

Universität Bielefeld
Fakultät für Pädagogik

Masterarbeit

**Japanische Comics in der deutschen Kinder- und
Jugendkultur:
Die Präsenz, der Einfluss und die pädagogischen
Qualitäten von Anime und Manga**

Gutachter:

Prof. Dr. Uwe Sander (Erstgutachter)
Friederike von Gross (Zweitgutachterin)

von

David Werner
Matrikelnr.: 1547425
im Oktober 2007

Inhalt	Seite
1. Einleitung und Problemstellung	3
2. Anime und Manga – Phänomen Fernost	4
2.1 Begrifflichkeiten	4
2.2 Entstehung und Entwicklung	5
2.3 Die Charakteristika japanischer Comics	7
2.4 Themen, Genres und Zielgruppen	10
2.5 Anime und Manga in der japanischen Gesellschaft	12
3. Kulturelle Grenzüberwindung: Anime erobern Deutschland	13
3.1 Die Anfänge: Anime im deutschen Fernsehen	14
3.2 Multimedialer Boom	15
4. Anime und Manga heute – Eine Erhebung	17
4.1 Bestimmung der medialen Präsenz	18
4.2 Die Zielgruppe	20
4.2.1 Alter	20
4.2.2 Geschlecht	22
4.2.3 Bildung	22
4.3 Zwischenfazit	23
5. Die Rezeption japanischer Comics	24
5.1 Ghost in the Shell	27
5.2 Prinzessin Mononoke	31
5.3 Neon Genesis Evangelion	36
5.4 Death Note	41
5.5 Naruto	45
5.6 One Piece	50
5.7 Zwischenfazit	54
6. Wirkungen und Einflüsse japanischer Comics	55
6.1 Inhaltlich-intentionale Ebene	56
6.2 Didaktische Ebene	59
6.3 Soziale Ebene	65
7. Die pädagogischen Qualitäten japanischer Comics	70
7.1 Rezipienten an die Macht! – Das Konzept des „Active Reader“	70
7.2 Die Förderung von Medienkompetenz	72
7.3 Identitätsentwicklung und Sozialisation	74
7.4 Intrinsische Motivation für eigenständiges Lernen	76
8. Schlussfolgerungen und Ausblicke	77
9. Literaturverzeichnis	80
Anhang	82

1. Einleitung und Problemstellung

Übertrieben große Augen, bunte, zu abenteuerlichen Frisuren aufgetürmte Haare, ein mittelalterliches Schwert hier, eine futuristische Laserwaffe da, und eingebettet in eine bizarre Welt voller Nostalgie, Fantasie und Dystopie – auf diese Weise präsentieren sich die Figuren in Anime und Manga ihren Zuschauern bzw. ihren Lesern.

Wagt man jedoch einen Blick über solche Klischees und Stereotype hinaus, so stößt man in der japanischen Comicwelt auf mehr als nur bunte, nett animierte Bilder, übertriebene Figuren und schrägen Humor. Anime und Manga, japanische Comics, sind in ihrem Herkunftsland bereits seit der Mitte des vergangenen Jahrhunderts eine etablierte Kunst- und Unterhaltungsform, die sich zu einem wichtigen Teil der japanischen Popkultur entwickelt hat.

Doch welche Bedeutung haben japanische Comics für deutsche Rezipienten und die deutsche Medienlandschaft? Zwar nimmt die Präsenz von Anime und Manga seit den späten 90er Jahren stetig zu, doch schaffen diese den Sprung aus den Kinderzimmern heraus zur etablierten und akzeptierten Unterhaltungsform für Kinder, Jugendliche oder sogar Erwachsene? Was macht ihren Reiz aus? Was unterscheidet sie von anderen Comics und Zeichentrickfilme? Und welche Einflüsse und Wirkungen ergeben sich aus der Integration eines solch kulturell exotischen Medienformats für deutsche Rezipienten?

Antworten auf diese und daraus resultierende Fragen versucht die vorliegende Arbeit zu geben. Nach einer Einführung in die japanische Comicwelt werden zunächst anhand einer quantitativen Erhebung in Form einer Umfrage unter 250 Rezipienten die mediale Präsenz von Anime und Manga in Deutschland, die Zielgruppe sowie die medialen Kontakte und Vorzüge der Rezipienten beleuchtet. Für tiefere Einblicke in die Materie sorgt in diesem Zusammenhang ein Interview mit der Leiterin der Abteilung *Kinder und Animation* des privaten Fernsehsenders RTL2, das aufschlussreiche Hintergründe und Interessenlagen aus der Perspektive eines Anime-Anbieters in Deutschland zu Tage fördert und auf diese Weise den Blickwinkel der Untersuchung erweitert.

Nach dieser einführenden Erfassung der japanischen Comickultur in Deutschland wird in einem zweiten Schritt das Augenmerk auf die Rezeption von Anime und Manga gelegt, um genauere Einblicke aus der Sicht der Rezipienten zu gewinnen und ihr

Interesse zu ergründen. Anhand einer qualitativen Untersuchung in Form von zehn Leitfadeninterviews zu sechs ausgewählten Filmen und Comics werden die unterschiedlichen Ebenen der Rezeption beschrieben und konkrete Gesichtspunkte herausgestellt, die für das Verständnis von Anime und Manga grundlegend sind.

In einem dritten Schritt werden diese Ergebnisse herangezogen, um vor einem medienpädagogischen Hintergrund die expliziten Einflüsse und Wirkungen japanischer Comics auf deutsche Rezipienten darzustellen und schließlich die pädagogischen Qualitäten, die sich aus diesen Wirkungen ergeben, zu erfassen.

2. Anime und Manga – Phänomen Fernost

Hinter den Begriffen Anime und Manga verbergen sich mehr als nur die gängigen Bezeichnungen für Comics und Zeichentrickfilme mit dem Prädikat „made in Japan“. Heute umfassen diese zwei Begriffe ein komplexes und weit reichendes Konzept, das über die bloße „Vokabel“ für eine Form des japanischen Comics hinausgeht und unterschiedliche Vorstellungen und Konventionen beinhaltet. Spricht man von einem Manga, so ist nicht die Information, dass dieser Comic aus Japan stammt, grundlegend, sondern vielmehr das, was einen Manga von andern Comics unterscheidet und ihm eine besondere Stellung in der Welt der gezeichneten Unterhaltung verschafft. Die Entstehung dieser Besonderheiten und auch der Anziehungskraft, die Anime und Manga auf viele Menschen ausüben vermögen, gilt es nachzuvollziehen, um einen ersten Schritt in die exotische Welt von *Akira*, *Otaku* und *Cosplay* wagen zu können. Um Missverständnisse zu vermeiden, sei an dieser Stelle angemerkt, dass im Folgenden der Einfachheit halber sowohl Anime als auch Manga als *japanische Comics* bezeichnet werden.

2.1 Begrifflichkeiten

Der Begriff *Manga* bedeutet in der japanischen Sprache ursprünglich etwa „zwangloses Bild“ und bezeichnet jegliche Art des Comics. Außerhalb von Japan hingegen bezieht sich die Bezeichnung *Manga* ausschließlich auf japanische Comics. Im Laufe der Zeit hat sich das Verständnis des Begriffs – auch in westlichen Kulturkreisen – von der

bloßen Darstellungsform, dem Comic, in Richtung einer Genrebezeichnung verlagert, was, wie später dargestellt wird, nicht immer unproblematisch ist. Aus diesem Grund transportiert das Wort *Manga* im heutigen Sprachgebrauch mehr als nur die mediale Form und das Herkunftsland. Bestimmte Stereotype und Klischees haften dem Manga heute ebenso an wie ein gewisser Hauch des Exotischen, des Fantastischen aber auch des Fragwürdigen.

Analog verhält es sich mit der Bedeutung des Begriffs *Anime*. Auch dieser ist mit verschiedenen genreartigen Informationen verknüpft. Entstanden aus der Abkürzung des englischen Wortes *animation*, hat sich *Anime* in Japan zum Sammelbegriff für alle Arten von Zeichentrickfilmen entwickelt. Außerhalb von Japan bezieht sich der Begriff jedoch ausschließlich auf japanische Zeichentrickfilme und die damit einhergehenden Merkmale.

2.2 Entstehung und Entwicklung

Die heute fast weltweit bekannte und in vielen Ländern etablierte und beliebte japanische Comickultur findet ihren Ursprung in einfachen, aus schwarz-weißen Zeichnungen bestehenden Comicheften: den Manga. Über den Ursprung von Manga herrscht bis heute keine Einigkeit. Erstmals benutzt wurde der Begriff im Jahre 1814 von Katsushika Hokusai, der damit ein von ihm verfasstes Werk bestehend aus schwarz-weiß gezeichneten Sketchen bezeichnete (vgl. Anime News Network 2005a). Der Aufschwung des Manga zum etablierten japanischen Kulturgut setzte jedoch erst nach dem Zweiten Weltkrieg ein, bedingt durch den „manga no kamisama“ (dt.: Gott des Manga) Osamu Tezuka. Von 1946 an zeichnete Tezuka bis zu seinem Tod im Jahr 1989 mehr als 150.000 Seiten Manga (vgl. Drazen 2003, S. 5). Mit dem Beginn der 50er Jahre kam die Verbreitung von Manga in Japan ins Rollen und entwickelte sich zu einem konstanten Faktor der japanischen Kunst, Kultur und schließlich auch der Wirtschaft.

Angelehnt an die Beliebtheit und den Erfolg der Manga entstand mit Beginn der 1960er Jahre eine Industrie, die den schwarz-weißen Zeichnungen Farbe und Leben einhauchte und das Produkt dieses Prozesses *Anime* taufte. Zwar existierten schon weit vor dieser Zeit japanische Trickfilme, beispielsweise Propagandamaterial während des Zweiten

Weltkrieges, doch hatten diese mit den in dieser Arbeit untersuchten Anime als explizite Unterhaltungsform nicht viel gemein.

Bis heute stellen Anime in der Regel die Umsetzung eines Manga in einen Animationsfilm dar. Erste Erfolge erzielte man auf diesem Gebiet Mitte der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts. Auch in diesem Zusammenhang fällt der Name Osamu Tezuka, der, beflügelt durch seinen Erfolg als „mangaka“ (dt.: Manga-Zeichner), das Anime Studio *Mushi Productions* gründete (vgl. Drazen 2003, S. 5). Parallel zur Entstehung und Entwicklung neuer Manga verläuft seit jeher die Produktion von Anime. Zwar ist eine Manga-Vorlage keine zwingende Voraussetzung für einen Anime, wie zum Beispiel die Erfolge vieler Filme des berühmten *Studio Ghibli* oder auch die Animeserie *Dragonball GT* beweisen, doch dient sie oft als Maßstab und Orientierungshilfe. So können bestehende Vorlieben und Interessen der Rezipienten durch Erfahrungen aus dem Mangabereich direkt bei der Anime-Umsetzung berücksichtigt werden, was vor allem das Risiko vieler teurer Produktionen erheblich reduziert. Gleichzeitig besteht jedoch stets die Gefahr, die Erwartungen und Vorstellungen des manga-kundigen Publikums nicht zu erfüllen – ein Dilemma, dem sich auch die Realfilm-Industrie bei der Verfilmung populärer Romanvorlagen kaum entziehen kann.

Bereits in den 1960er Jahren begann der Export japanischer Zeichentrickserien. Einen ersten Erfolg stellte Osamu Tezukas Serie *Astroboy* dar, die 1963 bis 1964 die amerikanischen TV-Bildschirme eroberte und gleichzeitig den Weg für nachfolgende Serien ebnete, die jedoch allesamt als Pendants zu den populären US-Produktionen wie *Mickey Mouse* und *Tom and Jerry* aufgenommen und nicht explizit als Anime registriert wurden (vgl. ebd., S. 7).

Eine „Revolution“ erlebte die Fernsehunterhaltung erst in den 1980er Jahren mit der Einführung und Verbreitung der Videokassette. Der amerikanische Kulturwissenschaftler Patrick Drazen sieht darin eine grundlegende Erneuerung, die auch dem Animemarkt sehr zugute kam: „The ability to create direct-to-viewer animation not only stretched the content envelope, but stretched the fan base literally around the world“ (ebd., S. 10). Auf diese Weise konnten die TV-Anstalten als „Mittelsmänner“ umgangen und die Verbraucher direkt erreicht werden, was ein völlig neues Spektrum an Rezipienten eröffnete.

In dieser unmittelbaren Verbindung zwischen Produzent und Konsument besteht bis heute ein besonderer Vorteil der Vermarktung und Verbreitung von Anime. Nur ein

geringer Anteil aller produzierten Filme und Serien erreicht das Fernsehen oder die Kinos. Der weitaus größte Teil wird bewusst ausschließlich auf DVD, früher auf VHS, veröffentlicht. Solche Produktionen, die als *OVA (Original Video Animation)* bezeichnet werden, nutzen die Unabhängigkeit von Vorgaben und Erwartungen der Sendeanstalten und Lichtspielhäuser zugunsten der eigenen Originalität und Ungezwungenheit und erweitern das Angebot für potentielle Rezipienten erheblich. OVA-Anime müssen klar von Realfilmen, die ausschließlich als Kaufversion erscheinen, unterschieden werden. Während letztere in der Regel aus Mangel an Erfolgsaussicht und Konformität das Kino oder TV nicht erreichen, hat eine solche Ambition bei OVA in der Regel nie bestanden, was somit keine Rückschlüsse auf die Qualität zulässt.

2.3 Die Charakteristika japanischer Comics

Was aber ist das Besondere an dieser Art des Comics und des Zeichentricks? Was ist die Ursache für ihre weltweite Popularität und ihre Anziehungskraft auf Millionen von Menschen? Um diese Fragen objektiv beantworten und die expliziten Merkmale von Anime und Manga herausstellen zu können, empfiehlt sich zunächst eine Abgrenzung von „herkömmlichen“ Comics, die in diesem Zusammenhang mit westlichen Comics und Zeichentrick wie etwa den US-Produktionen von Disney, Marvel oder DC sowie frankobelgischen Comics gleichzusetzen sind.

Eine Schwierigkeit ergibt sich jedoch für das Vorhaben einer allgemeinen Charakterisierung japanischer Comics. Da Anime und Manga nicht wie ein einzelnes Film- bzw. Literaturgenre verstanden werden können, sondern über eine Vielseitigkeit und ein Facettenreichtum verfügen, das dem des Realfilms in nichts nachsteht, sind Generalisierungen nur bedingt möglich und sinnvoll. Aus diesem Grund verschaffen nach der folgenden kurzen Charakterisierung vor allem die konkreten Beispiele, die unter Punkt 5 behandelt werden, weiterführende Eindrücke von den charakteristischen Merkmalen japanischer Comics.

Die expliziten Eigenarten von Anime und Manga lassen sich auf zwei Ebenen darstellen, auf einer zeichnerisch-gestalterischen und auf einer inhaltlich-intentionalen Ebene. Manga unterscheiden sich bereits auf den ersten Blick durch einen filmischen

Aufbau von anderen Comics. Starre Raster und Panels (Einzelbild im Comic) werden keineswegs strikt eingehalten, was das Seitenlayout insgesamt sehr dynamisch erscheinen lässt. Zudem scheint weniger manchmal mehr zu sein: Während in Manga verhältnismäßig wenige Panels auf einer Seite zu finden sind und auch die Informationen und Aussagen, die ein einzelnes Panel enthält, gering gehalten werden, findet sich im westlichen Comic zumeist eine weitaus höhere Anzahl an Panels pro Seite sowie Sprechblasen pro Bild. Die großzügigere Struktur ermöglicht es dem Mangazeichner, mehr Details in den einzelnen Bildern darzustellen und selbiges jedoch gleichzeitig nicht mit Informationen zu überladen (vgl. Seebeck 2002).

Weitere Besonderheiten sowohl von Manga als auch von Anime finden sich bei der Gestaltung der Figuren. Während die Charaktere in herkömmlichen Comics häufig sehr „kopflastig“ sind und die Darstellung der Körper eher sekundär ist, legen ihre japanischen Pendant auf beide Aspekte gleiche Wertigkeit, was die Aussagemöglichkeiten der Figuren erheblich erweitert. Auf diese Weise ist es zum Beispiel möglich, Emotionen nicht nur durch Mimik, sondern auch durch Gestik und Körperhaltung zum Ausdruck zu bringen (vgl. Vollbrecht 2005, S. 13).

Ein Aspekt, der häufig mit Anime und Manga in Verbindung gebracht wird, sind die auffälligen Augen der Figuren. Oft unverhältnismäßig groß und überdimensional detailliert blicken sie den Leser bzw. Zuschauer in allen erdenklichen Farben an. Doch die Augen sind weit mehr als nur eine ästhetische Komponente, wie der Japanologe und Manga-Zeichner Jürgen Seebeck feststellt. „Gefühle mit Mundwinkeln auszudrücken, gilt als sehr plattes Mittel. Sublim ist der Ausdruck durch die Augen. Daran arbeiten die meisten Zeichner ihr ganzes Leben lang, um irgendwann sagen zu können, das sind die Augen, die ich machen möchte“ (Seebeck 2002).

Doch nicht nur bei den Augen wird gerne auf lebensrechte Formen, strikte Proportionen und realistische Farben verzichtet, und so stellen Figuren mit lilafarbenen Augen, grünen Haaren und scheinbar viel zu langen Beinen keine Ausnahme in der japanischen Comicwelt dar. Diese Art der Darstellung ermöglicht dem Zeichner die Vermittlung verschiedenster Ausdrücke und lässt viel Platz für Symbolik und Metaphorik. Graue oder weiße Haare beispielsweise symbolisieren Weisheit und Erfahrung und charakterisieren auf diese Weise nicht nur Figuren fortgeschrittenen Alters. Ein weiteres, in diesem Zusammenhang auffälliges Merkmal von Anime und Manga ist die übertrieben niedliche Darstellung weiblicher und die Androgynität männlicher Figuren.

Beide entsprechen japanischen Schönheitsidealen, nach denen eine Frau niedlich und ein Mann makellos schön (wie eine Frau) sein sollte (vgl. Vollbrecht 2005, S. 4f).

Neben diesen zeichnerisch-gestalterischen Unterschieden, die bereits beim flüchtigen Betrachten auffallen, finden sich weitere entscheidende Charakteristika von Anime und Manga erst bei intensiverer Auseinandersetzung mit der inhaltlichen und intentionalen Ebene. Während viele westliche Comics zumeist lineare und vorhersehbare und Handlungen aufweisen, zeichnet sich die Mehrheit japanischer Comics besonders durch die Tiefe, Komplexität und Aussagekraft aus, die den Plots zugrunde liegt. Natürlich gibt es unter Anime und Manga auch „leichte Kost“, die explizit für Kinder produziert wird, doch ermöglicht gerade das große Spektrum der Zielgruppe die Verwendung anspruchsvoller Handlungen und Thematiken.

Sehr deutlich werden die Komplexität und Vielschichtigkeit bei der Betrachtung der Figuren. Auf Stereotype wie den unantastbaren Helden oder das ultimative Böse wird weitestgehend verzichtet, ebenso wie auf klischeehafte Beziehungs- und Verhaltensmuster. Der Medienpädagoge Ralf Vollbrecht fasst diese Eigenschaft japanischer Comics zusammen: „Die Geschichten in Anime und Manga basieren meist nicht auf einfachen gut/böse-Unterscheidungen. Die Charaktere sind in der Regel komplex, vielschichtig aufgebaut und durchlaufen im Fortgang der Erzählung eine Entwicklung“ (ebd., S. 4).

Sowohl die Charaktere als auch die sie umgebenden Welten sind gespickt mit Symbolen und Metaphern aus dem japanischen bzw. asiatischen Kulturkreis, die zu dekodieren für das vollständige Verständnis der Handlung oft unentbehrlich, für Menschen mit einem westlichen kulturellen Hintergrund jedoch keineswegs einfach ist. Von Gefühlsindikatoren, wie einem überdimensionalen Schweißtropfen an der Stirn im Falle von Verlegenheit oder Nasenbluten bei sexueller Erregung, bis hin zu einer an der Nase hängenden Blase, die andeutet, dass eine Figur schläft, erstreckt sich das Symbol-Repertoire der Zeichner. Ein für westliche Betrachter äußerst gewöhnungsbedürftiges Mittel ist die Verwendung von Zeichnungen im *SD-Stil* (*Super-Deformed*). So verwandeln sich die Charaktere urplötzlich in karikaturistische Miniatur-Ausgaben ihrer selbst mit kleinen Körpern und Gliedmaßen, überdimensional großen Köpfen und einer insgesamt äußerst kindlichen Erscheinungsform. Hinzu kommt ein übertrieben albernes Verhalten (vgl. Drazen 2003, S. 24). Was auf den ersten Blick wie ein schlechter Scherz

aussieht erfüllt in jedem Fall einen konkreten Zweck. SD-Darstellungen können in jedem Anime und Manga auftauchen, sowohl in einer romantischen Komödie als auch in einem dystopischen Endzeit-Thriller, und dienen als parodistische, auflockernde Slapstick-Einlagen, die jede noch so ernste und düstere Situation mit einem selbstironischen Augenzwinkern versehen können.

Die RTL2 Redakteurin Andrea Lang, die sich seit vielen Jahren mit Zeichentrick und Animation für Kinder und Jugendliche beschäftigt, bezieht dieses Charakteristikum nicht nur auf SD-Darstellungen, sondern auf Anime im Allgemeinen: „Dann wird das Ganze auch nicht so bierernst genommen, sondern hat viele humorige, selbstironische Aspekte, mit sehr viel Augenzwinkern. Vielleicht spricht es auch gerade deshalb die Älteren an und reicht hoch bis ins Teenageralter“ (Lang, S. 86, Z. 131-134).

Das Aufbauen einer gewissen „gesunden“ Distanz ist vor allem in der Kunst- und auch in der Unterhaltungsbranche wichtig, um nicht Gefahr zu laufen, sich in seinen eigenen Absichten und Aussagen zu verlieren und selbstkritisch bleiben zu können. Anime und Manga nutzen dieses Mittel ganz bewusst und vermitteln den Rezipienten so stets das Gefühl, trotz aller Tiefgründigkeit und Emotionalität der Handlung noch eine reflektierende und interpretierende, quasi außenstehende Haltung einnehmen zu können.

Die Intentionen, die Anime und Manga transportieren, reichen von gesellschaftskritischen bis hin zu religiös-transzendenten Schwerpunkten und decken alle erdenklichen Bereiche der japanischen Kultur ab, wobei jedoch auch viele kulturkreis-unabhängige Motive behandelt werden. Diese Tiefgründigkeit, die dem Rezipienten in einer ansprechenden, jedoch selten oberflächlichen Form dargeboten wird, ist bei der Beschreibung des Wesens japanischer Comics ein zentraler Gesichtspunkt. Auf welche Art und Weise welchem Rezipienten welches Thema nahegebracht werden soll, wird im Folgenden erörtert.

2.4 Themen, Genres und Zielgruppen

Die Vielseitigkeit japanischer Comics ist vor allem durch die enorme Vielfalt der behandelten Themen und die daraus entstehenden Genres begründet. Wie Ralf Vollbrecht feststellt, gibt es „in Japan wohl kein Thema, das nicht auch zum zentralen Inhalt eines Anime werden könnte“ (Vollbrecht 2005, S. 4). So reichen die Themen in

Anime und Manga vom japanischen Alltagsleben über den Ehrenkodex der Samurai bis hin zu nicht-japanischen Motiven wie der Französischen Revolution oder den Märchen der Brüder Grimm. Schwerpunkte liegen in der Regel jedoch erwartungsgemäß auf japanischer Thematik. Religion, Geschichte, Sozialkritik, Entwicklung und besonders das kulturelle Erbe Japans sind beliebte und häufig Verwendung findende Motive, die nicht selten zu einem innovativen Konstrukt kombiniert und verflochten werden.

Das Genrearsenal, das japanischen Comics zur Verfügung steht, ist dementsprechend beachtlich und geht sogar über die Genres des Realfilms hinaus. Anime und Manga bedienen sich einerseits der bekannten und bewährten Gattungen, vor allem Fantasy, Abenteuer, Action (oftmals gepaart mit Martial Arts), Science Fiction, Comedy, Mystery und Horror. Darüber hinaus haben sich im Laufe der Zeit eigene, neue Genres für japanische Comics etabliert. Zu den wichtigsten dieser Gattungen zählen *Magical Girl*, in dem die Verwandlung normaler Mädchen in übernatürliche Wesen bzw. Heldinnen thematisiert wird, *Shonen-Ai* (wörtlich übersetzt etwa „Jungen Liebe“), das die gleichgeschlechtliche Liebe unter Jungen (diskret) behandelt, sowie *Mecha* bzw. *Cyberpunk*, die sehr maschinen- und roboterzentriert sind und in vielen Fällen dystopische Endzeitszenarien behandeln (vgl. Vollbrecht 2005, S. 5).

Eine weitere Besonderheit von Anime und Manga ist die Schöpfung neuer Genres, die speziell auf bestimmte Zielgruppen zugeschnitten sind. In Japan werden Comics für fast alle Altersstufen hergestellt, angefangen mit *Kodomo*, Anime für kleine Kinder, bis hin zu *Seijin*-Manga, die sich an Leser im fortgeschrittenen Alter jenseits der 50 richten. Neben der Einteilung nach dem Alter richten sich japanische Comicproduzenten vor allem nach dem Geschlecht der Rezipienten. So sollen *Shojo*-Comics mit entsprechenden Inhalten, also ganz bestimmten Mischungen der verschiedenen Genres, vor allem Mädchen, *Shonen* besonders heranwachsende Jungen, *Josei* in erster Linie junge Frauen und *Seinen* junge Männer ansprechen (vgl. Tetzlaff 2007). Als Hauptzielgruppe lassen sich jedoch vor allem Jugendliche und junge Erwachsene, gleich welchen Geschlechts, ausmachen.

Was Anime und Manga in vielen Fällen kennzeichnet ist die Vermischung der unterschiedlichen Genres, so dass eine klare Trennung und eine eindeutige Zuordnung in vielen Fällen nicht möglich sind. Gerade durch die Verknüpfung verschiedenster Gattungselemente werden Eindimensionalität und Genrekliches vermieden und

Freiheiten für die Vielfältigkeit des Inhalts geschaffen. Desweiteren werde auf diese Weise auch Gender-Stereotype überwunden. Vor dem Hintergrund der Annahme, dass Jungen eher für Action und Mädchen eher für Romantik zu begeistern sind, führt eine sorgfältige, durchdachte Kombination beider Elemente zur Auflösung genderbedingter Präferenzen. Wie so etwas erreicht werden kann, zeigt zum Beispiel Hayao Miyazakis Anime *Prinzessin Mononoke*, der weltweit – bei Vertretern beider Geschlechter – äußerst beliebt und erfolgreich ist.

2.5 Anime und Manga in der japanischen Gesellschaft

Was als nette Unterhaltung in Form von Zeichnungen und Animationen begann hat sich zu einem riesigen wirtschaftlichen Netzwerk und *dem* Exportschlager japanischer Kultur entwickelt. Die Beliebtheit dieser Art der Unterhaltung ist in Japan ungebrochen und übersteigt in vielerlei Hinsicht die Vorstellungen und Erwartungen westlicher Kulturkreise. Einen anschaulichen Beleg für den Stellenwert japanischer Comics in ihrem Herkunftsland liefern die Statistiken der japanischen Kinos. Nicht zufällig ist der bis heute erfolgreichste Kinofilm in Japan, noch vor Hollywood-Hits wie *Titanic*, *Matrix* oder der *Herr der Ringe* Trilogie, der Anime *Chihiros Reise ins Zauberland* von Hayao Miyazaki aus dem Jahre 2001, dicht gefolgt von Miyazakis *Das wandelnde Schloss*, der als erfolgreichster Film des Jahres 2005 den zweitplatzierten Film *Harry Potter und der Feuerkelch* an Einnahmen fast um das Doppelte übertraf (vgl.: Motion Picture Producers Association of Japan 2005).

Nicht nur der Anime-Markt boomt in Japan. Seit Jahrzehnten ist die Vermarktung von Manga für mehr als 100 Verlage ein äußerst lukratives Geschäft und stellt heute mit 38,1 % aller Drucksachen eine der Grundsäulen des japanischen Verlagswesens dar. Allein im Jahr 2004 betrug die Gesamtauflage aller Manga in Japan circa 1,38 Milliarden Exemplare (vgl. Fischer 2006, S. 2f).

Großen Anteil an dem Erfolg von Comics in Japan hat die geschickte Vermarktung. In vielen Fällen wird ein multimediales Netzwerk gebildet, angefangen beim Manga, der als Anime seinen Weg ins Fernsehen findet, als Videospiel Einzug in die Kinderzimmer hält und die Grundlage für entsprechende Merchandise-Artikel in jeder nur erdenklichen Form bildet. So wird dem Manga Leser suggeriert, dass er in allen

unterschiedlichen Bereichen des Marktes aktiv sein muss, um nichts von seinem favorisierten Manga oder Anime zu verpassen (vgl. Vollbrecht 2005, S. 8). Beispiele für diese Art der vernetzten Vermarktung stellen fast alle aus Japan importierten Anime-Serien dar, allen voran *Pokemon* und *Yu-Gi-Oh*, die auf Spielen beruhen und als Manga, Anime im TV, im Kino und als Videospiele weltweit äußerst erfolgreich sind.

Natürlich geht solch ein enormer, dauerhafter Erfolg auch mit negativen Auswirkungen einher. *Otaku* sind Menschen, die ihr ganzes Dasein auf etwas fixieren, etwa auf einen berühmten Star, Computerspiele oder auch Anime und Manga, und dabei die Grenzen des normalen Fantums weit überschreiten. In extremen Fällen reichen die Folgen dieses Verhaltens bis hin zur Arbeitslosigkeit oder der völligen Abkapselung von der Gesellschaft. Die Welt, die Anime und Manga erschaffen, wird für den Otaku zum Mittelpunkt seines Lebens und lässt die Grenzen zwischen Realität und Imagination verschwimmen (vgl. Anime News Network 2005b).

Ein reflektierter und bewusster Umgang ist demnach auch und vielleicht besonders für den Bereich japanischer Comics von großer Wichtigkeit. Da nicht jedem Menschen ohne weiteres eine entsprechende und ausreichende Medienkompetenz per se zugesprochen werden kann, verlangen gerade solch kulturell fremde und stark kodierte Medieninhalte wie Anime und Manga nach kritischem und reflektiertem Umgang.

3. Kulturelle Grenzüberwindung: Anime erobern Deutschland

Die Entwicklung von Anime und Manga sowie ihre Bedeutung für und ihr Einfluss auf die japanische Gesellschaft und Kultur sind beachtlich. Wie zu erwarten war, haben japanische Comics recht schnell die Grenzen ihres Herkunftslandes überwunden. Seit Mitte der 90er Jahre ziehen die exotischen Zeichnungen und animierten Figuren auch das westliche Publikum im großen Rahmen in ihren Bann, und dies nicht minder beeindruckend als in Fernost.

Wie Anime und Manga in Deutschland Fuß gefasst haben, welche Entwicklungen sie durchlaufen und was sie in der deutschen Medienlandschaft ausgelöst haben, gilt es im Folgenden zu rekonstruieren, bevor der Fokus auf die Bestandsaufnahme der heutigen Präsenz japanischer Comickultur in Deutschland gelegt werden kann.

3.1 Die Anfänge: Anime im deutschen Fernsehen

Während der Comickult in Japan mit der Veröffentlichung von Manga begann, die später in Anime umgesetzt wurden, verlief die Entwicklung in Deutschland genau umgekehrt. Lange bevor Manga in den ersten deutschen Buchhandlungen zu finden waren, liefen erste Animeserien schon recht erfolgreich im TV. Bereits im Jahr 1976 hielt im ZDF mit *Wickie und die starken Männer* die erste Animeserie Einzug in deutsche Wohnzimmer, gefolgt von den Erfolgsserien *Die Biene Maja* (1976) und *Heidi* (1977). Aufgrund ihrer ausschließlich westlichen Inhalte und europäischen Orientierung haben diese jedoch mit dem heutigen Verständnis von Anime nicht viel gemein.

Die Anfänge der heutigen Präsenz japanischer Comics in Deutschland sieht RTL2 Redakteurin Andrea Lang in der Ausstrahlung der Serie *Sailor Moon*, die 1997 zunächst erfolglos im ZDF gezeigt wurde, bis sie einen Sendeplatz im Nachmittagsprogramm von RTL2 bekam, das ohnehin mit vielen Trickfilmen gespickt war. Doch es gab auch vor *Sailor Moon* Animeserien im deutschen Fernsehen, hauptsächlich auf dem Sender Tele5.

„Da gab es auch schon - weit vor *Sailor Moon* – [mit *Die tollen Fußballstars*, *Saber Rider* oder *Mila Superstar*] jede Menge vereinzelte Serien, die jedoch nicht als Anime im Speziellen wahrgenommen wurden. [...] Erst als *Sailor Moon* 1997 ein so durchschlagender Erfolg wurde, hat RTL2 eine Wahrnehmung für diese Art der Serien – für Anime – entwickelt und sich nach deren Eigenschaften gefragt“ (Lang, S. 83, Z. 13f).

Diese Wahrnehmung von Anime als eigene, besondere Gattung von Trickfilmen stellte einen richtungweisenden Schritt für die Etablierung japanischer Comics in Deutschland dar. Als Recherchen ergaben, dass auch in früheren Jahren gerade die japanischen Serien die höchsten Quoten erzielt hatten, legte RTL2 erste Strategien fest, um diese Nachfrage konkret zu bedienen. Neue, im Ausland erfolgreiche Animeserien wurden in das Programm integriert.

„Wir haben gesehen, was ‚Pokemon‘ in Amerika ausgelöst hat. Darum wollten wir uns richtig aufstellen und haben eine Art Block kreiert, bestehend aus *Sailor Moon*, *Pokemon* und *Dragonball* [...]. Das Ganze wurde ‚Moon Toon Zone‘ genannt, mit *Sailor Moon* als Aushängeschild. [...] Die ‚Moon Toon Zone‘ war die erste richtige Labelung von japanisch zusammengestellten Erfolgsserien. Das war 1999“ (ebd., S. 84, Z. 45-52).

Der Erfolg, den RTL2 mit diesem neuen Programm verzeichnen konnte, legte die gezielte Suche nach weiteren Animeserien nah. Fündig wurde man schnell: *Yu-Gi-Oh*, eine Serie basierend auf einem Sammelkartenspiel, *Dragonball Z*, Nachfolger der bis dahin überaus beliebten Serie *Dragonball*, sowie der historische und fantastische Elemente vereinende Anime *InuYasha* genossen zum Zeitpunkt ihrer deutschen Erstausstrahlungen in Japan bereits Kultstatus. In Deutschland wurden sie zu weiteren Meilensteinen eines beispiellosen Booms japanischer Comics, der, eingeläutet durch das stetig wachsende Angebot an Anime im TV, unmittelbar bevorstehen sollte.

3.2 Multimedialer Boom

Angefacht durch die erste konkrete Vermarktung von Anime in Deutschland auf RTL2 breiteten sich japanische Comics von 1999 an wie ein Lauffeuer in der deutschen Medienlandschaft aus. Der private TV Sender Vox reagierte am schnellsten und begann im Jahr 2000 als erster deutscher Sender Anime im Spätprogramm auszustrahlen, die primär Erwachsene ansprechen sollten. 2003 erkannten die Musiksender Viva und MTV den starken Trend und wollten mit der Ausstrahlung verschiedener Animeserien im Abendprogramm am Japan-Boom teilhaben.

Da die im TV angebotenen Anime jedoch nur einen kleinen Vorgeschmack auf ein gigantisches Angebot lieferten, stieg die Nachfrage nach Anime auf VHS und später auf DVD schlagartig an. Während vor 1999 Anime nur vereinzelt auf VHS erschienen, erlebte der Markt zur Jahrtausendwende einen enormen Aufschwung, der bis heute kaum abgeebbt ist.

Die Faszination und die wachsende Beliebtheit der Anime zogen auch, und ganz besonders, den Aufschwung des ursprünglichen japanischen Comicformats, des Manga, nach sich. Die Geschäftszahlen des Carlsen Verlags, eines der größten deutschen Verlage mit einer Manga-Sparte, sprechen für sich. Während Carlsen 1995 noch Manga für 400.000 Euro verkaufte, hat sich der Umsatz im Jahr 2000 mit über 4 Millionen Euro mehr als verzehnfacht. 2002 lag der Umsatz bei stolzen 16 Millionen Euro (vgl. Dierks 2003). Der Bruttoumsatz an Manga lag deutschlandweit im Jahr 2005 bei etwa 70 Millionen Euro mit einem Wachstum von 6,9 Prozent, während das Wachstum des gesamten deutschen Buchmarktes bei weniger als einem Prozent lag (vgl. Knümann

2006). Ein Ende des Manga-Booms ist nicht in Sicht. Schätzungen zufolge machen Manga heute etwa 75 bis 80 Prozent des deutschen Comicmarktes aus, der noch vor 10 Jahren totgesagt war (vgl. Fischer 2006, S. 3).

Die mediale Expansion japanischer Comics war von 1999 an fast allgegenwärtig. Die Werbung nutzte den neuartigen, exotischen Look für zielgerichtete Kampagnen und selbst in einigen Musikvideos lösten Anime die altbekannten Videoclips ab, zu sehen beispielsweise im Clip zu *King of my Castle* des *Wamdue Project* (1999), der aus einem Zusammenschnitt von Szenen des äußerst populären Anime *Ghost in the Shell* besteht, oder im Video zu *One More Time*, einem Lied der französischen Gruppe *Daft Punk* (2000).

Besonderer Beliebtheit erfreuen sich seit dieser Zeit auch Videospiele, die entweder auf Anime und Manga basieren oder diese einfach nur optisch nachahmen. Bei ersteren kommt eine wichtige Eigenschaft japanischer Comics zum Tragen. Die Übertragbarkeit auf andere Medien ist besonders aufgrund der tiefgründigen Plots und vielseitigen Charaktere möglich. Anime und Manga lassen viel Raum für gänzlich neue Interpretationen und Handlungsstränge, die in der Welt eines schon abgeschlossenen Comics angesiedelt werden können und auch dessen Figuren in den Mittelpunkt stellen. „Nintendo und Sony haben die Figuren und Geschichten weiterleben lassen in ganz anderen Medien“ (Lang, S. 89, Z. 219f). Während die Videospielumsetzungen erfolgreicher Real- oder Animationsfilme in der Regel dem Ablauf des Films exakt folgen, erschaffen auf Anime basierende Spiele eine neue Dimension der schon bekannten Geschichte. Erfolgreiche Beispiele sind allen voran die *Pokemon*-Reihe von Nintendo, die Umsetzungen der Serie *Naruto* und vor allem die *Final Fantasy*-Reihe. Letztere beruht nicht auf einem Comic, bedient sich aber verschiedener Charakteristika von Anime und Manga, wie der Optik, der Gestaltung der Figuren und epischen Handlungssträngen, und ist mit bis heute 12 erschienenen Spielen für verschiedene Konsolen die erfolgreichste Videospielreihe weltweit.

Das abschließende und vielleicht maßgeblichste Resultat des Anime- und Manga-Booms ist die Entstehung einer enormen Internetpräsenz, getragen von Millionen von Fans weltweit. Diese riesige Internetgemeinschaft trifft sich nicht nur virtuell zu Diskussionen in einem der unzähligen Internetforen und auf Fanseiten, sondern auch auf von Fanclubs oder Verlagen organisierten Fantreffen, so genannten *Conventions*,

bei denen unter anderem neue Anime und Manga vorgestellt, Zeichner eingeladen und Zeichenwettbewerbe veranstaltet werden, oder die beste Kostümierung im Mangastil (*Cosplay*) gekürt wird. Andrea Lang fasst die Reichweite der Internetpräsenz sehr treffend zusammen: „Wenn man zum Beispiel *Naruto* bei Google eingibt und 50 Millionen Hits bekommt, weiß man, womit man es zu tun hat“ (Lang, S. 87, Z. 147f).

Die Entwicklung japanischer Comics zu Beginn der Jahrtausendwende in Deutschland ist beeindruckend, ebenso wie der erzielte und anhaltende Erfolg. Doch wie sieht es heute, im Jahr 2007, konkret mit der Präsenz von Anime und Manga in den deutschen Medien aus? Was ist bei den Rezipienten begehrt? Wie setzt sich die Zielgruppe zusammen? Und welche Entwicklungen lassen sich daraus ablesen? Eine Umfrage liefert Einblicke und Anhaltspunkte für die Beantwortung dieser Fragen.

4. Anime und Manga heute – Eine Erhebung

Die Präsenz von Anime und Manga in der deutschen Medienlandschaft gilt es im Folgenden darzustellen und zu analysieren. Zu diesem Zweck wurde zum einen eine Umfrage durchgeführt, an der sich 250 Personen beteiligt haben, und zum anderen ein Leitfadeninterview mit Frau Andrea Lang geführt, der Leiterin der Redaktion „Kinder und Animation“ des privaten Fernsehsender RTL2, der in Deutschland Marktführer im Bereich Anime im TV ist.

Um möglichst viele anime- und mangainteressierte Menschen zu erreichen, wurde in Anbetracht der stark ausgeprägten Internetszene und -gemeinschaft, die sich um japanische Comics weltweit gebildet hat, ein Onlinefragebogen erstellt. Dieser wurde auf der Internetumfrageplattform www.befrager.de generiert, die die Möglichkeit bietet, einen Fragebogen online zu erstellen, diesen jedem Interessierten zugänglich zu machen und die Ergebnisse kontinuierlich einzusehen. Der Hyperlink, der diesen Fragebogen zugänglich macht, wurde anschließend, nach Absprache mit den jeweiligen Verantwortlichen, in den Internetforen von sechs Onlineportalen rund um Anime und Manga zur Verfügung gestellt. Dabei handelt es sich um die Webseite des Magazins *AnimaniA*, die Internetportale *Animexx* und *Manga.de*, die Homepage des Vereins zur

Förderung japanischer Populärkultur in Deutschland *Anime no Tomodachi*, sowie das Internetforum *www.comicforum.de*.

Der Fragebogen setzt sich aus insgesamt 22 Fragen zusammen, die in drei Bereiche, die Präsenz japanischer Comics in Deutschland, die Vermittlung japanischer Kultur und soziobiographische Fragen, unterteilt sind. Die Umfrage wurde vom 10.02. bis 31.08.2007 durchgeführt. Sämtliche Auswertungen und Ergebnisse sowie das Interview mit Andrea Lang sind dem Anhang dieser Arbeit zu entnehmen (S. 82-97).

4.1 Bestimmung der medialen Präsenz

Wie die Entwicklung der japanischen Comickultur in Deutschland bereits angedeutet hat, ist besonders die Nachfrage nach und das Interesse an Manga in den letzten Jahren stark gestiegen. Zuletzt stellten Manga im März 2007 unter dem Slogan „Comics in Leipzig“ einen Schwerpunkt der Leipziger Buchmesse dar. Andrea Lang sieht gleichzeitig ein Abebben des Anime Booms in Deutschland und stellt fest, dass das „Fieber, das 1999 bis 2003 eine Hysterie und eine Leidenschaft [für Anime] ausgelöst hat, weg [ist]“ (Lang, S. 89, Z. 212f).

Diese Entwicklung spiegelt sich auch in den Ergebnissen der Umfrage wider. Waren Anime zu Beginn der Jahrtausendwende noch die klar dominierende Form des japanischen Comics in Deutschland, bevorzugt heute mit 26 Prozent nur noch gut ein Viertel der Befragten Anime, während die Hälfte Manga präferiert. Als Hauptgründe für diese Entscheidung werden pro Anime vor allem die durch Musik, Ton und Animationen erzeugte Atmosphäre und die leichte Zugänglichkeit (via TV), pro Manga das Flair, das von den gedruckten, „anfassbaren“ Manga ausgeht, eine generelle Leseleidenschaft sowie die Unverfälschtheit der ursprünglichen und nicht durch Umsetzung veränderten Comicform genannt.

Da Anime und Manga die Eigenschaft haben, stark „cross-over“ ausgerichtet zu sein, also sich auf verschiedene Medien auszudehnen und so eine stärkere Präsenz auszubilden (vgl. Vollbrecht 2005, S. 7), gilt der Untersuchung der medialen Rezeption japanischer Comics besondere Beachtung. Auf die Frage, durch welche Medien sie regelmäßig Kontakt mit Anime oder Manga hätten, liegen bei den Befragten sowohl das Fernsehen, als auch Kaufmedien (DVD/Video) und Comichefte bzw. -bücher (in vielen

Fällen direkt als Manga bezeichnet) fast gleichauf mit 50, 44,8 und 44 Prozent. Auch Zeitschriften und Magazine, wie etwa *AnimaniA* oder *Mangazene* werden von 36,8 Prozent der Befragten regelmäßig gelesen. Abgeschlagen sind lediglich Computer- und Videospiele mit 18,4 Prozent. Das am häufigsten genannte Medium ist jedoch das Internet, das mit seinen unzähligen Fanseiten und der starken Community für 86 Prozent der Befragten eine regelmäßige Anlaufstelle für den Kontakt zu Anime und Manga darstellt.

Diese Ergebnisse belegen die Vielseitigkeit der medialen Formate japanischer Comics. Besonders das Internet bietet jedermann einen geeigneten Zugang, da es die Grenzen zwischen Anime und Manga aufhebt und alle unterschiedlichen Formate vereint. Auffallend ist zudem, dass der regelmäßige Kontakt zu Anime (via TV oder Kaufmedium) und Manga (in Form von Comicheften) in etwa gleich ist und keine Verlagerung in Richtung Manga aufweist, wie die zuvor ermittelten Präferenzen nahegelegt haben.

Um die mediale Präsenz japanischer Comics differenzierter betrachten zu können, wurde den Umfrageteilnehmern die Frage nach ihrem favorisierten Medium für den Kontakt zu Anime oder Manga gestellt. Während sich das Internet als am häufigsten genutztes Medium mit 48 Prozent klar absetzt, bestätigen die Ergebnisse eine zuvor bereits angedeutete Interessenverschiebung von Anime in Richtung Manga. Comichefte werden von fast einem Viertel der Befragten (23,6 Prozent) als beliebtestes Medium genannt und übertreffen damit die Anime-Medien TV (5,6 Prozent) und DVD/Video (12,8 Prozent) um insgesamt 5,2 Prozent.

Bezeichnet man Comichefte, TV und DVD/Video als Primärquellen (da sie die japanischen Comics an sich, Anime und Manga selbst, transportieren), so ist herauszustellen, dass als Sekundärquelle einzig das Internet eine tragende Rolle spielt, hinter dem Zeitschriften mit 6,8 und Videospiele mit 3,2 Prozent klar in den Hintergrund treten.

Allein die Ergebnisse dieser 4 Fragen liefern bereits interessante Ansätze für die Einordnung von Anime und Manga in Deutschland. Der Trend weist eindeutig in Richtung Printmedium. Während der Manga Markt in Deutschland Jahr um Jahr Rekordumsätze und –auflagen aufweist, verlieren vor allem die Animeserien im TV an Boden. Dies bestätigt RTL2 Redakteurin Andrea Lang, die dies mit dem mangelnden

Erfolg von *Naruto*, der in Japan bis heute erfolgreichsten Animeserie, belegt. „Das kann man auch an den neuen Serien merken. Wir dachten, dass *Naruto* ein Quotenhit wird, weil es in Japan bereits Kultstatus hat. Es hat sich aber einfach nicht gemacht“ (Lang, S. 89, Z. 227f).

Doch der deutsche Anime-Markt ist alles andere als vom Aussterben bedroht. Die Verkaufszahlen von DVDs sind seit Jahren konstant. Allein der Anbieter *Alive* hat von 2003 bis 2005 mehr als 500.000 Anime DVDs verkauft (vgl. Cineastentreff 2005). Diese Entwicklung spiegelt sich auch in den Ergebnissen der Umfrage wieder. Für 12,8 Prozent stellen Kaufmedien den primären Kontakt zu Anime dar. Dieser Wert übertrifft den des Mediums Fernsehen (womit das TV Programm gemeint ist) um mehr als das Doppelte.

Die Rolle des Internets kann in diesem Zusammenhang nicht stark genug betont werden. Für fast die Hälfte aller Befragten ist es das Medium der ersten Wahl. Das Internet ermöglicht den zahlreichen Rezipienten, sich auf unkomplizierte Weise über gemeinsame Interessen und Vorlieben auszutauschen. Es ist Diskussionsforum, interaktives Portal und Informationsquelle zugleich und ermöglicht jedem Fan ein Stück Selbstverwirklichung, zum Beispiel als Plattform für selbst geschriebene Plots oder eigene Mangazeichnungen. Und nicht zu vergessen: Das Internet überwindet die mediale Grenze zwischen Anime und Manga und vereint beide in sich, liefert als Sekundärquelle jedoch keinen direkten Zugang zu Filmen oder Comics.

4.2 Die Zielgruppe

„Zeichentrick ist Kinderkram“. Dass japanische Comics diese Einschätzung ad absurdum führen, hat sich bereits bei der Beschreibung ihrer Eigenschaften und Entwicklung gezeigt. Doch eine genauere Erfassung der Zielgruppe und der Rezipienten ist ein wesentlicher Aspekt der Analyse von Anime und Manga in Deutschland.

4.2.1 Alter

Andrea Lang nimmt bei der Beschreibung der Auswahl von Anime für das TV-Programm stets Bezug auf eine „Alterszwiebel“, die RTL2 durch Umfragen ermittelt

hat. „Die Alterszwiebel liegt heute circa bei 12 bis 18 Jahren. Die damals 8-jährigen, die wir [seit dem Beginn der Ausstrahlung von Anime auf RTL2] begleitet haben, sind heute 16 bis 18 Jahre alt. Vielleicht kann man die Stammseherschaft sogar auf 13 bis 19 Jahre festlegen“ (Lang, S. 90, Z. 237-239). Es sind also weniger Kinder, die durch Anime im TV angesprochen werden, sondern Jugendliche und junge Erwachsene. Zudem beschreibt die Redakteurin eine interessante Verschiebung des Alters der Zielgruppe, die seit Beginn der Ausstrahlungen von Anime Ende der 90er Jahre eingesetzt hat.

„Wir haben Serien ausgewählt, um der dicksten Zwiebel der Zielgruppe zu entsprechen. Das waren zuerst Achtjährige, dann Zehn- bis Zwölfjährige, mittlerweile habe ich sogar schon 17,2 Jahre als Durchschnittsalter gehört. Wir mussten das Programm schon anpassen. Es gibt traumhafte Kinderserien, die wir nicht senden können, weil die Kinder dafür nicht mehr so empfänglich sind. Die schauen eher KiKa [Kinderkanal] oder Disney auf SuperRTL“ (ebd., S. 85, Z. 77-82).

Die Ergebnisse der im Rahmen dieser Arbeit durchgeführten Untersuchung bestätigen den Trend hin zum höheren Alter der Rezipienten und belegen gleichzeitig das von Andrea Lang angeführte „Begleiten“ der Zielgruppe über die vergangenen 8 Jahre. Das Durchschnittsalter der 250 Befragten ist mit 20,4 Jahren sogar um drei Jahre höher als das von RTL2 errechnete Durchschnittsalter und liegt jenseits der Alterszwiebel von 13-19 Jahren. Das Durchschnittsalter der Umfrage liefert gleichzeitig auch einen Erklärungsansatz für die breite Bevorzugung von Manga. Da RTL2 als Hauptanbieter von Anime im deutschen TV sein Programm auf eine Seherschaft abstimmt, die mit 13-19 Jahren durchschnittlich weitaus jünger ist als 20,4 Jahre, ist der relativ geringe Anteil der Animepräferenz (26 Prozent) nicht mehr besonders verwunderlich.

Nichtsdestotrotz ergibt sich aus den Angaben des Einstiegsalters der Befragten, seit dem sie sich für japanische Comics interessieren, ein recht eindeutiger Zusammenhang zu Anime im TV. Das Einstiegsalter liegt im Durchschnitt bei 13,1 Jahren, woraus sich mit Bezug auf das zuvor genannte heutige Durchschnittsalter eine Differenz von 7,3 Jahren ergibt. Verfolgt man diese Rechnung, so liegt der durchschnittliche Einstieg der Befragten in die Welt von Anime und Manga im Jahr 1999, also genau in der Zeit, in der der Anime-Boom auf RTL2 seinen Anfang nahm. Die Entwicklung japanischer Comickultur in der deutschen Medienlandschaft, wie sie Andrea Lang beschrieben hat, wird somit durch die Ergebnisse der Umfrage bestätigt.

