanten Themen auch in der Sendung wiederfinden. Die häufigste Lesart steht in engem Zusammenhang mit den Kämpfen.

### Die Hauptlesart: Die Fantasie, mit *Dragon Ball Z* wehrhafter zu werden (Bülent, 10 Jahre)

Bülent ist 10 Jahre alt und wohnt mit seinen Eltern und seinen Geschwistern - er hat zwei Schwestern und zwei Brüder - in einer Mietwohnung in Berlin. Der Drittklässler teilt sich sein Zimmer mit seinem jüngeren Bruder. Seine Eltern kommen aus der Türkei. *Dragon Ball (Z)* sieht er täglich gemeinsam mit seinen Geschwistern, manchmal auch mit seiner Mutter, im Wohnzimmer an. Außerdem liest Bülent auch die *Dragon Ball*-Comics, hat Kassetten, Figuren, Rappers und Gogos. Bülent ist von den Kämpfen in *Dragon Ball (Z)* fasziniert:

„[...] Da schlagen die richtig rein, bis einer blutet und wenn sie schlagen, fliegen sogar Felsen durch die Gegend. Mir gefällt, wenn einer am Boden liegt, egal ob Son-Goku oder Vegeta.“

Neben dieser Faszination für die Ästhetik der Gewalt spielen aus seiner Sinnperspektive Grenzen und Grenzentwicklung eine wichtige Rolle. Auf die Frage, was ihm als Erstes zu *Dragon Ball (Z)* einfällt, antwortet er: „Wie die kämpfen [...]“ und setzt den Satz fort mit: „[...] ob es brutal wird oder nicht brutal [...]“. Bülent ist an der Kraft der Figuren und ihrer Entwicklung in Kampfsituationen interessiert, lehnt aber andererseits das Übertriebene und das Töten von Figuren ab.

„[...] aber es ist übertrieben, sie sehen dann auch eklig aus mit dicken Adern am Kopf.“

Und auf die Frage nach der Gewalthaltigkeit von *Dragon Ball (Z)* erwidert er:

„Ja, da bringen die manche richtig um. Das mag ich nicht. Schlagen ist ja noch o.k., aber umbringen nicht. Und die Attacken sind manchmal zu brutal [...]“



Richtig langweilig an *Dragon Ball (Z)* findet Bülent Liebesszenen. Das unterstreicht er bei der Frage zum Abschluss des Interviews, ob er noch etwas zu sagen hätte: „Ja, es soll keine Liebe mehr vorkommen.“ In der Schulpause spielt Bülent mit seinen Freunden *Dragon Ball (Z)* nach.

„[...] Wir machen unsere [Haare] mit Wasser hoch und kämpfen dann zum Spaß, ohne richtig zu schlagen. Wir berühren uns nur und fliegen dann weg, als ob wir uns richtig getroffen hätten.“

Ritualisierte Körperberührung hat eine besondere Bedeutung. Interessant ist, dass Bülent nicht die Figur als Individuum übernimmt, sondern nur das Kostüm, also bestimmte Eigenschaften bzw. Fähigkeiten. Dies öffnet Fantasien und Träume:

„Ich habe schon ganz oft davon geträumt: Ich und mein Freund sind die Helden und wir kämpfen gegen böse Menschen mit den Kräften von den Figuren, aber die Attacken kann ich nicht. Mein Gegner kann aber auch keine Attacken und fliegen können wir auch nicht.“

Der Junge hat das Gefühl, von *Dragon Ball (Z)* etwas für sich zu gewinnen. So behauptet er, danach gefragt, ob sich in seinem Leben seit der *Dragon Ball*-Rezeption etwas geändert habe und ob man von *Dragon Ball (Z)* etwas lernen könne:

„Ja, ich fühle mich irgendwie stärker oder so. Wenn mich einer schlägt, z. B. in der Schule, dann schreie ich richtig und schlage fest zu, so wie in *Dragon Ball*. Früher habe ich mich nicht gewehrt.“

Bülent hat das Gefühl, durch die Rezeption von *Dragon Ball (Z)* Handlungskompetenz für bestimmte Angriffssituationen gewonnen zu haben.

Für Bülent ist die Serie mit Größenphantasien verbunden. Er kann sich als heldenhaft denken und sich bzw. die Menschheit gegen böse Menschen verteidigen. In Spielen mit seinem Freund agiert er Teile dieser Fantasien bewegungsorientiert aus. *Dragon Ball Z* gibt ihm das Gefühl, wehrhafter zu sein, wobei diese Wehrhaftigkeit auf Aggressionsbereitschaft beruht.



Bülent, 10 Jahre

## Timm (12 Jahre): Kämpfer sein

Timm wohnt mit seiner Mutter und seiner Schwester in einem kleinen Haus in einer Kleinstadt in Mitteldeutschland. Er besucht die sechste Klasse einer Orientierungsstufe an einer Gesamtschule.

*Dragon Ball* guckt er täglich mit seiner Schwester im Wohnzimmer an. Von den Comics hat er nur eines gelesen. Er hat aber *Dragon Ball*-Sticker und das Stickerheft sowie Figuren. Timm geht es in erster Linie um die Kämpfer, wobei hier nicht die Figuren als Individuum ausschlaggebend sind, sondern die männliche Rolle - eben Kämpfer zu sein -, die sie einnehmen. Als Erstes fallen ihm zu *Dragon Ball* auch die Kämpfer ein,

„[...] also die Leute da, wie sie gegen das Böse kämpfen [...]“. Gefallen findet er auch an den „[...] Kämpfer[n], wie sie kämpfen, wie sie gezeichnet worden sind, und dass sie so Attacken können [...]“. Und nicht zuletzt beinhaltet die Erklärung, „[...] dass da verschiedene Kämpfer sind, die gegen das Böse kämpfen. [...]“

Die Kämpfer stehen für Timm in enger Verbindung mit einer Ästhetik und bestimmten Fähigkeiten, die sich ästhetisch ausdrücken.

„[...] und dass, wenn sie ihre Energie freilassen, blonde Haare kriegen. Da kommen meistens auch so Blitze um sie `rum. Da kommen so Windstöße und da reißt der Boden auf. Das kommt von ihrer Energie.“

Die Kombination aus Kraft, Ästhetik und kraftvollem Aussehen fasziniert Timm an *Dragon Ball Z*. Son-Goten ist seine Lieblingsfigur:

„Weil der auch `ne Wahnsinnsenergie hat, gut aussieht und weil der im Moment in den Folgen auch gerade der Held ist, der Stärkste.“

Ein weiteres wichtiges Element ist für ihn Witz, den er in der Ästhetik von *Dragon Ball Z* erkennt:

„[...] mir gefällt auch, wie die essen. Das finde ich auch witzig und ich finde es gut, dass die Folgen auch manchmal witzig sind, also nicht nur kämpferisch oder ernst.“

Für Timm stehen die männlichen Kämpfer im Mittelpunkt. Er bewundert ihre Stärke und Energie, genießt aber auch die komischen Momente der Sendung. Für Timm ist *Dragon Ball Z* eine Sendung rund um sein im Erhebungszeitraum aktuelles Thema: männlicher Kämpfer sein.

### Kerim (13 Jahre): *Dragon Ball Z* als Geschichten um Freundschaft

Kerim (13) sieht *Dragon Ball (Z)* alleine oder mit seiner Schwester in seinem Zimmer an, ab und zu auch mit Freunden. Er wohnt mit seiner Familie in einer Berliner Mietwohnung, in der er sich mit seiner Schwester ein Zimmer teilt. Er geht in die 7. Klasse einer Hauptschule. Obwohl Kerim einen deutschen Pass hat, bezeichnet er sich als Türke und Moslem. Für Kerim stehen weniger die brutalen Momente, als die Geschichte im Vordergrund. Sein Thema, das er in der Sendung findet, ist Freundschaft und Beziehung! Auf die Frage, was ihm an *Dragon Ball Z* besonders gut gefällt, erzählt er:

„Die privaten Angelegenheiten der Figuren, die Familien und die Fremden. Die Freundschaft und wie sie entstehen. Aus früheren Feinden wurden Freunde, das finde ich gut. Mir gefällt alles. Die Kämpfe sind mir nicht so wichtig, mehr das Drumherum.“

Kerim geht es um die Entwicklung der Figuren und ihre Annäherung zueinander. In diesem Sinne erklärt er *Dragon Ball (Z)*:

„Es sind Freunde, die bekämpfen das Böse und sie haben besondere Kräfte. Die Geschichte über einen Jungen, der Freunde findet und mit ihnen aufwächst und die zusammenhalten.“

Entsprechend würde er *Dragon Ball (Z)* auch zuerst durch die Freunde erklären, die gegen das Böse kämpfen.