4.2.2 Geschlecht

Eine weitere interessante Beobachtung ist hinsichtlich des Geschlechts der Befragten zu machen. Mit 163 Umfrageteilnehmerinnen liegt der Frauen- bzw. Mädchenanteil bei beachtlichen 65,2 Prozent. Umfragen der Zeitschriften *AnimaniA* und *Mangazene* zufolge lag dieser Anteil auch im Jahr 2004 bei 59 bzw. 77 Prozent. Zwar war das Animeprogramm im TV zu Beginn seiner Popularität Ende der 90er Jahre „eher auf Mädchen ausgerichtet. Nicht gewollt, sondern es hat sich zuerst durch *Mila Superstar* und später durch *Sailor Moon* so ergeben“ (Lang, S. 84, Z. 57f). Doch diese Ausrichtung hat sich im Laufe der Zeit und mit der Ausstrahlung neuer Serien geändert. Aktuelle Zahlen der AGF/GfK Fernsehforschung belegen, dass die erfolgreichsten Animeserien 2006, das Piratenabenteuer *One Piece*, die Ninjasaga *Naruto* sowie die Actionserie *Dragonball GT*, vor allem bei männlichen Jugendlichen zwischen 14 und 19 Jahren mit 48,3, 48,7 und 63,1 Prozent Marktanteil für Spitzenwerte sorgen (vgl. Glas 2006).

Dass den Umfragen zufolge dennoch Mädchen den größeren Teil der Rezipienten ausmachen, legt den Schluss nahe, dass diese das Medium TV nur am Rande für den Kontakt zu japanischen Comics nutzen und sich vor allem anderer Medien bedienen, während sich Jungen dem Fernsehen eindeutig intensiver widmen und folglich zur Hauptzielgruppe des Senders RTL2 geworden sind.

4.2.3 Bildung

Ein Aspekt, der auf den ersten Blick unter Umständen eher uninteressant erscheint, bei der Betrachtung der Ergebnisse der durchgeführten Umfrage jedoch sehr auffallend ist und daher weiterer Überlegungen bedarf, ist die Bildung der Befragten. An dieser Stelle sei angemerkt, dass im Rahmen dieser Arbeit die Einschätzung von Bildung auf der besuchten Schulform bzw. dem höchsten allgemeinbildenden Schulabschluss der Befragten beruht, was nicht unstrittig ist, jedoch die einzigen konkreten Anhaltspunkte für das latente Merkmal Bildung liefert.

Die Ergebnisse der Untersuchung sprechen für sich: 40,4 Prozent der Teilnehmer sind Schüler. Von diesen besuchen 72,3 Prozent das Gymnasium und nur 3 Prozent die Hauptschule. Dazwischen liegen die Gesamtschule mit 7,9 und die Realschule mit 16,8

Prozent. Von den 149 Teilnehmern, die nicht mehr die Schule besuchen, haben mehr als die Hälfte das Abitur (53 Prozent), 14,1 Prozent die Fachhochschulreife und 29,5 Prozent einen Realschulabschluss erreicht. Nur 3,4 Prozent haben einen Hauptschulabschluss als höchsten allgemeinbildenden Schulabschluss.

Die Teilnehmer der Umfrage, die zwar nicht repräsentativ für alle Rezipienten in Deutschland sind, dennoch konkrete Einblicke und Ausblicke gewähren, entsprechen also hinsichtlich des Merkmals Bildung bei weitem nicht dem Durchschnitt der Bevölkerung. Wie der hohe Anteil an Abiturienten und Gymnasiasten und der gleichzeitig sehr geringe Anteil an Hauptschülern und Teilnehmern mit einem Hauptschulabschluss nahe legen, werden Anime und Manga in erster Linie von Menschen mit höherem Bildungsniveau rezipiert.

So interessant diese Feststellung ist, so schnell wirft sie die Frage nach den Gründen dafür auf. An dieser Stelle kommen die charakteristischen Eigenschaften japanischer Comics zum Tragen. Andrea Lang nennt die komplexen Erzählstrukturen und sehr ausgereiften Serienplots. „Die Geschichten sind sehr komplex aufgestellt mit sehr vielen Charakteren, viel Tiefgang und spielen oft auf verschiedenen Ebenen oder Welten“ (Lang, S. 86, Z. 127-129). Dazu kommt die starke Kodierung japanischer Comics durch ein Konstrukt aus Symbolen und Metaphern, die, zum Entschlüsseln der Botschaften, der Interpretation durch die Rezipienten bedürfen. „Ich glaube nicht, dass jeder diese Symbole und japanischen Elemente einfach verstehen kann [...]. Dafür muss man sich schon wirklich damit beschäftigen“ (ebd., S. 89, Z. 205-207).

Anime und Manga verlangen von ihren Rezipienten also mehr als oberflächliche Betrachtungen. Gleichzeitig bieten sie dafür viel Tiefgang, Komplexität und Emotionalität. Und nicht jeder scheint die Lust zu haben oder in der Lage zu sein, sich diesen Ansprüchen zu stellen.

4.3 Zwischenfazit

Wie die Auswertung der Untersuchung recht anschaulich zeigt, ist eine starke Präsenz der japanischen Comickultur in der deutschen Medienlandschaft nicht von der Hand zu

weisen. Andrea Lang betont dabei auch die Kontinuität der Entwicklungen. „Es ist ja schon zu einer Etablierung gekommen. [...] Anime haben ihren Platz gefunden, [und das Ganze] hat seine eigene Existenz geschaffen“ (Lang, S. 89, Z. 212-222). Tatsächlich haben Anime und vor allem Manga im Rahmen einer „multimedialen Invasion“ den deutschen Comic- und Zeichentrickmarkt wiederbelebt und revolutioniert und eine Comickultur in Deutschland entstehen lassen, die es in der Form und in einem solchen Ausmaß noch nicht gegeben hat.

Die mediale Präsenz japanischer Comics ist durch ihre Vielfältigkeit und Anpassungsfähigkeit geprägt, und so gibt es nur wenige Medien, die nicht am Japan-Boom beteiligt sind oder waren. Zwar ist mittlerweile eine Interessenverschiebung vom Anime hin zum Manga auszumachen, doch tut dies der gesamtheitlichen positiven Entwicklung keinen Abbruch.

Doch mit der Erfassung der medialen Präsenz ist lediglich ein erster Schritt getan. Schnell drängen sich Fragen nach den Auswirkungen und Einflüssen einer solch fremden, kulturell exotischen Form der Unterhaltung auf. Was genau macht den Reiz von Anime und Manga für so viele Kinder, Jugendliche und Erwachsene aus? Worin ist ihr Interesse begründet? Und in welcher Weise wirken japanische Comics auf ihre Rezipienten? Diesen Fragen soll im Folgenden intensiv nachgegangen werden.

5. Die Rezeption japanischer Comics

Anime und Manga faszinieren zahlreiche Kinder, Jugendliche und Erwachsene in Deutschland. Von einem vorübergehenden Phänomen kann nach fast 10 Jahren stetig wachsender Präsenz und Beliebtheit nicht mehr gesprochen werden. Umso wichtiger erscheint vor diesem Hintergrund die Untersuchung der Rezeption japanischer Comics durch deutsche Rezipienten. Diese Analyse bildet die Voraussetzung, um schließlich Aussagen über die Einflüsse und Wirkungen von Anime und Manga treffen zu können.

Die Verwendung qualitativer Untersuchungsmethoden ist in diesem Zusammenhang in so fern von großer Wichtigkeit, als dass Rezeptionen und Medienwirkungen keine objektiven, verallgemeinerbaren Konstrukte sind, sondern stets etwas von einem Individuum subjektiv Konstruiertes darstellen, das auf Erfahrungen und individuellen

Verarbeitungsleistungen basiert (vgl. Moser 2006, S. 166). Demnach gibt es keine Medienwirkungen an sich, da „die Rezeption von Medienereignissen kein passiver Vorgang ist, sondern spezifische – kognitive, emotionale und soziale – Verarbeitungsleistungen von Seiten der Rezipienten erfordert“ (ebd., S.166).

Um unter diesen Voraussetzungen fundierte Aussagen über die Auswirkungen von Anime und Manga auf deutsche Rezipienten treffen zu können, ist die Analyse von Fallbeispielen ein geeignetes und notwendiges Mittel, das in einigen Bereichen durch die Ergebnisse der quantitativen Untersuchung erweitert und gestützt werden kann.

Im Rahmen dieser Arbeit wurden 10 Leitfadeninterviews zu sechs ausgewählten Anime und Manga geführt, deren Auswertung die Grundlage für die Analyse der Rezeption japanischer Comics bildet. Die zehn Interviews wurden online via *Instant-Messaging* mit Hilfe der Software *ICQ* geführt und unterscheiden sich daher von herkömmlichen Face-to-Face Interviews in vielerlei Hinsicht.

Räumliche und zu großen Teilen auch zeitliche Barrieren werden überwunden, da per Instant-Messaging unmittelbare schriftliche Kommunikation unabhängig vom Standort der Gesprächspartner möglich gemacht wird, was den organisatorischen Zeitaufwand, der ansonsten schnell abschreckende Wirkung auf einen potentiellen Interviewpartner haben kann, minimiert. Die Möglichkeit, ein Interview direkt vom heimischen internetfähigen Computer führen zu können, erweitert somit die Anzahl in Frage kommender Teilnehmer um diejenigen, die ansonsten von vornherein durch räumliche Distanz oder zeitliche Engpässe abgehalten worden wären. Darüber hinaus gewährt das Verfahren via Instant-Messaging dem Interviewpartner ein höchstes Maß an Anonymität und Diskretion und senkt somit eventuelle Hemmschwellen.

Die Methode gibt dem Interviewpartner zudem Zeit, über seine Antworten nachzudenken, ohne dem Druck ausgesetzt zu sein, den ein erwartender Blick im Face-to-Face Interview erzeugen kann. Dies kann jedoch auch den negativen Effekt der Ablenkung mit sich bringen, so dass nicht stets gewährleistet werden kann, dass sich die Aufmerksamkeit des Interviewpartners gänzlich auf das Gespräch fokussiert.

Ein zweiter Nachteil der Instant-Messaging Methode liegt in dem Fehlen von Körpersprache. Vor allem Gestik und Mimik dienen als unterstützende und oftmals aussagekräftige Mittel der nonverbalen Kommunikation, die ein Gespräch durchaus mitgestalten können. Zwar bietet auch das Instant-Messaging - ähnlich dem Internet-Chat - die Möglichkeit der Verwendung von *Emoticons* (Symbole, die bestimmte

Gefühle darstellen), doch diese vermögen die Körpersprache freilich nicht adäquat zu ersetzen.

Um möglichst viele potentielle Interviewpartner zu erreichen, wurden, ähnlich wie bei der Vorbereitung der Umfrage, Einträge in verschiedenen Internet-Foren vorgenommen, die sich mit Anime und Manga beschäftigen. Es handelt sich dabei um die Foren der Internetportale *Animexx*, *AnimaniA*, *Animec* und *Manga.de*, sowie die Foren *AM Bulletin Board*, *Comicforum* und *Anime Forum Germany*.

Von allen Personen, die sich in Folge der Foreneinträge für ein Interview zur Verfügung gestellt haben, wurden zehn Teilnehmer nach dem Zufallsprinzip ausgewählt. Jedes Interview erstreckte sich über eine bis drei Sitzungen, die durchschnittlich etwa 2 Stunden in Anspruch nahmen. Da die Kommunikationsform beim Instant-Messaging die Schrift ist, erübrigt sich die Transkription der Interviews, was unverfälschte und gesprächsnahe Ergebnisse gewährleistet.

Die grobe Struktur der Interviews setzt sich aus zwei Einheiten zusammen. Nach allgemeinen Fragen, die sich auf die Einstellungen und Überlegungen des jeweiligen Interviewpartners zum gesamten Themenbereich Anime und Manga konzentrieren, folgen Gespräche zu einem oder mehreren der zuvor ausgewählten Anime bzw. Manga, was gleichzeitig den größten Anteil der Interviews ausmacht.

Die 6 Filme und Serien wurden im Vorfeld sorgfältig ausgewählt, um ein möglichst breites Spektrum der japanischen Comicvielfalt abzudecken. Es handelt sich um zwei Anime in Spielfilmlänge, die weltweit erfolgreichen *Ghost in the Shell* und *Prinzessin Mononoke*, die äußerst populäre 26-teilige Animeserie *Neon Genesis Evangelion*, die Serie *Death Note*, sowie die auf RTL2 ausgestrahlten Abenteurserien *Naruto* und *One Piece*. Da vier dieser sechs Titel auf Manga basieren und sowohl in gezeichneter als auch in animierter Form populär sind, stellen die in der Erhebung dargestellten medialen Präferenzen der Rezipienten (siehe dazu 4.1) keine Hürden für die Untersuchung dar. Die zehn Interviews sind dem Anhang dieser Arbeit zu entnehmen (S. 98-198).

Nach einer kurzen Vorstellung und Rezension des jeweiligen Anime bzw. Manga werden die Aussagen der Interviewpartner zu konkreten Gesichtspunkten herangezogen

und verglichen, um vielseitige Eindrücke von der Rezeption der Filme und Serien gewinnen und Schlussfolgerungen ziehen zu können.

5.1 Ghost in the Shell

Bereits im Jahre 1995 fand einer der bis heute erfolgreichsten und populärsten Anime den Weg in japanische Kinos. Regisseur Mamoru Oshii definierte mit *Ghost in the Shell*, basierend auf dem gleichnamigen Manga von Masamune Shirow aus dem Jahr 1991, das Science-Fiction Genre neu und setzte einen hohen Maßstab für anspruchsvolle animierte Unterhaltung. Neben den für den damaligen Standard beeindruckenden Animationen und visuellen Effekten überzeugt der Film jedoch vor allem durch seine intelligente und wendungsreiche Handlung.

Die japanische Hightech-Metropole Newport City gleicht im Jahre 2029 mit ihren düsteren Gassen und allgegenwärtigen Neonlichtreklamen einem Eldorado für organisierte Kriminalität. Der Hauptanteil ihrer Einwohner sind Cyborgs, Menschen die zu unterschiedlichen Anteilen aus technisch hochentwickelten künstlichen Implantaten bestehen und zusammen mit den „originalgetreuen“ Menschen in der trostlosen Stadt ihr Leben fristen. Was alle vereint ist ein weltumspannendes Informationsnetz, über das kommuniziert wird. Das einzige, was sich noch der völligen Kontrolle der Technik entzieht, ist der *Ghost* eines jeden Menschen. Dieser ruht bei den Cyborgs in einer Art Kapsel (*Shell*) und kann kopiert und sogar auf Maschinen transplantiert, jedoch nicht künstlich generiert werden.

Inmitten dieses bizarren, dystopischen Szenarios jagen Major Motoko Kusanagi und ihr Partner Batou im Auftrag der Anti-Terror-Einheit Sektion 9 den Puppet Master, einen Hacker, der sich durch sämtliche Sicherheitsbarrieren hindurch Kontrolle über die Ghosts der Cyborgs verschafft und diese manipuliert. So begehen seine Opfer politisch motivierte Morde und andere Schwerverbrechen, doch die Absichten des Puppet Masters bleiben im Dunkeln. Bei ihren Untersuchungen entpuppen sich die Erfolge des Duos schnell als Sackgassen, da jede überführte Person auch manipuliert wurde und keine Spuren hinterlässt.

Als jedoch ein angefahrener Android bei Sektion 9 eingeliefert wird und sich als Projekt 2501 alias Puppet Master zu erkennen gibt, überschlagen sich die Ereignisse. Major

Kusanagi stellt fest, dass der Android über einen Ghost verfügt, der allen technischen Möglichkeiten zum Trotz einzigartig und nicht repliziert zu sein scheint. Als sich schließlich die zwielichtige Sektion 6 einmischt und den Androiden entführt, schließt sich der Kreis aus politischen Verschwörungen und ethischen Grundfragen um die Kusanagi und Batou. Einzig durch die Verschmelzung ihres eigenen Ghosts mit dem des Puppet Masters erhofft sich Kusanagi Antworten auf die vielen offenen Fragen. Und auf die Frage nach ihrer eigenen Existenz.

Mamoru Oshii gelingt mit der Verknüpfung des beunruhigenden, übertechnisierten Settings und der intelligenten und tiefgehenden Handlung eine fesselnde Verbindung, die dem Zuschauer von der ersten Minute an so manches Rätsel aufgibt. So wird auf großartige Einführungen in die Welt von *Ghost in the Shell* verzichtet, und man findet sich von Beginn an inmitten des turbulenten Geschehens wieder. Bizarre Kontraste zeichnen sich schnell ab: Einen Cyborg, der nach dem Beweis für wahre Identität und nach dem Sinn des Lebens fragt, findet man in den Stereotypen des Science-Fiction Genres ebenso selten wie einen Plot, der Actionsequenzen intelligent mit Philosophie verbindet.

In einem Punkt sind sich die 4 Interviewpartner, die Aussagen zum Film gemacht haben, einig: Was in jedem Gespräch als zentraler Aspekt von *Ghost in the Shell* zum Vorschein kommt, sind die philosophischen Elemente, die sich durch den gesamten Plot hindurchziehen. Der 21-jährige Silencer fasst diese Thematik zusammen: „Die Fragen wann Leben beginnt und wann es aufhört, wann man Mensch ist und aufhört Mensch zu sein waren für damalige Animes unüblich. Es ist einfach großartig, wenn sich ein Cyborg fragt, ob er sich von anderen unterscheidet“ (Silencer, S. 194, Z. 195-199). Der 24-jährige ML geht noch einen Schritt weiter und setzt seine Beobachtungen in einen religiösen Kontext. „Ist der menschliche Körper tatsächlich nur eine Hülle für den menschlichen Geist? Eine Frage die im Zen zentral ist“ (ML, S. 174, Z. 146f). Er führt diese Vergleiche zum Zen, einer Form des Buddhismus, konsequent fort: „Das Ende von GitS ist ja äusserst Zen-mässig / Motoko verlässt ihren Körper um eins mit Allem zu sein / das ist genau dass was Zenschüler suchen“ (ML, S. 174, Z. 156-158). Diese Einordnung des Films zeugt von einer starken Transferleistung auf einen

Themenbereich, der mit einem Science-Fiction Film auf den ersten Blick nicht viel gemein hat.

Auch der 26-jährige Tyler Durden verknüpft die Handlung von *Ghost in the Shell* mit vorhandenem Wissen. Er erkennt neben den angesprochenen philosophischen Schwerpunkten eine weitere wesentliche Aussage:

„Es ist eine starke Sozialkritik gegenüber der fortschreitenden Technik und gegenüber dem Menschen, der sich immer mehr davon abhängig macht [...]. Im Film geht es auch stark um das Ausbrechen aus der Gesellschaft....Das ganze spielt in einer starken Dystopie, in der alles und jeder überwacht wird, ähnlich Orwells ‚1984‘“ (Tyler Durden, S. 128f, Z. 201-224).

Er sieht die Botschaft in einem Appell an den Zuschauer, über sein derzeitiges Verhalten zu reflektieren und sich kritisch mit sich und seiner Umgebung auseinanderzusetzen.

Doch so wichtig diese philosophischen und appellierenden Elemente für den Film sind, so schwierig gestaltet sich dadurch der Zugang zu *Ghost in the Shell*. Nicht nur der Kulturwissenschaftler Patrick Drazen (2003, S. 338) bezeichnet den Film als beim ersten Ansehen verwirrend, auch Silencer (S. 194, Z. 193) gibt zu, den Film beim ersten Mal nicht verstanden zu haben. Diese Verständnisprobleme rühren jedoch nicht von unlogischen oder nicht nachvollziehbaren Storywendungen her. Silencer erkennt selbst den Grund: „der Film lebt hauptsächlich von seinen Dialogen. Wenn man sich nicht darauf konzentriert, kann es leicht passieren, dass man einige sachen einfach nicht versteht“ (Silencer, S. 195, Z. 207f).

Dies ist jedoch keinesfalls negativ zu bewerten. Vielmehr entwickelt sich aus den auftauchenden Verständnisproblemen ein Anreiz zum Nachdenken und zu weiterführenden Überlegungen, worin alle Interviewpartner übereinstimmen. Immerhin wollen solch tiefeschürfende Fragen wie die nach dem Sinn des Lebens oder der Wahrheit der eigenen Existenz zunächst einmal individuell beantwortet werden. In dieser Hinsicht liefert *Ghost in the Shell* den Rezipienten Denkanstöße und fordert stark zum Nachdenken auf, ohne vorgefertigte Antworten zu präsentieren oder Ansichten aufzuzwängen. Momoko sieht in diesem Aspekt eine wichtige Eigenschaft von japanischen Comics im Allgemeinen: „überhaupt regen animes und auch mangas eher zum nachdenken an als westliche filme/comics“ (Momoko, S. 160, Z. 120f).

Doch nicht nur die für einen Zeichentrickfilm außergewöhnlichen Intentionen und Motive erscheinen den Interviewpartnern bemerkenswert. Auch die Zeichen- und Animationsqualität sowie der Soundtrack hinterlassen starke Eindrücke, wie Silencer zusammenfasst: „Vor allem in bezug auf Animationsqualität und atmosphäre war der Film revolutionär“ (Silencer, S. 194, Z. 190f). In dieser Feststellung sehen alle Gesprächspartner einen entscheidenden Faktor für den weltweiten Erfolg des Anime. Demnach ist der Film nicht nur für diejenigen interessant, die sich auf die philosophischen und tiefgehenden Fragen einlassen, sondern auch für solche, die primär an Action und guten Effekten interessiert sind. „Reduziert der Zuschauer einen solchen Film auf die Action, fällt ihm nichts auf...und ich sage mal grob 60% aller Leute schauen den Film nur deswegen“ (TylerDurden, S. 130, Z. 264f). Ähnlich argumentiert ML bei der Frage nach dem Grund für den großen Erfolg des Films: „Die Kämpfe sind extrem spannend und gut inszeniert / Es gibt Mechas in Hülle und Fülle / Viele mögen sicher auch einfach nur den Charakter von Mokoto / vom Aussehen her meine ich“ (ML, S. 175, Z. 178-181).

Demnach ist *Ghost in the Shell* für ein breites Spektrum an Rezipienten interessant und begeistert sowohl diejenigen, die sich auf anspruchsvolle Unterhaltung einlassen möchten, als auch solche, denen der Sinn nach innovativer Action und ansprechenden Animationen steht.

Auffallend ist bei den Aussagen der Interviewpartner, dass niemand den Charakteren eine tiefere Bedeutung und größere Wichtigkeit für die Handlung zuspricht. Zwar gefällt Momoko (S. 160, Z. 110) die „Coolness“ der Charaktere, doch insgesamt scheint *Ghost in the Shell* in diesem Bezug keine Identifikationsmöglichkeiten mit einem der Protagonisten, Kusanagi und Batou, zu bieten und dies vielleicht auch nicht zu beabsichtigen. Denn eine der Hauptintentionen des Films sehen die Befragten in den Denkanstößen und philosophisch-ethischen Fragestellungen. Die Nähe zu einer Figur, die unter Umständen die Gedanken zu diesen Themen in konkrete vorgegebene Richtungen lenkt, scheint demnach vor einem solchen Hintergrund nicht förderlich und daher auch nicht wünschenswert zu sein.

Die Auswertung der Interviews zum Anime *Ghost in the Shell* lässt demnach Rückschlüsse auf drei konkrete Aspekte der Rezeption zu. Primär erscheint aufgrund

der Einigkeit und Intensität, mit der die Befragten das Element beschrieben haben, die Anregung zum Interpretieren und zum Nachdenken über den Film hinaus. Durch die ansprechende Präsentation dieser Denkanstöße und die intellektuellen Herausforderungen entwickeln die Rezipienten eine starke Motivation, sich mit der angesprochenen Thematik selbständig auseinanderzusetzen.

Desweiteren regt eine solch tiefgründige, intensive Handlung zu intertextuellen Verknüpfungen mit bekanntem Wissen an. So vergleichen und kontrastieren TylerDurden (S. 129, Z. 223f) und ML (S. 174, Z. 146-158) den Anime mit andern dystopischen Texten bzw. mit religiösem Wissen. Diese Verknüpfungen verlangen von den Rezipienten ein tieferes Verständnis und gleichzeitiges großes Interesse.

Ein dritter Aspekt der Rezeption lässt sich schließlich als Anregung zur Reflexion und Einschätzung beschreiben. Die Rezipienten wissen, was sie dem Film entnehmen können und wollen, erkennen aber gleichzeitig die verschiedenen Zugänge und Ansprüche, die *Ghost in the Shell* unterschiedlichen Rezipienten anbietet. Dies zeugt von kritischen Auseinandersetzungen mit dem Stoff und treffenden Zuteilungsversuchen.

5.2 Prinzessin Mononoke

Der Name Hayao Miyazaki bürgt in der Animewelt für höchste Qualität, ebenso wie das von diesem gemeinsam mit Isao Takahata gegründete *Studio Ghibli*. Diese Reputation ist nicht nur unter Anime-Interessierten bekannt. Spätestens seit der Auszeichnung mit dem Oscar für die Ghibli Produktion *Chihiros Reise ins Zauberland* im Jahre 2003 und einer Oscarnominierung für *Das wandelnde Schloss* drei Jahre darauf sind die Namen Miyazaki und Ghibli auch in der in der Welt des Realfilms bekannte Größen.

1997 veröffentlichte Studio Ghibli den unter der Regie von Miyazaki produzierten Anime *Prinzessin Mononoke*, der alle bis dahin geltenden Einspielrekorde der japanischen Filmindustrie übertreffen und sogar James Camerons Hit *Titanic* in den Schatten stellen sollte (vgl. Drazen 2003, S. 37f).

Im Japan der Muromachi-Ära (etwa 14. bis 16. Jahrhundert), einer Zeit, in der Menschen und Götter gemeinsam die Erde bewohnen, begegnet der Zuschauer dem jungen Prinzen Ashitaka, der bei der Rettung seines Dorfes vor einem blindwütigen

Dämon in Wildschweingestalt von diesem mit einem tödlichen Fluch infiziert und daraufhin aus der Dorfgemeinschaft ausgeschlossen wird. Auf der Suche nach dem Ursprung des Fluchs und einer möglichen Heilung gerät er zwischen die Fronten eines erbitterten Kampfes. Die Herrin Neboshi, Anführerin einer Gemeinschaft von Kriegerinnen und Arbeiterinnen und Herrin einer Eisenhütte, sieht sich bei ihrer Expansion und dem Abholzen des Waldes dem Mädchen San gegenüber, das, von Wölfen aufgezogen, mit der Wolfsgöttin und deren Gefolge ihr Territorium vor den Eindringlingen verteidigen will. Dabei kommt Licht ins Dunkel: Der Fluch des Keilers, der auf Ashitaka übergegangen ist, ist das Resultat einer Eisenkugel, an der das Tier qualvoll verendet ist. Diese Schusswunde wurde ihm von Neboshi zugefügt, die in der Eisenhütte neuartige, zerstörerische Feuerwaffen herstellen lässt.

Nachdem Ashitaka San vor Neboshi gerettet hat und dabei selbst lebensgefährlich verletzt wird, beschließt das Mädchen nach langem Zögern sich zu revanchieren und für Ashitakas Rettung den Gott des Waldes, den Herrn über Leben und Tod, aufzusuchen. Dieser erfüllt Sans Bitte, kann jedoch nicht den Fluch vom jungen Prinzen nehmen.

Währenddessen bahnt sich eine entscheidende Schlacht an. Tausende Wildschweine, die sich unter der Führung des Gottes Okoto zusammengeschlossen haben, wollen die Menschen der Eisenhütte endgültig besiegen und das Land zurückerobern. Herrin Neboshi startet ihrerseits eine Offensive und macht sich auf, den Gott des Waldes zu töten und so die gesamte Tier- und Götterwelt zu unterwerfen. Während die Wildschweine einen aussichtslosen Kampf gegen die mit Musketen bewaffneten Menschen führen, sind Neboshi und ihre Mitstreiter erfolgreich und nehmen den Kopf des enthaupteten Waldgottes an sich.

Es ist schließlich an San und Ashitaka, die vergeblich versuchen, zwischen den Fronten zu vermitteln und gleichzeitig verzweifelt gegen Ashitakas Fluch ankämpfen, dem Waldgott seinen Kopf wiederzugeben, der auf der Suche danach in Form einer unaufhaltsamen Masse alles und jeden in seinem Weg vernichtet.

Prinzessin Mononoke (übersetzt etwa „Dämonenprinzessin“) ist ein Film, der aufgrund seiner vielseitigen, tiefen Handlung, der ausgefeilten Charaktere sowie der starken Aussagekraft auf verschiedenen Ebenen zu überzeugen vermag. Vor allem die Symbolträchtigkeit der Figuren, der Handlung und auch des Settings verlagern das Augenmerk des Zuschauers schnell von einer spannenden, sehr ergreifend erzählten

Geschichte auf die Missstände und Probleme, mit denen die Menschen scheinbar unentwegt, unabhängig von Ort und Zeit, konfrontiert sind.

Eine entscheidende Ebene des Anime sehen die Interviewpartner in den fortwährenden Lernprozessen und der Reflexion des eigenen Denkens und Handelns. Diese Elemente finden sich besonders im Verhalten und der Entwicklung der Figuren des Films wieder. Momoko, der das Lernen klar in den Vordergrund stellt, fasst dies zusammen:

„jeder muss lernen den anderen zu akzeptieren [...] so muss ja eboshi z.bsp lernen das fortschritt nicht alles ist sondern man auch mit der natur leben muss. san muss wiederum lernen das die menschen nicht alle monster sind [...]auch ashitaka lernt ja. für ihn ist es vielleicht sogar am schwierigsten weil er zwischen den fronten steht“ (Momoko, S. 168, Z. 388-393).

Dieser Lernprozess der Figuren greift durch die Intentionen von *Prinzessin Mononoke* auf die Rezipienten über. Am Anfang steht dabei das Bewusstsein für vorhandene Missstände. Die 21-jährige Wingkari sieht darin eine wichtige Aussage des Films: „dieser film regt einen schon an darüber nachzudenken wie man mit der natur umgehen sollte und was ihr schadet“ (Wingkari, S. 115, Z. 162f). Der Anime fordert somit sehr eindringlich zur Reflexion auf, indem er ins Bewusstsein ruft, wie das Verhältnis zwischen Mensch und Natur ist, einst war und tatsächlich sein sollte bzw. könnte. „Es ist wichtig die Natur nicht zu unterschätzen und man darf nicht versuchen von ihr Besitz zu ergreifen“, wie ML feststellt. „Es geht um das bewahren einer Balance“ (ML, S. 181, Z. 390f).

Diese Reflexion verläuft parallel zu den Erkenntnissen, die die Figuren gewinnen. Die Zuschauer betrachten die Welt der Gegensätze und Missstände durch die objektiven Augen Ashitakas und können so ein unvoreingenommenes Bild von beiden Seiten, der des Menschen und der der Natur, gewinnen. Nach und nach beginnen die beiden Lager, repräsentiert durch San und Neboshi, die Motive der Gegenseite zu verstehen und damit Vorurteile abzubauen. Für Wingkari bedeutet das, „das es egal ist woher man kommt hauptsache man versteht den anderen und man bringt rücksicht auf“ (Wingkari, S. 116, Z. 169f). Dem pflichtet Momoko bei: „jeder muss lernen den anderen zu akzeptieren“ (Momoko, S. 168, Z. 390). Die Vermittlung dieser Werte spielt für die Rezeption des Films eine ebenso wichtige Rolle wie das Bewusstsein für die Natur. Durch eine angemessene Darstellung von falschen Vorurteilen, Rücksicht und Verständnis werden die Rezipienten zur Reflexion animiert.

Ein weiteres wichtiges Merkmal von *Prinzessin Mononoke* ist der Verzicht auf klare gut/böse Einteilungen innerhalb der Handlung, was ML beschreibt: „gut fand ich das Vermeiden einer Aufteilung in Gut und böse. Jede Partie hat ihre guten Gründe so zu handeln wie sie es tun“ (ML, S. 181, Z. 383f). Dem Zuschauer wird also keine Sichtweise „aufgezwungen“, sondern er entscheidet selbst, wer seinem Ermessen nach richtig handelt. Zwar scheinen zu Anfang die Wölfe bei ihren Angriffen auf die Menschen im Unrecht zu sein, doch als ihre Motive bekannt werden, den Wald zu verteidigen und die expandierenden und zerstörerischen Menschen aufzuhalten, ändert sich die Perspektive und lässt die Menschen, repräsentiert durch Neboshi, als rücksichtslos und gierig erscheinen. Doch auch dieser Eindruck wird in Frage gestellt, sobald man erfährt, dass Neboshi hauptsächlich Leprakranke und Prostituierte aufnimmt und in ihren Dienst stellt, die sonst in der Gesellschaft keinen Platz finden und verstoßen werden. Diese Gemeinschaft gilt es nun zu ernähren, und einzig der Betrieb der Eisenhütte sichert ihr Überleben.

Durch diese bewusste Aufhebung der Grenze zwischen gut und böse wird das Urteil in die Hände der Zuschauer gelegt, denen so gleichzeitig viel Freiraum für Interpretationen und Einschätzungen gewährt wird. Kyuibi betont in diesem Zusammenhang die „Frage des Blickwinkels und der eigenen Einstellung“ (Kyuibi, S. 144, Z. 303) und sieht dies als zentralen Punkt in den meisten guten Anime: „das ist eben ein Grund, warum ich Comics meistens nicht mag. Anime aber schon ^^ keine realitätsferne schwarz-weißmalerei ohne Tiefe“ (Kyuibi, S. 145, Z. 311-313).

Dadurch, dass die Motive, Beweggründe und das Verhalten der Figuren vorgefertigte richtig/falsch Stereotype verdrängen und schließlich ersetzen, wird dem Rezipienten vermittelt, wie wichtig Rücksicht und Verständnis sind um Vorurteile abzubauen. Das entsprechende Negativbeispiel im Film beschreibt Momoko sehr treffend: „auffällig war ja auch das der Anführer der Wildschweine blind war...[...] das kann man auch als Allegorie sehen das die Anführer generell blind sind...in Kriegsdingen“ (Momoko, S. 169, Z. 413-416).

Ein Element von *Prinzessin Mononoke*, das viele Interviewpartner beschreiben, ist der bereits zuvor angesprochene Gebrauch von Symbolen, Metaphern und Allegorien. Diese verlangen von den Rezipienten einige Decodierungsleistungen, bevor sie richtig interpretiert werden können. Was diesen Vorgang jedoch erschwert ist die Tatsache, dass der Anime zu großen Teilen auf Elemente und Symbole der japanischen Kultur

zurückgreift. Diese sind für westliche Zuschauer keineswegs eindeutig zuzuordnen und zu verstehen, sondern verlangen in vielen Fällen das Einholen zusätzlicher Informationen. Wingkari sieht beispielsweise ein Symbol in den Wölfen und interpretiert, dass sie „die beschützer des waldes sind und daher eine große rolle spielen außerdem sind die wölfe eine art mythos und verkörpern stärke und anmut“ (Wingkari, S. 116, Z. 185-187). Dieses Bild, das sich vom symbolischen Charakter des Wolfs in westlichen Kulturkreisen als das Böse, Verschlagene und Wilde stark unterscheidet, kann somit nicht aus dem bestehenden Wissen und den Erfahrungen des Rezipienten abgerufen werden, sondern muss neu hinzugewonnen werden. Dieser Lernprozess kann entweder durch eine Einordnung in den Kontext erfolgen, oder, falls eine Einordnung nicht ohne weiteres möglich ist, durch konkretes Informieren über die unbekanntenen Elemente. So hat sich ML Wissen über die mythischen Elemente angeeignet:

„Beim ersten Anschauen war ich auch total von den Göttern fasziniert / Ich glaube jedoch, dass die "Götter" in Mononoke eher die Lebenskraft der Natur repräsentieren [...] Ich weiss, dass all diese Geister aus der Ainu Mythologie stammen und dass die Ainu extrem naturverbunden waren. Und ich glaube aufgeschnappt zu haben, dass der Hirsch für leben steht“ (ML, S. 183, Z. 442-450).

Neben der Deutung zahlreicher Symbole und Metaphern verlangt der Anime von westlichen Rezipienten auch die Auseinandersetzung mit der japanischen bzw. asiatischen Kultur. Auf diese Weise stellen viele einen Kontakt zu einer völlig fremden, exotischen Kultur her, was eine interessante Erweiterung des eigenen Horizontes darstellt.

Die Rezeption von *Prinzessin Mononoke* ist in dreierlei Hinsicht aufschlussreich. Der Anime regt nicht nur zum Nachdenken an, sondern appelliert eindringlich an den Zuschauer, eine neue Wahrnehmung für die ihn umgebende Natur zu entwickeln und den Umgang mit ihr zu reflektieren. Darüber hinaus werden konkrete Werte verdeutlicht. Rücksicht, Verständnis und Unvoreingenommenheit sind wichtige Verhaltensweisen, die für den sozialen Umgang eine wichtige Rolle spielen sollten. Zum anderen wird dem Zuschauer ein für viele Filme unübliches Muster präsentiert. So finden sich keine eindimensional guten und bösen Fronten, sondern lediglich solche, die für ihr Handeln gute Gründe haben und aus Mangel an Verständnis den anderen verurteilen. Die Aufhebung der festen Gut-Böse-Struktur verleiht nicht nur der

Handlung Tiefe, sondern gibt ein lebensnahes Beispiel für die Wichtigkeit von Kommunikation und Verständnis.

Desweiteren veranlasst *Prinzessin Mononoke* dank des Settings im mittelalterlichen Japan und der starken Symbolik und Metaphorik die Rezipienten nicht nur zur tieferen Auseinandersetzung und Entschlüsselung dieser Bilder, sondern eröffnet gleichzeitig einen Zugang zu kulturspezifischen Elementen, die vielen Zuschauern ohne eine solch ansprechende Präsentation in vielen Fällen vielleicht verwährt geblieben wären.

5.3 Neon Genesis Evangelion

Hochhausgroße biomechanische Mechas (Roboter), die, gesteuert von Jugendlichen, gegen ebenso monströse Wesen kämpfen, um die Welt zu retten – auf diese Weise ließe sich das Grundkonzept der 26-teiligen Animeserie *Neon Genesis Evangelion* aus dem Jahr 1995 zusammenfassen. Allein die Tatsache, dass es sich bei dieser Serie um eine der erfolgreichsten und populärsten Animeproduktionen weltweit handelt, legt jedoch die Vermutung nahe, dass es in *Evangelion* um viel mehr geht als das. Spätestens die ersten Begegnungen mit Engeln, Lilith und den Schriftrollen von Qumran lassen dieses Szenario in einem völlig neuen Licht erscheinen. In der Tat hat das Animationsstudio *Gainax* eine Geschichte auf Zelluloid gebannt, die an Einzigartigkeit, Vielseitigkeit und Komplexität bis heute vielleicht unerreicht ist, gleichzeitig jedoch für so viel Verwirrung und viele Fragen gesorgt hat wie kaum ein anderer Anime.

Nachdem im Jahr 2000 ein Meteoriteneinschlag, der *Second Impact*, die Polarkappen zum Schmelzen gebracht und somit weite Teile der Küstenregionen der Erde überflutet hat, ändert sich das Leben auf der Erde. Einer Weltwirtschaftskrise folgen zahlreiche Bürgerkriege und ein Massensterben, das die Weltbevölkerung nahezu halbiert.

15 Jahre später herrscht in Neo Tokio-3, der wiedererrichteten japanischen Metropole, das Chaos. Biomechanische, riesenartige Wesen, die *Engel*, greifen die Stadt an und zerstören alles in ihrem Weg. Zu diesem Zeitpunkt erreicht der 14-jährige Shinji die Stadt, gerade rechtzeitig um von seinem Vater, dem Wissenschaftler Gendo Ikari, zu erfahren, dass er ausgewählt wurde, um einen *Evangelion* (kurz: Eva), einen hochentwickelten, biomechanischen Roboter, zu steuern und sich damit dem Engel entgegenzustellen.

Nach diesem abrupten, aber nicht minder erfolgreichen Start gewinnt Shinji erste Einblicke in die Situation. Die Engel, die auf die Erde kommen um die angekündigte Apokalypse einzuleiten, sollen von der UN Organisation *NERV* mit Hilfe der neuartigen Evas aufgehalten werden. Neben dem schüchternen Shinji gibt es zwei weitere *Children*, die die Evas steuern können: Die geheimnisvolle Rei Ayanami, das *First Child* und die vorlaute Asuka Soryu Langley, das *Second Child*.

Neben ihren Einsätzen als Eva-Piloten werden die Protagonisten jedoch ständig vom normalen Leben eingeholt. Shinji hat vor allem mit dem Verhältnis zu seinem Vater zu kämpfen, der ihn nach dem Tod seiner Mutter bei Freunden in Pflege gab und sich ihm gegenüber mehr als kühl und abweisend verhält. Doch auch seine Selbstzweifel und das mangelnde Selbstvertrauen machen Shinji zu schaffen. Auch Asuka sieht sich schweren Problemen gegenüber. Sie hat die Trennung ihrer Eltern und den späteren Selbstmord ihrer Mutter nie verarbeiten können und eine distanzierte, trotzig Persönlichkeit entwickelt. Rei hingegen scheint keinerlei Emotionen zu besitzen. Ihr roboterhaftes, unnahbares Verhalten geben den anderen mehr als nur ein Rätsel auf.

Nichts ist zunächst wie es scheint, und so eröffnen sich im Laufe der 26 Episoden völlig neue Zusammenhänge und Verschwörungen. Dass der Second Impact nicht etwa durch einen Meteoriteneinschlag, sondern durch den ersten Engel namens *Adam* ausgelöst worden ist und dass die Geheimorganisation *SEELE* aus der eingeleiteten Apokalypse auf Grundlage der Qumran-Schriftrollen einen Nutzen zu ziehen versucht, sind nur zwei der zahlreichen Wendungen, die sich nach und nach für Shinji ergeben.

Neon Genesis Evangelion vermag den Zuschauer vor allem durch seine offensichtliche Undurchschaubarkeit in seinen Bann zu ziehen. Die Kombination von Mechas, der Apokalypse, zahlreichen biblischen Elementen und einer äußerst beeindruckenden Charaktertiefe lassen ein Mysterium entstehen, das mit jeder gegebenen Antwort gleich mehrere neue Fragen aufwirft. Vor allem die beiden intensiven und sehr unkonventionellen Abschlussepisoden verdeutlichen die Besonderheit dieser Animeserie: Anstatt die Geschichte zu einem Abschluss zu bringen, findet sich der Zuschauer in Shinjis Psyche wieder und erlebt einmal mehr Überraschungen in einem schon mehr als unvorhersehbaren Anime.

Ähnlich wie schon im Fall von *Prinzessin Mononoke* betonen die Interviewpartner auch bei *Neon Genesis Evangelion* die Wichtigkeit des Verzichts auf eine vorgefertigte Gut-Böse-Konstellation. Die zunächst undurchsichtigen Motive der einzelnen Akteure werden mit dem Lauf der Handlung klarer, was jedoch eine Einteilung in richtig und falsch weiter erschwert. Die 23-jährige Lia erinnert sich, „dass ich das auch so toll an dem Film fand. Am anfang denkt man ja, dass die Engel die Bösen sind [...] die ja eigentlich immer was gutes sind [...]. Jeder verfolgt seine eigenen Ziele und hält sich damit selber für den guten“ (Lia, S. 155, Z. 226-233). Auch Momoko hebt diese Mehrdeutigkeit des Handelns und der Motive hervor und betont deren Wichtigkeit: „nun sie sorgt dafür das man sich seine gedanken macht...und ja ich denke wenn alles so einfach wäre wär der anime nicht so ein erfolg geworden und hätte nicht diesen stellenwert“ (Momoko, S. 164, Z. 248-250). Sowohl Lia als auch Momoko stellen den positiven Charakter dieses unkonventionellen Schemas heraus und stützen auf diese Weise auch Kyuibis schon zuvor dargestellte Ansicht: „das ist eben ein grund, warum ich comics meistens nicht mag. Anime aber schon ^^ keine realitätsferne schwarzweiss-malerei ohne tiefe“ (Kyuibi, S. 145, Z. 311-313). Das Fehlen von klaren Gut-Böse- und Richtig-Falsch-Strukturen innerhalb des Anime scheint somit einen großen Reiz für die Rezipienten auszumachen, der, wie Kyuibi verdeutlicht, ein wichtiger Grund für die Bevorzugung von Anime und Manga gegenüber herkömmlichen Comics ist. Es werden keine Entscheidungen und Urteile von vornherein vorgegeben oder auferlegt, und der Zuschauer kann und soll selbst entscheiden, wer nach seinem Ermessen und seinen Vorstellungen etwas Richtiges oder Falsches tut.

Ein elementares Element in *Neon Genesis Evangelion* ist die extreme Offenheit der gesamten Interpretation und Handlungszusammenhänge. Ohne unlogisch oder paradox zu sein lässt die Serie die Rezipienten am Ende der 26. Episode mit vielen offenen Fragen und einem noch größeren Freiraum für Deutungen, Überlegungen und eigene Schlüsse zurück. Doch was auf den ersten Blick wie ein unbefriedigendes Ende aussieht hat gleichzeitig eine enorm hohe Anziehungskraft, wie der 18-jährige Alek beschreibt:

„Hätte eigentlich auch gehofft, dass die Autoren ein paar Antworten geben auf die Fragen die sich nach so einer Serie natürlich jeder stellt. Andererseits ist es auch mal erfrischend so eine Welt vorgesetzt zu bekommen, bzw. sich dann auch mit viel Freiraum selbst hineindenken zu können. Ist ja nicht verkehrt mal ein bisschen Phantasie zu benutzen. Vielleicht macht auch das einen großen Teil der ganzen Faszination aus“ (Alek, S. 107, Z. 304-309).

Der Interpretationsfreiraum und diese große Offenheit appellieren förmlich an den Rezipienten, sich weiter und intensiver mit *Neon Genesis Evangelion* auseinanderzusetzen. Ähnlich wie Alek steht auch ML diesen Anreizen sehr positiv gegenüber: „Ich finde den zum nachdenken anregenden Teil von Eva viel besser als den rein actionlastigen Teil. Der nachdenkliche Teil beginnt ja zum Glück schon recht früh“ (ML, S. 176, Z. 219-221). Ein in diesem Zusammenhang wichtiges Merkmal der Serie ist die Verknüpfung zahlreicher unterschiedlicher Elemente, wie einer Vielzahl von biblischen Namen, Symbolen und Ereignissen, den Inhalt der Qumran Schriftrollen und der Apokalypse. Ein bemerkenswertes Projekt hat Lia mit drei Freundinnen unternommen, um sämtliche Fragen beantworten zu können:

„Wir waren vier Leute und haben uns verschiedene Personen und Themen aufgeteilt. Dann hat jeder zu seiner Person und zu seinem Thema alles aufgeschrieben, was ihm beim Schauen aufgefallen ist (weiß gar nicht mehr, wie oft wir uns das angeschaut hatten, bis wir alles hatten, denn mehr als 2 oder 3 Dinger pro Person bei einmal gucken war nicht drin) Dann hattest Du zum Beispiel zu Rei alles untereinander stehen gehabt. Am ende haben wir alles miteinander verglichen und schwupps, Dir war alles klar. ganz schön mühselig, hat aber unheimlich viel Spaß gemacht. Zusätzlich hab ich mir noch die Mühe gemacht und die Schriftrolle gelesen und alles aufgeschrieben, was meiner Meinung nach mit NGE zu tun haben könnte“ (Lia, S. 154, Z. 192-199).

Dieses Engagement und der enorme damit verbundene Aufwand verdeutlichen die starken Anreize zum Lernen, Nachdenken und Interpretieren, die die Serie in einer beeindruckenden Art und Weise vermittelt.

Dass jedoch nicht jeder Rezipient Gefallen an der Offenheit und Auslegungsfreiheit der Handlung findet, verdeutlicht die Gegenüberstellung der Aussagen von Kyuibi und Momoko. Während Kyuibi vor allem „die letzten Folgen, die innere ‚Vervollständigung‘, [...] psychologisch extrem interessant und packend“ fand und hinzufügt, „ich habe, nachdem ich vor langen jahren nge auf vox gesehen habe, teilweise eine gute stunden im dunklen gesessen und bin meinen gedanken nachgehangen“ (Kyuibi, S. 142f, Z. 231-237), empfindet Momoko das unkonventionelle Ende der Serie eher als störend: „tja das ist das problem vieler animes/mangas...das sie eine story aufbauen und dann beim abschluss nicht mehr wissen was sie machen sollen“ (Momoko, S. 163, Z. 203f).

Ein weiterer Aspekt, der *Neon Genesis Evangelion* besonders auszeichnet, ist die Tiefgründigkeit und Glaubwürdigkeit der Charaktere. Dies mag vor dem Hintergrund

eines Mecha-Animes sonderbar erscheinen, doch gerade dieser Kontrast ist für ML entscheidend: „Für mich hat EVA was geschafft: Durch das total abgefahrene Setting hat es uns Charaktere serviert die realistischer und menschlicher nicht sein können. Sonst hat man in solchen Fantasy Szenarien ja nie solch tiefgründige Charaktere, selbst in realistischen Szenarien ist es nicht so häufig. [...] der Kontrast hilft die Figuren zu vertiefen“ (ML, S. 178, Z. 287-292). Kyuibi bestätigt dies: „die Charaktere sind so real wie Menschen die man treffen könnte“ (Kyuibi, S. 142, Z. 219).

Vor allem die Figur des Shinji, des 14-jährigen männlichen Protagonisten, wird von den Interviewpartnern hervorgehoben. Die klarste Aussage macht ML, indem er feststellt: „Es ist extrem, über Shinji kann ich fast wie über eine reale Person sprechen“ (ML, S. 178, Z. 284). Shinji steht im Mittelpunkt der Serie und nimmt somit einen besonderen Stellenwert ein. Dadurch, dass sein Charakter so real und lebensecht wirkt, können sich viele Rezipienten mit ihm identifizieren, wie Alek beschreibt:

„Shinji ist so die Identifikationsfigur in der Geschichte. Ich persönlich konnte mich leicht in seine Lage denken, da er wieder ein entsprechendes Alter und Alltagsleben vorwies bevor er zu EVA kam. Desweiteren gefällt mir die Geschichte um seine ganze Familie, die Probleme, und wie er langsam versucht seinem Vater näher zu kommen“ (Alek, S. 107, Z. 325-328).

Mit Shinji wird dem Zuschauer also kein Held im herkömmlichen Sinne präsentiert, sondern ein Jugendlicher, der mit all den Problemen, Sorgen und Ängsten zu kämpfen hat, die das Erwachsenwerden beinhaltet und die für seine Altersgenossen nachvollziehbar sind. Gerade in den Ecken und Kanten sieht ML den Schlüssel zur Authentizität: „Shinji wird immer wieder mit enormen emotionalem Druck konfrontiert. Sein Vater, der Tod von Suzuhara uvm. Seine Reaktionen darauf finde ich sehr realistisch, soweit ich das beurteilen kann“ (ML, S. 178, Z. 278-280).

Diese Identifikation mit Shinji eröffnet einen neuen Interpretationsansatz, den Momoko sehr treffend beschreibt: „es geht eigentlich generell um das Erwachsenwerden... einerseits der Kids die ihre Wünsche/Träume haben. aber auch der Erwachsenen und der Menschheit generell“ (Momoko, S. 163, Z. 214-216). Ein großer Teil von Neon Genesis Evangelion dreht sich also um das Erwachsenwerden der Protagonisten, vor allem von Shinji, der lernen muss, sich selbst und sein Leben zu akzeptieren. Durch die realistische Darstellung dieses Reifeprozesses in vielen Facetten ergibt sich ein hoher Identifikationsanteil mit der Figur. Die Rezipienten erleben die *Verwandlung* Shinjis direkt mit. Vor allem Jugendliche ähnlichen Alters gewinnen aus dieser Identifikation eine Reflexion über ihr eigenes Leben und ihre Situation, wie Alek darstellt: „Ich

persönlich konnte mich leicht in seine Lage denken, da er ein entsprechendes Alter und Alltagsleben vorwies bevor er zu EVA kam“ (Alek, S. 107, Z. 325-328). Lia kommt zu einer ähnlichen Schlussfolgerung. Besonders gut gefällt ihr an der Serie, dass „die einzigen, die NERVs vorhaben retten können, 14-jährige sind. Als ich NGE das erste mal gesehen habe, war ich 14. Und dass sie, während sie die Welt retten sollen, mit ihren eigenen Problemen zu kämpfen haben“ (Lia, S. 154, Z. 170-172)..

Jugendliche Rezipienten finden somit unter Umständen einen Teil von sich selbst in der lebensechten Figur des Shinji wieder. Durch ihn, seine Probleme und sein Verhalten können sie sich selbst reflektieren und mit der eigenen Situation auseinandersetzen.