„[...] Die Geschichte über einen Jungen, der Freunde findet und mit ihnen aufwächst und die zusammenhalten.“

Kerim empfindet die Langatmigkeit in den Kämpfen eher als Zeitverschwendung:

„[...] Jede einzelne Sache dauert sehr lange, obwohl man es noch viel kürzer machen könnte. Ich glaube, das ist Absicht von den Machern, damit es noch spannender wird und man unbedingt die nächste Folge wieder sehen will.“

Er findet aber nicht nur sein Thema Beziehung und Freundschaft in der Sendung wieder, sondern die Figuren werden für ihn zu parasozialen Freunden:

„[...] Früher war er Feind, jetzt Freund. Das hat die Serie persönlicher gemacht. Er bringt einem die Sache näher. Man hat das Gefühl, man kennt die Figuren richtig gut, fast wie eigene Freunde.“

### Angelo (8 Jahre): Faszination der magischen Verwandlung

Angelo sieht *Dragon Ball Z* fast täglich mit seinem Zwillingbruder und manchmal mit seiner Schwester im gemeinsamen Kinderzimmer an. Die Roma-Familie lebt in einer Mietwohnung in München, wo er auch zur Schule geht (1. Klasse). Er hat keine weiteren *Dragon Ball*-Licensing-Produkte, spricht aber von Figuren, die er vielleicht zum Geburtstag bekommt. Angelo ist von den übernatürlichen Kräften und Zusammenhängen von *Dragon Ball Z* fasziniert. Für einen 8-Jährigen erklärt er die komplizierten übernatürlichen Zusammenhänge erstaunlich gut. An den übernatürlichen Kräften und Zusammenhängen interessiert Angelo zum einen die Steigerung ins Übermäßige. So trägt er die „Kampf-Konzentrations-Formeln“ vor:

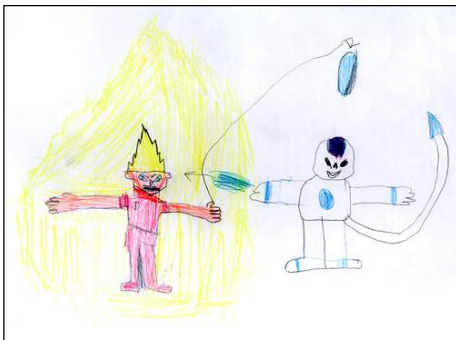
„[...]Kamehameha [...], Superkamehameha, Wahnsinnskamehameha.“

Zum anderen fasziniert ihn die Verwandlung von „normal“ zu „besonders“. Das bringt er am Beispiel von Piccolo zum Ausdruck, der

„[...] hat `nen ganz normalen schwarzen Anzug und dann macht es so - und dann kriegt er `nen ganz coolen Anzug wie `ne Rüstung. [...]“

Zudem imaginiert Angelo die Verwandlung von Gut und Böse:

„Mhm, manchmal glaube ich dann, wenn *Dragon Ball* vorbei ist, dass ein Lieber dann böse wird. Das ist auch mal passiert, dass ein Lieber mal böse wird. Das ist auch mal passiert, dass ein Lieber mal böse wurde, der Vegeta wurde mal böse, dann wurde er mal wieder lieb.“



Angelo, 8 Jahre

Verwandlung, sowohl körperlich als auch ethisch, sind für Angelo im Moment ausgesprochen faszinierend. In Verbindung mit eindrucksvollen formelhaften Ausdrücken wie Wahnsinnskamehameha imaginiert er sich selber, die Kräfte zu besitzen:

„Man kann die Attacken zum Beispiel üben, vielleicht funktioniert`s bei einem ja doch. [...]“

## Bujana (11 Jahre): C18 als Vorbild einer starken, durchsetzungsfähigen Frau

Bujana ist 11 Jahre alt und geht in die 4. Klasse. Sie hat eine Schwester und vier Brüder und wohnt in Berlin. Ihre Familie ist türkischer Abstammung. Sie sieht *Dragon Ball* 3- bis 4-mal die Woche, meistens mit den vier Brüdern und der Mutter zusammen im Wohnzimmer. Manchmal kommt die Schwester auch dazu. Sie liest *Dragon Ball*-Comics und besitzt Sticker und Gogos. Die Eltern von Bujana haben eigentlich nichts gegen die Serie, doch eigentlich würde die Mutter lieber etwas anderes sehen, kann sich aber wohl gegen die vier Brüder nicht durchsetzen.

Bujana interessiert der Kampf. Dabei hat sie eine besondere Affinität zu Karate. Diese Sportart gefällt ihr schon länger und sie sich hat schon mehrfach vorgestellt, Karate zu lernen:

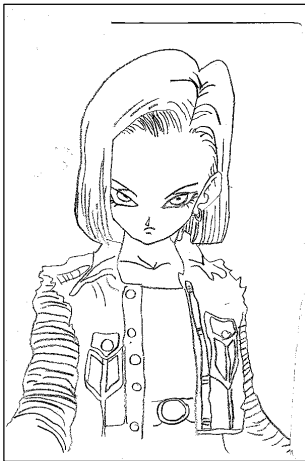
„Ich wollte schon vorher Karate machen, aber seit ich *Dragon Ball* kenne, habe ich noch mehr Lust, Kämpfen zu lernen. Ich glaube, ich bin auch wegen *Dragon Ball* brutaler geworden als früher. Das sagen auch die anderen, aber ich weiß nicht, ob es mit *Dragon Ball* Zu tun hat.“

Bujana möchte Kämpfen lernen und hat durch *Dragon Ball Z* noch mehr Lust dazu bekommen. Sie beschreibt, dass sie, seit sie *Dragon Ball Z* sieht, von anderen und auch nach eigener Einschätzung als brutaler wahrgenommen wird. Ob dies nun wirklich von der Serie kommt, weiß sie dann aber in Konsequenz doch nicht. Dennoch ist sie sich sicher, dass man von der Serie lernen kann, Karate und Ausdrücke wie „Deine Mutter hat Fußpilz!“ oder „Deine Mutter ist ein muffiger Fußpilz!“ Besonders begeistert ist Bujana von der Figur C18.

„Am meisten denke ich darüber nach, wie sie gekämpft haben. Ich merk` mir was passiert ist und wenn ich Langeweile habe, denk` ich daran. Manchmal hab ich mir gewünscht, so zu sein wie eine aus der Folge (gemeint ist C18), weil ich die so mag.“

Ihr gefällt die Figur C18 besonders gut, eine der wenigen weiblichen Figuren der Serie, die zur bösen Seite gehört. Diese Figur hat Bujana auch gemalt. An sie denkt sie und wünscht sich, so zu sein wie sie. Als Begründung fügt sie an:

„Sie hat so einen geilen Haarschnitt und sie ist brutal. Sie macht was sie will, sie lässt sich nichts gefallen. Sie ist eine gute Kämpferin - für eine Frau, äh Mädchen zumindest. Sie hat eine Tochter und einen Mann, Krilin. Die Tochter sieht sehr süß aus, das gefällt mit, auch die Kleider und die Figuren sehen süß aus.“



Bujana, 11 Jahre

Bujana hebt hervor, C18 sei - zumindest für eine Frau - eine gute Kämpferin, die sich durchsetzt und sich nichts gefallen lässt. Dies sind für Bujana wichtige Orientierungspunkte. Gleichzeitig hat sie einen attraktiven Haarschnitt, einen Mann und eine süße Tochter.

Sie verbindet ein eher traditionelles Frauenbild mit Stärke und Durchsetzungsfähigkeit. Damit erweitert die Figur Bujanas Bild von einem Leben als Frau, ohne es grundsätzlich zu irritieren: C18 gibt ihr Vorstellungen, wie sie sich durchsetzen und trotzdem vorgegebenen Maximen genügen kann. Die Brutalität der Serie ist dabei wichtig:

„[...] Es ist schon brutal, aber das ist ja gerade das Gute daran, deswegen schauen wir es ja.“

Brutalität ist für Bujana hier nicht mit dem Verletzen von anderen Menschen verbunden, sondern mit Fantasien von einer durchsetzungsfähigen Frau - etwas, was sie in ihrem Alltag mit vier Brüdern sicherlich auch gut gebrauchen kann.