Auch *Neon Genesis Evangelion* beinhaltet somit drei wichtige Ebenen der Rezeption, die von den Rezipienten besonders hervorgehoben werden. Das Fehlen von vorgegebenen Gut-Böse- und Richtig-Falsch-Mustern und Strukturen gibt dem Zuschauer die Möglichkeit, sich zunächst ein eigenes Bild zu machen, bevor er eventuelle Urteile oder Zuteilungen vornimmt. Diese Entscheidungen werden ihm nicht abgenommen, was für kompetente, mündige Rezipienten in diesem Zusammenhang ein wichtiger Faktor zu sein scheint.

Die Offenheit der Serie und der enorme Freiraum für eigene Überlegungen und Interpretationen wird von vielen Rezipienten begrüßt und animiert dank zahlreicher Anspielungen und Andeutungen zum Nachdenken und Nachforschen, wie vor allem die von Lia beschriebene Unternehmung zeigt.

Ein drittes wesentliches Element von *Neon Genesis Evangelion* ist die Tiefe und Authentizität der Figuren. Vor allem Shinji und Asuka dienen dank ihres realen, unverfälschten Verhaltens und ihrer lebensechten Charakterzüge vielen Rezipienten ähnlichen Alters als Identifikationsfiguren. Auf diese Weise lassen sich das eigene Leben, eigene Probleme und das eigene Erwachsenwerden reflektieren und verarbeiten.

5.4 Death Note

Eine interessante Auseinandersetzung mit den Themen Macht, Selbstjustiz und Verantwortung liefern der japanische Zeichner Takeshi Obata und der Autor Tsugumi

Ohba mit ihrer Mangaserie *Death Note*. Diese erschien von 2003 bis 2006 in insgesamt zwölf Bänden, bevor sie anschließend als 27-teilige Animeserie umgesetzt wurde.

Der 17-jährige Light Yagami führt ein bodenständiges, monotones Leben. In der Schule ist der hochintelligente, gutaussehende Junge der Klassenprimus, und auch sonst scheint ihm alles mühelos zu gelingen. Light ist jedoch von der Welt, in der er lebt, enttäuscht und hat die Absicht, seinem Vater nachzueifern um als Polizist alles Schlechte und Korrupte, das ihn umgibt, zu bekämpfen.

Doch an dem Tag, an dem er ein schwarzes Notizbuch auf dem Schulrasen findet, soll sich sein Leben für immer verändern. Dieses Buch, das *Death Note*, enthält eine sonderbare Gebrauchsanleitung: Wer einen Namen hineinschreibt und dabei das Gesicht dieser Person vor Augen hat, leitet damit den sofortigen Tod des Genannten ein. Auch lassen sich die Art des Todes und der Zeitpunkt festlegen.

Light, der das Death Note für einen schlechten Scherz hält, erkennt die erschreckende und zugleich faszinierende Wahrheit, als er den Namen eines Mannes in das Buch einträgt, der gerade ein junges Mädchen massiv bedrängt. Der Mann stirbt, wie von Light notiert, vor seinen Augen in einem Verkehrsunfall.

Bald lernt Light den Vorbesitzer des Buches kennen. Ryuk, ein *Shinigami* (Gott des Todes), hat das Death Note, mit dem er normalerweise seinem „Beruf“ nachkommt, absichtlich auf die Erde fallen lassen, um sich die Langeweile zu vertreiben.

Der Schüler erkennt, dass er die ultimative Waffe in Händen hält, die Welt von allem Schlechten zu befreien und damit sein Ziel zu erreichen, und so beginnt er, Mörder, Vergewaltiger und andere Schwerverbrecher zu eliminieren, um so gleichzeitig andere von solchen Taten abzuschrecken.

In dem Bestreben seine „Neue Welt“ zu erschaffen, nehmen Lights Handlungen immer drastischere Ausmaße an. So werden schließlich auch die Polizei und die Öffentlichkeit aufmerksam und machen eine Person hinter den mysteriösen Todesfällen aus, die sie *Kira* nennen (angelehnt an die japanische Aussprache des englischen Wortes *Killer*). Zudem mischt sich der unbekannte und geheimnisvolle L in die Ermittlungen ein und zieht die Schlinge um Light immer enger zusammen. Als dieser sein Vorhaben gefährdet sieht, schreckt er nicht davor zurück, Ermittlungsbeamte und andere Verfolger zu töten, und verliert langsam seine ursprünglichen Ziele aus den Augen. Doch bevor er sich zum „Gott der Neuen Welt“ aufschwingen kann, steht Kira alias Light ein intellektuelles Duell mit seinem ungreifbaren Verfolger L bevor.

Death Note vermag vor allem durch die äußerst interessante und packende Grundidee und die Intensität, mit der diese Idee ausgeführt wird, zu überzeugen. Ein wichtiges Element für den Reiz der Serie sind die genauen Ausführungen der Figuren. Die Darstellung des Light Yagami, dessen Charakter sich im stetigen Wandel befindet, und die Gegenüberstellung mit L, der einen Gegenpol zu ihm bildet, werden durch das Katz-und-Maus-Spiel der beiden Figuren besonders ergreifend. Zudem verstrickt sich Light mehr und mehr in einem Netz aus Macht, Vertrauen und Kontrolle, was viele weitere Charaktere in den Strudel hineinzieht und für zahlreiche und unerwartete Wendungen sorgt.

Im Gegensatz zu den bisher analysierten Anime fokussiert sich die Rezeption von *Death Note* vor allem auf ein Element, nämlich die Identifikation mit bzw. Abgrenzung von der Figur des Light Yagami und die daraus folgende Selbstreflexion.

Alek gibt an, von *Death Note* mehr zum Nachdenken angeregt worden zu sein, als von irgendeinem einem anderen Manga, und begründet dies: „Ich glaube, so absurd die ganze Geschichte auch erscheinen mag, ist es eine Vorstellung, die sehr zum Nachdenken anregt. Wo die Grenzen bei so etwas liegen, ob man sich dann der Menschheit gegenüber in irgendeiner Weise verpflichtet fühlen würde“ (Alek, S. 110, Z. 415-418). Auch sieht er in diesem Punkt die Hauptintention der Serie. Die 20-jährige Serenity erkennt zudem einen Lerneffekt: „Und man lernt auch was draus. Light hat sich als Gott aufgespielt und am Ende bekam er seine Strafe“ (Serenity, S. 186, Z. 88f). In dieser Hinsicht rückt der Manga somit durch das Ende gerade die Werte und Normen in gewisser Weise wieder zurecht, die im Laufe der Handlung in Frage gestellt worden sind, und bedient mit der Überführung und dem Tod Lights die von Serenity genannten Gerechtigkeitsideale. Genau in diesem unproblematischen Ende sieht ML jedoch die größte Schwachstelle von *Death Note*: „Bis Band 7 fand ich die Serie echt super, die Interaktionen der Charaktere waren äußerst interessant. Ab Band 8 jedoch wiederholten sich einfach die alten Muster um schließlich in einem ultra klischierten Sumpf zu ertrinken“ (ML, S. 179, Z. 314-316). Er empfindet ein Ende nach dem „Gerechtigkeit siegt immer“ Prinzip für eine so tiefgründige Handlung als unangebracht und etwas dürftig.

Momoko führt den nachdenklich stimmenden Charakter der Serie weiter aus. Die Grundthematik selbst erscheint ihm faszinierend, „vor allem weil man dann denkt ‚was würde ich machen wenn ich ein death note in die hände kriegen würde‘“ (Momoko, S. 165, Z. 272f). Dieses selbstreflektierende Element spielt für alle Interviewpartner eine zentrale Rolle, die den Reiz und die Faszination der Serie begründet. Wer sich die von Momoko formulierte Frage stellt, lässt sich damit auf eine tiefgehende, ethische Grundsatzdiskussion ein und muss sich zunächst über seinen eigenen Standpunkt zu den strittigen Themen klar werden. Was soll man von Selbstjustiz halten? Ist es wirklich so einfach, das ganze mit einem „Es ist falsch!“ abzutun? Wäre eine Welt ohne Mörder nicht doch viel besser dran? Und hat überhaupt jemand das Recht, über Leben und Tod zu entscheiden?

Der Schlüssel zu dieser Reflexion ist die Identifikation mit Light. An dem Protagonisten, seinen Gedanken und seinen Handlungen können sich die Rezipienten spiegeln, wie Alek bestätigt: „Ich finde man kann seine Vorgehensweise insgesamt recht gut nachvollziehen. Wenn es auch wie gesagt sehr extrem erscheint, was er mit dem Death Note anstellt, kann man, dadurch dass man seine Gedanken mitverfolgen kann, sich gut in ihn hineinversetzen“ (Alek, S. 108f, Z. 369-371). Dabei ist es gerade die unkonventionelle Entwicklung der Figur, die die Reflexion begünstigt. Denn Light handelt nicht etwa verantwortungsvoll und einsichtig, sondern verliert die Kontrolle über sich und seine Handlungen, was ihn im Lauf der Serie von einer völlig neuen Seite präsentiert. Auch in diesem Fall erfüllt der Verzicht auf klare Gut-Böse-Festlegungen einen bestimmten Zweck. Dadurch, dass Light als Protagonist der Handlung dem Rezipienten nahe gebracht wird und er sich in ihn hineinversetzen kann, erscheint sein Gegenspieler, der mysteriöse L, schnell als zu überwindender „Bösewicht“. Doch sowie Lights Vorgehen skrupelloser und seine Ziele fragwürdiger werden, so verändert sich auch das Verhältnis des Zuschauers zu ihm und zu L. Indem man sich von Light mehr und mehr distanziert, kommt man L näher, und so tauschen schließlich Protagonist und Antagonist die Rollen. Diese Entwicklung verlangt vom Rezipienten eine ständige Neuordnung seiner Einstellungen und somit neue Reflexion. Erscheint Lights Verhalten zu einem Zeitpunkt noch gerecht und nachvollziehbar, stoßen seine nächsten Aktionen und Vorhaben an eine Toleranzgrenze.

Allein dieser Versuch, Lights Handeln zu beurteilen, stellt den Zuschauer vor selbstreflektierende Überlegungen, wie Momoko darstellt: „einerseits versteht man ihn

und unterstützt ihn / wobei...wenn man kriminelle ermordet ist man dann besser als die kriminellen? [...] das zeigt aber auch wie macht korrumpieren kann..man will es für das gute einsetzen (eine welt ohne mörder) aber dann zwingen einen die umstände umzudenken oder was anderes ungeplantes zu machen“ (Momoko, S.165, Z. 279-284). Diese Zwiespältigkeit und Schwierigkeit des Themas Selbstjustiz werden in der Serie *Death Note* vor allem dank des komplexen und sich entwickelnden Verhaltens des Protagonisten verantwortungsvoll behandelt. Gerade dadurch, dass der Zuschauer durch Light die Schwierigkeiten und Probleme von Macht und Verantwortung kennenlernt, bleibt eine einseitige und undifferenzierte Verarbeitung aus.

5.5 Naruto

Als im November 1999 das erste Kapitel der Ninja-Saga *Naruto* im japanischen Mangamagazin *Shonen Jump* erschien, ahnte niemand, dass sich die Action- und Abenteuerreihe um den gleichnamigen Ninjaschüler aus der Feder des Mangaka Masashi Kishimoto zu einer der erfolgreichsten und beliebtesten Serien überhaupt entwickeln sollte. Folgerichtig begann 3 Jahre später die Ausstrahlung der Animeumsetzung im japanischen TV, die seit September 2006 auch in Deutschland gezeigt wird. Im September 2007 umfasst das Naruto-Universum in Japan 39 Manga-Bände sowie 249 Anime-Episoden. Ein Ende der Serie ist noch nicht in Sicht. (vgl. Wikipedia 2007a).

Der 12-jährige Waisenjunge Naruto Uzumaki hat nur einen Wunsch: Er will Hokage werden, der oberste und angesehenste Ninja seines Dorfes Konohagakure, um endlich von allen Bewohnern wahrgenommen und respektiert zu werden, die ihn sein ganzes Leben lang gemieden haben. Der Grund für diese Ablehnung liegt in einem Ereignis, das sich 12 Jahre vor Beginn der Handlung ereignete. Als ein zerstörerischer *Neunschwänziger Fuchsdämon* das Dorf heimsuchte, versiegelte der Hokage der vierten Generation das Wesen unter Hingabe seines eigenen Lebens in dem Körper eines Säuglings: Naruto.

Seinem Traum steht jedoch zunächst die Abschlussprüfung der Ninja-Akademie im Weg. Nachdem der vorlaute und tollpatschige Junge die Prüfung nach mehreren Fehlversuchen schließlich besteht, steht ihm die große, weite Welt der Ninja offen.

Zusammen mit seinem Rivalen, dem Jahrgangsbesten Sasuke Uchiha, und seinem heimlichem Schwarm Sakura Haruno wird Naruto dem *Team 7* unter der Leitung des geheimnisvollen Lehrers Kakashi Hatake zugeteilt, der die Schüler auf alle weiteren Aufgaben und Prüfungen vorbereiten soll.

Der Weg des Ninja hält für Naruto und seine Freunde jede Menge Überraschungen und Begegnungen bereit. Zu neuen Freunden gesellen sich neue Widersacher, allen voran der mächtige Orochimaru, einer der *Drei Legendären Ninja*, der in seinem rücksichtslosen Streben nach Macht und Unsterblichkeit vor nichts zurückschreckt und aufgrund der Nichternennung zum Hokage einen tiefen Hass dem Dorf Konohagakure gegenüber in sich trägt.

Die Serie *Naruto* hebt sich vor allem durch die Vielzahl der detaillierten und hintergründigen Charaktere sowie durch eine imposante, wendungsreiche Haupthandlung, die durch zahlreiche Nebenstränge gestützt und erweitert wird, von anderen Abenteuer- und Actionserien ab. Der Zuschauer begleitet den untypischen Helden Naruto und seine Freunde auf ihrem Weg und lernt zusammen mit ihnen die mystische Welt der Ninja und viele andere Geheimnisse kennen, verpackt in eine ansprechende Mischung aus Spannung, Action, Mystik und jeder Menge Humor.

Bei der Betrachtung von *Naruto* kristallisiert sich in den Interviews ein Aspekt besonders heraus. Alek stellt fest, „dass sich die Leser mit der Hauptperson identifizieren können. [...] Junge Leser identifizieren sich mit Naruto und seinen Freunden eben schnell weil sie selber etwa deren Alter entsprechen“ (Alek, S. 104, Z. 220-248). Dieser hohe Identifikationsanteil beruht in erster Linie auf der sorgfältigen und nachvollziehbaren Darstellung der Charaktere, was Kyuibi zusammenfasst:

„Ich denke mal, es ist zum einen die deutliche Entwicklung, die die Charaktere durchmachen, nicht nur Naruto. jeder Charakter ist sozusagen 3D, und nicht wie so oft ohne Tiefe. [...] Ich konnte bisher irgendwie immer verstehen warum die Charaktere handeln, wie sie handeln zumindest im Nachhinein, wenn die Story fortschreitet. Jeder hat so seine Ecken und Kanten und das macht sie irgendwie lebendiger als manche andere“ (Kyuibi, S. 137, Z. 53-63).

Die Identifikation der Rezipienten mit den Figuren der Handlung ist demnach vor allem auf die realistische Darstellung und eine nachvollziehbare, merkbare Entwicklung der Charaktere zurückzuführen. Wingkari sieht darin sogar eine Vorbildfunktion für sich:

„vor allem sakura ist einfach ein starkes mädchen wie hinata die geben mir immer ein wunderbares vorbild. [...] sie geraten immer in ärger und doch geben sie nicht auf sie halten an ihren hoffnungen sehr stark fest auch wenn es immer aussichtslos erscheint“ (Wingkari, S. 114, Z. 110-114). Auf diese Weise macht Wingkari den selbstreflektierenden Charakter deutlich, den die Identifikation mit einer Figur mit sich bringt. Dadurch, dass die Rezipienten die einzelnen Charaktere von Anfang an bei ihrer Entwicklung begleiten, ergeben sich gerade für Rezipienten ähnlichen Alters Bezüge und Parallelen zu eigenen Erfahrungen und Problemen.

Ein die Charakterentwicklung eng begleitendes Element von *Naruto* ist eine konstante und wiederkehrende Betonung verschiedener Werte und ethischer Einstellungen. Dabei handelt es sich in erster Linie um Freundschaft, Zielstrebigkeit, den Willen, durchzuhalten, Hoffnung und eine zumeist freundschaftliche, aufopferungsvolle Form von Liebe. So versucht Naruto allen Ratschlägen zum Trotz der beste und oberste Ninja seines Dorfes zu werden. Auch wenn dieser Weg sehr steinig ist, bringt ihn nichts davon ab. Wichtige Hilfen bei seinem Bestreben sind die Freunde, die er gewinnt und mit denen er jede noch so ausweglose Situation meistert.

Diesen positiven Werten werden in der Regel die negativen Pendanten in Form seiner Gegenspieler gegenübergestellt. So muss sich jeder Widersacher, der niemandem vertraut und nur seine eigenen Interessen verfolgt, über kurz oder lang den „wahren“ Werten in Gestalt von Naruto und seinen Freunden geschlagen geben. Auf diese Weise wird dem Zuschauer eindringlich die Überlegenheit von Freundschaft und Miteinander demonstriert und vorgelebt. Alek hebt das Durchhaltevermögen und das Vertrauen hervor, das die Figur Naruto auszeichnet: „Trotz seinem Schicksalsschlag mit dem Dämonen in ihm blieb er stark, hat sein Ziel stets weiterverfolgt. Eventuell spielt auch Vertrauen eine größere Rolle, da Sasuke ja nicht gerade als der treueste Freund dargestellt wird und auch sonst viel mit Intrigen unter den Reichen und Regierungen gearbeitet wird“ (Alek, S. 104, Z. 222-226). Und auch Kyuubi wählt für die Beschreibung der wichtigsten Aussagen der Serie eindeutige Werte: „Erwachsenwerden, Beschützen was wichtig ist, starke emotionale Bindungen, Freundschaft, Motivation“ (Kyuubi, S. 138, Z. 70f).

Auch wenn die Handlung von *Naruto* in einer Fantasiewelt und zu keinem genauen Zeitpunkt angesiedelt ist, ist die Serie gespickt mit Elementen der japanischen Kultur,

die schon allein aufgrund ihrer Fremdartigkeit die Aufmerksamkeit der Rezipienten erwecken. So ist es für westliche Zuschauer zum Beispiel gleichermaßen außergewöhnlich wie befremdlich, dass der 12-jährige Protagonist mit katzenähnlichen Schnurrbarthaaren ausgestattet ist, die ein Vermächtnis des in ihm versiegelten Neunschwänzigen Fuchsdämons darstellen. Auch das sagenumwobene Chakra, das einen Ninja durchströmt, sowie die zahlreichen zum Einsatz kommenden Waffen sind für Nicht-Japaner sicherlich nicht alltäglich.

So exotisch und fantastisch all diese Elemente auch erscheinen mögen, sie alle haben ihren Ursprung in der japanischen Geschichte bzw. Mythologie. Und sie haben das Interesse der Interviewpartner erregt. So hat sich Wingkari vor allem über die in der Serie dargestellten Waffen informiert: „ich wollte mehr wissen woraus die schwerer bestehen und woher die wurfstern kommen und wie sie gemacht wurden“ (Wingkari, S. 114, Z. 132f). Als Quellen gibt sie das Internet und das Pro7 Magazin *Galileo* an. Auch Alek war von den Waffen der Ninja angetan und hat in dem Manga-Magazin *Banzai!* „etwas über Wurfsterne und Wurfmesser nachgeschlagen“ (Alek, S. 105, Z. 237).

Kyuubi Interesse richtet sich vor allem auf die mythischen Aspekte von der Serie. Der Neunschwänzige Fuchs (jap.: Kyuubi), der im jungen Protagonisten versiegelt ist, findet auch in anderen Anime bzw. Manga Verwendung. Er hat seinen Ursprung in der äußerst facettenreichen japanischen Mythologie und hat Kyuubi besonders fasziniert: „ich liebe Kyuubi / Kitsune – Stories [...] Ein anderer Anime, der viel mit japanischer Mythologie zu tun hat, und den ich momentan sehr gerne sehe, ist z.B. Kekkaishi. Ich denke es war ein Anfang für meine Kyuubi-Faszination“ (Kyuubi, S. 138, Z. 87-95). Informiert hat sich der 23-jährige hauptsächlich über das Internet.

Wie diese Ausführungen zeigen, liefert *Naruto* den Rezipienten durch den Kontakt mit kulturell fremden Elementen Anreize, sich näher zu informieren und somit neues Wissen anzueignen.

Kyuubi spricht zudem ein Problem an, das ihn an der Ausstrahlung der Animeumsetzung von *Naruto* im deutschen Fernsehen erheblich stört. Ein von ihm und vielen Fans der Serie im Internet vielfach diskutiertes Problem besteht in der starken Zensur zahlreicher Szenen. Da *Naruto* auf dem Privatsender RTL2 im Nachmittagsprogramm ausgestrahlt wird, unterliegt die Serie den Auflagen des Jugendschutzes, was zur Kürzung vieler Szenen führt, die Gewalt in Bild oder Ton

enthalten. Zwar erscheint eine solche Schutzmaßnahme durchaus sinnvoll, doch für Kyuibi schießt man dabei oft über das Ziel hinaus. Er empfindet diese Maßnahme als „paranoide Selbstzensur. Selbst bei den Amis war mehr zu sehen und das heißt schon was. Unter Fans ist das "besiegen" in *Naruto* mittlerweile sowas wie ein Running Gag bezogen auf die RTLII-Synchro [...] Es ist einfach lächerlich, bei einem Fight wie Gaara das Blut einzufärben, und den Text komplett zu verändern“ (Kyuibi, S. 136, Z. 27-31). So wird in vielen Fällen das Wort „töten“ durch das harmlosere „besiegen“ ersetzt, Farben werden verändert oder entfernt, um die Darstellung von Blut zu umgehen, und einige Szenen fallen zu großen Teilen der Schere zum Opfer.

Kyuibi erkennt das Problem der Darstellung von Gewalt im Nachmittagsprogramm und plädiert daher für eine Ausstrahlung am Abend, wie es in Japan gehandhabt wird: „die Kampfszenen sind einfach nicht für junges Publikum geeignet, aber ohne ist *Naruto* einfach ein Witz. was man auch an der Einschaltquote merkt [...] Warum kapierten die nicht, dass Anime nicht = Kinderkram?“ (Kyuibi, S. 137, Z. 34-38).

Der 23-jährige sieht also in der Zensur der Serie einen Faktor für den schon zuvor von Andrea Lang angeführten verhaltenen Erfolg von *Naruto*. Er und viele andere Zuschauer wollen nicht wie „unmündige“ Rezipienten behandelt werden und eine abgeänderte, angepasste Version des Anime vorgesetzt bekommen, sondern verlangen als kompetente Rezipienten wahrgenommen und mit dem unverfälschten Original konfrontiert zu werden.

Die populäre Manga- und Animeserie *Naruto* eröffnet also vier konkrete Ansätze der Rezeption. Als primärer Faktor hebt sich die Identifikation mit den Figuren der Handlung ab, die der Zuschauer beim Erwachsenwerden begleitet und sich aufgrund eigener Erfahrungen und Gefühle in sie hineinversetzen kann. Diese Identifikation ermöglicht, wie schon im Falle von *Death Note* und *Neon Genesis Evangelion* aufgezeigt, die Reflexion eigener Einstellungen und Verhaltensweisen.

Die Richtung für diese Selbstreflexion weisen vor allem Werte wie Freundschaft, Liebe, Hoffnung und Vertrauen. Dadurch, dass Figuren, die nach diesen Wertvorstellungen handeln, jene bezwingen und häufig auch bekehren, die Gegenteiliges tun, werden die Wichtigkeit und die Überlegenheit der positiven Werte und Verhaltensweisen betont.

Als Serie, die sich mit Ninja und japanischen Mythen beschäftigt, enthält *Naruto* zudem zahlreiche Anreize für die Rezipienten, sich auch über den Anime bzw. Manga hinaus mit der fremden Kultur auseinanderzusetzen.

Die Problematisierung der Zensur der Animeserie im Nachmittagsprogramm lässt interessante Rückschlüsse auf die Rezipienten zu. Diese wollen nicht bevormundet werden und mit einer gekürzten Fassung „abgespeist“ werden, sondern bestehen auf der Ausstrahlung des ungeschnittenen Originals, um sich als mündige Mediennutzer ein eigenes, unverfälschtes Bild machen zu können.

5.6 One Piece

Bereits seit 1997 besegelt die bunt gemischte Piratencrew aus der Feder des Mangaka Eiichiro Oda auf dem Papier die Gewässer. Der Mangaserie *One Piece*, die noch nicht abgeschlossen ist und im September 2007 in Japan 47 Bände umfasst, folgte im Oktober 1999 eine Animeumsetzung, die sich auf derzeit 325 Episoden beläuft (vgl. Wikipedia 2007b). Seit Januar 2001 kommen auch deutsche Leser in den Genuss der Mangareihe, und die seit April 2003 auf RTL2 ausgestrahlte TV Serie erfreut sich ebenfalls größter Beliebtheit.

Der 17-jährige Monkey D. Ruffy hat einen großen Traum: Er will der König der Piraten werden. Um sein ehrgeiziges Unternehmen in die Tat umzusetzen, will er das *One Piece* finden, den sagenumwobenen Schatz des legendären Piratenkönigs Gold Roger, der diesen vor seiner Hinrichtung irgendwo auf der Grand Line, einer berühmten Seefahrerroute, versteckt hat. Doch gleich zu Beginn seines Abenteuers wird der ehrgeizige Ruffy mit Schwierigkeiten konfrontiert: Ohne Schiff und Crew fehlt ihm zum Piratenleben das Wichtigste.

Auf der Suche nach einer Mannschaft und einem geeigneten Schiff begegnen dem enthusiastischen Strohhut-Träger eine Menge skurriler Charaktere. Nachdem er den inhaftierten Schwertkämpfer Lorenor Zorro befreit hat, schließt sich dieser ihm an. So gesellen sich schließlich auch die hübsche Diebin Nami, der Tüftler Lysop und der liebestolle Koch Sanji zu seiner Crew, und mit dem neugewonnenen Schiff, der *Flying Lamb*, steht dem Siegeszug der *Strohhutpiraten* nichts mehr im Weg.

Endlich auf der Grand Line angekommen, sehen sich die bunt zusammengewürfelten Helden vielen neuen Freunden, vor allem jedoch immer neuen Widersachern gegenüber, die durch gekonntes Teamwork oder dank Ruffys übernatürlicher Kräfte aus dem Weg geräumt werden. Dieser hat in der Vergangenheit von einer Teufelsfrucht gegessen, die dem Konsumenten, je nach Art der Frucht, permanente übernatürliche Kräfte verleiht. Da Ruffy von der Gum-Gum Frucht gegessen hat, ist sein ganzer Körper elastisch wie Gummi, was er stets zu seinem Vorteil einzusetzen weiß. Eine Nebenwirkung hat die Teufelsfrucht jedoch, die für einen Piraten schnell problematisch werden kann: Der Betreffende verliert die Fähigkeit zu schwimmen.

One Piece vereint auf eine interessante, zwanglose Art und Weise unbeschwerten, häufig albernen Humor mit einer sich stark entwickelnden, fesselnden Handlung. Und diese Mischung funktioniert: *One Piece* ist seit 10 Jahren eine der beliebtesten Anime- und Mangaserien weltweit. In einer gut durchdachten, mit viel Liebe zum Detail gestalteten Welt stellen völlig unterschiedliche Charaktere ihre individuellen Fähigkeiten in den Dienst eines größeren Ziels. Dass dabei ständig Reibereien auftreten und hin und wieder das Chaos ausbricht, macht die Gruppe nur sympathischer. Auch bildet der Humor einen wichtigen Kontrast zur teilweise sehr intensiven und actiongeladenen Handlung. So wird manch blutrünstigem Kampf durch unerwartete Slapstick Einlagen die Schärfe genommen.

Mit all diesen Charakteristika lässt sich *One Piece*, genau wie zuvor *Naruto*, eindeutig dem *Shonen*-Genre zuordnen. Silencer stellt die Elemente, die diese Gattung seiner Meinung nach ausmachen, heraus:

„typisch für Shonen Mangas sind eben Kämpfe zwischen den Protagonisten und den "Bösewichten". In *One Piece* ist das zwar auch Gang und Gäbe, aber wohl nicht bei weitem so extrem wie in zum Beispiel *Dragon Ball Z*. [...] An sich ist *One Piece* ja nur ein Shonen Manga wie viele andere auch. Die Charaktere treffen irgendwelche bösewichte, kloppen sich, werden stärker und so weiter. [...] Ganz oft wird Freundschaft in Shonen-Mangas thematisiert. Ist wohl bei *One Piece* genauso. [...] alle Charaktere haben ein schreckliches Schicksal in ihrer Kindheit erlitten und jeder von ihnen hat ein großes Ziel vor augen. das erreicht man natürlich nur, wenn man freunde hat die einem beistehen“ (Silencer, S. 196f, Z. 265-305).

Die Werte und Verhaltensweisen, die bereits in *Naruto* eine wichtige Rolle gespielt haben, sind also auch in *One Piece* ständig präsent. Alek betont dabei neben einer gewissen Unbeschwertheit vor allem „Eigenschaften wie Entschlossenheit und Stärke. Das Element der starken Freundschaft und dem Vertrauen untereinander ist auch eine der Eigenschaften, mit denen man sich dann näher befasst und natürlich auch immer wieder etwas davon ‚mitnimmt‘“ (Alek, S. 101f, Z. 134-137). Er ergänzt die Liste um den Aspekt des Teamworks: „Jeder trägt mit seinen unterschiedlichen Qualitäten zu einem abwechslungsreichen und in sich starken Team bei“ (Alek, S. 100, Z. 98-100). Auch Kyuibi sieht eine Hauptaussage darin „wie wichtig freundschaft ist, und wie sinnlos unsere vorurteile anderen gegenüber sind“ (Kyuibi, S. 148, Z. 413f). Im Hinblick auf die vermittelten Werte, die im Verlauf der Handlung immer wieder aufgegriffen und betont werden, entsprechen sowohl *Naruto* als auch *One Piece* dem von Silencer beschriebenen Shonen-Genre.

Doch neben diesen Stereotypen findet Silencer an der Serie auch etwas Unkonventionelles: „Im Gegensatz zu anderen Shonen-Mangas entwickeln sich die Charaktere tatsächlich langsam und stetig. Mal auf geistiger Ebene und mal auf körperlicher. Natürlich werden sie von mal zu mal stärker, aber die Entwicklung wird etwas eleganter gelöst als sonst, indem man zeigt wie bestimmte Situationen auf die Charaktere einwirken und sie formen“ (Silencer, S. 198, Z. 316-320). Diese genaue und nachvollziehbare Entwicklung der Figuren stellt für die Interviewpartner einen zentralen Aspekt der Serie dar. Dabei kommt vor allem die extreme Unterschiedlichkeit der Charaktere zum Tragen. Denn während sich die Figuren einerseits individuell entwickeln und ihren Zielen näherkommen, knüpfen sie andererseits gleichzeitig soziale Kontakte und lernen, ihren Platz in der bunten Gruppe zu finden. Wingkari beschreibt diese Entwicklung an ihrer Lieblingsfigur, der Diebin Nami: „sie muss außerdem lernen freunde zu finden und sie lernt auch wie es ist nicht mehr alleine zu sein [...] ab und zu gibt es meinungsunterschiede aber im großen und ganzen ergänzen sie sich immer zunehmend [...] weil sie sich alle weiter entwickeln und sich selbst nie verlieren“ (Wingkari, S. 117f, Z. 230-243).

Die Rezipienten begleiten also die Charaktere auf dem Weg ihrer individuellen und sozialen Entwicklung. Dadurch, dass jede Figur über eine komplexe und weitreichende Hintergrundgeschichte verfügt, sind sie dem Zuschauer sehr nah und ermöglichen so

eine starke Identifikation. Dies wird von den Interviewpartnern in der Tat im Zusammenhang mit *One Piece* stärker betont als bei den übrigen behandelten Anime und Manga. Obwohl die Figuren der Geschichte auf den ersten Blick sehr skurril und unwirklich erscheinen, verleihen ihnen sowohl ihre Entwicklung, ihr Handeln als auch ihre Motive und Probleme sehr realistische Charakterzüge, was schließlich die Identifikation ermöglicht.

Die 20-jährige HJ nennt die Gründe, die die Figur Lorenor Zorro für sie so reizvoll machen: „Er hat nicht von einer Teufelsfrucht gegessen, sein ganzes Können hat er sich schwer erarbeitet. Sein Motiv, warum er der Beste sein will finde ich gut, die Persönlichkeit die er hat finde ich auch toll (schläft die ganze Zeit, orientierungslos, streitet sich immer mit Sanji usw.)“ (HJ, S. 121, Z. 94-97). Für sie stehen also die zuvor angeführten Werte im Mittelpunkt, sowie die menschlichen Schwächen der Figur. Gerade solche Ecken und Kanten, die dem Image des klinischen Helden entrückt sind, erleichtern die Identifikation mit einer Figur, da sie schlicht lebensnäher wirkt.

Auch Silencer bevorzugt die Figur des Lorenor Zorro aufgrund seiner realistischen und hintergründigen Merkmale: „Er ist cool, um es ganz einfach zu sagen. Der Antiheld unter den Charakteren. Er hat eine traurige Vergangenheit und sehr viele starke Momente im Manga. Das macht ihn wohl auch so interessant“ (Silencer, S. 197, Z. 286-288).

Wingkari schätzt ihre Lieblingsfigur Nami besonders, „weil sie viel durch das Leben durchmachen musste sie wurde adoptiert und hat ihre adoptiv Mutter verloren und war nun auf sich allein gestellt [...] sie muss außerdem lernen Freunde zu finden und sie lernt auch wie es ist nicht mehr alleine zu sein“ (Wingkari, S. 117, Z. 224-231). Damit bestätigt auch sie das höhere Identifikationspotential von lebensnahen und teilweise problematischen Figuren. Ähnlich wie das Leben der Rezipienten nicht geradlinig und stets ideal verläuft, verhält es sich mit den bevorzugten Charakteren.

Auch Ruffy, den Alek favorisiert, ist kein Held im konventionellen Sinne. Er bevorzugt vor allem „Sein lockeres, wenn auch manchmal naives Auftreten. Seine Stärke, seine Eigenschaften als Freund, seine Entschlossenheit“ (Alek, S. 100, Z. 92f). Doch neben aller Naivität und Albernheit sind es vor allem die positiven Werte, mit denen sich Alek identifiziert:

„Ich finde in der Geschichte kommt sehr stark zur Geltung, dass Ruffy nicht nur Anführer, sondern auch Freund der gesamten Crew ist. Er setzt sich stets für sie ein, riskiert sein Leben und hilft ihnen bei jedem Problem. Darüber hinaus feiern sie oft und gerne, d.h. er ist nicht nur der ständige Lebensretter bzw. Beschützer,

sondern jemand dem sie Vertrauen und den sie als Freund schätzen“ (Alek, S. 101, Z. 110-114).

Vor allem Aleks Aussagen zeigen den selbstreflektierenden Charakter der Identifikation. Die Werte, die er an Ruffy so schätzt und hervorhebt, überträgt Alek auf sich und sein Verhalten und beschreibt sie als „Eigenschaften, mit denen man sich dann näher befasst und natürlich auch immer wieder etwas davon ‚mitnimmt‘“ (Alek, S. 102, Z. 136f).

Die Analyse der Rezeption der Serie *One Piece* bekräftigt zwei Aspekte der Rezeption von Anime und Manga. Die Konventionen, die Silencer für das sogenannte Shonen-Genre darstellt, werden von der Serie zweifelsfrei erfüllt. Diese Strukturen entsprechen zu weiten Teilen denen von *Naruto*, bei der es sich ebenfalls um einen Shonen-Serie handelt. Gleichzeitig werden durch diese Feststellung jedoch die dargestellten Aspekte bekräftigt. In beiden Anime bzw. Manga stehen die Charaktere klar im Mittelpunkt. Durch eine authentische Darstellung und realistische Entwicklung, bei der die Zuschauer sie begleiten, ist eine Identifikation mit den Figuren in vielen Fällen sehr gut möglich. Werte wie Freundschaft, Vertrauen, Zielstrebigkeit und Verständnis, die diese Figuren repräsentieren, werden durch die Identifikation mit ihnen reflektiert und mit dem eigenen Verhalten und eigenen Einstellungen verglichen.

Sollte, wie Silencer behauptet, eine Shonen-Serie keinen tieferen Sinn haben, so vermag sie dennoch dem Rezipienten diese Werte ins Gedächtnis zu rufen und ihn zur Selbstreflexion zu motivieren, was in jedem Fall ein wünschenswerter und sinnvoller Effekt ist.

5.7 Zwischenfazit

Die Analyse der Rezeption der sechs ausgewählten Anime und Manga vermag zwar lediglich einen Bruchteil der Vielfalt japanischer Comics zu tangieren, liefert dabei jedoch gleichzeitig ein beachtliches und umfangreiches Repertoire an Ansatzpunkten, die der weiteren Betrachtung bedürfen.

Jene angesprochene Vielfalt spiegelt sich nicht nur in dem enormen Facettenreichtum der in Anime und Manga verwendeten Themen und Inhalte wider, sondern betrifft auch

deren Anspruch und Aussagekraft. So ist die philosophische Tiefgründigkeit von *Ghost in the Shell* keinesfalls als Standard aufzufassen, ebenso wenig wie die Unbeschwertheit der Unterhaltungsserie *One Piece*. Vielmehr scheint die Stärke japanischer Comics vor allem darin zu liegen, unterschiedlichste Vorlieben und Geschmäcker adäquat zu bedienen. Wer also von der Serie *Neon Genesis Evangelion* primär Action, Mechas und Technologie erwartet, der kommt ebenso auf seine Kosten wie derjenige, dem der Sinn nach einer äußerst komplexen Hintergrundgeschichte mit viel Freiraum für eigene Ansätze und Interpretationen steht.

Dass Filme intellektuell herausfordernd sein und sehr zum Nachdenken anregen können klingt zunächst banal und selbstverständlich. Doch man sollte sich an dieser Stelle erneut bewusst machen, dass es sich bei den hier betrachteten Filmen um Zeichentrick handelt, also – um einigen gängigen Stereotypen gerecht zu werden – um einfache, anspruchslose Unterhaltung im Nachmittagsprogramm für Kinder. Dass Anime und Manga dieses Vorurteil ad absurdum führen, machen sowohl die Rezensionen der sechs Beispiele als auch die Aussagen der Interviewpartner deutlich.

Inwiefern jedoch diese herausgestellten Faktoren auf die Rezipienten wirken, welche Einflüsse sie auf diese ausüben und in welche Richtungen diese Wirkungen weisen gilt es im Folgenden aufzuzeigen, bevor auf dieser Grundlage die pädagogischen Qualitäten japanischer Comics dargestellt werden können.

6. Wirkungen und Einflüsse japanischer Comics

Die Auswertung der Interviews ermöglicht konkrete Rückschlüsse auf die Wirkungen und Einflüsse, die die japanische Comickultur auf deutsche Rezipienten hat bzw. die die Rezipienten daraus konstruieren. Im Folgenden werden sowohl diese qualitativen Ergebnisse als auch die quantitativen Befunde der Umfrage kombiniert (siehe Punkt 4), um eben jene Wirkungen und Einflüsse fundiert darstellen und beschreiben zu können. Von vornherein lassen sich diese aufgrund der Interviewergebnisse in drei Kategorien unterteilen:

Zunächst werden die Einflüsse betrachtet, die durch die Inhalte und Intentionen von Anime und Manga bedingt sind, bevor sich die Analyse einer didaktischen Ebene auf die vermittelten Lernanreize konzentriert. Einen dritten Bereich stellt die soziale

Komponente der japanischen Comickultur mit ihrer großen Internet-Community und Fangemeinde dar.

6.1 Inhaltlich-intentionale Ebene

Dass Anime und Manga der Unterhaltung dienen und für ein kurzweiliges Fernseh- bzw. Leseerlebnis taugen, steht außer Frage. Dass sie jedoch in vielen Fällen weitaus mehr sind und vor allem mehr von den Rezipienten verlangen, hat die Auswertung der Interviews deutlich gemacht.

Dieses „Mehr“, das zahlreiche Fans in Deutschland begeistert, rührt zu großen Teilen von den Inhalten und Intentionen her, die japanische Comics transportieren. Erste Einflüsse lassen sich somit schnell aufzeigen: Wer sich den Anime *Ghost in the Shell* anschaut und sich mit Fragen über den Sinn des Lebens, die Wahrheit der Existenz und die Voraussetzungen für Menschlichkeit konfrontiert sieht, der wird zum Nachdenken gebracht. Und genau in diesem Prozess des Nachdenkens, der in viele unterschiedliche Richtungen führen kann, liegt der Kern des inhaltlich-intentionalen Einflusses von Anime und Manga. Dem Rezipienten wird bewusst ein unfertiges Bild präsentiert, das er selbst auf individuelle Art und Weise zusammenfügen muss.

Neon Genesis Evangelion beispielsweise überlässt dem Zuschauer den größten Teil des Zusammensetzens von Inhalt und Bedeutung, indem die Serie nicht nur unkommentiert biblische Namen und Symbole verwendet, sondern auch in den beiden letzten Episoden eine völlig neue Richtung einschlägt und in die Psyche des Protagonisten eindringt, anstatt die offenen Fragen und Handlungsstränge zu einem Ende zu führen. Wie die Interviewpartner angeben, ist es aber gerade dieser Freiraum für eigene Ansätze und Interpretationen, der den Reiz der Animeserie ausmacht. Für Alek ist es „erfrischend so eine Welt vorgesetzt zu bekommen, bzw. sich dann auch mit viel Freiraum selbst hineindenken zu können. Ist ja nicht verkehrt mal ein bisschen Phantasie zu benutzen. Vielleicht macht auch das einen großen Teil der ganzen Faszination aus“ (Alek, S. 107, Z. 306-309). Auch Kyuibis Reaktion auf *Neon Genesis Evangelion* ist eindeutig: „ich habe, nachdem ich vor langen Jahren nge auf vox gesehen habe, teilweise eine gute stunden im dunklen gesessen und bin meinen gedanken nachgegangen“ (Kyuibi, S. 143, Z. 236f).

Natürlich sind Anreize zum Nachdenken und Freiraum für eigene Auslegungen nichts, was nicht auch viele Realfilme und bisweilen auch andere Comics bieten. Doch die besondere Intensität und das Ausmaß dieser Funktion in Anime und Manga zeichnen diese aus und sind für die befragten Rezipienten elementare Bestandteile japanischer Comics, die sie von anderen Comics klar abgrenzen. So geben neun von zehn Interviewpartnern an, dass neben den Zeichnungen in erster Linie der Anspruch, die Komplexität und die Tiefe der Geschichten ihr Interesse an Anime und Manga begründen. Silencer ist zudem der Meinung, dass der Anspruch japanische Comics selbst von Realfilmen abhebt: „Allgemein gehen animes ganz andere Wege als Hollywood Filme zumindest in Bezug auf Anspruch etc. [...] Vielleicht ‚traut‘ man sich bei Animes Mangas immer etwas mehr als bei hollywood streifen“ (Silencer, S. 195, Z. 227-232). Kyuibi hebt den Freiraum für eigene Überlegungen und Interpretationen hervor und hält fest, „dass es bei anime mehr ‚gestaltungsmöglichkeiten‘ in der story und deren ablauf gibt, bzw. diese mehr ausgenutzt werden“ (Kyuibi, S. 143, Z. 255f).

Die Rezeption eines Anime endet also nicht mit dem Abspann des Films, sondern beginnt an dieser Stelle von Neuem. Das Nachdenken, das viele Plots von den Rezipienten verlangen, hat unterschiedliche Ausprägungen: Neben dem Grübeln über und Ordnen von Inhalten stehen vor allem das Interpretieren und das Beantworten von ungelösten Fragen im Mittelpunkt. Zwei der sechs obigen Anime und Manga geben besonders anschauliche Beispiele für Fragen, mit denen sich die Rezipienten in diesem Zusammenhang konfrontiert sehen. Warum stellt ist ein Cyborg in *Ghost in the Shell* auf der Suche nach der Wahrhaftigkeit seiner Existenz und einer gültigen Grundbedingung für Menschlichkeit? Welche Antworten könnte man darauf überhaupt geben? Und kann man den Sinn des Lebens eigentlich generalisieren? Wie passen riesige Roboter in der Serie *Neon Genesis Evangelion* mit biblischen Namen und Symbolen zusammen? Welche Rolle spielt das Erwachsenwerden der Protagonisten für ein solch bizarres Szenario? Und steuert die Menschheit wirklich, angetrieben durch Gier nach Macht und Vollkommenheit, auf eine Art Apokalypse zu?

Die Beantwortung all solcher Fragen, die diese beiden Anime aufwerfen, obliegt allein den Rezipienten. Und wie die Interviewpartner unmissverständlich hervorheben, ist es gerade diese Wirkung, die japanische Comics so reizvoll macht.

Aufschlüsse über die Art und Weise, auf die der Zuschauer zum Nachdenken gebracht wird, lassen sich ebenfalls den Interviewaussagen entnehmen. Neben der Verknüpfung

zahlreicher Handlungsstränge und der Vielfalt an sich entwickelnden Charakteren sehen die Interviewpartner einen zentralen Aspekt für die Komplexität und die Tiefe der Handlungen vor allem in dem Fehlen der bereits zuvor erwähnten Gut-Böse-Strukturen. Momoko hält diese Deutungsfreiheit ohne vorgegebene Sympathie und Antipathie im Fall von *Neon Genesis Evangelion* für einen wesentlichen Bestandteil des Erfolgs der Serie: „sie sorgt dafür das man sich seine gedanken macht...und ja ich denke wenn alles so einfach wäre wär der anime nicht so ein erfolg geworden und hätte nicht diesen stellenwert“ (Momoko, S. 164, Z. 248-250). Und Kyuibi sieht genau darin ein wichtiges Charakteristikum für japanische Comics im Allgemeinen: „das ist eben ein grund, warum ich comics meistens nicht mag. Anime aber schon. keine realitätsferne schwarzweiss-malerei ohne tiefe [...] Wie sagt Emily so schön: Der Blickwinkel ist eine Frage des eigenen Knicks in der Optik. ich finde übrigens, dass das ein zentraler punkt in ALLEN guten anime ist mit extrem wenigen ausnahmen“ (Kyuibi, S. 145, Z. 304-307). Selbst die auf den ersten Blick nicht sonderlich anspruchsvollen Unterhaltungsserien *Naruto* und *One Piece* machen Gebrauch von flexiblen und relativen Gut-Böse-Konstellationen. So kann stets ein Feind zum Freund werden oder der treueste Begleiter zum erbitterten Widersacher. Durch das Fehlen solch vorgefertigter Strukturen rücken besonders die Motive der verschiedenen Seiten in den Vordergrund. Da den Rezipienten keine Meinungen und Einstellungen aufgedrängt werden, obliegt es allein ihnen, die Beweggründe und Ziele der Figuren auszuwerten und so festzustellen, wer im Recht ist und wer nicht. Besonders deutlich wird dies bei der Betrachtung des Anime *Prinzessin Mononoke* und der Mangaserie *Death Note*. Im ersten Beispiel bleibt eine Einteilung in richtig und falsch bis zum Ende äußerst schwierig, und auch *Death Note* stellt die Rezipienten immer wieder vor eine Neuordnung solcher Zuteilungen. Diese schwere Definition von richtig und falsch, von gut und böse fordert also verstärkt die Beachtung von Motiven und Hintergründen und führt so wiederum zum Nachdenken und Auswerten. Denn, wie TylerDurden zusammenfasst: „Böse sein um des-Böse-seins-Willen gibt es in Anime grundsätzlich nicht“ (TylerDurden, S. 130, Z. 243f).

Die Wirkungen, die durch die Inhalte und Intentionen vieler Anime und Manga entstehen, müssen als aktive Leistungen der Rezipienten gesehen werden. Wie zuvor erwähnt, sind Medienwirkungen keine passiven und generalisierbaren Konstrukte (siehe Punkt 5). Vielmehr entstehen die Wirkungen der inhaltlich-intentionalen Ebene, also

das intensive Auseinandersetzen mit Themen und Inhalten weit über den Film bzw. den Comic hinaus, erst durch die Aktivität der Rezipienten. Japanische Comics stellen durch die Tiefe und Komplexität der Handlungen, die Offenheit der Auslegung und flexible Strukturen ein geeignetes und vielseitiges Feld dar, das gerade durch den großen Raum für eigene Überlegungen und Ansätze die Rezipienten fordert und ihrer Aktivität damit entgegenkommt.

6.2 Didaktische Ebene

Anders als auf der inhaltlich-intentionalen Ebene gestalten sich die didaktischen Wirkungen und Einflüsse vielseitiger. Drei grundlegende Aspekte sind dabei auszumachen und zu analysieren: Die Wertevermittlung durch Anime und Manga, die Selbstreflexion durch Identifikation, sowie die Förderung eines interkulturellen Interesses.

Die Vermittlung von konkreten Werten und Normen findet in den Medien unentwegt und zu großen Teilen unterbewusst statt. Ob in Filmen, Büchern oder in der Zeitung – die Einstellungen und Meinungen zu den unterschiedlichsten Themen machen die Standpunkte und damit auch viele grundlegende Werte schnell deutlich. Ein Sportler, der in einem TV-Spot für finanzielle Unterstützung für die Dritte Welt wirbt, baut auf Werte wie Mitgefühl, Engagement und soziales Bewusstsein. Ein Western, in dem der Verbrecher schließlich besiegt und bestraft wird, bezieht eine klare Stellung zu Recht und Unrecht. Auf diese Weise werden bestimmte gesellschaftliche Werte unterstrichen und verarbeitet.

Dass sich auch Comics und Trickfilme nicht von der Wertevermittlung lösen können, ist somit sehr naheliegend. In der japanischen Comickultur verläuft diese auf zwei Arten, wie an zwei Beispielen aufgezeigt werden soll.

Die humorige Actionserie *One Piece* verfolgt ein recht eindeutiges Konzept: Ruffy und seine Crew halten trotz aller Widrigkeiten und Meinungsverschiedenheiten zusammen. Durch Freundschaft, Teamgeist und Gemeinschaft sind sie selbst allen noch so starken und übermächtigen Gegnern überlegen, die zumeist individuell stärker zu sein scheinen, sich dem Kollektiv jedoch aus Mangel an Verständnis und Gemeinschaftlichkeit geschlagen geben müssen. Vorurteile lässt Kapitän Ruffy nicht zu. Eine Diebin ist ein ebenso wertvolles Mitglied der Crew wie ein verstoßener, sprechender Elch. Und selbst

für die Gegenseite wird Verständnis aufgebracht. Über allem steht jedoch Freundschaft. Die 21-jährige Wingkari sieht darin „ein stakes bündniss was keiner brechen kann [...] man erreicht durch freundschaft seine ziele auch wenn sie unerreichbar und auch schwierig und auch unmöglich erscheinen“ (Wingkari, S. 118, Z. 251-263). Die Serie vermittelt also konkrete Werte, ohne diese jedoch allzu sehr in den Vordergrund zu stellen. Dieser wird eindeutig von der unterhaltsamen, rasanten und unbeschwerten Handlung eingenommen. Dennoch stellen alle Interviewpartner Freundschaft und Zusammenhalt als zentrale Aussagen der Serie heraus und belegen somit die gute und nicht zu unterschätzende Wertevermittlung durch *One Piece*.

Auf eine andere, weitaus intensivere Art und Weise werden in der Serie *Death Note* Bezüge zu Werten und Normen hergestellt. Allein die Haupthandlung stellt gesellschaftliche Grundsätze und Bestimmungen absichtlich in Frage, verkörpert durch die Figur des Light, der sich mit Gedanken über Selbstjustiz, den Wert des Lebens und echte Gerechtigkeit konfrontiert sieht. Benutzt er das Death Note zunächst, um ein junges Mädchen zu retten, entgleitet die ungeheure Macht nach und nach seiner Kontrolle. Er sieht sich selbst als Richter und Gott einer neuen Welt. Doch dies wird nicht erwartungsgemäß einseitig dargestellt. Vielmehr ist der Rezipient zwischen der Richtigkeit von Lights Taten und deren Verurteilung hin- und hergerissen. Dadurch, dass Werte und Normen konkret außer Kraft gesetzt werden, die für den Zuschauer selbstverständlich und allgegenwärtig scheinen, wird dieser zu einer bewussten Neuordnung seiner eigenen Einstellungen angehalten. Genau diese Funktion wird auch von den Interviewpartnern bestätigt. Alek (S. 110, Z. 422f) sieht die Beurteilung von ethischen Grundsätzen als zentralen Punkt der Geschichte, und auch Kyuibi (S. 147, Z. 371-376) und Momoko (S. 165, Z. 278-286) stellen vor allem die Schwierigkeit der Bewertung von Lights Taten heraus.

Wie in Realfilmen, Büchern und anderen Medien haben also auch Anime und Manga die Funktion der Wertevermittlung. Für Comics bzw. Zeichentrick ist jedoch bemerkenswert, dass dies nicht nur auf unterbewusste, zurückhaltende Art und Weise geschieht, sondern auch sehr intensiv durch konkretes Infragestellen von gängigen Werten und Normen.

Eng verbunden mit der Vermittlung von Werten ist ein zweiter didaktischer Aspekt japanischer Comics. Die Form und Struktur der Handlung sowie die Beschaffenheit der Figuren ermöglichen ein hohes Identifikationspotential für die Rezipienten. Die Identifikation selbst findet auf unterschiedliche Art und Weise statt. Eine eher außenstehende, beschreibende Position nehmen einige Rezipienten ein, indem sie eine Situation oder einen Charakter bewusst genauer analysieren und zu dem Entschluss kommen, dass diese bzw. dieser für sie greifbar, nachvollziehbar und interessant ist und sie ein hohes Identifikationspotential in der Situation oder der Figur ausmachen. Der 18-jährige Alek gibt ein solches Beispiel mit Bezug auf die Serie *Death Note*. Am reizvollsten ist für ihn „ohne Frage der Identifikationsanteil. Wer denkt beim lesen nicht darüber nach, was er machen würde, würde ihm ein solches Buch vor die Füße fallen?“ (Alek, S. 108, Z. 353f). Auch die Animeserie *Neon Genesis Evangelion* bietet ein hohes Identifikationspotential, wie ML an der Figur des Shinji darstellt: „Shinji wird immer wieder mit enormen emotionalem Druck konfrontiert. Sein Vater, der Tod von Suzuhara uvm. Seine Reaktionen darauf find ich sehr realistisch, soweit ich das Beurteilen kann. Und wie er es schlussendlich doch noch schafft, zeugt von grosser Charakterstärke [...] Es ist extrem, über Shinji kann ich fast wie über eine reale Person sprechen“ (ML, S. 178, Z. 278-284). Sowohl Alek als auch ML erkennen das Identifikationspotential des jeweiligen Anime bzw. Manga und können dieses auch beschreiben.

Auf eine direktere und emotionalere Art und Weise findet die Identifikation im Falle von HJ statt. Die 20-jährige beschreibt ihren Lieblingscharakter Zorro in der Serie *One Piece* und veranschaulicht dadurch, wie die Identifikation mit einer Figur funktioniert: „Er hat nicht von einer Teufelsfrucht gegessen, sein ganzes Können hat er sich schwer erarbeitet. Sein Motiv, warum er der Beste sein will find ich gut, die Persönlichkeit die er hat find ich auch toll (schläft die ganze Zeit, orientierungslos, streitet sich immer mit Sanji usw.)“ (HJ, S. 121, Z. 94-97). Die Charaktereigenschaften, die die Figur Zorro auszeichnen, überträgt die Rezipientin auf sich selbst und setzt sich so intensiv mit diesen Eigenschaften auseinander. Wingkari beschreibt ihren Lieblingscharakter Sakura aus der Serie *Naruto* auf ähnliche Art und Weise: „sakura ist einfach ein starkes mädle wie hinata die geben mir immer ein wunderbares vorbild [...] also sie geraten immer in ärger und doch geben sie nicht auf sie halten an ihren hoffnungen sehr stark fest auch wenn es immer aussichtslos erscheint“ (Wingkari, S. 114, Z. 110-114). Wingkari stellt vor allem die positiven Charakterzüge der Figur heraus und führt die Identifikation sogar auf eine Vorbildsebene. Sie vermag jedoch auch, ähnlich wie Alek und ML, diese

Funktion von Anime zu verallgemeinern: „das Verhalten und das Gefühl der Figur ist einfach näher beschrieben daher wirken sie sehr menschlich und man kann sich damit einfach identifizieren“ (Wingkari, S. 114, Z. 111, Z. 31f).

Was aber das Thema Identifikation mit einer Situation oder einer Figur in Anime und Manga besonders interessant macht, ist die damit verbundene Selbstreflexion. Diese steht in einem engen Zusammenhang zur Identifikation, beide Prozesse bedingen sich gegenseitig. Der amerikanische Medien- und Kulturwissenschaftler James Lull gibt für dieses Konzept ein anschauliches Beispiel: „Das Mädchen, welches z.B. über das kanadische Rock-Phänomen Alanis Morissette nachdenkt, bezieht damit gleichzeitig zu sich selbst Position“ (Lull 2000, S. 218). Indem sich ein Rezipient, wie oben gesehen, über die Eigenschaften, das Verhalten und die Wesenszüge einer Figur in einem Anime oder Manga Gedanken macht, diese auswertet und beurteilt, setzt er sich automatisch mit sich selbst und mit seinen eigenen Vorstellungen, Denkweisen und Einstellungen auseinander. Das Bewerten einer Figur funktioniert über das Vergleichen und Kontrastieren mit dem eigenen Charakter und den eigenen Wertvorstellungen. Ähnlich verläuft die Selbstreflexion im zuvor dargestellten Fall von Alek, der sich durch die Identifikation mit einer Figur vor allem mit deren Entscheidungen auseinandersetzt und sich so immer wieder die Frage stellt: Wie würde ich in solch einer Situation handeln? Der Medienpädagoge Hans Moser fasst dieses Konzept der Identifikation und Selbstreflexion zusammen, bringt jedoch zusätzlich den Aspekt der Identitätsentwicklung ins Spiel:

„Die Menschen wählen und kombinieren mediale Repräsentationen und andere symbolische kulturelle Formen in ihren alltäglichen Interaktionen. Sie lassen so Bedeutungen zirkulieren und definieren sich selbst in der Übernahme von Stilelementen der Alltagskultur. Die Frisur, der Gang, die spezielle Ausdrucksweise oder die Kleidung eines Rockstars werden von dessen Fans nicht nur ‚gelesen‘, sondern als Stilelemente in das eigene Selbstkonzept integriert“ (Moser 2006, S. 229f).

Anime und Manga sind für viele Kinder und Jugendliche heute ein Bestandteil dieser von Hans Moser erwähnten Alltagskultur. Dadurch, dass japanische Comics durch die zuvor dargestellte Tiefe und Vielfalt der Handlungen und die realistischen Figuren den Rezipienten besonders gute Möglichkeiten der Identifikation bieten, bedingen sie eben jenes Vergleichen und Kontrastieren, die Selbstreflexion, und können so zur Bildung des „Selbstkonzepts“, also zur Identitätsentwicklung des Rezipienten beitragen.

Ein drittes und nicht minder interessantes Element der didaktischen Wirkungsebene japanischer Comics findet sich in der Anregung eines interkulturellen Interesses. Besonders beliebte Themen und Inhalte vieler Anime und Manga sind der Alltag, die Geschichte und die Mythologie Japans, dessen kulturelles Repertoire sehr umfangreich ist und bisweilen starke Gegensätze vereint. Hinzu kommt ein großer und für die einzelnen Werke essentieller Anteil an japanischer bzw. asiatischer Symbolik und Metaphorik. Vor allem westlichen Betrachtern erscheinen diese Elemente häufig sehr exotisch und aufgrund mangelnder Kenntnisse häufig auch unverständlich und befremdlich.

Genau an diesem Punkt kommt eine aus pädagogischer Sicht enorm wichtige Eigenschaft japanischer Comics zum Tragen. Um die behandelte Thematik in Anime gänzlich erschließen und interpretieren zu können, reichen das Wissen und die Zugänge westlicher Kulturkreise in vielen Fällen nicht aus. Um dies dennoch leisten zu können, ist es notwendig, sein vorhandenes Wissen zu erweitern und die Grenzen der eigenen Kultur zu überschreiten. Japanische Comics liefern also Anreize, sich über Neues zu informieren und den eigenen Horizont zu erweitern. Für diese Funktion sieht die RTL2 Redakteurin Andrea Lang vor allem die Vielfalt der behandelten Themen als Auslöser.

„Das Interesse am japanischen Leben ist konkret vorhanden. Ich glaube aber, dass dies wirklich durch die Serien entsteht. [...] Es geht immer um die Erlebnisseite der Themen, nicht um irgendwelche Statistiken. Und so gehen sie eben an die Themen Piraten, Detektive und die Welt der Ninja. Das sind erlebnishafte Welten, und das Interesse führt zu vielen zusätzlichen Informationen“ (Lang, S. 88, Z. 189-200).

Dass dieses Interesse an der japanischen Kultur und die auf diese Weise neu gewonnenen Kenntnisse keine bloßen Randerscheinungen sind, wird vor allem aus den Aussagen der Interviewpartner ersichtlich. Alle zehn Befragten weisen auf ein hohes Interesse an japanischer Kultur, Geschichte, dem Lebensalltag und vielen anderen Aspekten hin. Für HJ besteht sogar ein ganz zentraler Punkt darin, „dass man so vieles über Japan erfährt (z.B. Samurai, Schulsystem, Kultur usw.) [...] Ich interessiere mich generell für Japan, vor allem für die Samurai“ (HJ, S. 119, Z. 23-27). Auch für Alek ist dieses Element in Anime und Manga wichtig:

„Ich fand es von Anfang an sehr interessant beim Lesen etwas in diese fremde Kultur eintauchen zu können. Sei es in geschichtlichen Mangas die alte Tradition, Kampfkunst, Waffen, usw. oder auch in Liebesgeschichten die teilweise andere Herangehensweise und das allgemeine Verhalten in der Gesellschaft. [...] Ich

finde Japan allgemein sehr interessant, deswegen ist es natürlich eine nette "Zugabe", beim Lesen Eindrücke sammeln zu können“ (Alek, S. 109, Z. 390-405).

Dass das Interesse an japanischer Kultur in vielen Fällen unmittelbar mit Anime und Manga zusammenhängt, betonen die Rezipienten ebenfalls. ML gibt an, sich vor seinem Interesse für Manga nie besonders mit der japanischen Kultur auseinandergesetzt zu haben, was sich seitdem grundlegend geändert habe. Dies gilt auch für Lia: „ich kann auf jeden Fall sagen, dass ich ohne Animes nicht zur japanischen Kultur und Musik gekommen wäre“ (Lia, S. 151, Z. 80f).

Doch nicht nur die Tatsache, dass Anime und Manga japanische Kultur vermitteln und ein großes Interesse erzeugen, ist bemerkenswert. Vor allem das Ausmaß dieses Interesses, das deutsche Rezipienten an den Tag legen, ist beachtlich. Mit den Einblicken, die Anime und Manga in die japanische Kultur gewähren, begnügen sich die wenigsten Rezipienten. Vielmehr erstreckt sich ihr Interesse auf ein sehr breites Spektrum, wie ML ausführt: „Die ganzen Tempelrituale zum Beispiel, wo man 3x die Glocke schlägt und sich danach verbeugt / Ich finde auch den Respektkodex äußerst interessant [...] Ich habe mich für eine Arbeit intensiv über die Kunst der Kimonos informiert, auch Ikebana (Blumenkunst) habe ich verfolgt / und natürlich die japanische Kunst, Ukioe Holzschnitte“ (ML, S. 171f, Z. 64-83). Weitere beliebte Themen sind der japanische Schulalltag, die Samurai, Kleidung, Religion und traditionelle Bräuche. Als Informationsquellen dient den Befragten neben den Anime und Manga an sich und entsprechenden Sachbüchern vor allem das Internet.

Ein Bereich der japanischen Kultur, für den sich viele Rezipienten interessieren, soll an dieser Stelle besonders hervorgehoben werden: Die Sprache. Es ist erstaunlich, dass Comics und Trickfilme junge Menschen dazu motivieren, eine fremde Sprache zu lernen, doch genau das ist der Fall für drei der zehn Befragten. Serenity (S. 186, Z. 40-48) besucht Seminare der Universität, während Wingkari (S. 112, Z. 64f) und Kyuibi (S. 141, Z. 189-191) aus Büchern sowie Audio-Sprachlektionen lernen. Selbst falls diese Unternehmungen nicht immer zum erwünschten Ziel führen sollten, so verdeutlichen sie doch die immense Motivation, die bei den Rezipienten durch japanische Comics ausgelöst und in solch positive Richtungen gelenkt werden kann.

Gestützt werden die Ergebnisse der qualitativen Untersuchung durch die im Rahmen dieser Arbeit durchgeführte Erhebung. Zwar enthalten Anime und Manga nicht

ausschließlich japanische Themen und Motive, doch wie die Ergebnisse der Umfrage deutlich zeigen, wird das Thema Japan unter den Rezipienten klar favorisiert. Fast 80 Prozent aller Befragten geben an, von Anime oder Manga schon einmal dazu bewegt worden zu sein, sich in irgendeiner Form über Japan zu informieren. 10,4 Prozent haben sich nicht über Japan, sondern über andere Dinge informiert. Darunter fallen verschiedenste Themen wie Religion, das Mittelalter, unterschiedliche Mythen und historische Begebenheiten.

Nichtsdestotrotz bleibt die japanische Kultur im Mittelpunkt des Interesses. Insgesamt geben 92,4 Prozent der Befragten an, durch Anime oder Manga Eindrücke vom japanischen Leben und der japanischen Kultur gewonnen zu haben. Desweiteren sind sich die Rezipienten dieser Funktion japanischer Comics durchaus bewusst. Für fast 70 Prozent der Befragten ist diese Art der Wissensvermittlung eine wichtige bzw. sehr wichtige Eigenschaft von Anime und Manga. Nur etwas weniger als ein Prozent hingegen empfindet diese als völlig unwichtig.

Das Interesse, das Anime und Manga bei den Rezipienten auslösen, wird also in eine wünschenswerte Richtung gelenkt und verhilft vielen zum Kontakt mit einer neuen, fremden Kultur. „Diejenigen, die von Anime fasziniert sind, sind oft auch erstaunlich motiviert, sich darüber hinaus (zumindest ansatzweise) mit japanischer Kultur und Sprache zu beschäftigen. Dieses Interesse ist angesichts der Schwierigkeiten oft nur vorübergehend, zeigt jedoch, wie viel Motivation freigesetzt wird“ (Vollbrecht 2005, S. 13). Diese Motivation, die Ralf Vollbrecht anspricht, macht japanische Comics zu einer Unterhaltungsform, die sich von ihren westlichen, „herkömmlichen“ Pendanten deutlich abhebt und neuartige Wirkungen der Zeichentrick- und Comicrezeption eröffnet.

6.3 Soziale Ebene

Ein dritter Wirkungsbereich japanischer Comics, der auf den ersten Blick nicht direkt mit den Werken selbst oder der japanischen Kultur verbunden zu sein scheint, besteht in einer sozialen Komponente. Diese wird primär durch eine außerordentlich umfangreiche und vielseitige Fangemeinde bedingt, deren Kommunikation vor allem über das Internet stattfindet (siehe dazu auch 3.2). Diese Community tauscht sich auf den zahlreichen Fanseiten und Foren über Neuigkeiten aus, diskutiert über Themen und Inhalte oder hat einfach nur Vergnügen am gemeinsamen Hobby. Durch die wachsende

Beliebtheit japanischer Comics in Deutschland hat sich auch die Community stetig erweitert, und so ist sie heute zu einer wichtigen und kennzeichnenden Größe geworden, die für die Präsenz und die Entwicklung von Anime und Manga weltweit von großer Bedeutung ist.

Für viele Fans ist die Community jedoch mehr als eine Ansammlung von Animefans. Viele bauen Kontakte auf, die gepflegt werden wollen, bringen eigene Ideen und Projekte ein und entwickeln ein ganz bestimmtes Zugehörigkeitsgefühl. Um die Beschränkung auf das Internet zumindest zu einem Teil aufzuheben, veranstalten einige Verlage und auch Fans selbst *Conventions*, Veranstaltungen, auf denen jeder willkommen ist, der das Interesse für Anime und Manga teilt. Conventions bieten den Fans zahlreiche Unterhaltungsmöglichkeiten, vom Manga-Zeichenworkshop über Autogrammstunden berühmter Zeichner und Autoren bis hin zu *Cosplay* (Kurzform für *Costume Play*), bei dem sich Fans zum Teil äußerst aufwendig als Comiccharaktere verkleiden und bisweilen sogar Rollenspiele vorführen.

Für die Mehrheit der Interviewpartner ist die Community ein wichtiger Bestandteil der japanischen Comickultur in Deutschland. Als Teil dieser Fangemeinde sehen sich jedoch nicht alle Befragten, da sie die Entwicklung differenziert betrachten. Der 18-jährige Alek stellt auf der einen Seite das Positive der Community heraus: „Ich würde mich als Teil davon bezeichnen. Bin in den mittlerweile 7 Jahren im wahrsten Sinne des Wortes fanatisch geworden ^^ Sammele seitdem sehr intensiv Manga und bzgl. Community bin ich in einigen Foren wie Animec unterwegs und hab auch in meinem Freundeskreis einige mit denen ich regelmäßig drüber rede“ (Alek, S. 99, Z. 40-43). Gleichzeitig stellt er auf der anderen Seite auch negative Erfahrungen dar:

„Anfangs hat es noch Spaß gemacht mit Gleichgesinnten über die Lieblingsserien zu sprechen und von Zeit zu Zeit darüber zu diskutieren. Da es aber irgendwann gezwungenermaßen so ist, dass der Gesprächsstoff ausgeht, wurde ich immer weniger aktiv. [...] Deswegen beschränken sich meine derzeitigen Aktivitäten auf freundschaftliche Beziehungen innerhalb der Com, zwischendurch auch mal ein neuer Thread bzw ein Review auf der Homepage. Was zwar schade ist, aber wohl kaum zu vermeiden“ (Alek, S. 99f, Z. 63-72).

Der primär themenbezogene Anteil ist also dem allgemeinen Pflegen von Freundschaften gewichen, die Alek innerhalb der Community geschlossen hat.

Für Kyubi bedeutet die Community in erster Linie „Gedankenaustausch, gegenseitige kreative Anregung, Zusammengehörigkeitsgefühl, Erholung vom Alltag. [...] Ein guter

Teil meiner Freunde kommt aus der Community, und manche habe ich einfach angesteckt“ (Kyuubi, S. 139f, Z. 131-141).

Eine gänzlich andere Einstellung hat TylerDurden, der sich selbst nicht als Teil der Community sieht und vor allem Cosplay verurteilt: „ich kann auch Cosplay nicht riechen.... denn faktisch ist es so, wenn Anime und Manga in den Medien erscheinen, dann meist als Gag am Rande, Conventions werden gezeigt und auch Cosplayer“ (TylerDurden, S. 125, Z. 97-99). Für ihn sind vor allem exzessive Fans ein Grund dafür, dass japanische Comics in Deutschland nach wie vor mit vielen Vorurteilen behaftet sind. Auch Silencer steht der Community kritisch gegenüber, versucht jedoch eine differenzierte Sicht der Dinge zu geben:

„Natürlich kann man die Community als Ganzes auch in kleinere Gruppen aufteilen: Die normalos, die Mangas und Animes einfach zu ihrem Hobby gemacht habe und die ‚Otakus‘/ Fangirls und was weiß ich nicht alles, die ihr Hobby exzessiv ausleben! Ich gehöre wohl noch zu den Normalos, würde mich aber immernoch als Teil der Community bezeichnen“ (Silencer, S. 193, Z. 142-147).

Gerade diese Unterscheidung ist wichtig und verdeutlicht, wie vielfältig die Szene ist. Neben Rezipienten, die sich einfach mit Gleichgesinnten über Anime und Manga austauschen möchten, finden sich auch Menschen, die in der Community weitaus mehr sehen. Ein solches Beispiel gibt die 21-jährige Wingkari durch ihre Beschreibung der Fangemeinde: „alles gleichgesinnte die von der gesellschaft verstoßen wurden aufgrund ihrer sammelleidenschaft“ (Wingkari, S. 113, Z. 71f). Diese Beurteilung beruht in erster Linie auf eigenen Erfahrungen, die Wingkari machen musste: „ich wurde aufgrund weil ich animes mag immer zusammen geschlagen und verstoßen in der schule [...] daher bin ich auch froh das ich das forum germany anime gefunden habe da sind viele gleichgesinnte“ (Wingkari, S. 71, Z. 74-88). Für die 21-jährige ist die Community deutlich mehr als eine nette Ablenkung vom Alltag. Wingkari findet darin Gleichgesinnte, mit denen sie einerseits über ihr Hobby sprechen, andererseits auch die negativen Erfahrungen teilen und verarbeiten kann.

So unterschiedlich die exakte Bedeutung der Community für die einzelnen Interviewpartner ist, so vielseitig sind ihre Aktivitäten innerhalb dieser Fangemeinde. Während sich sechs der Befragten vor allem auf das Lesen und Schreiben von Rezensionen und Interpretationen konzentrieren, Empfehlungen verfassen und sich an

Diskussionen über Anime, Manga oder damit verbundene Themen beteiligen, engagieren sich vier von ihnen noch darüber hinaus. Kyuibi (S. 140, Z. 135-138) und Wingkari (S. 112, Z. 40-43) haben begonnen zu zeichnen und eigene Mangaszenen zu kreieren, und der 45-jährige Momoko (S. 158, Z. 56f) schreibt an einer eigenen Geschichte. Alle drei teilen ihre eigenen Arbeiten mit den anderen Fans in der Community und lassen sich Feedback und Tipps geben. Die Kreativität, die die drei Rezipienten für sich entdeckt haben, findet auf diese Weise Resonanz und Anerkennung, die ohne die Community vielleicht nur schwer zu erreichen wären.

Die 23-jährige Lia besucht darüber hinaus regelmäßig die jährliche Anime- und Manga-Convention *AnimagiC* in Bonn, die größte deutsche Convention ihrer Art. Dieses Ereignis ist für Lia etwas ganz besonderes:

„Einmal im Jahr aus seinem Alltagstrott rauskommen und in eine andere Welt eintreten. [...] Die Showgruppen sind Klasse und seit zwei Jahren besuchen wir auch das Konzert, was geboten wird. Man schlüpft in eine andere Rolle (ohne Cosplay geh ich nicht hin), lacht ein ganzes Wochenende, lernt Leute kennen und vergisst alle Sorgen und Probleme, die zu Hause auf einen warten“ (Lia, S. 151, Z. 89-97).

Anime und Manga verbinden durch die um sie herum entstandene Community Fans und Interessierte in ganz Deutschland. Die Grenzen der virtuellen Kommunikation via Internet werden für diejenigen, die es möchten, zudem ebenfalls durchbrochen, wenn sich Fans ungeachtet ihres Alters, Geschlechts oder ihrer gesellschaftlichen Stellung treffen und durch ein gemeinsames Interesse verbunden sind. Viele finden Freunde in dieser Community oder einfach Menschen, mit denen man sich austauschen und eigene Ideen teilen kann. Wie wichtig dieser soziale, verbindende Aspekt japanischer Comics wirklich ist und in welchem Ausmaß er Fans und Interessenten betrifft, verdeutlichen die Ergebnisse der quantitativen Erhebung.

Die bedeutende Rolle des Internets ist in diesem Zusammenhang bereits mehrfach erwähnt worden. Es dient den Rezipienten als Kommunikations- und Informationsmedium, das mit einfachen Mitteln jedermann Zugang und damit die Möglichkeit, Teil der Community zu werden, verschafft. Und so stellt das Internet, obwohl es nur eine sekundäre Quelle für Anime und Manga ist, für fast die Hälfte aller Umfrageteilnehmer (48 Prozent) das Kontaktmedium erster Wahl dar. Dies ist in so fern bemerkenswert, als dass also fast die Hälfte der Befragten häufiger über Anime oder Manga liest oder diskutiert, als diese direkt zu schauen bzw. zu lesen. Knapp ein Drittel

der Umfrageteilnehmer (29,6 Prozent) hat zudem schon einmal eine Convention besucht und damit unmittelbaren Kontakt zu anderen Fans hergestellt. Von den übrigen 173 Befragten könnten sich immerhin 78,6 Prozent vorstellen, eine solche Veranstaltung in Zukunft zu besuchen, während nur 7,5 Prozent dies gänzlich ablehnen.

Japanische Comics haben in Deutschland eine enorme Fankultur entstehen lassen. In Japan sind deren Auswüchse bisweilen jedoch extrem. Man spricht in diesem Zusammenhang von *Otakismus*. Ein Otaku rückt eine bestimmte Sache, wie zum Beispiel Anime und Manga, in den Mittelpunkt seines Lebens und ist regelrecht besessen davon. Die durchgeführte Umfrage hat versucht, einen Einblick in das Verhalten deutscher Anime und Manga Fans zu gewähren und die Intensität ihrer Leidenschaft zu beleuchten.

Ganze 88 Prozent der Teilnehmer würden sich selbst als Fans japanischer Comics bezeichnen. Dieser Zahl stehen 4 Prozent gegenüber, die sich nicht als solche sehen, während 8 Prozent unentschlossen sind. Dieses Ergebnis ist eindeutig und erwartungsgemäß. Doch das Verhältnis zwischen einem Fan und einem Otaku wird von den Befragten differenziert betrachtet. Von den 197 Rezipienten, die den Begriff Otaku kennen und zu verstehen glauben, geht nur etwas mehr als ein Viertel (26,4 Prozent) so weit, sich als Otaku zu bezeichnen, während die Mehrheit von 54,3 Prozent nicht so weit gehen würde. Die Genauigkeit dieses Ergebnisses kann durch die negative Konnotation, die das Wort Otaku in jedem Fall aufweist, und ein damit zusammenhängendes Vermeiden der Selbststigmatisierung, beeinflusst sein, liefert aber dennoch eine Ahnung von den deutschen Verhältnissen. Die Mehrheit der Befragten sieht sich als Fan japanischer Comics, grenzt sich aber gleichzeitig von der Extremform, dem Otakismus, ab.

Vergleicht man diese Zahlen mit denen der Convention-Besucher, so ergeben sich interessante Parallelen. In beiden Fällen gibt es eine Art „harten Kern“, nämlich etwa ein Viertel, das sich als Otaku bezeichnen würde, und knapp ein Drittel, das bereits Conventions besucht hat. Außerhalb dieses Kerns findet sich die große Mehrheit der Community: Fans, die großes Interesse an japanischer Comickultur haben, und sich durchaus vorstellen könnten, an einer Convention teilzunehmen. Übrig bleibt eine kleine Gruppe von bloßen „Sympathisanten“, die sich nicht als Fans bezeichnen und folglich auch keine Convention besuchen würden. Dieses Ergebnis spiegelt sich auch in

der Einschätzung von Andrea Lang wider: „Viele schauen es, weil es Zeichentrick ist, per se, und mehr nicht. Dann gibt es die, die sich einfach auf Anime festgelegt haben. Und es gibt die richtigen Fans van Anime und den Serien [...], die so sehr in den Serien drin sind und die alles in- und auswendig kennen, besser als wir alle in der Redaktion“ (Lang, S. 145-150).

Die Community hat ein breites Spektrum an Funktionen und Eigenschaften. Sie ist nicht nur förderlich für die Verbreitung und Etablierung japanischer Comics in Deutschland, sondern hat gerade auf die Rezipienten selbst Einflüsse und Wirkungen. So lernt mancher, sich selbst als Teil einer Gruppe zu sehen, sich einzubringen und eigene Ideen und Vorstellungen mit Gleichgesinnten zu teilen. Manch anderer nutzt die Gelegenheit, sein Fantum gemeinsam mit anderen auszuleben, während wieder andere sich von solchen Aktivitäten distanzieren und auf den Informations- und Meinungs Austausch beschränken. Doch alle noch so unterschiedlichen Einstellungen und Verhaltensweisen werden in der Community vereint. Durch diese rezipieren die Fans und Interessenten Anime und Manga nicht nur, sondern nehmen durch ihre Aktivitäten selbst daran teil.

7. Die pädagogischen Qualitäten japanischer Comics

Aus den zahlreichen Einflüsse und Wirkungen von Anime und Manga auf deutsche Rezipienten, die sowohl die quantitative als auch die qualitative Untersuchung hervorgebracht haben, gilt es in einem letzten, schlussfolgernden Arbeitsschritt konkrete pädagogische Qualitäten abzuleiten und diese zusammenzutragen. Erst eine solche Darstellung ermöglicht eine abschließende Bewertung und fundierte Einschätzung des Phänomens der japanischen Comickultur und ihrer Relevanz für medienpädagogische Ansätze.

7.1 Rezipienten an die Macht! – Das Konzept des „Active Reader“

Wie die Analyse der Einflüsse und Wirkungen japanischer Comics deutlich gemacht hat, werden die Rezipienten durch Anime und Manga nicht nur unterhalten, sondern in den meisten Fällen gefordert, eigene Überlegungen, Interpretationen und Recherchen

anzustellen. Auf diese Weise werden sie von passiven „Objekten“ der Medien zu aktiv handelnden Subjekten, für die der Semiologe Daniel Chandler (1995) den Begriff *Active Reader* geprägt hat. Chandlers Überlegungen basieren auf der Herangehensweise der Cultural Studies, Bilder jeglicher Art nicht als abstrakte Zeichen, sondern als Texte, wie das geschriebene Wort, zu betrachten und zu analysieren. Dies wird in neuen Ansätzen der Medienwirkungsforschung aufgenommen, die die Rezipienten nicht als passive „Opfer“ der Medien sehen, die nach dem behavioristischen Reiz-Reaktionsschema lediglich auf die von den Medien vermittelten Reize standardisiert reagieren, sondern die Aktivität und Individualität der Rezipienten zur Grundlage der Wirkungsanalyse machen. Jeder Rezipient schafft aus dem, was vermittelt wird, eine individuelle Bedeutung, die schließlich eine individuelle Wirkung auf ihn ausübt (vgl. Moser 2006, S. 229). Bedeutung und Wirkung sind dabei jedoch keinesfalls willkürlich. Sie werden lediglich durch den kulturellen Hintergrund eines jeden Rezipienten auf unterschiedliche Art und Weise konstruiert.

Japanische Comics kommen eben dieser Postulierung nach Aktivität entgegen, indem sie mehr von ihren Rezipienten verlangen als andere Comics, Trickfilme oder mancher Realfilm. Wer die Serie *Neon Genesis Evangelion* schaut, der ist durch die Verknüpfung der Themen, Symbole und unbeantworteten Fragen dazu angehalten, einzelne Elemente des Anime zu sortieren, zu bewerten und so seine eigenen, individuellen Schlüsse zu ziehen. Und diese sind, wie die Untersuchung gezeigt hat, erwartungsgemäß unterschiedlich und vielseitig.

Ein besonderer Aspekt japanischer Comics, der dem Konzept des Active Reader sehr entgegenkommt, ist das zumeist hohe Maß an *Polysemie*. Angelehnt an das Text- und Zeichenverständnis der Cultural Studies beinhaltet jedes Bild – bzw. jeder Text – eine Vielzahl an Lesarten und somit auch an Interpretationsmöglichkeiten, die ihm Offenheit und Flexibilität verleihen (vgl. ebd., S. 235). Demnach entnimmt ein Rezipient einem Text nicht eine obligatorische Bedeutung, sondern es handelt sich dabei, wie der Soziologe und Kulturwissenschaftler John Fiske feststellt, um einen „Dialog zwischen dem Text und dem sozial situierten Leser“ (Fiske 1987, S. 66).

Wie sowohl die Umfrage als auch die Auswertung der Interviews gezeigt haben, sind es in vielen Fällen gerade die Mehrdeutigkeit und die Tiefe der Handlungen und der Charaktere, die Anime und Manga für die Rezipienten so reizvoll machen. Dies erklärt auch, warum ein Anime oder Manga vom 14-jährigen Schüler bis zum Erwachsenen

beinahe jedermann begeistern kann. Jeder Rezipient findet einen anderen Aspekt oder eine andere Ebene des Inhalts und der Bedeutung, die ihm zuspricht. Das hohe Maß an Polysemie fördert also die Aktivität und gleichzeitig auch die Teilnahme der Rezipienten. Dadurch, dass sie keine fertigen Strukturen und Lösungen präsentiert bekommen liegt es an ihnen selbst zu hinterfragen und zu interpretieren, um als Active Readers Bedeutung und Wirkung zu konstruieren.

7.2 Die Förderung von Medienkompetenz

Dass in einer Gesellschaft, in der Medien aller Art ein fester Bestandteil des Alltags vom Kindesalter an sind, ein konsequenter, bewusster und vor allem kompetenter Umgang mit diesen Medien von immer größerer Bedeutung ist, steht außer Frage. Doch die Fähigkeit, „richtig“ mit den Medienangeboten und –inhalten umgehen zu können, ist keineswegs obligatorisch und trivial. Um diesen Umgang mit den Medien erfassen und beschreiben zu können, entwickelte der Medienpädagoge Dieter Baacke in den 1970er Jahren das Konzept der *Medienkompetenz*.

Auch wenn dieses nicht frei von Kritik und Erneuerungsversuchen ist, so stellt es dennoch wichtige Kernpunkte und Bedingungen für den Umgang mit und das Verständnis von Medien dar, die auch für die in dieser Arbeit behandelten Wirkungen und Einflüsse japanischer Comics verschiedene Ansätze eröffnen. Baacke teilt die Medienkompetenz in vier medienpädagogische Aufgabenfelder. Der Bereich der Medienkritik bezieht sich auf die Fähigkeit einer analytischen, reflexiven und ethischen Auseinandersetzung mit Medien. Medienkunde umfasst eine informative, eine instrumentell-qualifikatorische und eine Vermittlungs-Dimension und konzentriert sich damit auf das Funktionieren des Mediensystems. Der Bereich der Mediennutzung konzentriert sich sowohl auf die Rezeption als auch auf die interaktive Nutzung von Medienangeboten, und unter dem Begriff Mediengestaltung fasst Baacke das innovative und kreative Arbeiten mit Medien zusammen (vgl. Vollbrecht 2001, S. 60f).

Japanische Comics fordern die Rezipienten auf drei dieser vier Ebenen und tragen damit zur Förderung der Medienkompetenz bei. Da um Anime und Manga ein multimediales Netz entstanden ist, durch das unterschiedliche Medien wie Film und Fernsehen, Comics und Bücher und das Internet miteinander verknüpft werden, wird ein

entsprechendes Maß an Medienkunde vorausgesetzt, um überhaupt an den jeweiligen Inhalten teilhaben zu können. Die Rezipienten wissen zum Beispiel genau über die medienüberschreitende Umsetzung eines Manga in einen Anime Bescheid, erkennen Gemeinsamkeiten und Unterschiede und können die Vor- und Nachteile des jeweiligen Mediums beurteilen. Ebenfalls verlangt die multimediale Präsenz japanischer Comics Kenntnisse im Umgang mit sowie eine generelle Informiertheit über die einzelnen Medien.

Auch der Aspekt der Mediennutzung wird durch Anime und Manga beeinflusst. Wieder kommt deren Multimedialität zum Tragen. Wer einen Internetbeitrag zu einem bestimmten Manga sucht, der muss das Internet in dieser Hinsicht richtig benutzen können, um ans Ziel zu gelangen. Neben dieser rezeptiven Nutzung verdeutlicht vor allem die zuvor dargestellte Internetpräsenz den aktiven Charakter der Mediennutzung. Durch das Schreiben von Diskussionsbeiträgen, Rezensionen oder die Teilnahme an Chats wird von den Rezipienten eine gewisse Nutzungskompetenz erwartet bzw. diese ausgebildet.

Der Bereich, der durch japanische Comics am eindringlichsten gefördert wird, ist der der Medienkritik. Analytische Prozesse zeigen sich zum Beispiel dadurch, dass die Rezipienten unterschiedliche Medien vergleichen oder sich Gedanken über die Notwendigkeit von Zensur machen. Die reflexive Dimension wird vor allem durch die Inhalte und Intentionen gefördert, die die Rezipienten zum Denken auffordern und zur Reflexion über eigene Einstellungen und Ansichten animieren. Desweiteren wird durch die Vermittlung konkreter Werte und sozialer Strukturen die ethische Dimension der Medienkritik angesprochen.

Vor allem die Komplexität und die Tiefe der Handlungen und Charaktere auf der einen, und die multimedialen Verknüpfungen auf der anderen Seite verlangen von den Rezipienten japanischer Comics eine intensivere Auseinandersetzung mit den Themen und Inhalten, die zumeist Bezug auf andere Medien herstellt. Auf diese Weise wird auf eine konstruktivistische Art und Weise die Medienkompetenz der Rezipienten gefördert, wie auch Heinz Moser festhält:

„Unter konstruktivistischen Vorzeichen wäre deshalb gerade die Medienkompetenz als ein Bündel von Fähigkeiten zu entwerfen, das die Lernenden im Umgang mit Medien selbst zu entwickeln haben [...]. Denken, Lernen und Wissenserwerb, das bedeutet nicht, Vorgegebenes abzubilden, sondern Eigenes zu gestalten“ (Moser 2006, S. 220).

7.3 Identitätsentwicklung und Sozialisation

Ein gerade aus pädagogischer Sicht wichtiges Element ist die selbstreflektierende und identitätsstiftende Wirkung von Medienereignissen. Dieses Konzept wird vor allem für Kinder und Jugendliche herangezogen, für die die Rezeption eines Filmes immer ein Stück des Kennenlernens der eigenen Identität beinhaltet. Nach Moser kann eine solche Sichtweise „aufzeigen, wie Kinder und Heranwachsende Elemente aus Medien- und Konsumangeboten in ihre eigenen Stilisierungen von Identität einbauen“ (Moser 2006, S. 253). Dieser Prozess setzt also zunächst die Reflexion des eigenen Charakters bzw. eigener Einstellungen und Ansichten des Rezipienten voraus, damit sich dieser „dabei durch Identifikation und Abgrenzung gegenüber Personen und Szenen aus Medienepisoden selbst kennenlernen [kann]“ (ebd., S. 253).

Genau diese Form der Selbstreflexion und die daraus resultierende Identitätsentwicklung konnten in der Analyse der qualitativen Untersuchung zu Anime und Manga festgestellt werden. Durch die Komplexität der Plots, die Vielseitigkeit der Charaktere und interessante Interaktionen entstehen Situationen, die die Rezipienten beurteilen und einordnen müssen, um selbst ihre Meinung zu dem Aufgenommenen zu bilden. Gerade die Vermeidung von vorgegebenen Gut-Böse- und Richtig-Falsch-Strukturen verlangt von den Rezipienten eine intensive Auseinandersetzung mit den Inhalten und erfordert innere Stellungnahmen.

Eine Besonderheit der japanischen Comics kann darin gesehen werden, dass diese Prozesse der Selbstreflexion und Identitätsentwicklung nicht auf Kinder und Jugendliche beschränkt sind. Zwar finden vor allem diese in den zahlreichen Plots über das Erwachsenwerden und soziale Einordnen Möglichkeiten der Identifikation, doch auch Erwachsene werden durch adäquate Problemstellungen und Themen „bedient“. Nicht zuletzt aufgrund dieses Anspruchs liegt das Durchschnittsalter der Anime- und Mangarezipienten in Deutschland laut der durchgeführten Untersuchung mit 20,4 Jahren jenseits des Kindes- und Jugendalters.

Eng verknüpft mit dem Aspekt der Identitätsentwicklung ist die durch Medien bedingte Sozialisation der Rezipienten. Ralf Vollbrecht stellt fest, „dass die Medien neben Familie, Schule und Gleichaltrigengruppen eine weitere Instanz darstellen, die den Sozialisationsprozess entscheidend mitbestimmen. [...] Normen, Werte, Wissensbestände und Verhaltensweisen werden heute auch über die Medien vermittelt“

(Vollbrecht 2001, S. 135). Es ist dabei nicht von Nöten, den Heranwachsenden ausschließlich didaktisch und sozial Wertvolles zu präsentieren. Im Gegenteil – auch die Kontrastierung und die Abgrenzung von bestimmten Medieninhalten sind wichtige Erfahrungen (vgl. Sander/Vollbrecht 1987, S. 130). Anime und Manga bieten den Rezipienten ein breites Spektrum an Inhalten, sowohl gute als auch weniger gute und fragwürdige. Durch das Zurechtfinden in dieser Vielfalt und die Bewertung der vermittelten Werte wird nicht nur, wie oben beschrieben, die eigene Identität der Rezipienten reflexiv entwickelt, sondern gleichzeitig ein sozialer Standpunkt bezogen, der mit diesen Werten einhergeht. Die Verurteilung der Unterdrückung von Schwächeren durch einen Rezipienten, beispielsweise, die in einem beliebigen Film thematisiert wird, und die Sympathie für den Helfer der Schwachen lassen auf klare Standpunkte und Ansichten schließen. Anime und Manga lassen dank des Verzichts auf einfache Klischees und Schwarz-Weiß-Malerei den Rezipienten viel Raum für eigene Zuteilungen und Beurteilungen und liefern so zahlreiche und ansprechende Anreize für Sozialisationsprozesse.

Neben dieser Ebene der Sozialisation ergibt sich jedoch aus der Zugehörigkeit zur Internetcommunity ein weiterer gewichtiger Aspekt der Sozialisation. Die Psychologin Nicola Döring beschreibt die Funktion des Usenets, eines Online-Netzwerks, das wie ein großes Forum betrieben wird und für jedermann zugänglich ist, und stellt die sozialisierenden Effekte heraus:

„Soziale Netzwerke haben zwei wichtige Funktionen: sie üben normative Kontrolle auf das Verhalten des Individuums aus, d.h. sie stellen Sozialisationsinstanzen dar, sanktionieren das Verhalten, sorgen für eine Integration in die Gesellschaft bzw. in lokale Gemeinschaften und beeinflussen die Bildung sozialer Identität. Das Bewusstsein, einer Gruppe oder Gemeinschaft anzugehören, steigert das Selbstwertgefühl und wirkt präventiv gegen Einsamkeitsgefühle. Die zweite wichtige Funktion sozialer Netzwerke besteht darin, dass sie dem Individuum soziale Unterstützung gewähren“ (Döring 1994).

Die Community rund um Anime und Manga interagiert in erster Linie auf Internetseiten und –foren, die dem Usenet sehr ähnlich sind und funktional zu großen Teilen entsprechen. Die Beobachtungen von Nicola Döring lassen sich somit gut auf die Fangemeinde japanischer Comics übertragen und spiegeln ebenfalls die Resultate der Untersuchungen wider. Für die meisten Rezipienten ist das Netzwerk, die Community, ein wichtiger Faktor der japanischen Comickultur, der nicht als bloße Beigabe verstanden werden darf, sondern als ein Grundpfeiler für deren Erfolg und Popularität.

Die Effekte der Community werden besonders durch die Analyse der qualitativen Untersuchung deutlich. Viele Rezipienten sind Teil der Fangemeinde, haben zahlreiche Bekanntschaften gemacht und Freunde gefunden und fühlen sich durch ihre Zugehörigkeit bestätigt und bekräftigt. Sie passen sich den sozialen Strukturen an, die in der Community ebenso wie im generellen sozialen Umfeld herrschen, nehmen aktiv an dieser Form des „Zusammenlebens“ teil und finden einen festen Platz darin.

An dieser Stelle drängt sich jedoch die Frage auf, ob diese Zugehörigkeit zur Community eine Form von Eskapismus darstellen kann. Diese Gefahr besteht durchaus, wie die Auswertung einiger Interviews gezeigt hat, wenn die Teilnahme an der Community einen gleichzeitigen Rückzug aus dem gesellschaftlichen Leben bedeutet. Fühlt sich ein Rezipient innerhalb der Fangemeinde besser verstanden und aufgenommen als in seinem direkten sozialen Umfeld und fokussiert sich in Folge dessen auf diese, kann dieser Prozess durchaus als Eskapismus verstanden werden. Viele Rezipienten betonen jedoch, dass die Community für sie eine soziale Bereicherung darstellt, keinen Ersatz. Die sozialisierende Funktion, die Anime und Manga durch die mit ihnen untrennbar verbundene Community ausüben können, hat somit in erster Linie positive Züge, auch wenn die geschilderten Gefahren nicht außer Acht gelassen werden dürfen.

7.4 Intrinsische Motivation für eigenständiges Lernen

Anime und Manga bringen den Rezipienten die japanische Kultur näher und veranlassen sie, sich über die Filme und Comics hinaus mit den verschiedensten Aspekten dieser „fremden Welt“ zu beschäftigen. Doch auch andere Bereiche gewinnen das Interesse der Rezipienten dank der Themenvielfalt japanischer Comics. So beginnen einige, veranlasst durch einen Anime oder Manga, sich zum Beispiel mit der Französischen Revolution auseinanderzusetzen, während andere ihr Interesse an der japanischen Sprache entdecken. Die gezielte Recherche nach Informationen, sei es über das Internet, die Bibliothek oder andere Einrichtungen, fördert die bereits zuvor beschriebene Medienkompetenz der Rezipienten, genauer gesagt, die Fähigkeit der Mediennutzung.

Was in diesem Zusammenhang jedoch besonders herauszustellen ist, ist das Maß an intrinsischer Motivation, das die Rezipienten gewinnen. Ohne irgendeine extrinsische

Veranlassung oder konkrete Vorgaben beschäftigen sie sich zum Teil intensiv mit einer fremden Kultur, hören japanische Musik, informieren sich über Religion, Traditionen und das Alltagsleben in Japan, lernen bisweilen sogar die Sprache oder unternehmen Reisen, um das Land noch besser kennenzulernen.

Das Bemerkenswerte in diesem Zusammenhang jedoch ist, dass die meisten Rezipienten angeben, erst Anime und Manga hätten sie zu diesem Interesse geführt und für die Motivation gesorgt, sich eigenständig dieses neue Wissen anzueignen. Diese Wirkung ist für Zeichentrick bzw. Comics sicherlich etwas Unerwartetes und Ungewöhnliches, gibt aber einen eindeutigen Hinweis auf die didaktischen Möglichkeiten, die in diesen Medieninhalten stecken.

8. Schlussfolgerungen und Ausblicke

Die japanische Comickultur ist in Deutschland angekommen – und das nicht nur im Nachmittagsprogramm eines TV Senders. Was 1997 mit dem Erfolg von *Sailor Moon* begonnen hat, hat sich um die Jahrtausendwende zu einem festen Bestandteil der deutschen Unterhaltungsbranche für Kinder, Jugendliche und sogar Erwachsene entwickelt. Dabei stellen Anime und Manga gerade für letztgenannte ein Novum dar und überwinden die vermeintliche Unvereinbarkeit von Zeichentrick bzw. Comics und einer erwachsenen Zielgruppe.

Die Entwicklung der japanischen Comickultur in Deutschland hat inzwischen auch das Interesse der Medien und von Teilen der Öffentlichkeit geweckt. Auf Buchmessen breiten sich Manga-Stände aus, kaum eine Spielwarenabteilung verzichtet auf das Angebot entsprechenden Merchandises und auch Medien- und Kulturwissenschaftler befassen sich mit dem Phänomen aus Fernost. Doch gerade die Tatsache, dass Anime und Manga zu einem festen Bestandteil der deutschen Kinder- und Jugendkultur geworden sind, begründet den Bedarf an pädagogischen Einschätzungen und Analysen.

Die Wirkungen und pädagogischen Qualitäten von Anime und Manga, die diese Arbeit aufgezeigt und untersucht hat, bedürfen näherer Betrachtung, da sie für Zeichentrick und Comics alles andere als gewöhnlich sind. Auffallend ist in diesem Zusammenhang, dass sich die Charakteristika, die japanische Comics von ihren „herkömmlichen“ Pendanten abheben, gegenseitig bedingen und erst als Ganzes solche Wirkungen und

Qualitäten entwickeln. Die Grundlage bilden die Tiefe der Handlung, die Vielseitigkeit der Themen und die Komplexität und Authentizität der Figuren. In diesen drei Elementen unterscheiden sich Anime und Manga deutlich von dem, was Heranwachsenden bis dato geboten wurde und lösen so ein Interesse aus, sich näher mit japanischen Comics an sich, aber auch mit den Themen, Inhalten und Aussagen der jeweiligen Filme und Comics zu befassen. Diese Anreize führen viele Rezipienten, wie die Untersuchungen gezeigt haben, zu einer aktiven Auseinandersetzung mit der japanischen Comickultur und dem, was sie umgibt und ausmacht. Dieses entfachte Interesse führt in unterschiedlichste Richtungen, die jedoch unter dem gemeinsamen Nenner „Anime und Manga“ zusammenlaufen.

Von der Zugehörigkeit zu der großen und äußerst vielseitigen Fangemeinde und Internetcommunity, die die Rezipienten nicht nur einander, sondern auch den Inhalten und Aussagen der Filme und Comics näherbringt, über das Kennenlernen einer neuen, fremden Kultur mit all ihren Facetten und Eigenarten, die Kontraste und Vergleiche mit dem bekannten kulturellen Umfeld ermöglicht, bis hin zum eigenen Aktiv-Werden in Form von Teilnahme an Sprach- oder Zeichenkursen und der Kreation eigener Manga und Geschichten, reichen die Auswirkungen und Anreize für deutsche Rezipienten, die mit der japanischen Comickultur einhergehen.

Diese sind aus pädagogischer Sicht durchaus wünschenswert und angebracht, da erst durch die Aktivität der Rezipienten die pädagogischen Qualitäten japanischer Comics zum Tragen kommen. So werden durch das Interpretieren und Vergleichen von Inhalten, die Übertragung auf andere Medien und die ständige Aktivität der Rezipienten verschiedene Aspekte der Medienkompetenz gefördert. Gleichzeitig trägt die intensive Auseinandersetzung mit den Figuren und Inhalten von Anime und Manga, die in entsprechender und geeigneter Form präsentiert werden, zur Identitätsentwicklung der Rezipienten bei und bedingt Sozialisationsprozesse. Letztere werden jedoch insbesondere durch die Zugehörigkeit zur und Teilnahme an der Community gefördert, deren gesellschaftliche Strukturen und soziale Prozesse auf die Rezipienten wirken und sie als Teil dieser Gemeinschaft gleichzeitig fordern und bestärken.

Der Stellenwert, den Anime und Manga heute in Deutschland für zahlreiche Rezipienten haben, eröffnet gerade in Anbetracht der dargestellten Wirkungen und Qualitäten Möglichkeiten zur pädagogischen Nutzung. Die hohe Motivation, die viele

Rezipienten für das Gebiet der japanischen Comickultur aufbringen, gilt es aufzufangen und in wünschenswerte Richtungen zu lenken. Gerade die pädagogische Filmarbeit erhält durch diese Medieninhalte neue Zugangsmöglichkeiten für Kinder, Jugendliche und Erwachsene, und auch in bestimmten Bereichen der Schule ließen sich die positiven Eigenschaften von Anime und Manga sowie ihre Wirkungen für didaktische Zwecke nutzen.

Diesem voran steht jedoch das Entwickeln eines Bewusstseins dafür, dass sich unter der Oberfläche des im nachmittäglichen TV-Programm ausgestrahlten Zeichentrickfilms ein komplexes, vielseitiges und bei weitem nicht kindliches Konstrukt verbirgt, das – keineswegs grundlos – so viele Rezipienten verschiedensten Alters für sich gewinnt und über pädagogische Qualitäten verfügt, die das Bild und das Verständnis von Comics und Zeichentrick neu prägen.

9. Literaturverzeichnis

Anime News Network (2005a): Katsushika Hokusai Exhibition. URL: <http://www.animenewsnetwork.com/news/2005-12-02/katsushika-hokusai-exhibition> (Stand 02.07.2007).

Anime News Network (2005b): 1.72 Million Otaku in Japan. URL: <http://www.animenewsnetwork.com/news/2005-10-10/1.72-million-otaku-in-japan> (Stand 02.07.2007).

Chandler, Daniel (1995): The Active Reader. URL: <http://www.aber.ac.uk/media/Moodles/MC10220/active.html> (Stand 30.09.2007).

Cineastentreff (2005): Animes auf dem Vormarsch. URL: <http://www.cineastentreff.de/forum/kino-news-1018.html> (Stand 30.08.2007).

Dierks, Andreas (2003): Bestseller in den Buchläden. URL: <http://www.comic.de/buchmesse2003/bericht2.html> (Stand 26.09.2007).

Döring, Nicola (1994): Einsam am Computer? Sozialpsychologische Aspekte der Usenet Community. URL: http://www.nicola-doering.de/publications/doering_94.txt (Stand 20.09.2007).

Drazen, Patrick (2003): Anime Explosion! The What? Why? & Wow! of Japanese Animation. Kalifornien: Stone Bridge Press.