### Amelie (9 Jahre) : *Dragon Ball Z* sehen, um mitreden zu können

Amelie geht in die 4. Klasse einer Grundschule in Hamburg. Sie sieht die Serie etwa zweimal die Woche zusammen mit den beiden Brüdern und ihrer Schwester im Wohnzimmer. Auf die Frage, was ihr an *Dragon Ball (Z)* gefällt, antwortet sie:

„Es ist momentan ´in`, deshalb schaue ich es. Die Geschichte ist spannend und gut erfunden. Alle Kinder bei mir in der Klasse schauen die Serie, deshalb möchte ich auch mitreden können.“

In Amelies Klasse ist die Serie „in“. Sie spielen sie oft auf dem Schulhof nach und Amelie will „auch mitreden können“. Manchmal ist sie über die *Dragon Ball*-Spiele in der Schulpause genervt, aber das nützt nichts:

„[...] Man ist natürlich mehr ´in`, wenn man sich mit *Dragon Ball* auskennt, aber eigentlich kann man nichts davon lernen.“

Inhaltlich stört Amelie sich an „diese(r) Geschichte mit der Weltzerstörung“. Auch „die Haare sind schon sehr komisch“, erzählt sie, „ungeheuer unmenschlich“. Die „Aura“, das sagt sie selbst, durchschaut sie nicht ganz.

Auf die Frage, ob sie *Dragon Ball* gewalttätig findet, erwidert Amelie:

„Ein bisschen gewalttätig ist es schon. Ich finde nicht, dass sich die Gewalt auf mich überträgt. Ich bin ganz cool.“

Amelie sieht die Serie, um in der Klasse mitreden zu können. Ein tiefes Interesse hat sie eigentlich nicht. Sie fühlt sich von der Gewaltdarstellung aber auch nicht überwältigt. In ihrem Bild malt sie ausschließlich Frauenfiguren. Dies ist ein Hinweis, dass sie eigentlich nach Mädchen- und Frauenfiguren sucht, die sie in *Dragon Ball Z* allerdings kaum findet. Dennoch ist die Serie für sie interessant.

Durch ihr Stickerheft kann sie über das Tauschen Kommunikation herstellen. Entsprechend ist sie der Überzeugung:

„Ich glaube, *Dragon Ball (Z)* hat nur so viel Erfolg, weil es so viel Merchending gibt.“

### Lea (9 Jahre): Härte zeigen

Lea ist 9 Jahre alt und wohnt in einer niedersächsischen Kleinstadt mit ihren Eltern und ihrem Bruder. Sie geht in die 3. Klasse und sieht *Dragon Ball Z* etwa viermal die Woche, meist mit ihrem Bruder. Die Eltern finden die Serie blöd, denn „da gäbe es keine freundlichen Figuren, nur schreckliche und so“, doch Lea ergänzt: „aber ich finde es ganz gut.“ Dies lässt vermuten, dass *Dragon Ball (Z)* auch mit der Abgrenzung zum Geschmack der Eltern etwas zu tun hat. Auf die Frage, was Lea an der Serie gefällt, erzählt sie:

„Also ich finde daran gut, dass sie sich die Köpfe einschlagen und - ja, ich finde eben auch es ist sehr spannend. Also immer wenn man denkt, es wird gleich gut, kommt jemand und macht Krawall.“

Erklären würde sie die Serie mit: „Es ist ein Zeichentrickfilm und die schlagen sich [...]. Sie kloppen sich mit den Bösen.“ In der Schule unterhält sie sich über die Figuren und hat auch schon einmal Kamehameha mit Attacken gespielt. Auf die Frage, was sich von *Dragon Ball (Z)* lernen ließe, erzählt sie:

„Man könnte lernen, dass man etwas härter wird, und nicht bei jedem Piep anfängt zu heulen.“

Für Lea ist *Dragon Ball (Z)* mit einer gewissen Härte verbunden. Es geht um „kloppen“ und „Köpfe einschlagen“, nicht nur ein Inhalt, sondern auch eine Ausdrucksweise, mit der sie sich als „härter“ darstellt. Selbst bei der Frage, wie sie sich Japan vorstelle, setzt sie den Schwerpunkt auf Kampftechniken:

„Sie essen mit Stäbchen und sie essen alles getrennt. Die Soße und den Reis isst man nicht zusammen. Die Kampftechniken sind auch anders, weil man da nicht mit der Faust auf die Schulter schlägt, sondern mit dem Fuß in den Bauch tritt.“

An *Dragon Ball Z* gefällt ihr, dass die Figuren anders sind und zum Beispiel keine Tischmanieren haben, sondern „alles gleich rein“ essen.

Lea stellt sich als ein Mädchen dar, das Spaß an Abgrenzung - vielleicht auch an Provokation - hat. Gewalthaltigkeit bzw andersartige Programme treffen diesen Nerv und eignen sich dazu, sich als härter darzustellen.

„Also, es ist schon ein bisschen gewalttätig, aber ich finde es gut.“



## Zusammenfassung:

### ***Dragon Ball Z* aus der Perspektive der Kinder und Pre-Teens**

Bei *Dragon Ball Z* geht es um Kampf, nicht nur aus medienanalytischer Sicht, sondern auch aus der Sicht der Kinder und Pre-Teens. Beschreiben sie das Medium, was sie besonders daran interessiert, worüber sie sich unterhalten oder wovon sie träumen, so steht das Thema Kämpfe und Kämpfer an erster Stelle. Hier gilt es aus medienpädagogischer Perspektive, nicht zu harmonisieren, sondern die Kinder und Pre-Teens in ihrer Sichtweise ernst zu nehmen.

### Größenfantasie von Heldentum und dem gerechtfertigten Kampf

*Dragon Ball Z* ist mit Fantasien von Heldentum (sich besondern) verbunden. Die Jungen denken sich in die Position von Son-Goku und retten die Erde vor der Bedrohung. Mädchen nehmen die „Härte“ der ganzen Serie oder zum Beispiel die Figur C18, um sich als durchsetzungsfähige Kämpferin zu denken. In ihrer Fantasie gewinnen sie den gerechtfertigten Kampf. Zum Teil sind das Thema Freundschaft und Beziehung oder auch die magischen Momente der Serie ebenso von Bedeutung. Diese Fantasien der Besonderung, Wehrhaftigkeit und Freundschaft werden zum Teil im Spiel mit anderen Freunden gemeinsam ausgebaut. *Dragon Ball Z* geht dabei in die „inneren Bilder“ (Klemm, 1999) ein, als Härte und Stärke gegenüber den eigenen Emotionen aber auch als Aggressionsbereitschaft.

### Gewalthaltigkeit aus der Sicht der Fans

Kinder und Pre-Teens nehmen die Kampforientierung der Sendung wahr und bezeichnen sie zumeist auch als Gewalt und Brutalität. Für einige ist dies Grund zur Kritik, für andere der Grund, die Serie zu sehen. Eine direkte Wirkung vermuten sie jedoch eher bei anderen (Third-Person-Effekt) als bei sich selber.

Zum Teil sehen sie die Darstellung von Gewalt als Bestandteil ihrer Realität:

„[...] weil das heute ja normal ist. Da schlägt man sich auch mal auf der Straße.“ (Frederik, 13 Jahre)

Kindheit und Jugend sind aus der Perspektive der Betroffenen keine gewaltfreie Zone. Das echte Leben geht mit Kindern auch mal „streng“ um. Gewalt ist für einige ein Moment, das als Erfahrung oder Vorstellung zu ihrem Alltag dazugehört. Gleichzeitig schafft die Machart Zeichentrick genügend Distanz, um das Geschehen von der Realität zu trennen.

Es eröffnen sich Fantasien von Wehrhaftigkeit durch Kampf und innere Bilder voller Stärke. Insbesondere Pre-Teens haben das Gefühl, durch die Serie wehrhafter zu sein.

„Ja, ich fühle mich irgendwie stärker oder so. Wenn mich einer schlägt, z. B. in der Schule, dann schreie ich richtig und schlage fest zu, so wie in *Dragon Ball*. Früher habe ich mich nicht gewehrt.“ (Bülent, 10 Jahre)

Auf die Frage, was sich aus der Serie lernen lässt, steht abermals Kampf an vorderster Stelle. Kinder und Pre-Teens haben das Gefühl, aus der Serie zu lernen, sich nicht mehr überwältigen zu lassen. Durch erworbene Kampftechniken wie Schreien und Zuschlagen meinen sie, sich nun schneller wehren zu können.