Fischer, Gabriele (2006): Manga: Zwischen Aversion und jugendlicher Trendkultur. URL: http://www.borro.de/files/f48532797f8cf318519c50e35c207864/1952/Manga%20_04.2006_fis_.pdf (Stand 14.08.2007).

Fiske, John (1987): Television Culture. London [u.a.]: Routledge.

Glas, Mariano (2006): Anime-Serien bei RTLII ein voller Erfolg. URL: <http://www.pressportal.de/story.htx?nr=897402&search=anime.erfolg> (Stand 09.08.2007).

- Knümann, Bastian (2006): Deutsche Mangabranche boomt weiterhin. URL: <http://www.handelsblatt.com/news/default.aspx?p=204491&t=ft&b=105960> (Stand 26.08.2007).
- Lull, James (2000): Media, Communication, Culture. A Global Approach. New York: Columbia University Press.
- Moser, Heinz (2006): Einführung in die Medienpädagogik. Aufwachsen im Medienzeitalter. 4. Aufl. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Motion Picture Producers Association of Japan (2005): Box Office Leaders. URL: http://www.eiren.org/boxoffice_e/2005.html (Stand 25.09.2007).
- Sander, Uwe/Vollbrecht, Ralf (1987): Kinder und Jugendliche im Medienzeitalter. Opladen: Leske + Budrich.
- Seebeck, Jürgen (2002): Comics und Mangas: west-östliche Unterschiede. URL: <http://www.stern.de/unterhaltung/comic/:ComicFaszinationManga/337889.html?eid=501566> (Stand 18.09.2007).
- Tetzlaff, Juri (2007): Manga-Mania: Yuugi & Co. statt Tim & Struppi. URL: <http://www.mdr.de/leipzig-liest/schwerpunkte/4248964.html> (Stand 12.09.2007).
- Vollbrecht, Ralf (2001): Einführung in die Medienpädagogik. Weinheim [u.a.]: Beltz.
- Vollbrecht, Ralf (2005): Anime: Einführung, Übersicht und pädagogische Einschätzung. In: Anime & Manga: Faszination des Fremden. Hrsg. vom Kinder- und Jugendfilmzentrum in Deutschland. Remscheid [u.a.]: KJF [u.a.], S. 3-14.
- Wikipedia (2007a): Naruto. URL: [http://de.wikipedia.org/wiki/Naruto_\(Manga\)](http://de.wikipedia.org/wiki/Naruto_(Manga)) (Stand 30.09.2007).
- Wikipedia (2007b): One Piece. URL: http://de.wikipedia.org/wiki/One_Piece (Stand 30.09.2007).

Anhang

Inhalt	Seite
A. Interview mit Andrea Lang	83
B. Ergebnisse der Erhebung	91
C. Interviews mit Rezipienten	
C.1 Alek	98
C.2 Wingkari	111
C.3 HJ	119
C.4 ani07 & TylerDurden	123
C.5 Kyuibi	136
C.6 Lia	149
C.7 Momoko	157
C.8 ML	170
C.9 Serenity	184
C.10 Silencer	189

A. Telefoninterview mit Andrea Lang, Leiterin der Redaktion „Kinder und Animation“ beim privaten TV Sender RTL2, geführt am 9. Februar 2007.

5 **Frage: Frau Lang, RTL2 ist heute Marktführer, wenn es um die Ausstrahlung japanischer Serien in Deutschland geht. Wo sehen Sie die Anfänge von Anime im deutschen Fernsehen?**

10 **Lang:** Also es gab Anime Serien oder japanisch produzierte Zeichentrickserien auch schon vor RTL2, und zwar bei Tele5. *Saber Rider* und *Yuki, Die tollen Fußballstars* oder *Mila Superstar* waren bekannte Serien. RTL2 wurde in Folge der Umwandlung von Tele5 ins DSF gestartet und hat in vergleichbarer Weise auf Zeichentrick am Nachmittag gesetzt. Da gab es auch schon – weit vor *Sailor Moon* – jede Menge vereinzelte Serien, die jedoch nicht als Anime im Speziellen wahrgenommen wurden.

15

Sie sprachen gerade *Sailor Moon* an. Wie kam es zu der Ausstrahlung dieser Serie auf RTL2?

20 *Sailor Moon* kam 1997 aus einer Ecke des ZDF und hatte dort keinen Erfolg. Von EM TV kam es dann zu RTL2 mit der Frage „Bei euch laufen doch Mädchen- und Anime-Serien gut, ihr habt ein ganz anderes Set up, also Montag bis Freitag nachmittags. Dann wäre doch tägliche Ausstrahlung möglich.“ So kam *Sailor Moon* zu RTL2.

25 **Ihr Sender legt heute einen klaren Schwerpunkt auf japanische Serien im Nachmittagsprogramm. Wie hat sich diese Dominanz von Anime entwickelt?**

30 RTL2 ist ja quasi der Nachfolger von Tele5 und seit jeher japanisch getrieben. Anime kamen anfangs mit italienischen Programmpaketen zu uns. So wurden US-Serien wie *Alvin und die Chipmunks*, *Popeye*, und *Die Schlümpfe* mit vielen japanischen Serien vermischt. Erst als *Sailor Moon* 1997 ein so durchschlagender Erfolg wurde, hat RTL2 eine Wahrnehmung für diese Art der Serien – für Anime – entwickelt und sich nach deren Eigenschaften gefragt. Dann wurde festgestellt, dass in der Vergangenheit auch die japanischen Serien die Spitzenläufer waren, wie *Mila Superstar* oder *Die tollen Fußballstars*. Das waren immer die stärksten Programme in den Gemischen von Serien.

35 Dann haben wir uns vorgenommen, auf das Ganze konkret zuzugehen, weil es bei den
Kindern so gut ankommt. Im Zuge dessen kamen wir dann zu *Pokemon*, das über
Nintendo kam. Die haben sich den deutschen Markt angeschaut, weil sie ihr Programm
in verschiedenen Ländern ausweiten wollten. Und wegen der Ausstrahlung von Anime
war RTL2 von vornherein der favorisierte Sender für Nintendo. Sie haben gesehen, dass
40 bei uns *Sailor Moon* lief und wir eine ganz andere Seherschaft hatten. So stellte RTL2
das perfekte Set up für *Pokemon* dar.

Wie ging diese Entwicklung weiter?

45 Wir haben gesehen, was *Pokemon* in Amerika ausgelöst hat. Darum wollten wir uns
richtig aufstellen und haben eine Art Block kreiert, bestehend aus *Sailor Moon*,
Pokemon und *Dragonball*, das eine sehr erfolgreiche Serie sein sollte. Das Ganze wurde
„Moon Toon Zone“ genannt, mit *Sailor Moon* als Aushängeschild. Die anderen Serien
waren zu diesem Zeitpunkt ja noch unbekannt. Zu *Sailor Moon* gab es schon CDs und
50 Ähnliches. Es gab sogar eine Band, die „Moon Toons“, die die Titelsongs gesungen hat.
Die „Moon Toon Zone“ war die erste richtige Labelung von japanisch
zusammengestellten Erfolgsserien. Das war 1999.

***Sailor Moon* fällt ja unter das so genannte „Magical Girl“ Genre. Haben Sie
55 damals bewusst vorrangig Mädchen angesprochen?**

Ja, es war eigentlich eher auf Mädchen ausgerichtet. Nicht gewollt, sondern es hat sich
zuerst durch *Mila Superstar* und später durch *Sailor Moon* so ergeben. Es gab eine
richtige Hysterie um *Sailor Moon*, z. B. haben die Mädchen *Sailor Moons* Gestik und
60 Haltung nachgeahmt und konnten jede wichtige Phrase auswendig. Durch *Pokemon* und
Dragonball wurden dann auch Jungen angesprochen. Von da an haben wir uns gezielt
nach Anime umgeschaut. Wir sind nach Japan geflogen, haben Kontakt aufgenommen,
und so wurde es immer mehr. Dann kam *Monster Rancher*, wir haben *Ranma* gekauft
und auch *Detektiv Conan* wurde ein Riesenerfolg, genau wie *One Piece* usw. Die
65 Japaner selbst sind heute verblüfft, welche Serien wir alle im Programm haben. *Yu-Gi-Oh*
war dann ein Quasi-Nachfolger von *Pokemon*, eine Serie, mit der wir 2003 auch
Jugendliche im Alter von 13/14 Jahren erreicht haben. Wir sind dann auch mit dem
Programm ein bisschen älter geworden, weil wir die Kinder im Alter begleitet haben.

70 Heute haben wir hervorragende Teenager-Werte, weil das die sind, die damals mit 7, 8
oder 9 Jahren eingestiegen sind, unsere „alten Kids“ quasi. Aber die heutigen Kinder
gehen nicht mehr so stark darauf ein wie früher.

75 **Könnte das nicht damit zusammenhängen, dass Anime – gerade auch in Japan –
weniger an Kinder adressiert sind als vielmehr an Jugendliche oder sogar junge
Erwachsene?**

Wir haben Serien ausgewählt, um der dicksten Zwiebel der Zielgruppe zu entsprechen.
Das waren zuerst Achtjährige, dann Zehn- bis Zwölfjährige, mittlerweile habe ich sogar
schon 17,2 Jahre als Durchschnittsalter gehört. Wir mussten das Programm schon
80 anpassen. Es gibt traumhafte Kinderserien, die wir nicht senden können, weil die Kinder
dafür nicht mehr so empfänglich sind. Die schauen eher KiKa oder Disney auf
SuperRTL. Wir haben versucht, Mädchen anzusprechen mit *Pretty Cure* und *Wedding
Peach*, doch es hat sich so sehr gewandelt, dass diese Serien für Kinder nicht mehr so
laufen. Es gibt zwar große Fangruppen, die keine Kinder mehr sind, aber aus dieser Zeit
85 kommen. Die kulturelle Beeinflussung hat bei denen geklappt. Heute haben wir einfach
eine andere Generation Kinder, die nicht mehr so auf Anime reagiert.

90 **Aktuelle Zahlen besagen, dass die neuen Animeserien auf RTL2, *Dragonball GT*,
One Piece und *Naruto*, bis zu 63,9 Prozent Marktanteil bei Jungen und Männern
erreichen. Wie erklären Sie sich diese beeindruckenden Zahlen?**

Vor allem männliche Jugendliche werden durch *Dragonball GT* angesprochen. Das sind
genau die Kinder von früher. Aber wenn man sich die Kinderwerte anschaut, sind die
schon schlecht, bei 15, 16, oder 17 Prozent bei den unter 13-jährigen. Da hat zum
95 Beispiel *SpongeBob*, eine wirklich sehr gute, ausgereifte Serie, weit die Nase vorn.
Früher hatten wir mit Anime fast 50 Prozent Marktanteil bei Kindern, die aber jetzt 17
oder 18 Jahre alt sind.

100 **Legt nicht gerade das fortschreitende Alter der Zuschauer die Ausstrahlung von
Anime im Abend- oder Spätprogramm nahe, wie es ja Vox vereinzelt macht?**

Wir wollten *Dragonball GT* um 19 Uhr senden, was früher bei *Dragonball Z* sehr gut geklappt hat, haben es uns aber dann doch nicht getraut. Im Spätprogramm haben wir ein ganz anderes Programmkonzept mit Crime etc. Das würde nicht klappen. Anime
105 bleiben im Nachmittagsprogramm. Dazu kommt eine feste Programmsystematik. Und um die zu sprengen, sind Anime einfach nicht breit bzw. mainstreamartig genug. Wir haben diese Unterschiede zwischen Kindern und Jugendlichen besonders bei Wiederholungen von Serien festgestellt. Kinder sind dafür empfänglich, Jugendliche hingegen überhaupt nicht. Wir wollten zum Beispiel *Dragonball Z* sofort wiederholen
110 und haben direkt nach der letzten Folge wieder die erste ausgestrahlt. Die Werte sind von acht auf vier Prozent runtergerauscht. Wir haben es noch einen Monat laufen lassen und dann abgesetzt.

**Trotz allem nehmen Anime Serien im deutschen Fernsehen stets mehr und mehr
115 zu. Glauben Sie, dass es zu einer Ablösung der herkömmlichen Zeichentrickfilme durch Anime kommt? Oder anders gefragt: Was bieten Anime, was Marvel, DC oder Disney nicht bieten können?**

Die US-Serien sind ja sehr unterschiedlich, mit vielen verrückten Sachen und den
120 ganzen Superhelden. Die japanischen Dinge passen einfach in den Zeitgeist. Alles kann man nicht nehmen. Wir wählen aus, was der Kultur entspricht und hier transportierbar ist. Was wir dann hier haben, hat ein sehr hohes Kultpotential, wie z. B. *Pokemon*, das ja wirklich hübsch aussieht und gut gemacht ist. Dann haben alle Anime sehr komplexe Erzählstrukturen weil sie alle aus dem Comic-Bereich kommen. Es sind ausgearbeitete,
125 wirklich reichhaltige, ausgereifte Serienplots, in der Regel „ongoing“, also in einer Form von Saga, wie z. B. *One Piece*, *Dragonball* oder *Naruto*. Sie haben natürlich einen Suchtfaktor. Man bleibt dran, weil man wissen will, wie es weiter geht. Die Geschichten sind sehr komplex aufgestellt mit sehr vielen Charakteren, viel Tiefgang, und spielen oft auf verschiedenen Ebenen oder in verschiedenen Welten. Meistens gibt
130 es die realistische Ebene und eine jenseitige oder dunkle Ebene. Das spricht ja auch ganz tiefe Emotionen in einem Menschen an. Dann wird das Ganze auch nicht so bierernst genommen, sondern hat viele humorige, selbstironische Aspekte mit sehr viel Augenzwinkern. Vielleicht spricht es auch gerade deshalb die Älteren an und reicht hoch bis ins Teenageralter. Es ist einfach eine eigene Programmfarbe, die existiert. So,
135 wie es Krimis, Western oder Daily Soaps und Sitcoms gibt. Alles hat seine

Existenzberechtigung. Ich glaube nicht, dass Anime Anderes verdrängen. Es gibt ja auch viele Anhänger von Superheldencomics. Dort fehlen mir aber die feinen Töne, die Anime durchaus haben. Emotionalität, Symbolik, Metaphorik. Es ist einfach eine neue Gattung. Ich glaube nicht, dass es zu einer Ablösung durch Anime kommt, da sich auch
140 amerikanische Comics weiterentwickeln, wie z. B. Disney, Warner oder Pixar. Es ist einfach anders.

Warum ziehen so viele Jugendliche dennoch Anime anderen Trickfilmen vor?

145 Viele schauen es, weil es Zeichentrick ist, per se, und mehr nicht. Dann gibt es die, die sich einfach auf Anime festgelegt haben. Und es gibt die richtigen Fans von Anime und den Serien. Wenn man zum Beispiel *Naruto* bei Google eingibt und 50 Millionen Hits bekommt, weiß man, womit man es zu tun hat. Es gibt wirklich viele Fans, die so sehr in den Serien drin sind und alles in- und auswendig kennen, besser als wir alle in der
150 Redaktion. Und so etwas wird durch *Sylvester und Tweety*, *Alvin und die Chipmunks* oder die süßen *Glückbärchis*, die auf ihren Wolken sitzen, nicht bewirkt.

**Sie sprechen die zahlreichen Fans an. Die Fankultur, die sich um Anime entwickelt hat, kann durchaus als einzigartig bezeichnet werden und ist mit nichts aus dem
155 herkömmlichen Comibereich zu vergleichen. Wie kommt es dazu?**

Anime haben schon den Zeitgeist getroffen, und ich glaube, dass gerade RTL2 im Anime-Bereich maßgeblich beteiligt war, auch wenn es dazu mehr oder weniger reaktiv gekommen ist und nicht von vornherein von langer Hand geplant war. Aber dadurch,
160 dass wir uns darauf eingelassen haben – was andere Sender nicht getan haben – hat sich RTL2 ein eigenes Profil in diesem Bereich aufgebaut, was in Kollegenkreisen wirklich häufig Anerkennung findet.

**„Pokito“ ist mittlerweile fester Bestandteil Ihres Nachmittagsprogramms. Es
165 handelt sich dabei ja um ein Magazin, das vor allem das Leben von Kindern und Jugendlichen behandelt. Warum ist gerade das Thema Japan einer der Schwerpunkte?**

Pokito läuft seit 2004. Die Themen sind vielseitig und umfassen alles, was Kinder und

170 Jugendliche interessiert, von Wintersport bis hin zu Mobbing in der Schule. Das umfasst bei Pokito eben auch viele japanische Themen, weil wir in Umfragen gemerkt haben, dass das die Zuschauer besonders interessiert. Was essen die da? Wie wird Weihnachten gefeiert? So etwas interessiert sie einfach.

175 **Kann man denn diese Elemente der japanischen Kultur mit denen von deutschen Kindern und Jugendlichen einfach vereinen?**

Man kann kulturelle Elemente durchaus vereinen. Es greift den Alltag der Kinder und Jugendlichen auf, egal ob es deutsch, japanisch oder amerikanisch ist. Vielmehr stehen 180 dabei die Serien im Vordergrund. Ich glaube, dass es den Kindern egal ist, woher *Yu-Gi-Oh* oder *Pokemon* kommen, sie finden einfach die Serien oder die Charaktere gut. Im Teenageralter kann es jedoch einen gewissen Kult entwickeln als eine Art von Labelung.

185 **Glauben Sie, dass diese Kontakte mit japanischer Kultur und das Interesse daran, das Sie beschrieben haben, Anime zu einem konkreten Medium für die Vermittlung von japanischer Kultur machen?**

Das Interesse am japanischen Leben ist konkret vorhanden. Ich glaube aber, dass dies 190 wirklich durch die Serien entsteht. Die Serie *Shinshan* beispielsweise zeigt das japanische Familienleben und die Gesellschaft. Frauen werden rot, wenn sie mit Männern reden. Jeder ist höflich, immer übertrieben höflich. Viele finden es eben komisch, wie das Leben dargestellt wird, und daraus entsteht eben das Interesse an Japan. Geht *Sailor Moon* mit ihren Freundinnen in die Schule, ergeben sich daraus 195 Fragen über das Schulwesen in Japan. *One Piece* weckt eben Interesse am Piratenleben. Was ist eine Meuterei? Was für Schiffe gab es damals? *Detektiv Conan* führt zu Fragen über den Beruf eines Detektivs. Es geht immer um die Erlebnisseite der Themen, nicht um irgendwelche Statistiken. Und so gehen sie eben an die Themen Piraten, Detektive und die Welt der Ninja. Das sind erlebnishafte Welten, und das Interesse führt zu vielen 200 zusätzlichen Informationen.

Sie haben zuvor die Symbolik und Metaphorik von Anime angesprochen. Kann man als Europäer solche Elemente überhaupt richtig verstehen?

205 Ich glaube nicht, dass jeder die Symbole und japanischen Elemente einfach verstehen kann. Das fällt sogar mir schwer. Dafür muss man sich schon wirklich damit beschäftigen.

Glauben Sie an eine langfristige Etablierung von Anime und Manga in der deutschen Medienlandschaft?

210

Es ist ja schon zu einer Etablierung gekommen. Dieses Fieber, das 1999 bis 2003 eine Hysterie und eine Leidenschaft ausgelöst hat, ist weg. Anime haben sich als Programmfarbe, gleichgestellt zu anderen, einfach etabliert. Die kulturelle Beeinflussung ist bereits passiert, vor allem von 2001 bis 2003. Damals wurde zum
215 Beispiel viel von der Anime Bildästhetik von der Werbung übernommen. MTV hat sich eingeschaltet, die ja jeden Trend aufgreifen, bis hin zur Musik, wo einige Bands in ihren Musikvideos den Anime Look als Clip verwendet haben. Was auch enorm hohen Anteil hat und nicht vergessen werden darf sind die ganzen Computerspiele. Nintendo und Sony haben die Figuren und Geschichten weiterleben lassen in ganz neuen Medien.
220 Anime haben ihren Platz gefunden, der Hype ist abgekühlt, aber es hat eine ganz eigene Existenz geschaffen. Wir werden weiter darauf eingehen und weiter neue Serien ausstrahlen.

Woran erkennen Sie das Ende des Fiebers und das Abebben der Hysterie?

225

Das kann man auch an den Serien merken. Wir dachten, dass *Naruto* ein Quotenhit wird, weil es in Japan bereits Kultstatus hat. Es hat sich aber nicht gemacht. Das Fieber ist nicht mehr da. Es gibt eine Stammseherschaft, die in einer Alterszwiebel zu finden ist. Dazu gehören auch Kinder, die das aufnehmen wie *Donald Duck*. Die Strömung zu
230 Serien, die geschaut werden, weil sie Anime sind, ist vorbei, aber es gibt eine stabile Seherschaft, weshalb Anime immer Teil des Programmprofils bleiben.

Könnten Sie die Alterszwiebel der Stammseherschaft, die Sie schon mehrfach angesprochen haben, beziffern?

235

Die Alterszweifel liegt heute circa bei 12 bis 18 Jahren. Die damals 8-jährigen, die wir begleitet haben, sind heute 16 bis 18 Jahre alt. Vielleicht kann man die Stammseherschaft sogar auf 13 bis 19 Jahre festlegen

B. Ergebnisse der Online-Umfrage, durchgeführt auf der Internetplattform www.befrager.de im Zeitraum vom 10. Februar bis 31. August 2007.

1. Welche Art des japanischen Comics ziehen Sie vor?

	Absolute Häufigkeit	Relative Häufigkeit in %
Ich bevorzuge Anime	65	26,0
Ich bevorzuge Manga	124	49,6
Ich habe keine Vorliebe	61	24,4
Gesamt	250	100

2.1 Gibt es einen Grund für Ihre Bevorzugung von Anime? (Mehrere Antworten möglich, nur zu beantworten, falls bei Frage 1 „Ich bevorzuge Anime“ gewählt wurde)

	Absolute Häufigkeit	Relative Häufigkeit in %
Ich sehe gerne fern	22	33,5
Ich lese nicht gerne	3	4,6
Durch bewegte Bilder und Ton entsteht eine unverzichtbare Atmosphäre	45	69,2
Anime im TV sind leichter zugänglich als Manga	17	26,2
Die Auswahl an Anime im TV und auf DVD ist groß und vielseitig	15	23,1
Meinen Lieblingsanime gibt es nicht als Manga	6	9,2
Comichefte sprechen mich generell nicht an	6	9,2

2.2 Gibt es einen Grund für Ihre Bevorzugung von Manga? (Mehrere Antworten möglich, nur zu beantworten, falls bei Frage 1 „Ich bevorzuge Manga“ gewählt wurde)

	Absolute Häufigkeit	Relative Häufigkeit in %
Ich schaue nicht gerne TV, sondern lese lieber	29	23,4
Manga haben ein ganz besonderes Flair	78	62,9
Manga sind ursprünglicher und traditioneller als Anime	23	18,5
Die Umsetzungen von Manga in Anime gefallen mir oft nicht so gut	47	37,9
Meinen Lieblingsmanga gibt es nicht als Anime	16	12,9
Trickfilme sprechen mich generell nicht an	2	1,6

**3. Durch welche Medien haben Sie regelmäßig Kontakt mit Anime oder Manga?
(Mehrere Antworten möglich)**

	Absolute Häufigkeit	Relative Häufigkeit in %
TV	125	50,0
DVD/Video	112	44,8
Comicheft/Comicbuch	110	44,0
Internet	215	86,0
Video-/Computerspiel	46	18,4
Zeitschriften/Magazine	92	36,8

4. Mit welchem dieser Medien befassen Sie sich in diesem Zusammenhang am Häufigsten bzw. am liebsten?

	Absolute Häufigkeit	Relative Häufigkeit in %
TV	14	5,6
DVD/Video	32	12,8
Comicheft/Comicbuch	59	23,6
Internet	120	48,0
Video-/Computerspiel	8	3,2
Zeitschriften/Magazine	17	6,8
Gesamt	250	100

5. Gibt es Anime oder Manga Genres, die Ihnen besonders gefallen? (Mehrere Antworten möglich)

	Absolute Häufigkeit	Relative Häufigkeit in %
Abenteuer	117	46,8
Science Fiction	59	23,6
Cyberpunk	49	19,6
Action & Martial Arts	86	34,4
Drama	75	30,0
Magical Girl	66	26,4
Mystery	99	39,6
Fantasy	159	63,6
Sport	23	9,2
Horror	88	35,2
Romantik	30	12,0
Comedy	29	11,6
Shonen Ai	21	8,4
Shojo	10	4,0
Erotik/Hentai	37	14,8

6. Haben Sie schon einmal Fanartikel oder Merchandise rund um das Thema Anime oder Manga gekauft?

	Absolute Häufigkeit	Relative Häufigkeit in %
Ja, ich kaufe so etwas häufig	45	18,0
Ja, aber ich kaufe so etwas eher selten	137	54,8
Nein, noch nie	68	27,2
Gesamt	250	100

7. Haben Sie schon einmal eine Anime oder Manga Convention besucht?

	Absolute Häufigkeit	Relative Häufigkeit in %
Ja	74	29,6
Nein	173	69,2
Ich weiß nicht, was das ist	3	1,2
Gesamt	250	100

8. Könnten Sie sich vorstellen, eine solche Convention zu besuchen? (Nur zu beantworten, falls bei Frage 7 „Nein“ gewählt wurde)

	Absolute Häufigkeit	Relative Häufigkeit in %
Ja	136	78,6
Nein	13	7,5
Ich bin unentschlossen	24	13,9
Gesamt	173	100

9. Würden Sie sich als „Fan“ von Anime oder Manga bezeichnen?

	Absolute Häufigkeit	Relative Häufigkeit in %
Ja	220	88,0
Nein	10	4,0
Ich bin unentschlossen	20	8,0
Gesamt	250	100

10. Können Sie etwas mit dem Begriff „Otaku“ anfangen?

	Absolute Häufigkeit	Relative Häufigkeit in %
Ja, ich kenne den Begriff	197	78,8
Ja, aber ich weiß nicht, was er bedeutet	24	9,6
Nein, das Wort habe ich noch nie gehört	29	11,6
Gesamt	250	100

11. Würden Sie sich selbst als „Otaku“ bezeichnen? (Nur zu beantworten, falls bei Frage 10 „Ja, ich kenne den Begriff“ gewählt wurde)

	Absolute Häufigkeit	Relative Häufigkeit in %
Ja	52	26,4
Nein	107	54,3
Ich bin unentschlossen	38	19,3
Gesamt	197	100

12. Anime und Manga haben einen hohen Anteil an Symbolen, Metaphern und Bezügen zur japanischen Kultur. Sind Sie der Meinung, dass man auch als Europäer diese Elemente zweifelsfrei einordnen und verstehen kann?

	Absolute Häufigkeit	Relative Häufigkeit in %
Ja, immer	21	8,4
Ja, aber nicht in jedem Fall	139	55,6
Ja, aber nur wenn man sich darüber informiert	78	31,2
Nein, das ist eher schwierig	12	4,8
Gesamt	250	100

13. Wären Anime und Manga für Sie noch dasselbe, wenn man die Einflüsse und Elemente japanischer Kultur entfernen würde?

	Absolute Häufigkeit	Relative Häufigkeit in %
Ja, das macht keinen Unterschied	21	8,4
Nein, da es wesentliche Bestandteile sind	165	66,0
Ich bin unentschlossen	64	25,6
Gesamt	250	100

14. Würden Sie sagen, dass Sie durch Anime oder Manga konkrete Eindrücke vom japanischen Leben und japanischer Kultur gewonnen haben?

	Absolute Häufigkeit	Relative Häufigkeit in %
Ja, sehr viele	135	54,0
Ja, aber eher wenige	96	38,4
Nein	15	6,0
Ich bin unentschlossen	4	1,6
Gesamt	250	100

15. Wie wichtig ist Ihnen diese Art der Wissensvermittlung? (Nur zu beantworten, falls bei Frage 14 „Ja, sehr viele“ oder „Ja, aber eher wenige“ gewählt wurde)

	Absolute Häufigkeit	Relative Häufigkeit in %
Sehr wichtig	41	17,7
Eher wichtig	119	51,5
Eher unwichtig	49	21,2
Völlig unwichtig	2	0,9
Ich bin unentschlossen	20	8,7
Gesamt	231	100

16. Haben Anime oder Manga Sie schon einmal dazu bewegt, sich in irgendeiner Form über Japan zu informieren?

	Absolute Häufigkeit	Relative Häufigkeit in %
Ja	196	78,4
Nein	28	11,2
Nicht über Japan, aber über andere Dinge	26	10,4
Gesamt	250	100

17. Über welche Dinge haben Sie sich informiert? (Nur zu beantworten, falls bei Frage 16 „Nicht über Japan, aber über andere Dinge“ gewählt wurde)

Gesammelte Antworten der Befragten:

- Über einige technische Dinge, ob die möglich wären.
- Über bestimmte Parallelen zu realen Personen und Vorkommnissen
- Über die Geschichte von Russland
- Über das Death Note Real Movie
- Weitere Manga und Anime Serien, Schuluniformen, Tipps zum Zeichnen

- Die Familie Borgia, Alice im Wunderland (ursprüngliche Form), Mother Goose
- Religionen, Musiker, Hintergrundwissen zu historischen Ereignissen, Romane
- Zum Beispiel über Drogen, Aids usw. Ich habe Confidential Confessions gelesen und wollte einfach mehr davon wissen. Natürlich hatte ich davon auch vorher schon Ahnung, aber ich denke, dass sowas immer wieder Fragen hervorrufen kann
- Verschiedene Mythen
- Germanische Gottheiten
- Mittelalterliche Waffen
- Die Bibel (vor allem Engel) und Geschichte (Ludwig II, Anatolien)
- Cosa Nostra, Katanas, King Arthur
- Waffen
- Zum Beispiel über Ludwig II.
- Ninjakunst und japanische Geschichte
- Hauptsächlich über religiöse Hintergründe
- Musik und Instrumente
- In „Angel Sanctuary“ hat die Autorin sich dazu geäußert, welche Bücher sie inspiriert haben. Ich habe dementsprechend diese Bücher einmal rausgesucht um zu sehen, was die Autorin aus diesen Büchern in ihren Manga hat einfließen lassen. Es ging zu einem großen Teil um die christliche Religion, und als Japaner ist einem diese nahezu fremd. Ich fand es toll, dass sich jemand so stark mit etwas Fremdem auseinandergesetzt hat.
- Hōshin Engi ist nach einer chinesischen Sage geschrieben worden, und die Geschichte hat mich dazu verleitet, mich über die alten, traditionellen Musikinstrumente des alten China zu informieren.
- Französische Revolution
- Über Häuser und Architektur
- Über verschiedene Aspekte von Moral, über die ich auch mit Freunden diskutiert habe. Generell hat das auch mein Interesse an Psychologie gesteigert.

18. Welches Geschlecht haben Sie?

	Absolute Häufigkeit	Relative Häufigkeit in %
Weiblich	163	65,2
Männlich	87	34,8
Gesamt	250	100

19. Wie alt sind Sie?

Mittelwert aus 250 Angaben: 20,4 Jahre

Median aus 250 Angaben: 20 Jahre

20. Wie alt waren Sie, als Sie anfangen sich für Anime oder Manga zu interessieren?

Mittelwert aus 250 Angaben: 13,1 Jahre

Median aus 250 Angaben: 13 Jahre

21. Welche Schulform besuchen Sie?

	Absolute Häufigkeit	Relative Häufigkeit in %
Ich bin kein Schüler	149	59,6
Grundschule	0	0
Hauptschule	3	1,2
Realschule	16	6,4
Gesamtschule	8	3,2
Gymnasium	74	29,6
Gesamt	250	100

Auswertung „nur Schüler“

	Absolute Häufigkeit	Relative Häufigkeit in %
Grundschule	0	0
Hauptschule	3	3,0
Realschule	17	16,8
Gesamtschule	8	7,9
Gymnasium	73	72,3
Gesamt	101	100

22. Was ist Ihr höchster allgemeinbildender Schulabschluss? (Nur zu beantworten, falls bei Frage 21 „Ich bin kein Schüler“ gewählt wurde)

	Absolute Häufigkeit	Relative Häufigkeit in %
Kein Schulabschluss	0	0
Sonder- oder Förderschulabschluss	0	0
Hauptschulabschluss	5	3,4
Realschulabschluss	44	29,5
Fachhochschulreife	21	14,1
Abitur	79	53,0
Gesamt	149	100

C. Interviews mit Rezipienten

C.1 Interview mit Alek, 18 Jahre alt, via Instant-Messaging Software ICQ.

5 30.07.07

[...]

Fangen wir erstmal ein bisschen allgemeiner an. Zuerst zu deiner Person: Wie alt bist du, Geschlecht und welchen Beruf hast du?

Jo freu mich wenn ich dir helfen kann ^^

10 Bin 18 Jahre alt, männlich, und ich gehe derzeit aufs Gymnasium und mache nächstes Jahr Abitur

Ok, danke. Weißt du ungefähr, seit wann du dich für Manga interessierst?

Ja, das kam beides so mit der "Dragon Ball-Welle" hier in Deutschland, also so etwa seit 7 Jahren.

15 **Und was fasziniert dich an Manga? Kannst du das irgendwie ausdrücken? Oder auch: Warum Manga und nicht "herkömmliche" Comics?**

Schon zu Beginn waren Manga irgendwie interessanter als andere Comics für mich, schon allein wegen der Aufmachung. Die Zeichnungen in Schwarz/Weiß sehen meiner Meinung nach einfach besser aus (ähnlich wie bei s/w fotos), die Leserichtung war
20 etwas neues. Dazu kamen dann die Geschichten. Waren eben nach den ganzen amerikanischen Superhelden etwas anderes, die Fähigkeiten, die Kämpfe, das Charakterdesign, dazu die Elemente aus der japanischen Kultur.

Ist dieser Anteil an japanischer Kultur dabei wichtig für dich?

Würde ich schon sagen. Schon allein die Storys über die japanische Geschichte
25 (Samurais, Ninjas, etc), dazu kommen die Schauplätze mit der japanischen Baukunst, sowas schafft halt gleich eine andere Atmosphäre. Ganz zu Schweigen von den Charakteren und deren Kampfkünste, was ja auch meistens asiatischen Ursprungs ist.

Ja, verstehe. Interessieren dich denn auch Manga, die nicht direkt mit Japan verknüpft sind? Zum Beispiel Titel wie die von Studio Ghibli oder z.B. Hellsing?

30 **Oder sollte es schon asiatisch sein?**

Der Aspekt wirkt sich jetzt nicht direkt darauf aus, ob ich die Serie lese oder nicht. Hab in meiner Sammlung auch Geschichten die dem kompletten Gegenteil entsprechen. Monster zB. spielt ja in Deutschland. Ist trotzdem genauso interessant für mich wie

andere Serien, vllt. sogar noch etwas mehr in gewisser Hinsicht, da ich es schon sehr
35 interessant fand wie detailreich der Mangaka gearbeitet hat.

Aha, interessant. Noch ein anderes Thema, bevor wir uns dem einen oder anderen Manga widmen: Anime und Manga haben ja eine enorme Fangemeinde und Community. Würdest du dich als Teil davon bezeichnen? Und wie nimmst du daran teil?

40 Ich würde mich als Teil davon bezeichnen. Bin in den mittlerweile 7 Jahren im wahrsten Sinne des Wortes fanatisch geworden ^^ Sammle seitdem sehr intensiv Manga und bzgl. Community bin ich in einigen Foren wie Animec unterwegs und hab auch in meinem Freundeskreis einige mit denen ich regelmäßig drüber rede.

Ist denn die Community deiner Meinung nach ein wesentliches Merkmal von japanischen Comics? Oder meinst du, dass es auch ohne die Verbreitung im Internet heute so viele Fans weltweit gäbe?

45 Wesentliches Merkmal würde ich nicht sagen. Im Bereich der US-Comics gibt es ja genauso Communities und Conventions. Die Verbreitung im Internet hat meiner Meinung nach eine große Rolle gespielt. International habe ich zB. mitverfolgen können, dass die Anzahl und Größe der Scanlationsgroups wesentlich gestiegen ist. Auch hier sind die Fansiten geradezu aus dem Boden geschossen, angefangen von großen Seiten wie Animexx bis hin zu tausenden Serienspezifischen Fanclubs.

Wenn du dich mit Freunden oder in Foren über Manga unterhältst - was sind die Themen, über die ihr sprecht? Kannst du das einmal kurz erklären?

55 In Foren wie Animec hab ich stets versucht neue Serien die ich gelesen hab vorzustellen und zu empfehlen, bzw. bei schon erstellten Threads meine Meinung zu schreiben bzw. Empfehlungen einzuholen und ggf. neue Serien anzulesen. Genauso im Freundeskreis, wobei es da weniger ausgeprägt ist, weil hier nur die bekannteren Serien wie Naruto oder Dragon Ball gelesen werden.

60 **Du bist ja ganz schön aktiv. Wie wichtig ist dir selbst denn die Community (mit den Möglichkeiten wie Chat, Foren, etc.)? Und könntest du sie mit ein paar Worten charakterisieren?**

Ehrlich gesagt wurde mir die Community mit der Zeit immer unwichtiger. Anfangs hat es noch Spaß gemacht mit Gleichgesinnten über die Lieblingsserien zu sprechen und
65 von Zeit zu Zeit darüber zu diskutieren. Da es aber irgendwann gezwungenermaßen so ist, dass der Gesprächsstoff ausgeht, wurde ich immer weniger aktiv. Das lag zum Teil daran, dass die Leute aus der Com bestimmte neue Serien einfach nicht kannten oder

dass es (zumindest in Deutschland) irgendwann nur unwesentlich wichtige Neuerscheinungen gab. Deswegen beschränken sich meine derzeitigen Aktivitäten auf freundschaftliche Beziehungen innerhalb der Com, zwischendurch auch mal ein neuer Thread bzw ein Review auf der Homepage. Was zwar schade ist, aber wohl kaum zu vermeiden.

Warst du eigentlich schonmal auf einer Convention?

Nein, bisher noch nicht ^^

Hast du denn mal vor, eine zu besuchen, oder eher nicht?

Wollte nur mal auf die Buchmesse nach Leipzig um ein Autogramm abzustauben, aber ansonsten eher nicht.

Verstehe. Danke! Wollen wir dann zu einem Manga kommen? Wir können ja erstmal mit einer anfangen und dann weiterschauen. Worüber würdest du denn gerne reden?

Also reden können wir gern über alle. Anfangen könnten wir mit One Piece?

Ja klar, gerne.

Ok, woran denkst du spontan zuerst, wenn du an One Piece denkst?

An einen äußerst sympathischen Helden mit einem sehr abwechslungsreichen Team, einer gut durchdachten und schlüssigen Geschichte mit viel Spannung, Action und Humor.

Ach und an einen sehr sympathischen Autor ;)

Aha. Kann ich also davon ausgehen, dass Ruffy dein Lieblingscharakter in One Piece ist?

90 Ja.

Was macht Ruffy denn deiner Meinung nach so sympatisch?

Sein lockeres, wenn auch manchmal naives Auftreten. Seine Stärke, seine Eigenschaften als Freund, seine Entschlossenheit.

Ok, das verstehe ich ;-). Du hast die Crew erwähnt. Was, würdest du sagen, zeichnet seine Mannschaft aus?

Jeder hat ein markantes, leicht zu unterscheidendes äußeres Erscheinungsbild. Sehr schön fand ich auch die Ausarbeitung der einzelnen Charaktere, die Rückblicke in deren Lebensgeschichte, ihre verschiedenen Ziele, ihre verschiedenen Fähigkeiten. Jeder trägt mit seinen unterschiedlichen Qualitäten zu einem abwechslungsreichen und in sich starken Team bei.

Gibt es denn keine Spannungen bei so viel Verschiedenheit?

Doch die gibts, Sanji und Zorro mögen sich nicht besonders. Zorro ist der disziplinierte Schwertkämpfer, Sanji der leichtlebige Frauenheld, beide denken sie wären jeweils der Stärkere. Desweiteren trennte sich Lysop mal von der Gruppe, was aber mit Ruffys
105 entscheidung bzgl. des alten Schiffs geschah. Auch bei Nico Robin herrschte im Großteil der Crew anfangs großes Misstrauen. Insgesamt kann man aber sagen das Ruffy als Anführer stets den Zusammenhalt der Gruppe ermöglicht.

Du hast Ruffys Eigenschaften als Freund angesprochen. Kannst du das etwas genauer erklären?

110 Ich finde in der Geschichte kommt sehr stark zur Geltung, dass Ruffy nicht nur Anführer, sondern auch Freund der gesamten Crew ist. Er setzt sich stets für sie ein, riskiert sein Leben und hilft ihnen bei jedem Problem. Darüber hinaus feiern sie oft und gerne, d.h. er ist nicht nur der ständige Lebensretter bzw. Beschützer, sondern jemand dem sie Vertrauen und den sie als Freund schätzen.

115 **Also eine Mischung aus Kumpel und Chef?**

Genau.

Wenn du mal Ruffy und seine Crew mit den anderen Organisationen vergleichst, z.B. den Fischmensch, der Marine oder der Weltregierung, worin liegen da die größten Unterschiede?

120 Bei den Fischmensch (gibt ja einige, aber ich denke mal es geht um Arlongs Gruppe) war er so, dass Arlong der Tyrann war, keinerlei persönliche Beziehung zu seinem Gefolge. Die Marine hat genauso eine gewisse Ordnung aus Offizieren und Matrosen, der stärkere hat auch hier das Sagen. Ebenso die Weltregierung, wo ich jetzt mal die Cypher Pol dazuzähle, die gleichermaßen skrupellos mit Teammitgliedern und
125 Verbündeten umgeht. Ist eben alles ein starker Gegensatz zu Ruffys Gruppe, wo Ruffy zwar Captain ist, jedoch jeder Mitspracherecht hat und eine wesentlich starke Beziehung untereinander herrscht.

Für mich war es interessant, dass die sonst als gemein und böse dargestellten Piraten diesmal die "Gute" Seite bilden.

130 **Sehr schön dargestellt! Ja, die Seiten sind in der Geschichte wirklich getauscht. Eine Frage zu Ruffy habe ich noch: Er ist ja ein schräger Vogel, aber gibt's bei ihm etwas, das du dir anschauen könntest? Eigenschaften, die du auch gerne für dich beanspruchen würdest?**

Natürlich die oben genannten Eigenschaften wie Entschlossenheit und Stärke. Das
135 Element der starken Freundschaft und dem Vertrauen untereinander ist auch eine der

Eigenschaften, mit denen man sich dann näher befasst und natürlich auch immer wieder etwas davon "mitnimmt".

Ach und die Unbeschwertheit ist wohl auch ein sehr wichtiges Merkmal.

Hat dich One Piece schon einmal dazu bewegt, dich über irgendetwas zu informieren?

Ich hab mal verschiedene Schiffsarten nachgeschlagen und auch einmal über Wikinger, da diese vom Autor als älteste und beeindruckende Piraten des Nordens beschrieben wurden. ^^

Und wie hast du dir die Informationen besorgt?

Es ist meiner Meinung nach auch eher so, dass man selten etwas nachschlägt, da man eh schon viel über solche Dinge durch die Anmerkungen des Autors bzw die Geschichte selbst erfährt.

Wikipedia ^^

In One Piece speziell oder allgemein?

Allgemein eher nur kleinere Sachen wie Fachspezifische Begriffe. Speziell in One Piece beschrieb der Autor z.B. Ruffys Schiff oder die Funktionsweise der Pistolen, was aber nicht gerade Usus ist. In Battle Angel Alita z.B. ist das alles sehr sehr ausführlicher in Fußnoten und Nachworten beschrieben, in Vagabond übernimmt das der Übersetzer. Ist aber wie gesagt eher die Ausnahme.

Verstehe. 2 Fragen hab ich noch zu One Piece:

Was gefällt dir am besten und worauf könntest du auch gerne verzichten?

Am besten gefällt mir das Charakterdesign. Ein Elch in der Crew, Fischmenschen, Bewohner eines Meeres im Himmel, usw.. Verzichten könnte ich gerne auf... hm. ^^

^^ Ich finde One Piece auch sehr sympatisch. Hat wenig Ecken und Kanten, die irgendwie stören

Die Fanarts am Schluss =P Ne, mir fällt grad ehrlich gesagt nichts ein.

Ok, und eine letzte: Du bist ja von der Schule her mit Interpretationen vertraut...

Kannst du einmal versuchen, ganz kurz zusammenzufassen, was die Hauptaussagen von One Piece deiner Meinung nach sind?

Soweit ich den Autor einschätzen kann (auch durch die Beantwortung der Leserbriefe), würde ich sagen, dass der Schwerpunkt auf den oben genannten Zusammenhalt liegt. Egal ob du jetzt ein ausgestoßener Lügner oder ein unbeachteter Elch bist, in Ruffy und der restlichen Crew findest du wohl den idealen Freund. Und das auf Lebenszeit. Darüber hinaus ist sehr auffällig, dass jeder versucht, in seiner Leidenschaft/Fähigkeiten

170 der beste zu werden bzw. das zu erreichen, was ultimativ das höchste Ziel darstellt.
Wohl auch eine Art Ansporn und ein Appell an mehr Entschlossenheit.
Und eventuell auch noch, dass man alles etwas lockerer sehen soll und unbeschwerter
durchs Leben gehen soll.

**Super, das klingt doch sehr gut durchdacht. Danke! Das wäre dann erstmal alles
175 zu One Piece. Wirklich tolle, ausführliche Antworten, damit kann ich eine Menge
anfangen. Hast du noch Zeit und Lust über einen zweiten Manga zu sprechen?**

Kein Problem, hat mir auch Spaß gemacht!

Immer gerne, bin froh dass ich weiterhelfen kann. Mit welchem würdest du fortfahren
wollen?

180 **Wie steht's mit naruto?**

Jo gerne.

Ok, was kommt dir denn bei Naruto spontan in den Sinn?

Ninjas, guter Anfang mit viel potenzial, aber leider etwas schwach im weiteren Verlauf
ausgeführt. Vielseitigkeit bei den Fähigkeiten/Reichen. Netter, passender Zeichenstil.

185 **Was wurde denn deiner Meinung nach nach dem guten Anfang schlechter?**

Ja ok, Anfang ist vllt. etwas übertrieben, die Geschichte hat sich meiner Meinung nach
lange gut gehalten, aber ich hab dann irgendwann die Lust am lesen verloren, da der
Autor (wie viele vor ihm) zu immer komplizierteren Hauptsträngen und vielen
Nebensträngen gewechselt ist, dazu kam eine gewisse Eintönigkeit. Es gab schon
190 schlimmere die sich wieder gefangen haben (HunterXHunter), aber bisher war das bei
Naruto noch nicht der Fall.

**Das kann ich nachvollziehen. Was hat dir denn von dem, was du bisher gelesen
hast, am besten gefallen? Und was wäre entbehrlich?**

Am besten gefallen hat mir der Anfang, die Shinobi Ausbildung, das schließen der
195 ersten Freundschaften und im weiteren Verlauf das Training bei diesem lusternen alten
Ninja (Name ist mir grad entfallen ^^). Entbehrlich wäre in der späteren Geschichte der
Kampf gegen einigen verschiedenen Bösewichten. Der Handlungsstrang um Orochimaru
wurde zunehmend komplizierter. Als Manga, der kapitelweise wöchentlich erscheint, ist
das dann doch etwas fordernd für den Leser, ich bin nach einiger Zeit nicht mehr ganz
200 mitgekommen, musste öfter nochmal nachlesen wie gewisse Sachen zusammenhängen,
bzw welcher Charakter das gleich wieder war, etc.

Dazu kommen häufig Rückblicke, die sich sehr lange ziehen.

Du hast das Schließen der ersten Freundschaften erwähnt. Sind diese ein wichtiger Teil der Story (wie in One Piece)?

205 Schwierig zu vergleichen. Einerseits spielen die Freundschaften in Naruto eine wichtige Rolle, andererseits erscheint mir Naruto eher als Einzelgänger, der sich den anderen beweisen will. Darüber hinaus scheinen die Freundschaften nicht ganz so ausgeprägt. Die Schlüsselperson scheint hier Kakashi zu sein, der zwar auch alle dazu bringt zusammenzuhalten, aber eher als weisender Lehrer, nicht als gleichgestellter Freund.

210 Zwischen Naruto und Sasuke besteht wohl eher auch ein kompliziertes Verhältnis. Es wirkt immer mehr wie ein erzwungenes Freundschaftsverhältnis, hervorgerufen durch die Zusammengehörigkeit bzgl. der verschiedenen Reiche.

Ok, verstehe. Gibt es denn trotzdem einen Charakter, den du besonders magst?

Hm schwierig, aber ich denke mal Gaara.

215 **Und warum Gaara? Was macht den Charakter aus?**

Bei der Entscheidung überwog grad eher das Design. Er besitzt eine schlüssige Hintergrundgeschichte/Vergangenheit und eine gut ausgearbeitete Fähigkeit.

Aha. Könntest du denn versuchen, die Aussagen von Naruto - soweit du es gelesen hast - kurz zusammenzufassen?

220 Bei Naruto glaub ich war es für den Autor wichtig, dass sich die Leser mit der Hauptperson identifizieren können. Naruto war ja eher der unbeliebte Nachbarsjunge, der sich zu einem respektablen Kämpfer gemausert hat. Trotz seinem Schicksalsschlag mit dem Dämonen in ihm blieb er stark, hat sein Ziel stets weiterverfolgt. Eventuell spielt auch Vertrauen eine größere Rolle, da Sasuke ja nicht gerade als der treueste

225 Freund dargestellt wird und auch sonst viel mit Intrigen unter den Reichen und Regierungen gearbeitet wird.

Ok, danke, das klingt doch sehr gut. Naruto spielt ja in einer uns doch sehr fremden Welt. Kannst du die Einflüsse der japanischen Geschichte und Kultur eigentlich immer verstehen? Oder ist dafür Nachforschung nötig?

230 Es gab dazu von Zeit zu Zeit ein Special in der Banzai!, wo einige Begriffe und Traditionen erklärt wurden. Ansonsten glaube ich, dass nicht besonders stark auf Kultur eingegangen wird, auch aus der Geschichte nimmt es eher nur eher Vorlagen für das Design.

Es sind eher Elemente aus japanischer Mythologie, die einem da begegnen.

235 **Hast du dich denn im Zusammenhang mit Naruto über etwas wie Ninja oder Götter weiter informiert?**

Ich glaub ich hab damals mal über Wurfsterne und Wurfmesser nachgeschlagen.

Aha, über die Waffen also. Verstehe. Letzte Frage: Naruto ist ja weltweit ein Riesenerfolg. Auch wenn du es nicht zu deinen Favoriten zählst: Was glaubst du, macht den großen Reiz von Naruto aus? Warum ist es dermaßen beliebt?

Das Alter der Protagonisten, dazu natürlich die Aufmachung mit Ninja-Schule und Alltag. Die verschiedenen Fertigkeiten der Kämpfer, dazu ausgearbeitete Details wie Chakrafluß, Handzeichen, Clans, etc.

Also diese Mischung aus Mythologie und Ninja Sagen

Mit einer großen Prise Kampf.

Und warum glaubst du ist das Alter der Protagonisten für den Erfolg wichtig?

Junge Leser identifizieren sich mit Naruto und seinen Freunden eben schnell weil sie selber etwa deren Alter entsprechen

Ok, super! Vielen Dank für deine wirklich ausführlichen Antworten. Das sollte für's erste reichen. Vielleicht können wir ja morgen oder übermorgen nochmal über Ghost in the Shell oder Death Note oder Evangelion sprechen, wenn du Lust und Zeit hast

Klar, mach ich gerne! Wenn möglich eher Death Note und NGE ^^

[...]

255

31.07.07

[...]

Ok, nehmen wir Neon Genesis Evangelion. Was kommt dir bei Evangelion spontan in den Sinn? Woran denkst du zuerst und was hat den stärksten Eindruck bei dir hinterlassen?

Bei NGE denk ich spontan an viel Action, Mechas, ein wenig mystisch, und viel Freiraum zur Interpretation.

Was hältst du persönlich von Mechas und dem Genre?

Mechas haben irgendwie eine eigene Ausstrahlung. Sind mir jetzt auch schon in vielen Genres begegnet, nicht nur Sci-Fi Action sondern auch in Fantasy geschichten wie Escaflowne.

Es gab da diese Serie, Candidate for Goddess, das fand ich war ein billiger Abklatsch von Transformers und Gundam.. Mechas sind ein gutes Mittel für eine besondere Atmosphäre, aber man kann nicht die komplette Serie drauf aufbauen.. Und sie geben natürlich immer nettes Merchandise =P

Oh ja, der Spielwarenhändler reibt sich die Hände... ;-)

Hab hier auch nen Gundam stehen, die Dinger machen sich einfach gut im Mangaregal
^^

Du sagtest, NGE sei ein bisschen mystisch. Kannst du darauf mal näher eingehen und erklären, was du damit meinst bzw. was mystisch ist?

275 Der mystische Teil fand ich war beim Anime etwas mehr ausgeprägt. Die vielen Anspielungen auf die Bibel, das Geheimnis um die Herkunft der Engel, usw. Dazu kommt, dass in keiner Folge, keinem Film und keinem Band verraten wird, wie man die ganze Sache jetzt auszulegen hat. Es bleibt da viel Freiraum für den Zuschauer/Leser, 280 sich seine eigenen Gedanken zu machen bzw. sich erstmal von der ganzen Sache faszinieren zu lassen.

Das sind zwei gute Punkte, das Mystische und der Auslegungsfreiraum. Hast du dir mal tiefere Gedanken gemacht, warum das Ganze so bibelbetont ist?

Lilith...Adam...etc?

285 Zum einen denke ich, dass das gut zu diesem apokalyptischen Szenario passt. Ist zwar schon ein wenig paradox, dass gerade Engel versuchen die Erde zu zerstören, aber andererseits auch eine Nette Idee. Die ganzen übernatürlichen Elemente, das größtenteils unbekannte Motiv der Engel, hängt vielleicht alles mit der Unbegründbarkeit Gottes zusammen bzw. wird dieser Aspekt durch die 290 Bibelanspielungen wieder aufgegriffen.

Interessante Theorie. Ich finde auch dass die ganzen biblischen Anspielungen irgendwie einen eigenen Reiz ausmachen. Kamst du denn mit den ganzen Namen wie Lilith usw. sofort zurecht, oder hast du dich genauer über Einzelnes informiert?

295 Ich würde mich nicht gerade als bibelfest bezeichnen, aber ein paar Namen hat man dann doch schonmal gehört.

Informiert habe ich mich selber auch, weil man bei solchen Serien natürlich auch mal lesen will, was andere davon halten bzw. mal ein paar Ideen zur Interpretation einholen.

Irgendetwas konkretes, was du nachgeschaut hast?

300 **...oder etwas, das du jetzt weißt, aber vor dem Manga noch nicht?**

Ja, ein wenig über Lilith/Lilim.

Nochmal zur Auslegungsfreiheit. Das ist ja nicht unbedingt bei jedermann beliebt, wenn man kein handfestes Ende vorgesetzt bekommt. Wie stehst du dazu?

Hätte eigentlich auch gehofft, dass die Autoren ein paar Antworten geben auf die
305 Fragen die sich nach so einer Serie natürlich jeder stellt. Andererseits ist es auch mal
erfrischend so eine Welt vorgesetzt zu bekommen, bzw. sich dann auch mit viel
Freiraum selbst hineindenken zu können. Ist ja nicht verkehrt mal ein bisschen
Phantasie zu benutzen. Vielleicht macht auch das einen großen Teil der ganzen
Faszination aus.

310 **Ja, das kann gut sein. Hast du dich mal mit anderen über mögliche
Interpretationen ausgetauscht?**

Direkt unterhalten noch nicht, aber schonmal ein, zwei Interpretationsansätze
durchgelesen.

315 **Das ist doch auch interessant. Was gefällt dir denn besonders an NGE? Und was
unter Umständen gar nicht?**

Sehr gut gefallen mir die Charaktere Rei und Shinji, das Design der Mechas/Engel, und
das gesamte Szenario. Weglassen könnte man gerne Asuka.

Bohren wir da dochmal weiter nach. ;-) Was stört dich an Asuka?

320 Hehe. Naja, ist schon ein wenig nervig, die kleine. Ne im Ernst, ich finde sie trägt
keinen wesentlichen Teil zu Handlung bei, ist mehr so ein störrisches Anhängsel und
liefert mehr oder weniger nur ein paar Elemente zum sozialen Verhältnis zwischen den
Piloten. Wenn überhaupt.

**Und wie stehts mit Rei und Shinji? Die beiden sind ja schon sehr verschieden, aber
beide gefallen dir. Kannst du beschreiben, was du an ihnen magst?**

325 Shinji ist so die Identifikationsfigur in der Geschichte. Ich persönlich konnte mich leicht
in seine Lage denken, da er wieder ein entsprechendes Alter und Alltagsleben vorwies
bevor er zu EVA kam. Desweiteren gefällt mir die Geschichte um seine ganze Familie,
die Probleme, und wie er langsam versucht seinem Vater näher zu kommen. Bei Rei
macht für mich einen der geheimnisvollen Elemente der Geschichte aus. Man bekommt
330 nur Schritt für Schritt erklärt wie sie ist und warum sie so ist, was sie in ihrer
Vergangenheit geprägt hat. Sind also beides Einzelschicksale die meiner Meinung nach
gut ausgearbeitet wurden.

**Du sprichst die familiären Probleme an. Die ziehen sich durch die Lebensläufe
vieler Charaktere, oder?**

335 Ja das stimmt. Scheint bei allen Komplikationen zu geben, was eventuell auch mit der
gesamten katastrophalen Situation auf der Erde zusammenhängt.

Ok, kannst du nochmal (zum Abschluss) versuchen, die Hauptaussagen von NGE darzustellen? Was sind deiner Meinung nach die Schwerpunkte?

Die Hauptaussagen sind meiner Meinung nach zum einen die (Selbst)zerstörung der Menschen. Durch den Second Impact sind ja die Polkappen geschmolzen, was jetzt vllt. bei uns nicht genauso passieren wird, aber mittlerweile ja in ähnlicher Weise vorhergesagt wird. Als zweiten Schwerpunkt finde ich sind die sozialen Bindungen und Probleme unter den Protagonisten zu nennen. Zuerst zusammengekommen durch einen Ausnahmezustand entwickeln sich dann doch interessante Freundschaften und die familiären Probleme spielen ja wie oben schon gesagt auch eine große Rolle. Die Absicht der Autoren war wohl eine Welt zu erschaffen, die den Leser zum Nachdenken anregt, was das Szenario der Apokalypse oder ähnliches betrifft.

Super, das ist eine tolle Interpretation! Danke! Zum krönenden Abschluss noch Death Note?

Sehr gerne

Ok, was macht deiner Meinung nach den Reiz von Death Note aus? Das besondere an dem Manga?

Diesmal ist es ohne Frage der Identifikationsanteil. Wer denkt beim lesen nicht darüber nach, was er machen würde, würde ihm ein solches Buch vor die Füße fallen? Ist einfach eine sehr "nette" Vorstellung, und was Light aus der ganzen Sache macht ist ja mal mehr als interessant.

Oh ja, da kann ich nur zustimmen. Was geht dir bei Death Note zuerst durch den Kopf?

Todesgötter, Verantwortung, Vertrauen, Scharfsinnigkeit und ein hohes Maß an Qualität bei den Zeichnungen ^^

Und wie stehst du zu der Figur Light? Er entspricht ja nicht ganz dem typischen Helden einer Geschichte...

Ehrlich gesagt ist mir Light äußerst sympathisch. Denkt man ganz zu Beginn noch, dass er als hochintelligenter Schüler wohl verantwortungsvoll damit umgehen wird, wird man schon in der nächsten Szene von ihm überrascht. Ist natürlich manchmal ein wenig zu perfekt dargestellt, wie er handelt, denkt, usw. (das gleiche gilt für L). Aber ich glaube genau das macht das ganze so interessant und spannend.

Interessant. Kannst du dich mit ihm irgendwie identifizieren?

Ich finde man kann seine Vorgehensweise insgesamt recht gut nachvollziehen. Wenn es auch wie gesagt sehr extrem erscheint, was er mit dem Death Note anstellt, kann man,

dadurch dass man seine Gedanken mitverfolgen kann, sich gut in ihn hineinversetzen. Außerdem kommt wohl ein wenig Neid auf bei einem Oberstufenschüler mit dem Buch und nem Todesgott an seiner seite =P

Kennst du dich mit der japanischen Götterwelt und den Shinigami gut aus?

375 Naja, ich hab mich bei dieser Serie wohl am meisten informiert, weil ich das Thema sehr interessant fand. Zudem begegnet der Begriff Shinigami einem beim Mangalesen sehr häufig.

Und weißt du noch wie und worüber du dich in irgendeiner Form informiert hast?

Hab die verschiedenen Begriffe die im Manga auftauchen bei Wikipedia
380 nachgeschlagen.

Ein paar Beispiele?

Angefangen von Shinigami bei Wiki eben durchgeklickt über Links usw ^^
Führt ja ein Artikel zum anderen

Also die japanische Götterwelt und Mythologie?

385 Ja genau

Aha. Wo wir gerade bei dem Thema sind - das hatte ich beim allgemeinen Teil ein bisschen unter den Tisch fallen lassen: Die japanische Kultur ist ja von der westlichen sehr verschieden. Und Anime und Manga transportieren ja diese Kultur. Wie schaffst du es als Leser (und Fan), trotzdem alles zu verstehen?

390 Ich fand es von Anfang an sehr interessant beim Lesen etwas in diese fremde Kultur eintauchen zu können. Sei es in geschichtlichen Mangas die alte Tradition, Kampfkunst, Waffen, usw. oder auch in Liebesgeschichten die teilweise andere Herangehensweise und das allgemeine Verhalten in der Gesellschaft. Probleme beim Verständnis gab es dabei soweit ich weiß keine wesentlichen. Ein Beispiel dabei, was mir jetzt spontan
395 einfällt: Japaner glauben ja, dass wenn sie ohne Grund Niesen müssen, jemand schlecht über sie redet. Erst danach fiel mir auf, wie oft das in den Geschichten vorkommt. Aber ansonsten lässt man das alles einfach auf sich wirken und sich davon faszinieren.

Sehr schön beschrieben! Würdest du sagen, Manga haben dir diese fremde Kultur insgesamt näher gebracht?

400 Ohne Frage! Man wird zwar jetzt nicht ausführlich davon unterrichtet, aber es sind eben immer mal wieder kleine aber signifikante Aspekte und Gegebenheiten, die einem das Leben in Japan bzw. seine Geschichte näher bringen.

Ist das für dich ein wichtiger Aspekt von Manga?

Ich finde Japan allgemein sehr interessant, deswegen ist es natürlich eine nette
405 "Zugabe", beim Lesen Eindrücke sammeln zu können.

Ok, super. Kommen wir nochmal kurz zurück zu Death Note. Was würdest du mit dem Buch machen? Oder anders: kannst du Lights Vorgehen verstehen?

Ein Glück, dass das hier alles anonym ist ^^ Ich kann Lights Vorgehensweise nachvollziehen, im Großen und Ganzen macht er ja nicht viel anders als viele
410 Regierungen heute noch. Natürlich ist es in dem Ausmaß schon etwas fragwürdig, in wie weit das Ganze zu verantworten ist. Und die ganze Geschichte mit einem Menschen, der über andere richtet, ist ethisch natürlich mehr als fragwürdig

Hat dich der Manga mal zum Nachdenken über diese ethischen Grundsätze gebracht? Ob alles, was wir für richtig halten, auch anders gesehen werden kann?

415 Mehr als jeder andere Manga. Ich glaube, so absurd die ganze Geschichte auch erscheinen mag, ist es eine Vorstellung, die sehr zum Nachdenken anregt. Wo die Grenzen bei so etwas liegen, ob man sich dann der Menschheit gegenüber in irgendeiner Weise verpflichtet fühlen würde, usw.

Ja, das ganze ist wirklich faszinierend.

420 **Könntest du zum Abschluss nochmal darstellen, was du als Hauptintention des Manga siehst oder was du davon "mitnimmst"?**

Die Hauptintention liegt hier offensichtlich in der Hinterfragung der ethischen Grundsätze und in gewisser Weise auch in dem Ziel, den Leser zum Nachdenken zu bewegen. Was dabei evtl. ein wenig in den Hintergrund gerät ist das Katz und Maus-
425 Spiel zwischen Light und L, was für mich auch eine große Faszination ausübt in Hinsicht auf Vertrauen, geschicktes Handeln, etc.

Ok, vielen Dank! das sollte reichen ;-)

Ich bin dir wirklich dankbar für deine Hilfe und die vielen, sehr guten Antworten!

Mag Umfragen generell, und besonders zu diesem Thema hat es mir wirklich Spaß
430 gemacht! Hoffe ich konnte dir weiterhelfen und wünsche dir natürlich noch viel Erfolg bei deiner Arbeit!

Also, vielen Dank noch mal!

[...]

C.2 Interview mit Wingkari, 21 Jahre alt, via Instant-Messaging Software ICQ.

09.08.2007

[...]

- 5 **Ok, los geht's. Zuerst mal 3 Fragen zu deiner Person: Wie alt bist du, welches Geschlecht und welchen Beruf hast du?**

also ich bin weiblich 21 jahre alt und auszubildende im Garten Landschaftsbau

Was ist dein höchster Schulabschluss?

realschulabschluss aber ich werde nach der ausbildung mein abi machen

- 10 **Aha. Fachabi oder vollständiges Abi?**

vollständiges abi das brauche ich u biologie zu studieren

Ach so, verstehe. Also bleibst du deinem jetzigen Beruf quasi treu ;-)

ja ungefähr ich werde nur näher in die form der bio rein gehen um alles heraus zufinden was es für welche vorgänge gibt^^

- 15 **Erinnerst du dich, seit wann du dich etwa für anime und Manga interessierst?**

seit ich 10 jahre bin da habe ich angefangen mit Sailor Moon

Also war Sailor Moon quasi der Auslöser?

ja aber auch noch andere animes die heutzutage zum alten eisen gehören und nicht mehr ausgestrahlt werden

- 20 **Mila Superstar?**

ja und da gab es noch kleine prinzessin sahra und tico ein toller freund heidei oder niklaas der junge aus flandern oder nils holgersohn oder gorgie oder cutey huney oder eine kleine familie

Das ist mal ne genaue angabe ;-) Ok, interessierst du dich eher für anime oder für

- 25 **manga?**

für beides aber da die animes heutzutage so teuer sind schau ich sie mir lieber in netz an und mangas hole ich mir gerne habe stolze 200 aber das ist ja noch eine kleine zahl

Für mich eine ganze Menge! Kannst du mal versuchen zu beschreiben, was du an anime und manga besonders magst bzw. warum du dich dafür begeisterst?

- 30 also animes sind es die farben da kommen die schatten und struckturen sehr genau rüber sowie das verhalten und das gefühl der figur ist einfach näher beschrieben daher wirken sie sehr menschlich und man kann sich damit einfach identifizieren mangas wieder rum sind einfach genial gezeich net und sie zeigen auch viele menschliche züge sowie eine wunderbare story lösen das gefühl von einer art freiheit

35 des geistes aus ich finde das die story's ab und zu aus dem leben sind macht da ganze
noch interessanter sowie die story mit anderen details verfeinert wird ausser dem
bekommt man die lust selber seine kreative ader zu entdecken daher sind mangas
einfach genial für mich

Und wie äussert sich deine kreative Ader?

40 In dem ich versuche andere styles vom zeichnen zu probieren und einiges mir
auszudenken für geschichten schreiben oder einfach mal was neues zu machen zum
beispiel andere lieder singen in anderen sprachen also bei mir ist es dann japanisch^^

Wow, toll! Also zeichnest du nicht nur sondern denkst dir richtige Stories aus?

jupp

45 **Und du interessierst dich für japanisch? Nur die Sprache oder auch das Land?**

allgemein alles über japan die kultur die orte und mein traum ist es irgendwann richtig
japanisch zu können und dort hin zufahren um die kultur kennen zu lernen weil viele
animes viele orte in den storys haben wo japans orte gezeichnet wurden die als vorlage
für eine story genutzt wurden

50 **Ist denn dein Japan-Interesse mit deiner Begeisterung für Anime verknüpft?**

genau so ist das als ich animes kennen gelernt hatte habe ich mein interesse an das land
mehr und mehr gewonnen korea kann einpacken^^

;-) Sehr interessant! Und was genau fasziniert dich an Japan?

also allein welche kultur sie beherzigen zum beispiel die traditionellen kleidung oder
55 die uniformen an den schulen damit man die schulen auseinander halten kann oder
wenn man sehr ausserhalb der städte ist leben sie immer noch wie jahrhunderte zurück
versetzt einfach faszinierend

Ok, verstehe. Wie hast du dich denn über Japan informiert? Irgendwelche bestimmten Quellen?

60 hauptsächlich erstmal ins reise büro wollte wissen wieviel es kostet dahin zu kommen
leider sehr teuer und dann habe ich internet genutzt und vorallem dann noch das lexikon
damit ich auch was über die geschichte erfahre^^

Du bist ja richtig aktiv! Und japanisch lernst du auch? Wie denn das?

ich habe mir ein wörterbuch geholt da habe ich festgestellt das es 2 verschiedenen
65 schriftarten gibt sowie sprachen

Und wie hast du das Problem gelöst?

noch gar nicht habe zur zeit leider keine zeit dazu -.-

Ach so. Einen Bereich hab ich noch für den allgemeinen Teil: Die große Fangemeinde und Community zu Anime und Manga. Was fällt dir dazu spontan ein?

70

alles gleichgesinnte die von der gesellschaft verstoßen wurden aufgrund ihrer sammelleidenschaft

Von der Gesellschaft verstoßen?

ja ich wurde aufgrund weil ich animes mag immer zusammen geschlagen und verstoßen in der schule

75

Ehrlich? Solche Dinge hab ich noch gar nicht gehört. Das ist ja schlimm!

ja leider ist das so daher bin ich auch froh das ich das forum germany anime gefunden habe da sind viele gleichgesinnte

Würdest du sagen, dass du Freunde gefunden hast in der Community?

80

ja auf jeden fall

Also kann ich davon ausgehen, dass dir die Community richtig wichtig ist? Was ist denn dein "Anteil" daran? Was machst du so in der Community?

ich gebe meine meinung zu bestimmten themen und ich kann mir da wunderbare empfehlungen holen zu animes und mangas

85

Aha, verstehe. Was glaubst du wie wichtig die Community für Anime und Manga im allgemeinen ist? z.B. für den weltweiten Erfolg?

also da wir hier immer mehr leute kennenlernen ist es eigentlich sehr wichtig weil man über die alten und die neueren reden kann somit wird kein anime je vergessen werden

Ja, interessanter Punkt! Warst du eigentlich schon mal auf einer Convention?

90

leider noch nicht weil das geld stets gefehlt hat
würde ich aber gerne mal

Danke! das wär alles für den allgemeinen Teil. Wollen wir noch über eine Serie oder einen Film sprechen?

Meine Liste umfasste ja: Ghost in the Shell, Prinzessin Mononoke, Neon Genesis Evangelion, Death Note, Naruto und One Piece. Welche magst du denn davon gerne?

95

also naruto ist spitzen klasse aber leider geschnitten in deutschland aber eigentlich sehr sehenswert auch wenn es einen kleinen abklatsch hat von dragonballz

one piece ist sehr interasaant aber auch wie naruto sehr langwirig

100

prinzessin mononoke ist eine giblih produktion daher einfach ein muss ist wudnerbar gemacht auch von der zeichnung und von dem hinteren gedanken der dazu zählt

Neon genesis Evangelion ist einfach ein klassiker den kennt jeder der sich ein bisschen mit anime und mangas auskennt ansonsten gibt es noch andere die wunderbar sind

Ja, das stimmt. Welchen von denen magst du denn am liebsten? Oder womit sollen wir anfangen? Du hast die Wahl

105 ich würde sagen naruto

Ok, gerne.

Also: Woran denkst du zuerst, wenn du an die Serie denkst? Was geht dir spontan durch den Kopf?

110 einfach nur lustig und die liebe die sakura zu sasuke hat und vor allem sakura ist einfach ein starkes mädel wie hinati die geben mir immer ein wunderbares vorbild

In wie fern ein Vorbild? Kannst du das erklären?

also sie geraten immer in ärger und doch geben sie nicht auf sie halten an ihren hoffnungen sehr stark fest auch wenn es immer aussichtslos erscheint geben sie nie auf

115 sie finden immer was um es irgendwie zu lindern

Ok, das ist doch eine interessante Antwort. Wenn du mal beschreiben solltest, worum's in der Story geht, wie würdest du das (kurz) zusammenfassen?

seinem schicksal kann man nicht wegrennen

Oh, das ist ja schon eine richtige Interpretation! Aber umso besser! Hört sich gut an. Kannst du das erklären?

120 jeder der 3 hauptcharaktere hat ein ziel im leben nur erreichen können sie es nur gemeinsam und das müssen sie untereinander klarmachen auch wenn es oft nicht klappt aufgrund von meinungsverschiedenheiten und doch werden sie ihr ziel erreichen

Wow, klingt super! Was hältst du denn von der Welt, in der die Geschichte spielt?

125 **Du kennst dich ja mit Japan aus**

naja ich finde das es hart ist was sie darstellen und ich finde das sie die ninjas somit etwas in den dreck ziehen weil vieles vorhandne ist was eigentlich nicht möglich ist aber zu 10% ist da aufjedenfall ein funken von mythos legenden und sage drin und ich finde das regt die kinder näher an mehr über ninjas zu lernen und zu wissen

130 **Ah, den letzten Punkt finde ich interessant. Wurdest du selbst mal angeregt, dich über irgendetwas davon zu informieren?**

ja wurde ich ich wollte mehr wissen woraus die schwerter bestehen und woher die wurfsterne kommen und wie sie gemacht wurden

Und wie hast du dich informiert?

135 intrnet wieder einmal und galileo war auch sehr folgreich dabei

Ist es dir wichtig, dass Anime solche japanischen Elemente enthalten?

ja sehr sogar weil man dadurch mehr lernt über das land

Ok, danke! Eine Frage hab ich noch zur Serie: Findest du, dass sich die Charaktere irgendwie entwickeln?

140 ja jeder auf seine weise jeder wird erwachsener und reift und wächst über sich hinaus

Kannst du mir dafür ein Beispiel geben?

naruto zum beispiel ist dann ernster und hat seine humor nicht verloren und das beste er hilft anderen den mut zu größeren taten zu wagen oder sakura achtet dann nicht mehr

145 auf ihre schönheit sie gibt alles um jeden aus ihrer gruppe zu retten egal welche opfer es bringen muss und sasuke naja ich würde sagen entwicklung ist nur schwer zu erkennen aber er weis dann langsam was freundschaft ist und das macht ihn viel freundlicher als am anfang von der serie^^

Toll, danke!

kein tehma^^

150 [...]

10.08.07

[...]

Womit möchtest du anfangen?

155 also fangen wir mit mononoke an

Alles klar. Also: Woran denkst du bei Mononoke zuerst? Was kommt dir spontan in den Sinn?

die natur in gefahr

Interessant! In Gefahr? kannst du das etwas erklären?

160 in dem film geht es hauptsächlich darum das der mensch die natur zerstört um seinen willen nach mechanik durchzusetzen aber mononoke die „wolfsgöttin“ will dies verhindern dieser film regt einen schon an darüber nachzudenken wie man mit der natur umgehen sollte und was ihr schadet

Tolle Interpretation!

165 thx

Wie siehst du denn San und Ashitaka? Sie sind ja irgendwie Gegensätze und trotzdem entwickelt sich was zwischen den beiden

ich finde das sie unterschiedlich aufgewachsen sind aber ein und das selbe ziel haben und das verbindet sie stark außerdem zeigt es somit das es egal ist woher man kommt
170 hauptsache man versteht den anderen und man bringt rücksicht auf

Ja, Verstehen und Rücksicht sind wichtige Punkte im Film. Aber die beiden verstehen sich anfangs ja gar nicht. San will ihn ja am liebsten töten. Wie kommt der Sinneswandel zustande?

sie merkt das er das gleiche ziel hat wie sie und das ashitaka nicht zu der industrie zählt
175 außerdem ist san gegenüber von menschen wie ein wolf also sehr vorsichtig und misstrauisch

Stimmt. Gleiches Misstrauen haben die Menschen ja der Natur gegenüber Und warum reiten Ashitaka und San am Ende nicht gemeinsam in den Sonnenuntergang? ;-)

180 einfach weil sie ihren tieren treu ist und das san im wald weiter leben will im gegensatz zu ashitaka er lebt dann in der mine weiter

Was gefällt dir besonders gut an dem Film?

die wölfe^^

Und warum?

185 weil sie wie es im film dargestellt werden die beschützer des waldes sind und daher eine große rolle spielen außerdem sind die wölfe eine art mythos und verkörpern stärke und anmut sowie sind sie auch einfach genial gezeichnet wurden^^

Aha, verstehe. Wer ist eigentlich die gute Seite im Film? Wer handelt richtig? Und gibt's auch das "böse"?

190 also eigentlich böse gibt es nicht wirklich aber aus meiner sicht ist der mensch der böse weil die gute seite also die natur zerstört wird und der mensch nimmt keine rücksicht auf verluste

Ja, das stimmt. Und Neboshi? ist sie nicht die typische "Böse"?

naja eher eine macht hungrige würde ich sagen aber in ihrem herzen ist sie doch gut was
195 man am ende auch sehen kann weil sie einsichtig wird

Alles klar, bestens. Wie steht's eigentlich mit deinem Wissen über die japanische Mythologie? Immerhin ist sie ja ein großer Teil in Mononoke. Kennst du dich damit gut aus und konntest alles im Film verstehen?

also im film konnte ich einiges verstehen aber mit der mythologie kenne ich mich nicht
200 aus

Hat dich denn der Film dazu veranlasst, dich über irgendwas näher zu informieren? Oder irgendein Interesse in dir geweckt?

also interresen eher nicht aber über die waldgeister und den baumhirte hab ich was im internet nachgelesen

205 **Ok. Letzte Frage zum Film: was meinst du begründet den weltweiten Erfolg von Mononoke? Er ist ja immerhin auch hier im Kino gelaufen und ist auch ansonsten äußerst beliebt**

ich vermute die story und das zeichnen und dass es eine giblih produktion ist macht den film sehr erfolgreich weil alles was von giblih kommt ist einfach wunderbar und hat

210 hintergründe

Du bist also auch Ghibli Fan? ^^

jupp

Kannst du mir sagen, was Ghibli deiner Meinung nach so besonders macht?

der zeichenstyle und sie sprechen weltbewegende themen an

215 **Zum Beispiel?**

umwelt probleme oder schutz der natur oder zum beispiel das fliegen also geschichtliches bewegnis

Super, danke! Wollen wir noch kurz One Piece nehmen? Dann wären wir auch durch.

220 jupp oki

Ok. Also: Was kommt dir One Piece spontan ins Gedächtnis?

nami

Nur sie? Und warum gerade sie?

weil sie viel durch das leben durchmachen musste sie wurde adoptiert und hat ihre

225 adoptiv mutter verloren und war nun auf sich allein gestellt

Ist denn Nami dein Lieblingscharakter?

ja

Aus den oben genannten Gründen, schätze ich, oder? Warum gefällt dir das so gut an ihr?

230 ja genau aus den gründen sie muss außerdem lernen freunde zu finden und sie lernt auch wie es ist nicht mehr alleine zu sein

Kannst du dich denn mit ihr identifizieren? Oder sind das Charaktereigenschaften, die du besonders schätzt?

beides würde ich sagen

- 235 **Ok, wunderbar. Was, außer Nami, gefällt dir denn noch an OP?**
 ich würde sagen die einzelnen charaktere sie haben jeder ihre geschichte sind alle auf ihre weise unterschiedlich und besonders und doch haben sie ein ziel
- Wie sieht's denn mit der Verschiedenheit der Charaktere in der Crew aus? Klappt das einigermaßen? Oder gibt's da große Probleme?**
- 240 ab und zu gibt es meinungsunterschiede aber im großen und ganzen ergänzen sie sich immer zunehmend
- Aha, also sind die verschiednen Charaktere eher förderlich als hinderlich?**
 jupp weil sie sich alle weiter entwickeln und sich selbst nie verlieren
- Ah, das klingt gut.**
- 245 **Wie passt denn ein Elch in die Crew? ;-)**
 er ist außergewöhnlich das stimmt schon aber auch niko robin und ruffy sind außergewöhnlich daher passt der elch perfekt hinein außer dem leistet er auch gute dienste also chopper und außerdem lernt er jemanden zu vertrauen und das ist wichtig sowie freundschaft weil feundschaft alles durchsteht
- 250 **Wie siehst du denn Freundschaft in der gesamten Serie?**
 als ein stakes bündniss was keiner brechen kann
- Sehr schön! Kannst du vielleicht in dem Zusammenhang mal Ruffy und seine Crew mit anderen Organisationen vergleichen? Wie der Marina oder den Fischmenschen? Die sind ja auch gut orgenisiert, aber was ist bei ihnen anders?**
- 255 **Und warum, meinst du, haben sie keinen Erfolg?**
 einfach aus dem grund die marine ist mehr auf befehle ausgelegt und die fischmenschen gehorchen nur einem also wie eine art diktatur aber wirklich vertrauen tun sie sich untereinander nicht und kennen die fähigkeiten der einzelnen mitglieder nicht und wissen nicht wem sie was zu trauen könnten
- 260 **Wunderbar erklärt, danke! Glaube das war's schon fast zu OP. Kannst du einmal versuchen, die Hauptaussagen zusammenzufassen?**
 man erreicht durch freundschaft seine ziele auch wenn sie unerreichbar und auch schwierig und auch unmöglich erscheinen
 in zusammen arbeit mit freunden
- 265 **Toll, danke!!!**
 kein thema
- Vielen Dank für deine tolle Hilfe!**
 [...]

C.3 Interview mit HJ, 20 Jahre alt, via Instant-Messaging Software ICQ.

27.07.07

[...]

- 5 **Ok, fangen wir einfach mal an. Wie gesagt, das Ganze ist anonym. Kannst du vorher ein paar Angaben zu deiner Person machen? Alter, Geschlecht, Beruf?**

20 Jahre, weiblich, Finanzbeamtin

Was ist dein höchster Schulabschluss?

Fachhochschulreife

- 10 **Ok, danke. Das sollte zur Person reichen. Seit wann etwa interessierst du dich für Anime und Manga?**

seit September 2004

Das ist mal eine genaue Angabe. Gibt es da ein Schlüsselerlebnis? Oder warum weißt du das so genau?

- 15 In dem Monat ist mein erster Manga gerade erst erschienen

Der erste den du gekauft hast? Und welcher war das?

Virgin Crisis

Interessierst du dich hauptsächlich für Manga oder auch für Anime?

Hauptsächlich für Manga, hab aber auch schon einiges an Anime's gesehen

- 20 **Kannst du mir sagen, was dich an Manga fasziniert? Immerhin war es bis vor 10 Jahren in Deutschland überhaupt nicht üblich, dass Erwachsene Comics lesen (oder Trickfilme schauen)**

Die Zeichnungen, die Story und dass man so vieles über Japan erfährt (z.B. Samurai, Schulsystem, Kultur usw.)

- 25 **Ah, interessant! Kannst du mir etwas genauer sagen, für was du dich von all diesen Dingen interessierst?**

Ich interessiere mich generell für Japan, vor allem für die Samurai.

Und hast du dich auch schon mal außerhalb der Manga darüber informiert?

Ja hab mich schon oft im Internet darüber informiert und auch mal in der Schule ein

- 30 Referat über Samurai gehalten

Ok, sehr interessant. Mal eine andere Frage. Es gibt ja um Anime und Manga eine riesige Fan-Community, vor allem im Internet. Wie steht's mit deiner Teilnahme daran?

ich bin eigentlich nur im Comicforum

35 **In dem ich meinen Post gemacht habe?**

ja

Und was machst du hauptsächlich? Oder worüber sprichst du dort?

Wie mir die einzelnen Manga gefallen haben, was Neues rauskommt, stelle fragen, wie z.B. ob ich mir einen bestimmten Manga wirklich kaufen soll oder lieber nicht usw.

40 **Aha. Wie wichtig, würdest du sagen, ist die Möglichkeit, sich über Manga auszutauschen für dich? Oder anders gefragt: Ist das eine wichtige Eigenschaft von Manga und Anime allgemein?**

Es ist zwar hilfreich, aber nicht unbedingt notwendig.

45 **Hast du Freunde, die sich auch für Manga interessieren? Oder ist das eher ein privates Hobby?**

ein paar interessieren sich auch dafür

Aber es ist nicht so, dass ihr zusammen lest und euch ständig austauscht?

Das mach ich nur mit meiner Schwester

50 **Ok, danke. Das sollte für diesen Bereich genügen. Wollen wir noch kurz über den einen oder anderen Manga sprechen? Kennst du noch die Liste, die ich in meinem Post erwähnte?**

ja

Über welchen würdest du gerne sprechen?

Naruto, One Piece oder beide

55 **Ok, bestens. Fangen wir doch mit Naruto an. Was fällt dir spontan ein, wenn du an den Manga denkst? Was sind die Schwerpunkte in Naruto und worum geht's im Großen und Ganzen?**

Über Ninja´s die in der Ausbildung sind, Freundschaft, Konflikt zwischen Gut und Böse usw

60 **Das klingt doch sehr gut. Gibt es etwas was du besonders an der Serie magst oder etwas, das du gar nicht magst?**

Die Zeichnungen könnten etwas schöner sein. Die Story ist gut, mir gefällt eigentlich alles was mit Samurai oder Ninja´s zu tun hat.

Hast du einen Lieblingscharakter?

65 Kakashi

Und warum gefällt er dir besonders?

Charakter, Aussehen

Charakter? kannst du das näher beschreiben?

wie er mit seinen Schüler umgeht, wie er sich verhält

70 **Ok, danke. Kannst du einmal versuchen, die Hauptaussagen kurz zusammenzufassen?**

ist schwer zu sagen, da der Manga noch nicht abgeschlossen ist

Das stimmt natürlich. Kannst du trotzdem einfach sagen, wie der Manga auf dich wirkt?

75 keine Ahnung. Es geht halt hauptsächlich um das Leben eines Ninja´s und auch um die Rivalität unter Freunden (Naruto und Sasuke)

Hat dich auch Naruto mal dazu bewegt, dich über irgendetwas außerhalb des Manga zu informieren? Oder kannst du sagen, dass du durch Naruto irgendetwas gelernt hast?

80 Durch Naruto hab ich eigentlich nicht, eher bei Kenshin oder Peace Maker Kurogane (falls du das auch kennst).

Ok, super! Das sollte zu Naruto reichen. Wollen wir dann beim nächsten mal über One Piece sprechen?

Ja, gerne!

85 [...]

31.07.07

[...]

90 **Gut, dann also One Piece. Was kommt dir denn da spontan in Erinnerung, wenn du daran denkst?**

Als erstes musste ich an Ruffy denken, obwohl Zorro mein Lieblingscharakter ist (da er mit Schwertern kämpft).

Zorro ist also dein Lieblingscharakter? Warum denn? Was macht ihn so reizvoll?

95 Er hat nicht von einer Teufelsfrucht gegessen, sein ganzes Können hat er sich schwer erarbeitet. Sein Motiv, warum er der Beste sein will find ich gut, die Persönlichkeit die er hat find ich auch toll (schläft die ganze Zeit, orientierungslos, streitet sich immer mit Sanji usw.)

Aha, das ist eine interessante Begründung. Gibt es denn im Gegensatz zu Zorro einen Charakter, den du überhaupt nicht magst?

100 Lysop

Und was stört dich an ihm?

extrem hässlich, dumm, schwach

Was gefällt dir an One Piece am besten und worauf könntest du auch gerne verzichten?

105 Mir gefällt die Idee zu One Piece ziemlich gut (auf so was muss man erst mal kommen), ich wüsste eigentlich nichts von dem ich sagen würde "darauf könnt ich verzichten"

Ok, gut. In unserem ersten Gespräch hast du gesagt, du findest die japanische Kultur in Anime und Manga interessant, vor allem Samurai. Gibt es auch etwas an One Piece, was in diese Richtung geht und dich besonders interessiert?

110 Bei One Piece ist ja so gut wie alles erfunden, daher fällt mir spontan jetzt nichts ein
Das macht ja nichts. Die Crew ist ja ein ziemlich bunt zusammen gewürfelter Haufen. Warum schaffen sie es dennoch, zusammen ihre Ziele zu erreichen? Was meinst du?

Puh, da bin ich total überfragt

115 **Macht aber nichts, dann belassen wir's einfach dabei**

o.k.

[...]

120

125

130

135

C.4 Interview mit ani07, 17 Jahre alt, und TylerDurden, 26 Jahre alt, geführt im Chatraum www.anime-chat-germany.de

02.08.07

5 [...]

D_Werner: Ok, dann fangen wir doch einfach mit den Fragen zur Person an. Wie alt seid ihr, welches Geschlecht und welchen Beruf habt ihr?

Ani07: ich bin 17, weiblich und Schülerin

10 **TylerDurden:** Ich bin 26 Jahre alt, bin männlich und leite eine Hortgruppe im hannoverschen Stadtteil Badenstedt als Erzieher

ani07: *die armen kinder ^^*

TylerDurden: [zu ani07] ich komm Dir gleich da hin! XD

D_Werner: Ok, ani07, was für einen Schulabschluss strebst du an, und Tyler: Was ist dein höchster Schulabschluss?

15 **TylerDurden:** [zu D_Werner] Ich habe meinen Realschulabschluß gemacht und später innerhalb der Ausbildung mein Fachabitur....hätte noch studieren können, aber das wären nochmal vier Jahre ohne Geld und Engpässe bezüglich Anime! XD

ani07: fachoberschulabschluss in richtung wirtschaft un verwaltung

D_Werner: Ok, verstehe

20 **D_Werner: Wisst ihr noch seit wann ihr euch für Anime und Manga interessiert?**

TylerDurden: Ja, seit 1983

ani07: seit ende 2004 glaub ich

TylerDurden: Damals habe ich Biene Maja, Heidi und Sindbad geguckt! ^^

ani07: lol

25 **D_Werner: Und Anime im heutigen Sinne?**

TylerDurden: Ach, ich sehe Heidi, Biene Maja und Sindbad durchaus als Anime im heutigen Sinne noch an.... alles baut ja aufeinander auf und eine Entwicklung ist von der vorigen beeinflusst und geht ganz ursprünglich auf Osamu Tezuka zurück

30 **TylerDurden:** Das Schlüsselerlebnis kam erst 1990 als ich mit Sammeln anfang..."Die Königin der Tausend Jahre" und "miyuki" gaben den Anlass! ^^

D_Werner: [zu ani07] Gab's bei dir eine Art Schlüsselerlebnis? einen ersten Anime oder Manga zum Beispiel?

ani07: nich wirklich, ich hab aber immer anime im tv gekuckt

D_Werner: Bevorzugt ihr Anime oder Manga?

- 35 **ani07:** ich bevorzuge manga
TylerDurden: [zu D_Werner] ich lieber Anime, wobei ich natürlich auch Manga lese
D_Werner: Ok, danke. Könnt ihr mir erklären, was ihr an Anime und Manga so faszinierend findet? Warum japanische Comics und nicht Batman oder Tim und Struppi?
- 40 **TylerDurden:** Ach, als Alternative sind amerikanische Comics oder auch die frankobelgischen was ganz eigenes, aber Anime haben halt eine ganz eigene Kontinuität, die diese nicht haben. Beispiel Cartoons. Kurze abgeschlossene Geschichten
TylerDurden: Aber bei Anime hast du immer einen roten Faden
- 45 **TylerDurden:** du möchtest immer wissen, wie es weitergeht
ani07: mich faszinieren vor allem sie storys, die sind ganz anders als wie zB batman und natürlich der zeichenstil
D_Werner: Ja, da hast du recht
ani07: der ja bei jedem anders ist
- 50 **TylerDurden:** Bei vielen Serien enden Folgen mit einem Cliffhanger, so dass du immer die nächste folge sehen willst
D_Werner: [zu ani07] Kannst du erklären, in wie fern die stories anders sind?
ani07: [zu D_Werner] naja, einfallsreicher würd ich sagen ^^
ani07: besserer aufbau
- 55 **D_Werner: ok, das ist doch was!**
ani07: mehr gefühl
ani07: [zu D_Werner] die wirken nich so hingeklatscht
TylerDurden: [zu D_Werner] Wenn du die Genres kennst, entdeckst du natürlich immer mal wieder Schema F, aber insgesamt gesehen weniger, als in westlichen
- 60 Produktionen und auf jeden Fall abwechslungsreicher
D_Werner: Wie sieht's mit japanischen Einflüssen von Anime aus (ich schreib jetzt nur noch Anime, ok? Spare mir Manga) Habt ihr Interesse daran?
TylerDurden: Einflüsse auf die westlichen Produktionen?
ani07: [zu D_Werner] bei mir persönlich nur in sachen musik
- 65 **D_Werner: Nein, ich meine eher, ob ihr als Leser und Zuschauer Eindrücke von Japan gewinnt**
ani07: [zu D_Werner] ja auf jeden fall
TylerDurden: [zu D_Werner] Das auf jeden Fall, aber der Punkt ist, dass Japan sich

innerhalb von Anime weniger als Land definiert, als es Amerika beispielsweise über die
70 Simpsons oder ähnliches tut
ani07: [zu D_Werner] man bekommt viel von der kultur mit
D_Werner: Und was genau? Oder hast du ein paar Beispiele, ani07?
TylerDurden: Denkt man an Amerika, denkt man nicht zuerst an
Zeichentrickfilme...bei Japan ist das anders
75 **D_Werner: Interessante Überlegung, Tyler! Finde ich gut**
TylerDurden: [zu D_Werner] Es gibt viele historische Anime-Serien, in denen man
etwas über japanische Geschichte oder Kultur erfährt, ohne das etwas patriotisch
dargestellt wird, wie die Amerikaner es tun
ani07: [zu D_Werner] es haben sich ja auch viele gruppen dadurch gebildet, z.B Lucifer
80 (anime kaiken phrase)
**D_Werner: Was denkt ihr beide über die Community und die Fangemeinde rund
um Anime und Manga?**
TylerDurden: Möchtegerne, die keine Ahnung haben, aber so tun als ob. Möchtegerne,
die der Meinung sind, sie müssten nichts mehr dazulernen oder sich was empfehlen
85 lassen, da sie ja ihren eigenen Geschmack haben....aber wohlgermerkt nicht den selben
Horizont oder das S
ani07: lol
TylerDurden: Mal im Ernst: Hätte ich vor 10 bis 15 Jahren jemanden kennengelernt,
der auf meinem heutigen Stand ist, hätte ich sein Schüler werden wollen, hätte seine
90 Füße waschen wollen
TylerDurden: ehrlich
D_Werner: Seht ihr euch denn als Teil der Community?
TylerDurden: Ich meide conventions...ich meide auch große fanansammlungen...ich
gehe eher auf Videobörsen
95 **ani07:** [zu D_Werner] nein eher nicht
D_Werner: Warum? Gibt es nichts Positives an der Com?
TylerDurden: Und ich kann auch Cosplay nicht riechen.... denn faktisch ist es so, wenn
Anime und Manga in den Medien erscheinen, dann meist als Gag am Rande,
Conventions werden gezeigt und auch Cosplayer
100 **TylerDurden:** und das wirkt auf Leute, die nichts damit zu tun haben sehr
abschreckend
TylerDurden: erzähle ich, dass ich dieses Hobby habe, werde ich damit oder mit

Hentai in Verbindung gebracht

D_Werner: Aber doch nur, weil sie's nicht verstehen

105 **ani07:** [zu D_Werner] das hat keinen besonderen grund, ist einfach so ^^

ani07: [zu D_Werner] ich sag nur vorurteile

D_Werner: Also steht ihr beide der Comm eher kritisch gegenüber

TylerDurden: [zu D_Werner] Ich möchte mich dennoch nicht bei Leuten, die ich neu kennen lerne rechtfertigen müssen....muss das einer, der im Schützenverein ist?

110 **TylerDurden:** Muss das einer, der bei der Feuerwehr ist oder im DLRG schwimmt?

D_Werner: Verstehe was du meinst

ani07: bin da ganz seiner meinung

TylerDurden: [zu D_Werner] ich sehe mich nicht als Teil der community...ich würde mich auch nie als Anime-Fan oder Otaku oder Hikkikomori bezeichnen, die Leute, die

115 das tun, wissen nicht, was es bedeutet

TylerDurden: Fan = Fanatismus / Otaku = weltfremd / Hikkikomori = vereinsamter Freak der sich wegsperrt vor sozialen Kontakten

TylerDurden: und das bin ich alles nicht

TylerDurden: ich schaue 1 bis 3 Folgen Anime am Tag, aber das eben schon seit

120 langer Zeit und gut ist

D_Werner: Meint ihr, dass das Verständnis, dass Anime kein Kinderkram sind, irgendwann auch bei uns ankommt?

ani07: [zu D_Werner] nein

D_Werner: ...und vielleicht so die Vorurteile abgebaut werden?

125 **TylerDurden:** [zu D_Werner] Oh, das wäre möglich, wenn ich das TV-Anime-Programm übernehmen oder mitgestalten könnte

ani07: [zu D_Werner] ich glaube es wird immer vorurteile geben

TylerDurden: Aber die Redaktionen haben noch zu viel Schiss vor Quoten

ani07: [zu D_Werner] das ligt in der natur des menschen

130 **D_Werner: Ok, verstehe. das ist mal ein anderer Blick auf die Community. Aber ist ja auch sehr interessant**

TylerDurden: [zu D_Werner] ich denke, es gibt auch nicht DIE eine Community....

D_Werner: Nein? Wie würdest du es bezeichnen?

TylerDurden: Sie spaltet sich....ich habe beispielsweise nur mit Leuten zu tun, die auch

135 meine Meinung vertreten....ergo Leute, die Anime sammeln, konsumieren und sie schätzen und sie nicht veralbern, indem sie dem nacheifern

TylerDurden: Ich finde es auch albern, wenn Deutsche Manga-Zeichner werden wollen

D_Werner: Also interessierte Leute mit dem nötigen Abstand

140 **TylerDurden:** ich finde, sowas dürfte gar nicht als Manga bezeichnet werden

ani07: [zu TylerDurden] das find ich auch

TylerDurden: [zu D_Werner] Abstand zur Main-Community, ja

D_Werner: Danke für eure interessanten Antworten! Wollen wir noch über einen Film oder ne Serie sprechen?

145 **TylerDurden:** oh, das wäre schön

ani07: ja

D_Werner: ;-) Kann euch folgende anbieten:

D_Werner: Mononoke Hime, GitS, Death Note, Evangelion, Naruto und One Piece

D_Werner: Und jetzt dürft ihr euch streiten und einen aussuchen

150 **ani07:** alles außer DN un NGE

TylerDurden: Aber das ist schon eine Auswahl.... zumindest Death Note ist auf jeden Fall eine Serie, die seltsamerweise zum Mainstream wurde

TylerDurden: ich denke, das hat viel mit dem Zeichner zu tun

TylerDurden: Er hat ja vorher Hikaru no Go gezeichnet und damit viel Interesse

155 erweckt...

ani07: da kann i net mitreden

TylerDurden: hätte sagen wir mal, Naoki Urasawa oder sonstwer Death Note gezeichnet, hätte kein Hahn danach gekräht und es zum Mainstream avanciert

D_Werner: Also bleiben zur Auswahl noch 4 übrig

160 **TylerDurden:** [zu ani07] dann schlag du was vor...ich kenne alle oben stehenden! ^^

ani07: zu ghost in the shell kann man sich gut unterhalten

D_Werner: Alles klar, los geht's. Was sind denn eure ersten Gedanken und spontanen Einfälle zu GitS?

ani07: motoko

165 **TylerDurden:** Überforderung des Zuschauers durch ein riesiges eigenständiges Fachjargon, das mich unangenehm an das Techno-Babble in Star Trek erinnerte

ani07: un diese cyberwelt

ani07: [zu D_Werner] keine serie für jüngere

TylerDurden: Kybernetikstudenten werden ihre Freude dran haben.

170 **ani07:** würd ich sagen

D_Werner: Da kann ich zustimmen

D_Werner: Wie steht's denn mit dem Fachjargon? Alles verstanden oder schlau gemacht?

175 **TylerDurden:** Also in dem Fall muss ich sagen handelt es sich um keine zuschauerfreundliche Science Fiction-Serie. Die guten Science Fiction-serien sparen meiner Meinung daran oder erklären Begrifflichkeiten im Verlauf...bei der Serie wird das aber vom Zuschauern vorausgesetzt

D_Werner: Kanntet ihr euch denn mit den ganzen Technik Begriffen aus?

ani07: [zu D_Werner] vieles versteht man auf anhieb nicht

180 **D_Werner: Oder habt ihr das im Rahmen des Anime nachgeschaut?**

TylerDurden: Ich hatte meine Schwierigkeiten, weil ich nicht wusste wie relevant manche Begrifflichkeiten wirklich sind, daher habe ich die Serie einfach runtergerattert und hinterher festgestellt, dass ich vieles nicht kapiert habe

ani07: [zu D_Werner] nein überhaupt nicht

185 **D_Werner: Und dann nochmal geschaut?**

ani07: ja das war bei mir auch so ^^

ani07: [zu D_Werner] den film ja, aber die serie nicht

TylerDurden: Es blieben für mich sehr viele Fragen im Raum stehen und keiner, auch Ani, die behauptet sie hätte es verstanden, kann mir erklären was das Grundmotiv des

190 **Puppet Masters** war

TylerDurden: Ärger machen um des Ärger-machens Willen ist mir ein zu einfacher Grund für einen derart komplexen Anime

D_Werner: Gutes Thema. Wer kann schon behaupten GitS komplett verstanden zu haben?

195 **ani07:** [zu D_Werner] keiner ^^

D_Werner: Worum geht's denn eurer Meinung nach? Was ist die Intention?

TylerDurden: [zu D_Werner] Oh, einnige tun das um sich wichtig zu tun...Genau wie mit NGE wäre jetzt ein schönes Beispiel

ani07: verbrechensbekämpfung

200 **D_Werner: Ja, aber was will dir der Film sagen?**

TylerDurden: Es ist eine starke Sozialkritik gegenüber der fortschreitenden Technik und gegenüber dem Menschen, der sich immer mehr davon abhängig macht

D_Werner: Klingt gut

TylerDurden: Und man kann die Anfänge dessen auch schon in der heutigen

205 Gesellschaft beobachten...GitS ist nur eine Weiterführung dessen
D_Werner: Trotzdem kommt das ganze noch sehr philosophisch daher, oder?
TylerDurden: Es gibt eine sehr interessante Anime-Serie namens "Platonic Chain" in der es um die Gefahren des immer größer werdenden Handy-Netzwerks geht...ich habe die Serie als Vorstufe von GitS gesehen....also rein entwicklungsstechnisch

210 **D_Werner: Interessant!**
TylerDurden: [zu D_Werner] Naja, beim ersten Film würde ich zustimmen, was die philosophischen Elemente betrifft. In der TV-Serie ist meiner Meinung jedoch viel davon verloren gegangen. Da geht der Fokus eher auf Action
D_Werner: Ja, deshalb würde ich mich gerne eher auf den Film beziehen.

215 **D_Werner: [zu ani07] Was sagt dir der Film?**
TylerDurden: Das einzige bei der Serie, worüber ich mir den Kopf zerbrochen habe, ist warum das Opening eigentlich russisch gesungen wurde! XD
ani07: [zu D_Werner] ich hab nur den ersten gesehen also daher
TylerDurden: [zu ani07] Passt doch, das will er ja wissen

220 **D_Werner: Der erste reicht völlig. Was hältst du davon?**
ani07: [zu TylerDurden] ja ja
TylerDurden: [zu D_Werner] Im Film geht es auch stark um das Ausbrechen aus der Gesellschaft.... Das ganze spielt in einer starken Dystopie, in der alles und jeder überwacht wird, ähnlich Orwells "1984"

225 **D_Werner: [zu TylerDurden] Kannst du mal auf die philosophischen Bezüge eingehen? Alles davon kapiert? ;-) Oder wie hast du's verstanden?**
ani07: [zu D_Werner] ich find den film sehr intressant, auch im bezug auf die serie, wo es ja auch um den puppet master geht
ani07: [zu D_Werner] im film erkennt man aber nicht das motiv des puppet masters

230 **TylerDurden:** [zu D_Werner] Es stellt sich die Frage ob der "Puppet Master" wirklich so böse ist, wie er von der Gesellschaft deklamiert wird, oder ob man ihn als Zuschauer eher als Erlöser betrachten sollte
D_Werner: Das stimmt wohl.
D_Werner: Also wieder die Schwierigkeit der gut/böse Unterscheidung?