Aus der Jungenforschung ist bekannt, dass Jungen sich durch andere Jungen bedroht fühlen (Winter/Neubauer). Von *Dragon Ball Z* gewinnen sie innere Bilder voller Stärke und Härte. Damit sind sie wehrhafter gegen die potenzielle Bedrohung. Diese Kraft beruht dabei auf Aggressionsbereitschaft, das Auseinandersetzungsmittel ist körperlicher Kampf. Damit werden sie wiederum zur potenziellen Bedrohung für andere.

### Kontextualisierung und Verständnis der Erzählstrukturen

Aus der Sicht regelmäßiger *Dragon Ball Z*-SeherInnen stehen der Kampf und die Hauptfiguren im Mittelpunkt ihrer Interessen. Zwar sprechen einige der Befragten von der Geschichte und den Zusammenhängen in *Dragon Ball Z*, der alte asiatische Mythos, auf dem das Anime basiert, findet jedoch weder implizit noch explizit Erwähnung. Die Zusammenhänge und Hintergründe werden in ihrer Komplexität nur zum Teil verstanden.

Anime sind für Kinder und Pre-Teens sehr attraktiv. Sie kommen aus einem fernen Land, was Fantasien öffnet:

„Im Gegensatz zu normalen echten Filmen, kann man sich bei *Dragon Ball* eine eigene Welt aufbauen. [...] Gute Art, abzuschalten und sich in eine andere Welt zu begeben, man kann sich sehr viel selber vorstellen, als bei normalen Filmen.“ (David, 13 Jahre)

Die spezifische Ästhetik der Manga/Anime, die Action und Gefühle der Figuren visualisiert, trifft scheinbar das ästhetische Empfinden und eröffnet Fantasien.

## Dragon Ball als Kommunikationsanlass

*Dragon Ball Z* ist im Erhebungszeitraum in Mode. Das bedeutet, sich mit der Serie auszukennen, ermöglicht verstärktes Ansehen und höhere Kommunikationschancen. Auf dem Schulhof spielen die Grundschüler es in bewegungsorientierten Spielen nach. In Kampfsituationen rufen Jungen die Bilder der *Dragon Ball*-Kämpfer ab. Sich für diese Serie zu begeistern, ist Teil einer härteren, durchsetzungsfähigen Selbstpräsentation.

### **Fazit:**

#### **Zwischen starken inneren Bildern und Förderung der Aggressionsbereitschaft**

Jungen und auch Mädchen nutzen die Serie, weil sie kampf- und actionbetont ist. Größenfantasien und innere Bilder voller Stärke und Wehrhaftigkeit. Es ist „cool“, die Sendung zu sehen oder am nächsten Tag ritualisiert nachzuspielen. Hier bieten sich Rollenspiele an, die auch denen, die harmonische Vater-Mutter-Kind-Spiele nicht mögen, Raum und Material bieten. Insofern sind nicht alle *Dragon Ball Z*-Seher aggressionsbereit. Sie genießen ihren Körper in der Bewegung, ihre Inszenierung von Männlichkeit.

*Dragon Ball Z* trifft ein häufig auftretendes Thema von Jungen, hilft bei der individuellen Lebensbewältigung, verschärft jedoch zusätzlich die Grundproblematik: Aggressionsbereitschaft – ein Zusammenhang, der aus pädagogischer Perspektive ohne Frage problematisch ist.

Eine öffentliche Diskussion über das Format hat in der Presse bisher so gut wie nicht stattgefunden. Die wenigen Artikel, die das Wort *Dragon Ball Z* enthalten, beschäftigen sich eher mit dem Thema Manga bzw. Anime allgemein. Der Hintergrund ist vermutlich die fehlende Wahrnehmung und dass es sich bei der Sendung offiziell um keine Kinderserie handelt. Eine differenzierte öffentliche Diskussion, die zum einen Jungen, ihre Ängste und ihre Suche nach Orientierung ernst nimmt und zum anderen gleichzeitig auf Problembereiche aufmerksam macht, wäre hier für alle Beteiligten hilfreich.