235 **TylerDurden:** [zu D_Werner] Denn mal im Ernst: Wer möchte in einer Gesellschaft leben, in der die großen Bosse alles über die kleinen Fische wissen...was sie tun, mit wem sie es tun, und wann sie es nicht tun
ani07: [zu TylerDurden] ich hab das immer so verstanden, das der puppet master nur

aufmerksamkeit erregen wollte

240 **TylerDurden:** [zu D_Werner] In dem Fall ist es eine große Schwierigkeit, weil die beiden Hauptdarsteller auf der Seite der Dystopie stehen und man deswegen als Zuschauer ins Zaudern kommt, ob man wirklich mitfiebern sollte

TylerDurden: [zu ani07] Nein, das ist für einen Anime definitiv zu einfach....Böse sein um des-Böse-seins-Willen gibt es in Anime grundsätzlich nicht

245 **ani07:** [zu TylerDurden] um vorallem auch die folgen der modernisierung deutlich zu machen

TylerDurden: [zu D_Werner] Etwas ähnliches gab es ja schon in Shirows Vorläufer Apple Seed....auch da lebten die beiden Hauptdarsteller in einem Dystopia und standen voll und ganz dahinter...von Anfang bis Ende. Und die Terroristen, die nur daraus

250 ausbrechen wollten,

TylerDurden: waren die bösen.... obwohl wenn wir in solchen Zuständen leben würden, auch zu den Terroristen gehören würden

D_Werner: [zu ani07] **Das wäre wieder eine gute Überlegung. Er macht also auf die Missstände aufmerksam. das wäre dann nicht mehr zu einfach**

255 **D_Werner:** **Das ist in dystopischen Stories immer die Frage, oder? Auf welcher Seite steht man? Und plötzlich sympatisiert man mit den Terroristen. Aber ist das dann falsch?**

TylerDurden: [zu D_Werner] Festzuhalten ist auf jeden Fall, dass Masamune Shirow die Grenzen nicht fließen lässt, sondern den Zuschauer bewusst auf die Seite von

260 verklärten Kleingeistern stellt, die für ein totalitäres Regime arbeiten

D_Werner: **Ja, das stimmt. Aber er erreicht ja so das, was er will**

ani07: [zu D_Werner] das ist aber auch gut so

D_Werner: **ja**

TylerDurden: Reduziert der Zuschauer einen solchen Film auf die Action, fällt ihm

265 nichts auf...und ich sage mal grob 60% aller Leute schauen den Film nur deswegen

TylerDurden: Aber die Leute, die hinter das schauen, was dort wirklich passiert und wie das Gesellschaftssystem oder die Politik funktioniert...die leisen untertöne...wird natürlich feststellen, dass die Hauptdarsteller verklärt sind

D_Werner: **Da magst du recht haben. Aber den meisten fallen die Fragen nach**

270 **dem Sinn den Lebens auf, denke ich**

ani07: [zu D_Werner] in gewisser weise schon

D_Werner: [zu ani07] **Was fasziniert dich an dem Film oder der Serie besonders?**

ani07: [zu D_Werner] ich finde sie ist einfach anders als die anderen serien

ani07: [zu D_Werner] und das macht es auch intressant

275 **TylerDurden:** [zu D_Werner] Besonders fasziniert mich an der Serie die kybernetische Welt in der man nie weiss, was echt und was künstlich ist....da verschwimmen die Grenzen auf jeden Fall.... ich denke es ist eine konsequente Steigerung zu den Werken Tezukas...

ani07: [zu D_Werner] außerdem werden sehr viele gesellschaftliche aspekte

280 angesprochen

D_Werner: [zu ani07] **Und was ist daran anders? kannst du das mal beschreiben?**

ani07: [zu D_Werner] wie soll man das jetzt wieder erklären

TylerDurden: Bei Tezuka wurde immer stark unterschieden zwischen Mensch und Maschine....bei Shirows Werken ist es oftmals so, dass das nicht getan wird und es dem

285 Zuschauer auch nicht leicht fällt es oftmals zu akzeptieren, dass die Technik so weit ist

D_Werner: [zu ani07] **Versuchs einfach. Irgendwie ;-)**

ani07: [zu D_Werner] jo ^^

ani07: naja wie der tyler grad gesagt hat, verschmelzen mensch und maschiene

TylerDurden: [zu D_Werner] Schon bei Shirows Erstlingswerk "Black Magic M-66"

290 war das der Fall. Zwei durchgeknallte Militär-Roboter sind abgehauen und legen alles in Schutt und Asche sehen aber wie normale jugendliche Studenten aus

ani07: [zu D_Werner] bei vielen anderen animes ist das nicht so

ani07: [zu ani07] da arbeiten zwar beides zusammen

TylerDurden: [zu D_Werner] und da alles streng geheim ist, sogar für die Ermittler,

295 denen man den Fall vorsetzt und es zu einer Zeit der Unruhe spielt, ist es schwer, die Roboter zu finden

ani07: [zu D_Werner] aber man spürt immer noch einen unterschied

TylerDurden: ich finde die Idee hervorragend....er hat das in GitS konsequent gesteigert und perfektioniert

300 **TylerDurden:** Und ich bin mir fast sicher, dass eine Menge des ersten GitS-Movies in Spielbergs A.I. steckt

D_Werner: **Finde eure Überlegungen wirklich gut. GitS war doch die richtige Wahl ;-)**

ani07: ja war es

305 **D_Werner:** **Habt ihr euch wegen des Films über irgendwas Informiert? Technik, etc?**

ani07: [zu D_Werner] nein egl. nicht
ani07: [zu D_Werner] komischer weise ^^

D_Werner: [zu ani07] **Also waren dir die ganzen technischen Begriffe vertraut?**

310 **ani07:** [zu D_Werner] nein ^^

D_Werner: [zu ani07] **Und wie hast du sie dann verstanden?**

TylerDurden: [zu D_Werner] Nein, ich gebe zu nach der Serie habe ich resigniert...sie war mir persönlich zu hoch angesetzt...hat meinen Intellekt überschritten obwohl ich mich nicht für den dümmsten halte

315 **ani07:** [zu D_Werner] ich weiß auch nicht warum ich das nicht gemacht hab

ani07: [zu D_Werner] jeder ist unterschiedlich, ich finde man muss nicht unbedingt alle begriffe kennen um den anime zu verstehen

ani07: [zu D_Werner] es gab aber schon folgen, wo man gedacht hat, wie was war jetzt

D_Werner: **Ja, das stimmt auch. Man kann sich vieles erschließen.**

320 **TylerDurden:** [zu D_Werner] Ich bin einer, ich schaue alles von Anfang bis Ende, egal, ob es mich 100%ig überzeugt oder nicht. Einfach um vielleicht hinterher auch das Gesamtbild kritisieren zu können

TylerDurden: Aber es gibt Serien, die ich nicht gerne schaue...vor allem, wenn ich sie nicht verstehe

325 **D_Werner:** **Zum Beispiel?**

TylerDurden: und da gehörte GitS auf jeden Fall zu.... ich finde, da war auch ein bisschen Wissensüberfressenheit von Masamune Shirow im Spiel

TylerDurden: er überlegt nicht erst "Wie sage ich dem Zuschauer das ganze einfach", wie es Tezuka getan hätte, NEIN, er selektiert dadurch sein Zuschauerpublikum und möchte als Zielgruppe intellektuelle Menschen ansprechen

330 **TylerDurden:** noch dazu eine Form des Intellekts, die sich auf technische Fachbegriffe spezialisiert hat

D_Werner: **Also ein Film zum Nachdenken?**

ani07: ja auf jeden fall

335 **TylerDurden:** Ich denke, es gibt Nachdenken und *Nachdenken*

D_Werner: **Wie meinst du das?**

ani07: ^^

TylerDurden: Nachdenken im Sinne von philosophieren und nachdenken im Sinne von "wie war das jetzt überhaupt gemeint?"

340 **D_Werner:** **Ah ja, verstehe. Und wozu gehört eurer Meinung nach GitS?**

ani07: zu beidem ^^

TylerDurden: ich liebe philosophische Anime...die vier Serien von Yoshitoshi ABe....oder Kino no Tabi...die Gainax-Serien und ähnliches...habe ich geliebt!

TylerDurden: [zu D_Werner] Für mich ist GitS gar nicht so die philosophische Serie
 345 überhaupt....dafür fehlten mir einfach die Metaphern...ich denke es ist eine Cyberpunk-Serie der gehobenen Art

D_Werner: Ok, bestens! Das sollte zu GitS reichen. Wollen wir dann noch kurz über Prinzessin Mononoke reden?

TylerDurden: [zu D_Werner] Prinzessin Mononoke ist eine an die Gesundheit *und* an den Naturschutz appellierende Geschichte, die dem Zuschauer das gängige Ghibli-Klischee des leidenden und am Ende erlöst werdenden Helden vor Augen führt

ani07: [zu TylerDurden] wow

TylerDurden: Viel zu lang in Szene gesetzt... man kann den Film locker um 40 Minuten kürzen und an Handlung geht nichts verloren

D_Werner: Bestens, danke! Und deine Meinung, Ani07?

ani07: ich seh da die ökologischen Aspekte

TylerDurden: Langatmigkeit ist in Movies weniger gerne gesehen, als in Serien. In dem Film geht es auch weniger um die Geschichte, sondern auch um das Kennenlernen der Welt in der sie spielt

D_Werner: Kannst du das näher erklären, bitte?

ani07: ok

ani07: es zeigt welche Folgen die Naturzerstörung hat

TylerDurden: [zu D_Werner] Die Guten in Ghibli-Filmen sind leidend, die Bösen in Ghibli-Filmen sind fanatisch und dadurch der kommenden Gefahr, die sie auslösen,
 365 verklärt....

ani07: genau

D_Werner: Und wer ist das in diesem Konkreten Film? Wie sind da die Positionen?

ani07: auf der einen Seite sind die Tiere die den Wald retten wollen

TylerDurden: [zu D_Werner] Ashitaka, der leidende Held, Neboshi, die fanatische verklärte Frau die Kräfte entfesselt, die sie nicht kontrollieren kann

ani07: Ashitaka ist eher so dazwischen

ani07: er will alles zum Guten wenden

TylerDurden: [zu ani07] ich denke nicht... San, also die Prinzessin, ist voll dazwischen

375 **ani07:** [zu TylerDurden] aber ist die nicht auf der seite der tiere
TylerDurden: [zu ani07] auch wieder wahr...
TylerDurden: [zu D_Werner] Jedenfalls ist für mich auf noch sehr auffallend am Film, wie ich schon gestern sagte, die Betonung der Gesundheit durch die ständige Reinigung Ashitakas Wunden

380 **TylerDurden:** Um Liebe ging es eigentlich weniger
TylerDurden: finde ich....das war mal total nebensächlich
ani07: [zu TylerDurden] ja, aber die beziehung der beiden spielt schon eine rolle
TylerDurden: Schaut man Ghiblis "Whisper of the Heart", ist das anders...da gehts ja nur um Liebe

385 **TylerDurden:** [zu ani07] Ja, die spielt eine Rolle, aber von Verliebtheit kann nun wirklich keine Rede sein
TylerDurden: [zu ani07] Ich denke es ist eher eine aufopfernde Bewunderung
ani07: [zu TylerDurden] naja
ani07: [zu TylerDurden] würd ich nich sagen

390 **ani07:** [zu TylerDurden] die sind schon verknallt
TylerDurden: [zu ani07] woran erkennst du das?
ani07: [zu TylerDurden] das sieht man doch, wie die sich ankucken
ani07: [zu TylerDurden] und wieso sonst sollte ashitaka seine kette verschenken
TylerDurden: [zu ani07] Ja, da wird vielleicht paar Jahre nach dem Film was

395 draus.....immerhin können wir davon ausgehen, dass San an Hospitalismus leidet
ani07: [zu TylerDurden] an was?
TylerDurden: Und an Hospitalismus leidende Menschen haben Probleme mit Distanz und Nähe und können Gefühle wie Liebe nur schwer einschätzen
ani07: achso

400 **ani07:** [zu TylerDurden] naja wenn du meinst
TylerDurden: Hospitalismus ist ein Krankheitsbild, was auch Mogli, oder der Wolfsjunge hatten. Folgen mangelnder Erziehung und Zuneigung
ani07: [zu TylerDurden] aha
TylerDurden: San kennt ja nur eher die tierische Form der Zuneigung...also auch ruhig

405 mal einen liebevoll auf die Fresse kriegen vom großen Papa Wolf
ani07: [zu TylerDurden] du kommst vom thema ab ^^
TylerDurden: [zu ani07] Nein, ich denke, das ist ein wesentlicher Aspekt, der die Beziehung der beiden in jedem Fall erschwert...und daher denke ich, dass im Film noch

nicht die Rede von Liebe sein kann

410 **D_Werner: Liebe ist ja mehrdimensional. Liebe wie Geschwister, Liebe wie Freunde...Liebe wie Eltern zum Kind**

ani07: [zu TylerDurden] aber ein bisschen schon ^^

D_Werner: Ich stimme ani07 da zu. Eine gewisse Art der Liebe kann ich auch merken

415 **TylerDurden:** [zu D_Werner] Aber ani meint schon Liebe im Sinne von Übereinanderwegsteigen

TylerDurden: Ich sehe darin eher aufopfernde Bewunderung

ani07: [zu TylerDurden] nein mein ich nicht

TylerDurden: vor allem von Ashitakas Seite

420 **D_Werner: [zu ani07] sondern?**

TylerDurden: [zu ani07] hätt ich jetzt auch gesagt! XD

ani07: [zu D_Werner] ich meinte damit das eine gewisser zuneigung besteht die im laufe der zeit stärker wird

TylerDurden: ok

425 **D_Werner: Vielen Dank für diese schöne Diskussion zum Abschluss! Ich bin euch beiden wirklich sehr dankbar!**

ani07: klar, gerne ^^

[...]

C.5 Interview mit Kyuubi, 23 Jahre alt, via Instant-Messaging Software ICQ.

30.07.07

[...]

5 **Also erstmal hab ich ein paar allgemeine Fragen, danach dann zu einem bestimmten Anime oder Manga aus meiner Liste.**

Ok, los geht's: Wie alt bist du, welches Geschlecht und welchen Beruf hast du?

23, m, Azubi Kaufmann für Bürokommunikation

Was ist dein höchster Schulabschluss?

10 Abitur

Ok, das sollte zur Person reichen, danke. Weißt du noch ungefähr, seit wann du dich für Anime und Manga interessierst?

ich denke mal so 5-6 Jahre

Seit der RTL2 Serien also, etwa?

15 Damit hat's wohl angefangen ^^

Und liest du eher Manga oder schaust du mehr Anime?

Ich denke eher Anime. Obwohl RTL2 mittlerweile ziemlich daneben ist. Muss ich mehr sagen als "Naruto"?

Was genau meinst du mit „daneben“?

20 Naruto und Wattestäbchen, falls du weisst was ich meine *g*

Vielleicht können wir hier ja mal nen kurzen Exkurs machen, denn Naruto ist ja auch ein Titel auf meiner Liste. Was ist denn so grausam an Naruto?

Die Zensur! Es gibt eine echt gute Seite, die Anime-Zensurberichte macht

Unter anderem ein gif, in dem sie das komplett wegretuschierte Zanbato von Zabusa

25 durch ein Wattstäbchen ersetzt haben *g*

Übertriebener Jugendschutz?

Nein, eher paranoide Selbstzensur. Selbst bei den Amis war mehr zu sehen und das heißt schon was. Unter Fans ist das "besiegen" in Naruto mittlerweile sowas wie ein Running Gag bezogen auf die RTLII-Synchro ^^

30 Es ist einfach lächerlich, bei einem Fight wie Gaara das Blut einzufärben, und den Text komplett zu verändern

Meinst du denn die Serie wäre ohne Zensur gut anzuschauen?

Ja, wenn ich sie auch später bringen würde

die Kampfszenen sind einfach nicht für junges Publikum geeignet, aber ohne ist Naruto
35 einfach ein Witz. was man auch an der Einschaltquote merkt *g*

**Leider plant RTL2 scheinbar vorerst keine Anime im Abendprogramm
auszustrahlen**

Warum kapieren die nicht, dass Anime nicht = Kinderkram? zumindest nicht immer
Am besten fasst das ganze folgendes Erlebnis von mir in der Bahn zusammen

40 Ich glaube auch dass Serien im Spätprogramm äußerst gut laufen würden. Dann sollen
sie Frauentausch und derartiges rausschmeißen und schon geht die Quote im 30 % hoch
Mehrere Kiddies, ca. 11-16

O-ton : Mann, schau dir bloss nicht den geschnittenen Scheiss auf RTL2 an, komm zu
mir, mein Bruder hat sich grad die neuen Folgen mit Untertiteln gezogen

45 Und dann bringt RTL2 noch nicht mal eine gescheite Version auf DVD raus, nein, sie
bringen mehr oder weniger das raus, was sich die meisten eh schon aus dem Netz
ziehen (lassen), weil sie die RTL2-Zensurpolitik schlichtweg nur noch ank***
wie gesagt, präventive Paranoia. Mit den entsprechenden, genannten, Auswirkungen
g

50 Naja, was solls.

**Ja, verstehe was du meinst. Kannst du dir denn vorstellen, warum Naruto denn
noch so beliebt ist und einen weltweiten Erfolg hat?**

Ich denke mal, es ist zum einen die deutliche Entwicklung, die die Charaktere
durchmachen,

55 nicht nur Naruto. jeder Charakter ist sozusagen 3D, und nicht wie so oft ohne Tiefe

Du scheinst es ja auch zu mögen...zumindest die O-Version

ja ich mags ^^

Kannst du das genauer erklären mit der Tiefe der Charaktere?

Ich konnte bisher irgendwie immer verstehen warum die Charaktere handeln, wie sie
60 handeln

zumindest im Nachhinein, wenn die Story fortschreitet. Jeder hat so seine Ecken und
Kanten

und das macht sie irgendwie lebendiger als manche andere

Aha. Hast du eine Lieblingsfigur?

65 Nein, nicht Tsunade *g*

Ich mag die erwachsene Sakura recht gerne. Oder Ino ^^

Und die Kraft und die Stärke, die man mittlerweile Naruto anmerkt

Könntest du mal Naruto in ein paar Worten zusammenfassen? Also woran du spontan denken musst

70 Erwachsenwerden, Beschützen was wichtig ist, starke emotionale Bindungen, Freundschaft, Motivation, Abhängigkeit von Gut und Böse von der eigenen Perspektive

Eine tolle Interpretation!

Besonders das letztere ist meiner Meinung nach einer der Kernpunkte

Das ist auch ein Hauptgrund für die Beliebtheit denke ich, auch wenn das vielen

75 vielleicht nicht klar wird

Ja, das stimmt. Kennst du andere Anime oder Manga, in denen man die Gut/Böse Schwierigkeiten erkennen kann?

Vampire Hunter D z.B. oder Hellsing

Ah ja, Vampire, die weder gut noch böse sind und zwischen den Fronten stehen.

80 Alleine die Position Naruto VS Sasuke

Nur weil sich die beiden fast gekillt hätten, und Sasuke mittlerweile ziemlich aufdreht, ist Sasuke trotzdem nicht "der Böse" oder Naruto "der Gute"

Sie haben einfach beide gute Gründe, wie alle anderen Charaktere auch

Wie im realen Leben halt auch

85 **Ok, das klingt doch sehr gut. Naruto ist ja gespickt mit japanischer Mythologie und kulturellen Elementen. Interessierst du dich dafür auch?**

Jaaa, ich liebe Kyuubi / Kitsune - Stories

Also gehe ich richtig in der Annahme dass du dich auch außerhalb der einzelnen Anime oder Manga mit solchen Themen auseinandersetzt?

90 ja

Hat dich denn speziell Naruto mal dazu veranlasst, dich über irgendetwas Konkretes zu informieren?

Ein anderer Anime, der viel mit japanischer Mythologie zu tun hat, und den ich momentan sehr gerne sehe, ist z.B. Kekkaishi. Ich denke es war ein Anfang für meine

95 Kyuubi-Faszination. Wie du unschwer an meinem Nick erkennen dürftest *g*

Also hast du dich über die Mythologien informiert?

ja

einen Teil wusste ich schon, ein Teil kam dazu

Und wie hast du dich informiert?

100 Internet. Ask Dr. Google ^^

Ok, bestens. Lass uns nochmal zum Anfang zurückkehren... über Naruto würd ich gerne später nochmal sprechen.

ok^^

Warum interessierst du dich überhaupt für Anime und Manga? Warum nicht für "herkömmliche" Comics?

Ah, ein Klassiker ^^

Gute Frage eigentlich. Ich finde die Themen sind weiter gestreut. und mich spricht der Zeichenstil mehr an. Ich bin einfach nicht so ein Fan der Ami-Zeichenweise

Die Themen sind weiter gestreut? kannst du das genauer erklären?

110 und Anime sind meistens nicht so klischeehaft. naja, zumindest ANDERE Klischees *g*

Naja, Comics sind meistens immer noch an Helden-Epen ausgerichtet
zumindest die aus Amiland

115 Und die, die das nicht sind, sind hierzulande (zumindest soweit ich weis) nicht so bekannt

Zwei Ausnahmen, die ich sehr gerne mag, sind Spawn und Bone
wobei das so ziemlich zwei entgegengesetzte Pole sind XD

Und die Klischeehaftigkeit?

120 Ähnlich. Klar, was bei den Amis die Superhelden sind bei den Japanern Magical Girls
aber es gibt einfach weniger Zeichentrick, der gleichzeitig anspruchsvoll und fesselnd
ist

Sind das die Adjektive, mit denen du japanische Comics beschreiben würdest?

Oder hast du noch mehr auf Lager?

125 kreativ, ungebündelt, frei. und teilweise total durchgeknallt, allerdings im positiven
Sinne

wenn man von Ü18-Zeugs mal absieht *g*

Schön beschrieben! Was fällt dir denn zum Stichwort Fangemeinde und Community ein?

Irrenhaus XD

130 **Verstehe ;-)** Wie würdest du die Community noch bezeichnen?

Gedankenaustausch, gegenseitige kreative Anregung, Zusammengehörigkeitsgefühl,
Erholung vom Alltag

Und was ist dein Beitrag? Also was machst du so innerhalb der Com?

Meistens, äh, Datenaustausch. unlizensiertes Zeug natürlich

- 135 Ich zeichne auch recht gerne
Auch schon mal anderen was von dir gezeigt?
ja, die Reaktionen waren eigentlich ganz ok^^ Man lernt natürlich immer was dazu, und die eigenen Bilder sind nie so, wie man sie gerne hätte
- Wie wichtig ist dir Com im Großen und Ganzen?**
- 140 schon sehr wichtig. Ein guter Teil meiner Freunde kommt aus der Community, und manche habe ich einfach angesteckt *g*
- Meinst du, dass du Community eine Rolle für die große Beliebtheit von japanischen Comics in Deutschland spielt?**
Auf jeden Fall. das eine bedingt das andere
- 145 **Also ist die Community quasi dein erweiterter Freundeskreis?**
So kann man es auch sagen. aber nicht alle meine Freunde sind in der Com. so ca 60% würde ich sagen
- Trefft ihr euch zum Schauen oder Lesen?**
Ja. Einmal im Monat Animexx-Treffen München. und auch sonst ab und zu
- 150 **Also richtig regelmäßig? Hast du's denn weit bis nach München?**
Essen ^^ Ich wohne ca 15 min mit der SBahn vom Hauptbahnhof ^^
- Wow...das sind aber einige Km bis München. Muss sich also wohl lohnen ;-)**
- Wenn du an die Conventions denkst, die du so besucht hast, was ist dir davon am besten in Erinnerung geblieben?**
- 155 Die Leute ^^ Und die Cosplayer
- Kannst du "Die Leute" ein bisschen näher erklären?**
Naja, wen man halt so trifft, sich unterhält, Spass hat halt ^^"
- Super, vielen Dank für deine Antworten! Das sollte zum allgemeinen Teil genug sein. Wollen wir dann beim nächsten mal über den einen oder anderen Film bzw. Serie sprechen?**
- 160 Ja gerne ^^
[...]
- 01.08.07**
- 165 [...]
- Ok, noch einmal was zu Naruto. Du hast mal geschrieben, dass du die ältere Sakura magst, und dass Naruto im Verlauf der Serie immer stärker wird. Wie sieht's insgesamt mit den Entwicklungen der Charaktere aus? Passiert da einiges?**

- Sicher. das macht ja einen guten teil der Faszination aus
- 170 **Oder anders gefragt: Wie wichtig ist das für den Verlauf und den Reiz der Serie?**
Zentral. ohne wäre es nicht das gleiche
Was ist an den Entwicklungen so interessant?
unter anderem bestimmt die unterschwellige erinnerung an die EIGENE entwicklung
die man durchmacht oder durchmachen wird
- 175 **Kannst du dafür ein Beispiel geben?**
Man merkt einfach deutlich, dass sich der Charakter aufgrund der gemachten
Erfahrungen verändert ^^
Ok, ich verstehe was du meinst. Nochmal was zu einem anderen Thema:
Du kennst dich mit Kyuubi und der japanischen Dämonen und Götterwelt ja
180 **scheinbar sehr gut aus. Gibt's noch andere Dinge, die dich interessieren, seit du**
Fan von Anime und Manga bist?
Die Kultur an sich interessiert mich. Und ich lerne japanisch XD
Ist den dies Interesse durch Anime und Manga entstanden?
jap ist es
- 185 **Und du lernst japanisch? Du bist ja ganz schön engagiert!**
hey, japanisch ist nicht so schwer. die grammatik ist einfacher als unsere
und vokabeln und aussprache lernen sich beim schauen von alleine XD
Wo und wie lernst du denn japanisch?
Langenscheidt
- 190 **Also rein aus Büchern, keine Kurse?**
naja, ich hab noch einen englischen podcast mit lektionen gefunden^^
Alles klar, danke. Wollen wir noch über eine Serie oder nen Film sprechen?
klar
Ok, da hätten wir...GitS. Mononoke Hime, Death Note, NGE und One Piece
195 **gits, nge oder mononoke**
Was davon gefällt dir denn persönlich am besten?
nge
oder gits
Ok, nehmen wir nge, können ja das nächste mal über gits reden
- 200 **Also: Woran denkst du spontan bei nge? Was kommt dir zuerst in den Sinn, was**
geht dir durch den Kopf?
Lillith^^

Kannst du mir das genauer beschreiben?

Mutter allen Lebens, bestätigt durch das älteste Buch das je geschrieben wurde

205 **Aber warum gibt's überhaupt die ganzen biblischen Namen in nge deiner Meinung nach? Könnten die Engel nicht auch „Monster Alpha“, beta, usw heißen, die Evas kriegen andere Namen, wir entfernen Lilith und Adam - fertig. Würde nge dann nicht genauso funktionieren?**

ich denke gerade durch die Einbeziehung dieser quellen wird nge so faszinierend

210 auch weil es sozusagen eine mögliche antwort auf die älteste frage überhaupt ist: wo kommen wir her, wo könnten wir hingehen, warum sind wir, wie und wer wir sind
Welche Antwort darauf findest du denn in nge?

nge ist auch einer der anime, in denen die charaktere extrem eng emotional miteinander verwoben sind.

215 die konflikte und psychischen schwierigkeiten und verwerfungen dadurch, und deren lösung oder nicht-lösung. nge ist, als würde man sich einen realen, sehr guten film ansehen

nur eben in einem anderen medium

die charaktere sind so real wie menschen die man treffen könnte

220 ich finde nge ist etwas besonderes

Du hast die zwischenmenschlichen Beziehungen angesprochen. Was ist denn bei nge in der Hinsicht so besonders? Immerhin ist es ja ein Film mit Mechas

die mechas sind aber teilweise ebenfalls emotional. auf jedenfall Einheit 01

Ohne Zweifel. Aber warum sind die Beziehungen und Emotionen so wichtig?

225 Weil Sie die Story so real machen. Greifbar, packend

Ja, verstehe. Was, würdest du dann sagen, ist die Hauptaussage von nge? Die Intention?

Vielleicht dass jeder Mensch wertvoll ist, das aber immer erst und vor allem für sich

selbst verstehen muss. Was man an Shinji eindeutig merken kann. Wer sich selbst nicht

230 liebt, kann auch keinen anderen lieben

Gerade die letzten Folgen, die innere "Vervollständigung", finde ich psychologisch extrem interessant und packend

Die beiden letzten Folgen? Ja, die sind heiß geliebt und verhasst zugleich...

Ist diese "Sinnkrise" nicht eine allgemeine menschliche Krankheit?

235 **Hat dich nge was das angeht mal zum Nachdenken bewegt?**

Sicher. ich habe, nachdem ich vor langen jahren nge auf vox gesehen habe, teilweise eine gute stunden im dunklen gesessen und bin meinen gedanken nachgehangen

Wow, das will schon was heißen! Nochmal kurz zurück zur Interpretation: Wie passen denn die biblischen Elemente und der religiöse Rahmen zu der

240 **psychologischen Komponente?**

Erstens machen sie das ganze interessanter

ausserdem hat die bibel nun mal ein extrem breites Verbreitungsgebiet ^^

und die Geschichte ist alt, so alt, dass niemand mehr sagen kann, was daran wahr, halbwahr, oder erfunden ist. und gerade deshalb eignet sie sich so gut für

245 Interpretationen

Hast du dich mal mit anderen über nge unterhalten?

klar

ein teil der überlegungen stammen zum teil aus diskussionen

<http://www.evangelion-armageddon.com/News.php>

250 kennst du oder?

Ja, ich hab mich auch mal ein bisschen diesbezüglich umgeschaut.

war irgendwie klar XD

Würdest du sagen dass solche Diskussionen und Foren für's Interpretieren etc. bei Anime stärker ausgeprägt sind als bei anderen Filmen?

255 ja, ich denke dass es bei anime mehr "gestaltungsmöglichkeiten" in der story und deren ablauf gibt, bzw. diese mehr ausgenutzt werden

So, ich glaube das wär's dann auch für heute erstmal wieder. Vielen Dank für deine Mitarbeit!

Nichts zu danken ^^

260 [...]

03.08.07

[...]

Wie wär's mit Mononoke Hime?

265 gerne

Also, woran denkst du bei dem Film zuerst? Spontane Gedanken

Wölfe, natur, frieden, den wir verloren haben

Kannst du das letzte erklären?

ich meine die verbindung, die die menschheit früher mit der natur hatte

- 270 respekt, wenn du so willst
Ja, verstehe. Und dieser Frieden wird zerstört?
 ich denke nur, wir täten sehr gut daran, ihn wieder zu finden
Meinst du, das wäre irgendwie möglich? Oder haben wir die Chance vertan?
 ich denke schon, aber es würde sehr lange dauern, und viel kraft erfordern
- 275 du meinst die erderwärmung? jap, das haben wir versaut
Kannst du mal beschreiben, wie dieses Zusammenleben von Mensch und Natur im Film dargestellt wird?
 Der Waldgott ist die Verkörperung aller Lebenskraft, die aus Habgier und Maßlosigkeit für einen einzelnen Menschen niedergestreckt wird
- 280 ohne Sinn und Sicht für die äußeren Zusammenhänge wird diese Quelle ausgebeutet und wohl auch ohne Beachtung, selbst wenn es dieser Person bekannt gewesen wäre
 am traurigsten ist das ganze, auf uns bezogen, wenn man bedenkt, dass das ganze auf eine simple Falschübersetzung einer einzigen Bibelstelle zurückgeht
Welche meinst du?
- 285 Es hieß nämlich eigentlich nicht "Macht euch die Erde untertan", sondern eher "Seid ein Gärtner für euren Garten Eden"
 und ein Gärtner begeht keinen Raubbau, schon im eigenen Interesse nicht
Ich glaube wir sind der Intention des Films sehr nah. Wie würdest du es formulieren?
- 290 Ich denke die Hauptaussage besteht aus zwei teilen
 der erste ist der Konflikt, und der Verlust der Einheit mit der Natur, die die moderne "Zivilisation" mittlerweile fast komplett verloren hat
 Und dann die Schwierigkeit, die wachsenden Menschenmengen und deren ebenfalls wachsenden und sich ausweitenden Bedürfnisse mit dem Erhalt unserer
- 295 Lebensgrundlagen, gegen unsere eigenen Triebe und Gier, unter einen Hut zu bringen
Das ist wirklich eine komplexe Zusammenfassung. Toll!
 denn arrangieren MÜSSEN wir uns, früher oder später auf die harte Tour, wenn wir es vorher nicht in unsere Dickschädel reinbekommen
Kannst du in dem Film die gute und die böse Seite ausmachen? Wer handelt
- 300 **richtig und wer falsch?**
 keiner? bzw. beide irgendwie. menschlich halt ne?
Ja, irgendwie hast du Recht. Kannst du's näher erklären?
 Wie immer halt eine Frage des Blickwinkels und der eigenen Einstellung

Wie sagt Emily so schön: Der Blickwinkel ist eine Frage des eigenen Knicks in der
305 Optik.

ich finde übrigens, dass das ein zentraler punkt in ALLEN guten anime ist mit extrem
wenigen ausnahmen

**Kannst du mir ein/zwei Beispiele dafür nennen? Meinst du, dass das Anime
irgendwie besonders macht?**

310 nge, naruto

das ist eben ein grund, warum ich comics meistens nicht mag. Anime aber schon. keine
realitätsferne schwarz-weiss-malerei ohne tiefe

bzw. tiefe nur in zwei entgegengesetzte richtungen *g*

**Meinst du, dass das ein wichtiger Faktor für die enorme weltweite Popularität von
315 Anime ist?**

definitiv

und es erklärt auch, warum selbst in amiland drei rollen mononoke fast genausoviel
geld einspielen wie ein xxx-rollen-disney-film

Was meinst du ist der Grund dafür, dass Mononoke weltweit so ein Erfolg ist?

320 das was ich eben schon gesagt hab. dazu kommt einfach die enorme Bekanntheit und
"Qualitätsgarantie", die mit den Namen Ghibli und Miyazaki einhergeht

**Ohne Frage, der Name bürgt eben für ein gewisses Qualitätsniveau
eben**

**Warum kommen Ishitaka und San nicht zuammen? Und reiten gemeinsam in den
325 Sonnenuntergang.... ;-)**

ghibli nicht = disney ?!

ghibli nicht = kitsch ?!

sondern Ghibli = ?

ghibli = niveau

330 **Also ist ein Happy End niveaulos?**

naja, in diesem fall wäre es einfach ZU realitätsfern

Warum?

das ist fast so als hätte man früher in den südstaaten einen film mit schwarzen und
weissen mit Happy End gedreht. in die richtung

335 es passt einfach nicht zu der story

Ok, das sollte reichen, super!

dann death note

- Ok, auch gerne**
- Woran denkst du dabei spontan?**
- 340 spannung ^^
- einverstanden. ;-) Genauer?**
- katz- und mausspiel mit mehreren katzen, aber eigentlich keiner maus
- Ist die Menschheit nicht die Maus?**
- die menschheit an sich hat ja eigentlich nichts zu befürchten
- 345 **Auch nicht, dass Kira sie umbringt?**
- nicht wirklich. er tilgt ja nur das aus, was ausgetilgt gehört
falsch zu reagieren beginnt er ja erst unter druck von außen
- Genau, aber er reagiert ja schließlich über**
- was aber wahrscheinlich ohne den druck nicht passiert wäre
- 350 **Hm. Light ist schon strittig. ist er der Held der Story, der "gute"?**
- das habe ich nicht gesagt. ich kann ihn nur sehr gut verstehen
- Hast du dir schon mal überlegt, ob Du ein Death Note benutzen würdest? Das wirft einige Fragen auf, oder?**
- ja, sicher
- 355 ich glaube ich würde, ich weis noch nicht wie, aber ja
- Aber zeigt nicht gerade Light, wozu das führen kann?**
- nur wenn man die kontrolle über sich selbst verliert
sicher, das ist schwer, doch möglich
- Keine Angst dass sowas passieren könnte?**
- 360 macht macht süchtig?
- vielleicht
- Ist das die Botschaft von DN?**
- hmm, auch
- und was noch?**
- 365 wie schon gesagt, blickwinkelrelativität ^^
- Verstehe. Was fasziniert dich an der Serie?**
- unter anderem der zeichenstil^^
- und das was schon genannt wurde
- Findest du, Selbstjustiz wird in DN "verantwortungsvoll" dargestellt? Wo soll man die Grenze ziehen?**
- 370

gerade in einer welt mit mördern ist sie berechtigt. welchen sinn hätte selbstjustiz ohne ein "angemessenes" ziel?

Ja, aber wer kann darüber entscheiden?

die motive, die selbstjustiz auslösen, sind allerdings meistens nicht akzeptabel

375 und darum wird sie generell verurteilt
um missbrauch zu vermeiden

Aha, verstehe. Und Light? Was macht er?

er versucht aus seiner position heraus den missbrauch einzudämmen

Ok, noch eine Frage: Kennst du dich mit Shinigami oder dem Götterreich aus?

380 etwas

Mal schlau gemacht nach dem Death Note Lesen?

nope

Ok, das wär's dann auch für DN. Danke dir wieder einmal sehr!!

kp

385 [...]

06.08.07

[...]

So, auf ein Letztes ;-)

390 **Was fällt dir zu One Piece spontan ein?**

kreativität ^^

Krativität?

alleine die Idee mit den Früchten finde ich schon genial ^^

Oh ja, das stimmt. Was ist sonst noch so kreativ an OP?

395 Die verschiedenen Charaktere ^^

Was magst du besonders an OP?

den Einfallsreichtum und die Story-Wendungen
und die sympathischen Charas

Wer ist denn da dein Favorit? Ist wirklich ne verrückte Truppe--

400 gute frage. hmm. chopper *g*

Und was macht ihn für dich so besonders?

Dass er am Anfang eigentlich nirgendwo reinpasst, und trotz seiner andersartigkeit von den anderen nicht nach seinem Äußeren beurteilt wird, dass sie ihm überhaupt eine Chance zum Wachsen geben

405 **Das sagt doch einiges über die Crew aus, oder?**

eben

ich freu mich auf die neuen kapitel, das wird geil auf der toteninsel XD

Wenn du die crew mal in der Hinsicht mit den anderen "Organisationen"

vergleichst, z.B. der Marine oder den Fischmenschen, wie sieht mit denen aus?

410 naja, die sind auch durchgeknallt, aber nicht unbedingt in so positiver art und weise

Könntest du mal versuchen zu beschreiben, was wohl die Hauptaussagen von OP sind?

hauptaussage von op? wie wichtig freundschaft ist, und wie sinnlos unsere vorurteile anderen gegenüber sind

415 das merkt man eben unter anderem an chopper

Ok, vielen Dank! Du hast mir wirklich sehr geholfen!

[...]

420

425

430

435

C.6 Interview mit Lia, 23 Jahre alt, via Instant-Messaging Software ICQ.

05.08.07

[...]

- 5 **Ok, dann fange ich einfach mal an. Erstmal ein paar Fragen zu dir: Wie alt bist du, welches geschlecht und welchen beruf übst du aus?**

ich bin 23, weiblich und hab vor kurzem meine Ausbildung zur erzieherin mit Fachabi beendet.

Dann erstmal Glückwunsch zur erfolgreichen Ausbildung :-)

- 10 danke ^^

Ok, weiter geht's: Seit wann etwa interessierst du dich für anime und manga?

Animes hab ich schon als Kind viel lieber geschaut als amerikanisches Zeichentrick. Da wusste ich aber noch nicht, was Animes sind. Bewusst schaue ich Animes seit ich ungefähr 13 bin

- 15 **Weißt du noch, womit das bewusste Sehen anfang? Gab's da eine Serie oder ähnliches, das das irgendwie ausgelöst hat?**

Mein Opa ist an einem Geschäft vorbei gelaufen, wo er was von Sailor Moon gesehen hat und hat uns da hingeschickt. Da habe ich dann eine Zeitschrift (die AnimaniA) gesehen, wo Artikel über Mila und Lady Oscar drin war. Da hab ich mir die gekauft und

- 20 gelesen.

und dann gings los. Damals aber noch über das, was alles im TV lief. Mit 15 oder so fing ich dann an, mir Animes zu kaufen und nicht mehr im TV zu schauen.

Bevorzugst du Anime oder eher manga?

Animes. Ich hab als Kind schon Comics nicht so gemocht. Da lese ich viel lieber

- 25 richtige Bücher. Als Kind war ich ne richtige Leserratte. Mittlerweile fehlt mir die Zeit

Kannst du mal versuchen zu erklären, was du an Anime magst? Was macht sie für dich so reizvoll?

im Vergleich zu amerikanischem finde ich, dass in den Animes viel mehr dahintersteckt.

- 30 Sie sagen viel aus, die Geschichten, die erzählt werden, sind sehr spannend und die Zeichnungen sind viel realistischer.

und es gibt zu jedem Thema einen Anime.

Schön erklärt, das kann man gut nachvollziehen!

danke ^^

35 **Hast du Interesse an der japanischen Kultur oder Japan generell?**

Ja, auf jeden Fall. Ich hab da schon Urlaub gemacht. Das war mein schönster Urlaub, den ich je hatte.

Klingt toll!

Wir haben eine Rundreise dort gemacht. Und meine Zwillingsschwester geht jetzt für
40 ein Jahr dorthin.

**Hat sich denn dein Japaninteresse durch Anime entwickelt? Immerhin sind diese ja
gespickt mit japanischen Elementen**

Mein Interesse an der japanischen Kultur hat von Animes einen Umweg über J-rock
gemacht.

45 **Aha. Das steht ja auch alles wunderbar zusammen in der AnimaniA. Die hast du
eben schonmal erwähnt. War das eine deiner Informationsquellen?**

Nein. Die AnimaniA hab ich nur für kurze Zeit gekauft. Und damals ging es in der
AnimaniA ausschließlich um Animes und Mangas.

Ach so. Dann haben die es jetzt wohl erweitert

50 ja, haben sie.

Ich hab mir damals alles im Internet zusammen gesucht und mit Freunden ausgetauscht.
Wo bei das meiste eher über den Austausch ging und dass eine gute Freundin für 1 1/2
Jahre in Japan zur Schule ging.

**Ach so. Kannst du mal beschreiben, was für Elemente der japanischen Kultur du
55 in Anime gesehen hast, die dein Interesse an Japan geweckt haben?**

Oh, das ist schwer.

Da muss ich mich jetzt mal grad zurück versetzen.

Denn ich finde, vieles ist gar nicht sooo wie in den Animes.

Was ich wiederfinde ist die Art, wie die Menschen miteinander umgehen. Und das
60 Essen ^^

Ich denke, am wichtigsten ist die freundliche Art.

und wahre Freundschaft.

und die Schuluniformen. Ich liebe so was !

Das ist ja eine ganze Menge!

65 **Wie steht's denn mit der ganzen Symbolik und Metaphorik in Animes? Kannst du
immer deuten und verstehen? denn da ist ja für uns "Westler" ne Menge Fremdes
dabei**

Außer bei Mononoke Hime hab ich noch keinen Anime gesehen, wo ich was nicht verstanden habe.

70 **Wie wichtig findest du denn die ganzen japanischen Elemente in Animes? Für dich, meine ich**

Es kommt auf den Anime an.

In lustigen Animes gehören sie rein, in ernsten eher nicht. Und in Animes, die das Leben von früher erzählen wie zB "eine fröhliche Familie" oder "Prinzessin Sarah"

75 kann ich sie mir auch nicht vorstellen.

wobei ich ein Mischmasch zwischen lustig und ernst wie bei "Rurouni Kenshin" auch sehr gut finde

Ok, das verstehe ich. Würdest du denn unterm Strich sagen, dass dich Anime der japanischen Kultur irgendwie näher gebracht haben?

80 ich kann auf jeden Fall sagen, dass ich ohne Animes nicht zur japanischen Kultur und Musik gekommen wäre.

Das ist doch eine handfeste Aussage. Gehst du häufig auf Conventions?

nur regelmäßig zur AnimagiC. Ich will, dass dieser jährliche Besuch was besonderes bleibt.

85 deswegen geh ich nicht woanders hin

Wobei wir mittlerweile eine kleine Gruppe haben, mit der wir uns regelmäßig einmal im Monat treffen.

Was gefällt dir denn besonders gut an der Animagic?

an der animagiC ? Das ganze Umfeld. Einmal im Jahr aus seinem Alltagstrott

90 rauskommen und in eine andere Welt eintreten.

Und was ist das besondere an dieser "anderen Welt"? Was bleibt dir immer gut in Erinnerung?

Die Showgruppen sind Klasse und seit zwei Jahren besuchen wir auch das Konzert, was geboten wird.

95 Man schlüpft in eine andere Rolle (ohne Cosplay geh ich nicht hin), lacht ein ganzes Wochenende, lernt Leute kennen und vergisst alle Sorgen und Probleme, die zu Hause auf einen warten.

Du machst Cosplay? Als wer bist du denn dieses Jahr gegangen, wenn ich fragen darf?

100 als Alice aus Alice im Wunderland. Allerdings die Disneyversion, die fand ich optisch schöner

- Ein Thema hab ich noch für den allgemeinen Teil: Die große Fangemeinde und Community von Anime und Manga. Was fällt dir spontan dazu ein?**
immer mehr Leute interessieren sich dafür. und man kann mit Leuten aus der "Szene"
105 über alles reden.
Das Interesse an Animes etc verbindet.
- Wie wichtig, glaubst du, ist die große Community für Anime und Manga?
Oder auch für ihren weltweiten Erfolg?**
sehr wichtig. Ich merke, je mehr die Anzahl der interessierten Leute wächst, desto mehr
110 kann man hier bei uns kaufen.
Oh ja, das stimmt. Und wie wichtig ist die Community für dich?
naja, internetmäßig nicht soo wichtig. ich hab meine zwei Seiten, auf denen ich bin, und
das wars. Das AnimaniA-Forum nutze ich, um unser nächstes Monatstreffen zu
vereinbaren und Animexx nutze ich, um Bilder online zu stellen.
- 115 **Ok, verstehe was du meinst. Super, das war's mit dem allgemeinen Teil. wenn du
noch ein bisschen Zeit hast, können wir noch über eine Serie oder einen Film
sprechen
können wir gerne machen**
über was möchtest Du denn reden?
- 120 **Ok, kennst du noch meine Liste? Aaaalso, zur Auswahl hab ich: Ghost in the Shell,
Mononoke Hime, Neon Genesis Evangelion, Death Note, Naruto und One Piece**
Oh, da ist NGE mein absoluter Favorit.
Dann mal los ;-)
- Was fällt dir zu NGE spontan ein? Woran denkst du zuerst?**
125 *g* daran, dass wir mit Freunden lange Zeit verbracht haben, alles aufzuschreiben und
sämtliche Rätsel zu lösen.
aber von dem Anime her denke ich als erstes an die Children.
Oh, dann bist du die ideale Ansprechpartnerin für mich!
Zumindest denke ich zu verstehen, was es mit dem gesamten Anime auf sich hat.
- 130 **Du hast die "Rätsel" erwähnt. Was sind das für Rätsel? Oder wie kann ich das
verstehen?**
Z.B. was die Engel sind, die Evangelions und was es mit Shinjis Mutter auf sich hat.
und was überhaupt das Nerv-Projekt ist.
Und du verstehst, worum's geht? Kannst du mal versuchen, mir das zu erklären?
135 ^^was willst Du denn wissen ? ^^

Alles! ;-)

Wo soll ich denn mal anfangen ??

Worum geht's? Was soll das alles mit den biblischen Namen und Anspielungen?

Wie passen Mechas und Adam und Eva zusammen? Was soll man von den Engeln

140 **halten? Was ist Nerv? Und so weiter...**

Kennst Du die Schriftrollen von Qumquats ? (oder wie das heißt?)

nur vom Namen her

da ist beschrieben, dass Eva nicht Adams erste Frau war.

In NGe beschrieben klingt das so

145 adams erste Frau war Lilith

beide waren göttliche Wesen

Lilith wurde auf die Erde verbannt und die Menschen wurden geboren.

oh, ich hoffe, ich verdrehe jetzt nichts.

Kein Problem, mach einfach weiter

150 Gott wollte Lilith bestrafen. Das wollte Adam verhindern. er ging auf die Welt und der first oder second Impact entstand.

So kommen nun die Engel, um Gottes Werk zu vollenden und Nervs vorhaben zu zerstören.

Aha! Das ist doch schonmal ein guter Ansatz

155 EVA ist nach Adams Vorbild geschaffen und in EVA 01 steckt das Bewusstsein von Shinjis Mutter, die bei dem Experiment, ihr Bewusstsein da reinzustecken, gestorben ist.

Rei ist aus den Genen von Lilith geklont.

NERV ist ein "Kind" von der Organisation "Seele"

160 **Wow, du hast dir dazu wirklich viele Gedanken gemacht.**

Diese Organisation will die Menschheit in einen "perfekten Zustand" versetzen, hab vergessen, wie es heißt, zumindest soll das die Auswirkung des Third Impact sein.

Dieser Zustand soll bewirken, dass alle Menschen gleich sind und keine Probleme und Sorgen mehr haben und somit in eine Art göttlichen Zustand eintreten, was aber auch

165 bedeutet, dass die Menschen nicht mehr wirklich leben werden. Das will Gott durch die Engel verhindern.

Im Anime ist das der Wirrwarr der letzten paar Folgen.

Eine wirklich tolle Erklärung! Das verbindet alle Elemente! Was gefällt dir besonders gut an NGE?

- 170 Dass die einzigen, die NERVs vorhaben retten können, 14-jährige sind. Als ich NGE das erste mal gesehen habe, war ich 14. Und dass sie, während sie die Welt retten sollen, mit ihren eigenen Problemen zu kämpfen haben.
- NGE war aber auch der erste Anime, den ich gesehen habe, der damals nicht im TV lief. und ich finde es gut umgesetzt, dass selbst die NERV-Mitarbeiter die wahren
- 175 Hintergründe von Seele nicht kennen.
- und ich mag die Rätsel, die versteckt sind und viele nicht kennen.
- Also sind die Children eine Mischung aus Held und normalem Jugendlichen?**
- Eigentlich sind sie Helden, die sie gar nicht sein wollen. Rei hat kein eigenes Bewusstsein, Shinji sucht sich die Aufmerksamkeit seines Vaters, die er nicht bekommt,
- 180 asuka sucht sich auch Aufmerksamkeit, die sie als Kind nicht bekommen hat, Kaworu ist ja sowieso ein Engel und der fünfte im Bunde (Namen vergessen) will sich nur für seine Schwester rächen.
- Sie alle wollen eigentlich gar nicht die Welt retten.
- Eine schöne Darstellung!**
- 185 Ach, und was mir an NGE auch super gefällt ist Pen Pen. Ich finde dieses Viech einfach süß. Ich glaube, er ist mein Lieblings-anime-tier.
- Du sagst, du findest die versteckten Rätsel gut. War es nicht ganz schön schwierig und aufwendig, die alle zu lösen? Da musstest du dir doch en ganze Menga an Informationen besorgen**
- 190 Merkwürdigerweise haben wir das alles gar nicht übers Internet rausgefunden.
- Nicht? Wie denn dann?**
- Wir waren vier Leute und haben uns verschiedene Personen und Themen aufgeteilt. Dann hat jeder zu seiner Person und zu seinem Thema alles aufgeschrieben, was ihm beim Schauen aufgefallen ist (weiß gar nicht mehr, wie oft wir uns das angeschaut
- 195 hatten, bis wir alles hatten, denn mehr als 2 oder 3 Dinger pro Person bei einmal gucken war nicht drin)
- Dann hattest Du zum Beispiel zu Rei alles untereinander stehen gehabt.
- Am ende haben wir alles miteinander verglichen und schwupps, Dir war alles klar. ganz schön mühselig, hat aber unheimlich viel Spaß gemacht.
- 200 **Aha, das klingt ja wie richtig intensive Nachforschungen! Mit gutem Teamwork**
- Am Ende haben wir mal im Internet gesucht und festgestellt, da findest Du eigentlich gar nichts über die Rätsel.

Zusätzlich hab ich mir noch die Mühe gemacht und die Schriftrolle gelesen und alles aufgeschrieben, was meiner Meinung nach mit NGE zu tun haben könnte.

205 **Macht es dir generell Spaß, solche Rätsel bei Anime zu lösen oder so neue interessante Bereiche kennen zu lernen?**

Da wurden tatsächlich Wesen wie Adam beschrieben.

Die ganze Schriftrolle?

210 Das war damals das einzige Mal, das ich sowas gemacht habe. Mittlerweile habe ich da auch gar nicht mehr die Zeit zu.

Verstehe.

Eigentlich bin ich gar nicht gut im Rätsel lösen. Setz mich mal vor ein Computerspiel, wo man das machen muss. Die reinste Katastrophe.

215 Aber Du musst mal echt NGE mit dem Wissen schauen. Da hat der Anime gleich ne ganz andere Bedeutung.

Das glaube ich gerne.

Hast du eigentlich einen Lieblingscharakter bei NGE?

Damals war es Asuka, weil sie so ganz anders war als ich. Ich war damals so richtig schüchtern wie Shinji.

220 Mittlerweile finde ich alle Charaktere toll.

vor allem Pen Pen. ^^

Ich weiß gar nicht, obs im anime rauskommt. PenPen ist ein Heißwasserpinguin, der ein Versuchstier war. Misato hat ihn vor dem Tod gerettet und hält ihn jetzt als Haustier.

225 **Du bist ja Spezialistin für NGE. Welche Seite ist eigentlich die gute und welche die böse?**

Kann man so nicht sagen. Jeder verfolgt seine eigenen Ziele und hält sich damit selber für den guten.

Ja, da hast du recht. Komisch, dass ein spannender Film ohne gut und böse funktioniert

230 damit erinnerst Du mich wieder daran, dass ich das auch so toll an dem Film fand.

Am anfang denkt man ja, dass die Engel die Bösen sind.

Das war auch ein Rätsel, was wir uns gestellt haben, warum die "Engel" die ja eigentlich immer was gutes sind, hier anscheinend das Böse sein sollen.

235 **Eine letzte Frage hab ich noch: Kannst du mal versuchen, die Botschaft von NGE zusammenzufassen? Die Hauptaussage der Serie?**

Die Hauptaussage ist für mich, dass es die "Optmierung der Menschheit" nicht geben kann und nicht geben darf.

Das hat auch Kaiserin Sissi mal festgestellt. Man strebt nach einem Ziel, und wenn Du es erreicht hast, bist Du doch nicht glücklich, weil Du wieder ein neues/höheres Ziel
240 hast.

das gefällt mir gut!

Stell Dir mal vor. alle Menschen wären Götter. Da wäre das Chaos perfekt.

Ich danke dir! Deine tollen Antworten helfen mir wirklich weiter!

Hab ich gern gemacht!

245 [...]

C.7 Interview mit Momoko, 45 Jahre alt, via Instant-Messaging Software ICQ.

31.07.07

[...]

5 **Ok, wollen wir einfach mal starten?**

ja gut

Ok, zuerst hab ich 3 Fragen zu deiner Person, dann ein bisschen allgemeines zu Anime und Manga. Danach können wir ja mal über eine Serie oder einen Film sprechen. Wenn du mal ne Frage an mich hast - immer gerne

10 **Also: Wie alt bist du, welches Geschlecht und welchen Beruf hast du?**

also ich bin 45 und damit eher untypisch^^ und naja ich bin m^^ und arbeiten tu ich in einer textilfabrik

Was ist dein höchster Schulabschluss?

mittlere reife

15 **Ok. Weißt du noch seit wann du dich für Anime und Manga interessierst?**

hmm das fing mit der pokemon begeisterung meiner kids an...also so hmm vor ca. 7-8 jahren

Befasst du dich mehr mit Anime oder mit Manga? Oder hast du dahingehend keine Vorlieben?

20 eher mangas

Kannst du beschreiben, was dich überhaupt an mangas fasziniert? Immerhin war es ja bis vor einiger Zeit nicht gewöhnlich, dass sich Erwachsene und ältere Jugendliche so sehr für Comics interessieren.

25 also ich bin ja mit comics aufgewachsen...von daher^^ also fix & foxi...asterix und co...naja dann gab es mal ne pause und dann folgten so fantasy comics und seit "die Rückkehr des dunklen Ritters" auch Batman

an mangas gefällt mir halt 1) die stories...also die vielfalt an ideen...außerdem gibt es ja auch genug für erwachsene^^

und 2) die zeichnungen...us comics wirken inzw immer nur wie hingeschludert...

30 **Ah ja, kannst du das mit der Vielfalt der Ideen ein bisschen näher erklären?**

naja es gibt alles im manga bereich...kein limit...schulmädchen, sport, kochen, sf, horror, fantasy..auch sex

Ja, die Fülle ist natürlich reizvoll. Hast du ein Lieblingsgenre?

hmm eigentlich weniger...ich blätter meist die mangas im buchhandel durch und wenn
35 mir die story und zeichnung zusagen dann ok...aber es muss beides passen

Klar, verstehe. Hast du auch durch manga eine Verbindung zur japanischen Kultur aufgebaut?

ja ich guck jap. Filme an...wenn es geht OmU...höre jap. Rockmusik...sammel Pinky-
Street Figuren und kenn mich auch schon mit jap Kultur und so gut aus...naja und ein
40 paar Wörter jap. kann ich auch schon^^

Aha. Ist denn dieses Japaninteresse durch die Anime und Mangas entstanden?

ja es wurde davon beeinflusst
und auch durch die animania

Die Zeitschrift?

45 jepp genau...weil da nicht nur über mangas/animes berichtet wird

Gibt es irgendwelche Bereiche der japanischen Kultur, die dich besonders interessieren und über die du dich informiert hast?

naja wie gesagt jap Filme und Musik...und dann natürlich noch land und leute...also ich
hab mir dann entsp. pics angesehen...von tokiyo, kyoto und so

50 **Also hast du vor allem das Internet als Quelle benutzt?**

Jepp. weil was besseres findet man ja kaum

Ok. Einen Bereich hab ich noch für den "Allgemeinen Teil": Die große Community und Fangemeinde. Was fällt dir dazu spontan ein?

hmm naja i-net foren vor allem

55 **Siehst du dich als Teil der Community?**

ja durchaus...hab einige freunde dort gefunden...schreib auch selber ne story die ich dort
veröffentliche...bin auch mod^^

Interessant! Wie wichtig, glaubst du, ist die Community für den Erfolg, den Anime und Manga in Deutschland haben? Und natürlich: Wie wichtig ist dir selbst die Community?
60

also ich denke das sie schon wichtig ist...vor allem weil man über die community auch
viel neues erfährt..z.Bsp über neue mangas und so, also empfehlungen. Und für mich ist
sie sehr wichtig weil ich hier kaum jemand kenne der die gleichen interessen hat wie
ich, also manga interessen

65 **Also einfach eine gute Möglichkeit, mit Gleichgesinnten zusammenzukommen?**

ja genau..neue freundschaften zu schließen...sich auszutauschen...auch mal was
zuzusenden und so

Warst du schon einmal auf einer Convention?

nein...das hat sich bisher noch nicht ergeben

70 **Hast du es dann evtl. mal vor?**

also ausgeschlossen ist es auf alle fälle nicht

Ok, verstehe ;-)

Wollen wir noch über einen Film oder eine Serie sprechen? Kennst du noch meine Liste, die ich gepostet hatte?

75 hmm also gits, mononoke, nge, naruto, one piece...und eins fehlt mir gerade^^

Death Note hatte ich auch noch. Über welchen würdest du am liebsten sprechen? oder wozu könntest du mir was erzählen?

also egal...bis auf naruto und one piece egal

Wie wär's mit einem der Filme, Ghost in the Shell?

80 ok

Ok, dann mal los. Woran denkst du spontan bei dem Titel? Was schwebt dir als erstes vor?

major kusanagi wie sie das haus runterspringt...dann mit der waffe die typen in dem einem stockwerk erschießt und weiter fällt während sie quasi unsichtbar wird

85 **Die berühmte Anfangsszene also ;-)**

Was findest du besonders gut an dem Film? Gibt es etwas, das dich besonders fasziniert?

also vor allem mal der hintergrund...dieser philosophische gedanke...wann ist ein mensch ein mensch...kann ein roboter ein mensch sein...kann eine künstliche intelligenz

90 wie der Puppet-master auch leben

und ist ein mensch noch ein mensch wenn er eine halbe maschine schon ist...ist

kusanagi noch ein mensch?

Das klingt interessant! Hast du dir über diese Dinge auch mal selbst Gedanken gemacht und dich damit intensiver auseinandergesetzt?

95 ja hab ich schon...aber da wir ja noch nicht so weit sind in diesem thema (KI) ist es nur spekulatation...ein film der mich ähnlich zum nachdenken brachte war "jin-roh"...

Kennst du dich denn mit den ganzen technischen Dingen wie KI etc und dem Entwicklungsstand gut aus? Oder hat dich Gits zum Nachforschen bewegt?

naja also gut auskennen eher weniger...ich war allerdings schon immer interessiert an

100 sowas...also als kind hab ich viel sf gesehen ("star trek") von daher war ich schon immer an solchen themen interessiert

Ah, ok. Und wie sieht's mit der zweiten der obigen Fragen aus?

naja dadurch das ich mich schon immer dafür interessiert hatte hat gits mich nicht speziell dafür bewegt

105 **Ok, alles klar. Gibt es einen Charakter, der es dir besonders angetan hat? Oder eine Figur in GitS?**

also der major natürlich...dann batou und die tachikomas

Gibt es einen Grund für diese Vorlieben? Irgendetwas, das dich an diesen Charakteren so besonders fasziniert?

110 also zum einen die coolness der charas...und bei den tachikomas auch der humorcharakter...wobei der bei der serie eher rauskam

Könntest du einmal versuchen, die Hauptaussage des Films in ein oder 2 Sätzen zusammenzufassen?

115 oh.hmm..naja eigentlich das was ich schon vorher gesagt hatte...wann ist der mensch ein mensch..wann eine maschine...kann eine maschine aber auch ein mensch sein und umgekehrt

eigentlich dreht sich der ganze film um indentitätsfindung

Ja, du hast recht, das war eben schon sehr treffend

Würdest du sagen, dass dich der Film mal zum Nachdenken angeregt hat?

120 ja schon...überhaupt regen animes und auch mangas eher zum nachdenken an als westliche filme/comics

Kannst du das ein bisschen näher erläutern? Vielleicht mit ein, zwei Beispielen? Oder auch Gründe dafür nennen? Das finde ich nämlich sehr interessant.

125 naja also westliche filme haben z.bsp meist immer ein happy end...der held und die heldin kommen zusammen...alle probs sind gelöst...etc etc

bei mangas/animes sind die enden oft offen bzw kein happy end

bsp...jin-roh...kennst den film?

Leider nicht. Aber vielleicht kannst du trotzdem kurz beschreiben was den so besonders macht

130 also kurzzuisammenfassung:

es spiel in einem alternativen tokio einige zeit nach dem 2. weltkrieg der von den achsenmächten gewonnen wurde

aber das ist eigentlich nur nebenbei

135 jedenfalls spielt das militär eine große rolle dort...und natürlich gibt es eine widerstandsbewegung

innerhalb der militär gibt es eine spezialeinheit, die "Jin-Roh" auch wolfsbrigade genannt. (der film basiert auf dem märchen "rotkäppchen und der wolf")
einer der soldaten ist dann dabei wie ein mädchen das zu der widerstandsbewegung gehört schließlich bei einem einsatz getötet wird...weil es eine rote kappe aufhatte wird
140 es rotkäppchen genannt
dann lernt er ihre schwester beim begräbnis kennen und beginnt langsam seine arbeit zu überdenken

Klingt sehr interessant

und am ende...dann besinnt er sich doch auf seine arbeit und erschießt das mädchen und
145 kehrt zu seiner einheit zurück..

Oh...Das ist mal alles andere als Hollywood-like!

in den usa wäre er mit dem mädchen durchgebrannt und hätte seiner einheit den krieg erklärt

Wahrscheinlich ;-)

150 eben...und das ist öfters bei animes so...auch bei mononoke z.bsp...da gibt es keinen direkten feind...kein schwarz/weiß

**Ja, verstehe! Vielen Dank erst einmal für deine wirklich guten und interessanten Antworten! Können wir vielleicht morgen oder übermorgen bei diesem Thema wieder einsteigen? Das finde ich nämlich gerade sehr interessant. Und evtl. noch
155 über einen manga reden?**

ok geht klar...kein prob

Toll! Über welchen Film oder welche Serie wollen wir denn dann sprechen?

hmm also entweder nge oder death note...wobei mir nge fast lieber wäre weil mich diese serie zum richtigen otaku gemacht hat^^

160 **Super, dann ist die doch wie geschaffen dafür ;-)**

[...]

02.08.07

[...]

165 **Wollen wir einfach mal mit Neon Genesis Evangelion weitermachen? Du sagtest ja, das sein dein Sucht-Initiator ;-)**

ja gut..leg los^^

Also....was füllt dir zu nge spontan ein? Woran denkst du zuerst?

rei

170 **Und warum gerade rei?**

hmm gute frage...aber die hat mich halt am meisten fasziniert damals...deshalb hab ich auch das ava von ihr bei manga.de

Aha. Kannst du beschreiben, was du an ihr so faszinierend findest?

tja das ist nicht so einfach...weil ich diese frage erwartet habe hab ich mir auch schon gedanken drüber gemacht. und ich denke es ist eine sache die eher unterbewusst abläuft

Lass dir ruhig Zeit

also es ist natürlich ihre art schon mal

das ruhige, besonnene..coole

und natürlich das geheimnis das sie umgibt

180 **Ok, verstehe. Gibt es noch andere Gründe, warum du nge so sehr magst?**

naja vielleicht liegt es auch daran das das der erste anspruchsvolle manga war den ich gesehen hatte.

vorher hatte ich pokemon, wedding peach und digimon mit meinen kids gesehen

na und dann kam mal abends bei vox NGE...im OmU

185 und nachdem ich schon so vom hörensagen gehört hatte das es toll sein soll

naja und dann saß ich da mit unterkiefer unten und konnt nicht mehr aufhören zu gucken^^

Verstehe. Die Handlung ist ja recht anspruchsvoll und spielt auf ganz

verschiedenen Ebenen. Wie ordnest du zum Beispiel die christlichen Namen und

190 **Symbole ein? Passt das überhaupt zu dem jugendlichen Shinji und seinen**

Problemen? Und dann ist das Ganze noch gespickt mit Mechas....eine komische Mischung, oder?

ja das ist es ja..die geschichte spielt auf unterschiedlichen ebenen...aber alles passt irgendwie doch zusammen

195 da ist shinji der erwachsen werden muss...und gleichzeitig die menschheit die auch erwachsen werden muss

und was auch fasziniert...jeder hat irgendwelche probleme oder dreck am stecken...es gibt keinen klinisch reinen held

Interessante Überlegungen!

200 und dann natürlich die frage...was wollen die engel/apostel eigentlich wirklich..wollen sie die menschheit vernichten oder event sogar helfen

Wie stehst du denn zu den umstrittenen Episoden 25 und 26?

tja das ist das problem vieler animes/mangas...das sie eine story aufbauen und dann beim abschluss nicht mehr wissen was sie machen sollen^^

205 **Meinst du so war's?**

deshalb gab es ja dann auch die filme mit den alternativen ende

ich hab schon das gefühl das sie dann nicht so recht wussten...wobei das ende ja nicht so schlecht ist aber viele fragen offen lässt

Wie deutest du denn das Ende?

210 ja ich weiß nicht so recht...manchmal frag ich mich ob es sich nur in shinjis kopf abgespielt hat.

Ja, da magst du Recht haben. Kannst du einmal versuchen, deine ganz persönliche Interpretation von nge zusammenzufassen?

215 es geht eigentlich generell um das erwachsenwerden...einerseits der kids die ihre wünsche/träume haben.

aber auch der erwachsenen und der menschheit generell

im gewissen sinne erinnert es etwas an 2001

also die hochhebung der menschen auf eine höhere stufe

dafür spricht auch der film wo shinji und asuka quasi die neuen adam und eva sind

220 **Sehr interessant! Und wie ordnest du diese biblischen Elemente ein? Oder: Warum überhaupt Lilith, Adam und Eva, wenn es doch ums Erwachsenwerden geht?**

nun man sollte diese biblischen elemente natürlich nicht aus westlicher sicht sehen. also ein echter christ dürfte sich bei dem anime die haare raufen^^

Aber wie soll man's dann sehen?

225 naja also auf alle fälle nicht zu bibeltreu^^ wobei natürlich der second impact an die apokalypse erinnert...

Das stimmt

ich denke lilith, adam und eva stehen für den beginn der menschheit

das wiedertreffen von ihnen beendet den kreis mit dem alles begann

230 also mit ihnen fing es an...mit ihnen endet es auch

Aha, das ist eine interessante Überlegung!

und es folgt eine neugeburt der menschheit

Wir hatten letztes mal angesprochen, dass Anime oft nicht dem westlichen Klischee von Gut/Böse und Happy End folgen. Kannst du hier gut und böse

235 **unterscheiden?**

hmm gute frage...sagen wir mal so bei den kids ist das noch einfach...weil sie naja noch "unschuldig" sind
bei den erwachsenen wird es schwieriger. z.bsp bei Ikari Gendo
was sind seine ziele?
240 arbeitet er wirklich dran die welt zu retten oder nur daran seine verstorbene frau zum leben zurückzubringen
und ist ihm dafür recht die welt zu zerstören
Also wieder Schwierigkeiten mit der Gut/Böse Unterscheidung?
ja...auch bei den organisationen...nerv, seele geben vor beide die welt retten zu
245 wollen...und dann bekämpfen sie sich gegenseitig
wer ist da der gute, wer der böse
Ist diese Mehrdeutigkeit deiner Meinung nach wichtig für nge?
nun sie sorgt dafür das man sich seine gedanken macht...und ja ich denke wenn alles so einfach wäre wär der anime nicht so ein erfolg geworden und hätte nicht diesen
250 stellenwert
NGE ist über 10 Jahre alt..aber sein einfluss ist immer noch sehr groß
das kann kein anderer anime behaupten
Das stimmt. Hast du dich mal mit anderen über den Sinn und die Interpretationsmöglichkeiten unterhalten? Es gibt ja verschiedene Internetseiten, zum Beispiel.
255 äh ja..allerdings jetzt nicht auf speziellen nge foren sondern in normalen manga/anime foren
Ok, danke, das wär's zu nge!
Wollen wir noch kurz einen anderen Film oder eine Serie ansprechen?
260 ja können wir kein prob
Hätte noch Prinzessin Mononoke, Death Note, Naruto und One Piece zur Auswahl
also naruto nein...und one piece kenn ich nur ein paar folgen
Was magst du denn generell lieber, Mononoke oder Death Note? Oder was findest du interessanter?
265 sagen wir death note...wobei ich da allerdings nur den manga kenne
Das ist vollkommen ausreichend
ok^^
Was kommt dir denn bei dem Manga spontan in den Sinn?

naja das death note selber natürlich...und damit die möglichkeit menschen in den tod zu schicken

Irgendwie faszinierend, oder?

ja...vor allem weil man dann denkt "was würde ich machen wenn ich ein death note in die hände kriegen würde"

Ganz genau das. Und, hast du dich schon entschieden?

275 naja es gäb schon welche denen ich manchmal den tod wünsche...meinem chef z.bsp ☺

Ich find die Frage wirklich schwierig. Anfangs konnte ich Light verstehen

Eine Welt ohne Schwerkriminelle? Das klingt doch ganz gut...

ja das ist ja auch das zwiespältige an diesem manga
einerseits versteht man ihn und unterstützt ihn

280 wobei...wenn man kriminelle ermordet ist man dann besser als die kriminellen?

aber als er das mädchen ermordet hat...die freundin vom fbi agenten

das zeigt aber auch wie macht korrumpieren kann..man will es für das gute einsetzen (eine welt ohne mörder) aber dann zwingen einen die umstände umzudenken oder was anderes ungeplantes zu machen

285 oder auch das mädchen (misa-misa) alias kira 2

aus bewunderung zu ihm beginnt sie auch zu morden...auch unschuldige

Hat sich deine Einstellung zu Light und seinen Taten bzw. seiner Denkweise während des Mangas geändert?

naja sagen wir mal ehrlich...ich weiß nicht so recht was ich in seiner situation gemacht

290 hätte...ich frage mich ob ich mich nicht gleich oder sogar skrupelloser verhalten hätte

Ich glaube da stößt man an eine Grenze, an der man über sich selber sehr viel nachdenken muss.

hmm ja stimmt schon...aber andererseits. wenn man die chance bekommt und Gott spielen kann...wer würde die nicht nützen und dabei über Leiche gehen? Die

295 Versuchung wäre zu groß

und sagen wir so...das death note wäre auch eine saubere sache..nur der name und die todesart...man macht sich nicht mal die hände schmutzig

aber die gefahr ist halt das man sich dann zusehr berauscht und verführen lässt

Worin siehst du denn die Hauptaussage des Mangas?

300 hmm die hauptaussage...schwer zu sagen...dazu müsste ich jetzt wissen wie er erstmal endet

also momentan geht es noch um macht und wie man die einsetzt

also die macht zu töten...manipulieren
und ein gott zu werden

305 und natürlich auch wieder die frage nach gut/böse...
ist light wirklich böse? immerhin sind die strassen ja sicherer geworden

Oh ja, die Frage ist wirklich angebracht. Ist das wieder grundlegend für die Faszination des Mangas?

hmm es macht den reiz dieses mangas mit aus..ja

310 wobei ich natürlich nicht sagen will das alle mangas so sind
aber es ist typisch für das östliche denken

Kannst du das erklären?

du wirst es nicht glauben...auch der erste pokemon film beginnt mit philosophischen gedanken. du kennst ihn sicher nicht

315 **Ich glaub dir, bin nur überrascht**
naja also er beginnt damit das forscher aus der DNA eines legendären Pokemons ein neues züchten. und das wacht nun im Labor in einem Tank auf...und denkt "woher komm ich...was bin ich...wer bin ich"
und ist dann auf der suche nach seinem platz in der welt

320 **Klingt wirklich interessant und anspruchsvoll**
und eigentlich geht der film dann darum das dieses pokemon auf der suche natürlich auch fehler macht und zuerst den falschen weg, den der gewalt einschlägt weil es nichts anderse kennt
und das ist doch ein deutlich höherer anspruch als man sonst von kinderfilmen gewöhnt

325 ist

Oh ja, da hast du recht. Und trotzdem sind Kinder davon begeistert. Trauen westliche Kinderfilme den Kindern zu wenig zu?

ja ich denke schon...da ist immer alles heile welt und so...bei mangas/animes muss man mehr nachdenken. da bekommt man oft keine lösung so auf dem tablett serviert

330 da haben auch die scheinbar bösen ihre guten gründe...wie z.bsp bei mononoke

Ja, das stimmt. Eine Frage hab ich noch zu Death Note: Kennst du dich mit der Götterwelt und den Shinigami aus?

nee nicht so...ich weiß das es diesen glauben gibt...aber so genaues kenn ich da nicht...

Also hat dich Death Note nicht zu Nachforschungen gebracht?

335 naja ehrlich gesagt hab ich das in death note eher für eine erfindung gehalten...ich halte das eher in miyu für realer (also als realer glaube)

Verstehe

weiß ja nicht ob du miyu kennst. vampir miyu...das ist sehr östlich...also von den gedanken her. für westler manchmal schwierig

340 **Eine Vampir-Story?**

ja aber das ist kein gewöhnlicher vampir^^
sondern einer der shinmas jagt..also dämonen
es ist brutal und poetisch zugleich...und das ist auch was typisch japanisches
das gibt es im westen auch nicht...

345 **Ich danke dir für deine Hilfe und deine tollen Antworten!**

gerne^^
[...]

06.08.07

350 [...]

Wir hatten nur noch Prinzessin Mononoke auf der Liste

ja

Kennst du die Filme des Studio Ghibli?

ja also ich kenne einige filme, aber nicht alle

355 **Wie gefällt dir Mononoke denn?**

gut^^

Kannst du mal beschreiben, was dir daran so gut gefällt?

ich wollte ihn damals sogar im kino sehen, aber dann lief er doch nicht obwohl das ankündigungsplakat dazu 4 monate raushing

360 also naja was soll man sagen...schon die animation ist ja auf sehr hohem niveau
die story ist auch sehr gut durchdacht..allerdings ist das nun wirklich kein kinderfilm in gegensatz zu anderen ghibli filmen

es ist sehr komplex und einmal mehr nicht schwarz/weiß

also es gibt keinen echten bösewicht

365 **Aha. Mal denkt man die Wölfe sind's...dann die Herrin Neboshi...**

ja..aber das schöne an dem film ist...trotz der toten und so hat er doch ein versöhnliches ende

weil jeder was dazugelernt hat

und versucht es nun besser zu machen

370 **Das ist schön beschrieben! Warum reiten San und Ashitaka denn nicht am Ende verliebt in den Sonnenuntergang?**

weil jeder dann doch seine aufgaben woanders sieht^^ außerdem ist dies nicht hollywood :-D

Stimmt ;-)

375 aber es ist trotzdem ein versöhnliches ende

weil z.bsp die herrin nun mit der natur und nicht gegen sie arbeitet

Kannst du mal beschreiben, wer sich wie versöhnt? Und damit auch die einzelnen Lager darstellen?

ja^^ mononoke selber sieht ja auch ein das die menschen nicht so schlecht sind...auch

380 wenn sie ihre zeit braucht

und das ist auch realistisch...nicht gleich alles vergeben und vergessen, sondern mononoke bzw san erbittet sich zeit und bekommt die auch

Ja, das macht die Figur lebensechter

Kannst du an dieser Stelle mal versuchen, deine Interpretation zu geben?

385 **Denn wir sind der Aussage des Films ja schon sehr auf der Spur**

hmm naja schwer zu sagen...auf alle fälle läuft es ja darauf hinaus nicht alles nur schwarz/weiß zu sehen...das gilt auch für die charas

so muss ja eboshi z.bsp lernen das fortschritt nicht alles ist sondern man auch mit der natur leben muss. san muss wiederum lernen das die menschen nicht alle monster sind

390 jeder muss lernen den anderen zu akzeptieren

Hört sich für mich ganz so an als stünde der Lernprozess im Vordergrund

ja ganz klar...auch ashitaka lernt ja. für ihn ist es vielleicht sogar am schwierigsten weil er zwischen den fronten steht

der mensch kann nicht ohne die natur...aber die natur auch nicht ohne mensch...das ist

395 so das yin-yang prinzip

Guter Punkt, das stimmt. Aber könnten Wölfe, Affen, Wildschweine etc nicht sehr gut ohne die Menschen auskommen?

nun natürlich auch...andererseits ist es ja auch der mensch der immer wieder versucht die natur zu schützen...aber im großen und ganzen hast du schon recht....eigentlich

400 wären sie besser ohne den menschen dran^^

aber der mensch ist nunmal da...und beide sollten lernen miteinander und nicht gegeneinander zu leben

Aber mir gefällt dein Punkt gut. Man muss eben miteinander auskommen. Und das ist besser als gegeneinander

405 ja man hat ja gesehen was passiert ist als sich die natur auflehnte, in form der wildschweine
alle tot am ende...für was?

Ja, genau. Vielleicht auch wieder eine Anspielung auf Krieg?

hmm bestimmt...die japaner leiden ja sicher auch immer noch unter dem trauma der
410 atombombe...das spielt sicher mit wobei die wildschweine in ihrer art an die kamikaze piloten erinnerten

Eine interessante Überlegung.

auffällig war ja auch das der anführer der wildschweine blind war...blind auch nachher zu sehen das die scheinbaren schweine die kamen eine falle waren
415 das kann man auch als allegorie sehen das die anführer generell blind sind...in kriegsdingen

Das sind wirklich tolle Ideen! Wie fandest du denn die mystische Welt, in der der Film spielte?

nun so mystisch ist die welt ja nicht...also ich denke da spiegelt sich vieles vom jap.
420 naturglauben wieder drin
überhaupt haben ja die meisten ghibli filme dieses element
chihiro, totoro. das wandelnde schloss...

Konntest du die ganzen Geister und Götter einordnen?

naja so kenn ich mich nicht aus mit dem jap. glauben...aber das sie an waldgeister und
425 so glauben weiß ich aus anderen mangas und so...da bekommt man so einiges mit z.bsp die kappas^^

naja es werden halt öfters mal so geister und so erwähnt...ich glaube die japaner sind generell noch sehr abergläubisch...

sie sehen die natur noch beseelter als wir hier

430 **Das kann man alles aus Manga lernen?**

ja^^ ziemlich viel sogar wenn man sich darauf einlässt und nicht nur oberflächlich die story liest

Super, vielen Dank für deine guten und so ausführlichen Antworten! Das war's auch schon.

435 immer gern ^^
[...]

C.8 Interview mit ML, 24 Jahre alt, via Instant-Messaging Software ICQ.

02.08.07

[...]

5 **Wunderbar. Fangen wir einfach an?**

OK

Also, zuerst einmal 3 Fragen zu deiner Person: Wie alt bist du, welches Geschlecht und welchen Beruf hast du?

Ich bin 24 Jahre alt, männlich und bin Grafiker

10 **Was ist dein höchster Schulabschluss?**

Berufsmaturität

ist in Deutschland glaub ich Berufsabitur oder so

Bist du Österreicher?

Schweizer

15 **Dann wird's ein bisschen internationaler. Warum nicht ;-)**

lol

Du bist Grafiker? Hast du denn von Berufswegen her Kontakt zu Manga?

Nein, nicht so direkt. Ich arbeite aber gerade an einem Comicprojekt

Kein Manga-Comic?

20 Nein, ich halte nichts von europäischen pseudo Mangas

Ok, kannst du mir sagen, seit wann etwa du dich für Anime und Manga interessierst?

seit ca 10 Jahren

also 1997 um genau zu sein;)

25 **Aha. Weißt du noch was dein Interesse damals ausgelöst hat? Gab es irgendeinen besonderen Anlass oder einen bestimmten Anime oder Manga?**

Das waren die total grässlich aufgemachten und gespiegelten Appleseed Bände von Egmont.

Was mich daran fasziniert hat, war die komplexe Story und die unglaubliche Dynamik der Zeichnungen

30

Auch die viele nackte Haut hat mich angezogen:D

Verstehe. Was fasziniert dich denn allgemein an Anime und Manga?

Hmm, da muss ich noch erwähnen dass ich auch ein riesen Fan von frankobelgischen Comics bin. Ich beschränke mich nicht nur rein auf Manga

35 **Ok, das ist interessant. Könntest du denn mal versuchen das eine vom anderen abzugrenzen?**

Aber was mich an Manga allgemein fasziniert ist die filmartige Erzählweise

Also die Dynamik, die du eben schon erwähntest?

Ja, aber auch die Art und Weise wie die Seiten gelayoutet sind.

40 Das Lesetempo in einem Manga ist enorm

Ein durchschnittliches Mangakapitel hat 30 Seiten

Ein solches Kapitel kann manchmal nur einen Kampf beinhalten, in einem frankobelgischen Comic sind das höchstens 5 Seiten pro Album

Richtet sich dein Interesse eher auf Anime oder auf Manga?

45 Ich bevorzuge Anime

Was gefällt dir sonst noch besonders an Anime und Manga?

Die Einfachheit der Zeichnungen

Die Charaktere in einem Ghibli Film bestehen aus wenigen Linien, und drücken trotzdem eine riesen Platte an Emotionen aus

50 **Da kann ich nur zustimmen. Und wie sieht's auf der inhaltlichen Ebene aus? Gibt es da deiner Meinung nach etwas, was Anime und Manga von anderen Comics unterscheidet?**

Ja, sie zeigen einen Teil der japanischen Gesellschaft

ich bin immer wieder erstaunt wieviel Zen-Lehren ich in Mangas und Anime

55 wiederfinde

Zu Zen kommt mir vorallem GitS in den Sinn

Hast du denn Interesse an der japanischen Kultur?

ja, sehr

Würdest du sagen, dass dieses Interesse durch Anime entstanden ist?

60 Ja, vorher hatte ich mich nie besonders mit der japanischen Kultur auseinandergesetzt
Interessant! Kannst du mal ein paar Beispiele nennen für Elemente der japanischen Kultur, die dir durch Anime näher gebracht wurden? Oder einfach was dich an Japan so interessiert?

Die ganzen Tempelrituale zum Beispiel, wo man 3x die Glocke schlägt und sich danach verbeugt

65

Ich finde auch den Respektkodex äußerst interessant

Aha. Könntest du mit einige Beispiele für Animes geben, die du was japanisches angeht besonders reizvoll fandest?

Honey and Clover

70 In Honey and Clover folgt der Zuschauer dem Leben einer Gruppe von Kunststudenten und bekommt im Verlauf der Story viel "japanisches" geboten. So z.B. Onsen

Ok, danke! Kannst du mir sagen wie du dich hauptsächlich über Japan informiert hast? Durch welche Quellen?

Bücher

75 Und auch Wikipedia

Den Samuraikodex und solche Sachen habe ich alle auf Wikipedia nachgeschlagen

Ich fand Musashi Miyamotos "Die 5 Ringe" äusserst interessant

aber auch recht kompliziert teilweise, weils halt so extrem "japanisch" ist

Aha, verstehe. Kannst du abschließend zu diesem Thema noch ein paar Dinge

80 **nennen wie Samurai und Tempelriten, zu denen du dich bewusst informiert hast?**

Ich habe mich für eine Arbeit intensiv über die Kunst der Kimonos informiert, auch

Ikebana (Blumenkunst) habe ich verfolgt

und natürlich die japanische Kunst, Ukiyo Holzschnitte

Also quasi ein Längsschnitt durch die japanische Kultur und Kunstgeschichte?

85 Ja^^

Ich bin grosser Kunstliebhaber

ist auch beruflich leicht bedingt^^

Ich finds lustig, wie man schon in den uralten japanischen Holzschnitten

Gestaltungscodes findet, die es heute auch in Mangas gibt

90 **Ja, das stell ich mir interessant vor. Einen Bereich hab ich noch im allgemeinen Teil: Die Fangemeinschaft und Community von Anime und Manga. Was fällt dir dazu spontan ein?**

hm...

Teilweise find ich sie recht anstrengend

95 **In wie fern anstrengend? Kannst du das erklären?**

Ich komme mir teilweise wie im Kindergarten vor

normale, fundierte Diskussion ist sehr selten möglich

Würdest du dich denn als Teil der Community bezeichnen?

als Teil der Deutschen nicht mehr unbedingt

100 ich bin einfach total aus dem Zielpublikum rausgewachsen

ich bin eher in der französischen oder amerikanischen zuhause:)

- Im Mangaforum wo ich verkehre diskutieren meistens nur über französische oder englische Veröffentlichungen
- Also ist die Community für dich auch von keiner großen bedeutung?**
- 105 Doch, sie hat schon Bedeutung
- Was ist dein Anteil an dieser Community? Was machst du so?**
- ich schreibe reviews
aber auch nicht mehr zu oft, da ich zuviel zu tun habe
ich versuchte stets, die Leute auf neues oder anderes Aufmerksam zu machen
- 110 **Aha. Würdest du sagen, dass du Freunde in der Community gefunden hast?**
- Ja, dass schon
aber eher community Freunde
keine Freunde wo man durch dick und dünn geht
- Ja, verstehe was du meinst**
- 115 **Wie wichtig, würdest du sagen, sind die Fancommunities für Anime und Manga?**
- Sehr wichtig
durch sie kommen neue Titel ins Land
Ich denke, ohne die Community gäbe es "The Melancholy of Suzumiya HARuhi" jetzt nicht in den USA
- 120 was sehr schade wär:D
- Verstehe. Du sagtest zu Anfang mal, dass du dich auch für frankobelgische Comics interessierst. Ist deren Community mit der von Anime und Manga vergleichbar?**
- Nein
die ist irgendwie total anders
- 125 es geht alles viel gesitteter zu und her
habe ich das Gefühl
- Ist sie denn ähnlich groß und aktiv wie die Manga-Szene?**
- Die französische ist riesig
und noch undurchblickbarer als die Mangaszene
- 130 In Frankreich gehört Comic zur Kultur
In Deutschland werden Comics ja immer noch als Kinderkram angesehen
- Ja, da hast du leider Recht**
- In Deutschland ist es einfach komisch, dass Mangafans eine totale abneigung gegen reguläre Comics haben
- 135 in Frankreich ist das weniger extrem

Ok, verstehe! So, das war's auch für den allgemeinen Teil. Danke schonmal!

Wollen wir noch über einen Film oder eine Serie sprechen?

klar

Darf ich GitS und Evangelion vorschlagen?

140 **Aber gerne!**

Fangen wir mit GitS an?

Hehe, mir kommt nur solcher Kram ins Regal^^

GitS, ok. Bring it on!;))

145 **Also: Was kommt dir spontan in den Sinn, wenn du an GitS denkst? Was ist dein erster Gedanke?**

Ist der menschliche Körper tatsächlich nur eine Hülle für den menschlichen Geist?

Eine Frage die im Zen zentral ist

Interessante Idee! Kannst du mal versuchen, die Hauptaussage zusammenzufassen? Du bist damit ja gerade schon angefangen ;-)

150 Im GitS Universum teilen sich Maschinen und Menschen gemeinsam eine Existenz
Shirow stellt nun aber die Frage ob der "Ghost" der Maschinen dem "Geist" der Menschen entspricht

Diese Frage zu beantworten ist jedoch sehr schwierig

155 **Und nach dem ersten Ansehen von GitS blieben bei mir mehr Fragen als Antworten...**

Das Ende von GitS ist ja äusserst Zen-mässig

Motoko verlässt ihren Körper um eins mit Allem zu sein

das ist genau dass was Zenschüler suchen

Ich sehe, du kennst dich mit Zen sehr gut aus

160 ich praktiziere Zen, deshalb^^

ich bin aber nicht durch Manga oder Anime dazugekommen

das wär ein recht komischer Grund sich jeden Tag 1 Stunde vor ne weisse Wand zu setzen

Ja, verstehe. Und wie kamst du zum Zen?

165 Der Funke entstand nachdem ich mich für meine Diplomarbeit intensiv mit Buddhismus befasst habe

Aha. Findest denn du als jemand mit viel Vorwissen etwas von den religiösen Elementen in einigen Anime oder Manga wieder?

Ja, extrem oft

170 **Kannst du mir ein oder zwei Beispiele geben?**

Evangelion wäre auch extrem Zen-mässig

MPD Psycho befasst sich auch mit der Frage nach dem menschlichen Geist

Ist es primär das, was dich an GitS reizt?

Ja

175 gepaart mit den sensationellen Bildern

Viele haben ja nicht ein solches Hintergrundwissen wie du - was meinst du, warum GitS dennoch auch bei breiten Massen so beliebt ist?

Die Kämpfe sind extrem spannend und gut Inszeniert

Es gibt Mechas in Hülle und Fülle

180 Viele mögen sicher auch einfach nur den Charakter von mokoto

vom aussehen her meine ich

Ich möchte nur noch etwas erwähnen, darf ich?

Klar, immer gerne!

GitS "innosence", die Fortsetzung des 1. Films, basiert ja noch heftiger auf religiösen,

185 psychologischen Fragen

Bei vielen Fans ist der Film extrem gefloppt, weil sie mit all den Zitaten nichts anfangen konnten

der 2. film ging extrem weit in diese Frage nach dem Mensch-sein hinein

Es war jedoch genau das, was mich am 2. film so faszinierte

190 vorallem die sich wiederholende Szene im Schloss fand ich sehr gelungen

Typisch Zen^^

Also ein Film wie Innocence fordert förmlich zum Nachdenken und Interpretieren auf, finde ich.

Ja, extrem

195 **Glaubst du, dass das bei GitS ähnlich ist?**

Ja, aber GitS hat auch andere Ansätze

Welche denn?

Es gibt auch viel Action, die alles etwas auflockert

GitS ist auch verständlich wenn man sich nicht das Gehirn über philosophische Fragen

200 zermartert

Auch Mechafans kommen bei GitS auf ihre kosten, es ist ausgeglichener als im 2. Teil

Das sind wirklich tolle Punkte! Hat dich der Film denn dazu bewegt, dich über irgendetwas zu informieren oder dich mit anderen darüber zu unterhalten?

Ich habe mich oft und lange mit kollegen über GitS unterhalten

205 **Und worüber?**
über die Unterschiede zum Manga, über die Thematik
wir haben glaube ich alles ein wenig abgedeckt
Super! Das wäre schon alles zu GitS. Du warst so schön ausführlich ;-)
wir können auch zu Evangelion weiter, wenn du willst

210 **Ja, warum nicht? Wenn du dir die Zeit noch nehmen möchtest**
ja, das sollte noch drinliegen ;)
Ok, dann mal los: Woran denkst du bei nge spontan?
bestes intro, bestes Ende, super Sprecher und sehr interessante Charaktere
mit Ende meine ich das Ende der Story, nicht das Ending

215 **Also die ominösen Folgen 25 und 26?**
ja, genau die
Ich find die einfach nur genial.
Obwohl sie sich doch sehr vom Rest der Serie unterscheiden
Ich finde den zum nachdenken anregenden Teil von Eva viel besser als den rein
220 actionlastigen Teil.
Der nachdenkliche Teil beginnt ja zum Glück schon recht früh.
Ich hatte früher eine Hass-Liebe Eva gegenüber
der Hass hat sich mittlerweile aber wieder verflüchtigt
Der Hass kam daher, dass ich Shinji einen sehr mühsamen Charakter fand.

225 **Kannst du das näher erklären?**
Ich fand seine weinerliche Natur echt nervtötend
sein ständiges "ich will nicht" "Mein Vater hasst mich" Gelaber zum davonrennen
Ah ja, verstehe was du meinst
Heute find ich jedoch genau diese Charakterzüge äußerst treffend für eine Generation
230 von Jugendlichen
Aber es ist zentral für die Story, oder findest du nicht?
Ja, für mich gehört es zum Storykern
Es dreht sich alles um das "erwachen" von Shinji
Wie würdest du den Storykern oder die -kerne zusammenfassen? Was sind die
235 **Intentionen?**
Hehe, schon wieder ist Zen im Spiel
Wieso wurde dies eigentlich noch nie von all den Eva Analysten erwähnt

Alle sprechen von den christlichen Referenzen

Was hat es denn deiner Meinung nach damit auf sich?

240 **Was sollen Adam, Eva und Lilith mit Riesenmechas zu tun haben?**

Moment, ich muss grade meine Gedanken etwas fokussieren, um darauf ne passende Antwort zu geben

Ja, lass dir Zeit

In Eva geht es ja um die Erneuerung der Menschheit, in dem Fall die Erneuerung von
245 Shinji

All die Referenzen um Adam und Lilith dienen in meinen Augen nur als Aufhänger um eine Basis für die Action zu bieten

Da Adam zugleich der 1. Engel sowie der 1. Mensch ist, bekämpft sich die Menschheit selbst

250 im übertragenen Sinne

Sehr interessante Überlegungen!

Shinjis Entwicklung findet ja immer dann statt, wenn er im inneren seiner Mutter ist nicht nach dem Sieg über einen Engel

Und wie spielen die Charaktere in diesen Zusammenhang herein?

255 **Sein Vater zum Beispiel? Oder rei?**

Rei ist ja ein Klon seiner Mutter und wird von Gendou verhätschelt

Es ist echt vertrackt das zu erklären

Finde ja toll dass du's trotzdem versuchst!

Kannst du die Hauptintentionen nochmal kurz zusammenfassen?

260 Es geht um das erneuern von Shinjis "Welt"

Da jeder jede Person anders wahrnimmt gibt es auch verschiedene Realitäten, wie in den Episoden 25 und 26 erklärt wird

so sind quasi die Kämpfe gegen die Engel ein Aufhänger Shinji dorthin zu bringen

Ein spannender Aufhänger, das ganze musste sich ja noch verkaufen

265 **Ja, den Aspekt darf man nie vergessen.**

Aber du hast es ja sehr schön auf den Punkt gebracht. Könntest du denn einmal beschreiben, was den Reiz von nge für dich ausmacht? Warum findest du es faszinierend?

Für einen Anime aus dem Jahr 1995 ist die Animation einfach sensationell

270 Alle Charaktere sind nicht so wie sie zuerst scheinen, und das langsame abdriften von den gängigen Mechaschemas gefällt mir super

Evangelion hat des mecha-Genre wahrlich revolutioniert

Das kann man wirklich so sagen.

Gab es etwas, das dich nach nge mehr interessiert hat als zuvor?

275 Vielleicht die menschliche psychologie?

In wie fern?

Die wird in der Serie je sehr genau auseinandergenommen

Shinji wird immer wieder mit enormen emotionalem Druck konfrontiert.

Sein Vater, der Tod von Suzuhara uvm.

280 Seine Reaktionen darauf finde ich sehr realistisch, soweit ich das beurteilen kann.

Und wie er es schlussendlich doch noch schafft, zeugt von grosser Charakterstärke

Ja, er wirkt wirklich, wie du eben schon gesagt hast, wie so mancher Jugendliche heutzutage

Es ist extrem, über Shinji kann ich fast wie über eine reale Person sprechen.

285 **Das allein ist ja schon ein interessantes Statement zu nge**

NGE hat wirklich sehr tiefe, und realistische Charaktere, sowas ist echt selten.

Für mich hat EVA was geschafft: Durch das total abgefahrene Setting hat es uns

Charaktere serviert die realistischer und menschlicher nicht sein können.

Sonst hat man in solchen Fantasy Szenarien ja nie solch tiefgründige Charaktere, selbst

290 in realistischen Szenarien ist es nicht so häufig

Durch diesen extremen Kontrast?

Ja, der Kontrast hilft die Figuren zu vertiefen, in Eva vor allem

Toll, du hast nge wirklich super beschrieben, danke!

Wow, ich fühle mich geehrt^^

295 Ich mag es, so über Anime oder Manga zu sprechen

so muss ne richtige Diskussion sein.

Hättest du vielleicht in den nächsten Tagen noch mal Zeit für einen anderen Titel?

Wenns darum geht, Death Note zu zerreißen, jederzeit^^

hab selten so ein miserables Ende gesehn wie in DN

300 morgen gerne

Ok, super, dann bis morgen!

[...]

03.08.07

305 [...]

Wollen wir mit Death Note anfangen?

Ok

Gut. Woran denkst du spontan bei Death Note? Was kommt dir zuerst in den Sinn?

310 schlechtes Ende

Nein, eher ein Ende was unter aller Sau ist^^

Hat das Ende die Faszination von DN für dich zerstört? Oder wie war bis dahin deine Einstellung zu der Serie?

315 Bis Band 7 fand ich die Serie echt super, die Interaktionen der Charaktere waren äußerst interessant. Ab Band 8 jedoch wiederholten sich einfach die alten Muster um schließlich in einem ultra klischierten Sumpf zu ertrinken

Was hältst du von der Grundidee? Death Note...Leute einfach aus dem Weg räumen...Gerechtigkeit üben?

Ich finde die Idee an sich recht interessant

320 was macht die Ausübung dieser Tätigkeit aus uns? Wie reagiert das Umfeld

Leider wurden für meinen Geschmack die Auswirkungen dieser Macht auf Lights Psychologie viel zu wenig ausgebaut

Ich hätte es gerne ein wenig drastischer gehabt

Du meinst wie leicht es auf einmal für ihn ist, Unschuldige umzubringen?

325 Ja.

Ja, da war ich auch erschrocken

In Band 1 ist doch die Szene wo er zum 1. Mal einen umbringt

Er reagiert total geschockt

dann auf einmal macht er es, als wäre es das alltäglichste auf der Welt

330 das hat mich gestört

Ich hätte gerne einen von Gewissensbissen geplagten Light gesehen

Ja, plötzlich war er der gottgleiche Richter über Leben und Tod ohne Skrupel

Wer ist denn der "Böse" in der Serie? Light? Oder wie kann man das beschreiben?

335 Ja, ich würde sagen, Light ist der Bösewicht moralisch gesehen

Für die Story ist natürlich L der Bösewicht

L der Bösewicht?

Ja.

- 340 Der Leser identifiziert sich mit Light
L versucht Light/Kira aufzuhalten, somit wird er zum Gegenspieler
Findest du? Ich habe so meine Probleme mit ihm...
Ja, Light handelt ganz klar falsch
Indem er sich selbst als den Masstab für "Gerechtigkeit" setzt, wird er quasi zum
- 345 Diktator
Ohne Frage.
Anfangs konnte ich Light irgendwie verstehen. Eine Welt ohne Schwerverbrecher?
Das klingt zuerst ganz gut, oder?
Da sind wir nun schon wieder bei der Frage, ob die Todesstrafe gerechtfertigt ist...
- 350 **Ziemlich tiefsinnige Frage für einen Comic, oder?**
Ja, aber falsch ausgeführt^^
détenu 042 wäre ein viel besseres Beispiel
Ein super Manga, übrigens
Wenn du Französisch verstehst, unbedingt reinlesen
- 355 **Was ist denn an Death Note falsch ausgeführt?**
Wie ich schon erwähnt habe, die fehlende "logik" der Charaktere
Vorallem im 2. Storyarc haben die Dialoge nichts mehr mit Intelligenz zu tun
Gibt es denn etwas an DN, was dir besonders gut gefällt?
Die Zeichnungen sind recht stylisch
- 360 Das beste an DN ist in meinen Augen das Artwork
Könntest du mal versuchen die Botschaft von DN kurz zusammenzufassen?
Gerechtigkeit siegt immer
Wie in allen Shonen-Manga
Ok, sonst noch was?
- 365 Nein, leider nichts mehr.
Macht aber nichts, das ist doch eine interessante Aussage ;-)
Sorry, für DN bin ich nicht unbedingt der richtige Gesprächspartner^^
Doch, das war doch alles genau das richtige für mich. Eine Sache noch: Kennst du dich mit den Shinigami und dem Götterreich etwas aus?
- 370 **Es hat ja in DN eine gewisse Bedeutung**
Ich weiss nur, das sie oft als Raben und Hunde Dargestellt werden
Hast du dich mal über derartiges informiert?
Nein, nicht wirklich.

Ok, das wär's dann glaub ich schon zu DN. Danke für deine Antworten!

375 **Bleibt nur noch Mononoke**

Yes!

Das Beste zum Schluss, ne?:)

Dein Spezialgebiet?

Nicht unbedingt mein Spezialgebiet, aber ein Film der mir super gefiel

380 **Was hat dir denn gut daran gefallen?**

Die porträtierung der Gottheiten und die Thematik der Natur

Auch der Kontrast zwischen Natur und Zivilisation hat mir sehr gefallen

Auch gut fand ich das Vermeiden einer Aufteilung in Gut und böse. Jede Partie hat ihre guten Gründe so zu handeln wie sie es tun

385 Die Frauen in der Eisenschmelze versuchen sich eine Existenz aufzubauen

San will den Frieden des Waldes bewahren

Ashitaka fungiert als Bindeglied beider Fraktionen

das fand ich eine sehr schöne Idee

Eine wirklich tolle Analyse! Worin siehst du denn die Hauptaussage?

390 Es ist wichtig die Natur nicht zu unterschätzen und man darf nicht versuchen von ihr

Besitz zu ergreifen. Es geht um das bewahren einer Balance

Zivilisation/Natur

Mensch/Tier

Hört sich interessant an!

395 Der Film zeigt, dass die Natur auch ein Lebewesen ist

Warum reiten Ashitaka und San nicht zum Schluss in den Sonnenuntergang und werden ein glückliches Paar?

Weil es unrealistisch wäre

Sie sind beide total unterschiedlich

400 San könnte niemals unter Menschen leben

Beide sind von ihrem persönlichen Hintergrund her gesehen totale Gegensätze

Und werden nicht in bester westlicher Happy-End-Manier vereint

Sie sind aber dennoch vereint

sie haben zusammen die Ballance wieder hergestellt

405 Im Herzen und der Seele sind sie eins

Tolle Interpretation, wirklich! Hast du auch mal mit anderen darüber diskutiert oder dich ausgetauscht?

- Ja, sehr oft mit meinem Vater
Auch mit anderen Freunden haben wir oft über den Film gesprochen.
- 410 **Der hat den Film auch gesehen?**
Ja, mein Vater ist wie ich totaler Ghibli Fan
meine Mutter findet Chihiro's Reise ins Wunderland echt super.
Ja, Ghibli macht wirklich Filmkunst auf höchstem Niveau
Bis auf Das Wandelnde Schloss
- 415 Mir gefallen ihre alten Filme besonders
"Porco Rosso" ist einfach köstlich
Kennst du auch „Die letzten Glühwürmchen“?
ja, nach dem Film war ich ne Weile völlig Deprimiert
Einer der stärksten Ghibli Filme
- 420 der hat mich wirklich sehr berührt
Ich finds jedoch extrem, dass der Film in Deutschland ab 6 Jahren freigegeben ist
Ja, das ist ein Film für Erwachsene
Bei uns in der designschule gab es niemanden der den Film nicht gesehen hat
Der ist echt ein klassiker
- 425 **Findest du, dass Mononoke Hime ein typischer Ghibli ist?**
Ja, obwohl er doch eher düster ist
Und was macht ihn zum Ghibli?
Miyazaki's Handschrift
Die Natur als eine der Hauptfiguren
- 430 Die weibliche Heldin
Ein Prozess des Erwachsenwerdens
In allen Ghibli Filmen machen die Hauptcharaktere ein Inneres Wachstum durch
Und natürlich die künstlerisch herausragenden Hintergründe
Das finde ich bei Ghibli echt fantastisch
- 435 Ich habe eine original Zeichnung des Ghibli chefanimators
Er war Gast an einer schweizer Anime-Convention
Es ist echt krass mit wie wenig Strichen er die Figuren zum Leben bringt
Das kann ich mir vorstellen!
Noch eine Frage zu Mononoke: Die Götterwelt wird ja sehr vielseitig dargestellt.
- 440 **Hast du dich damit mal beschäftigt? Was sind z.B. Waldgeister? Oder warum gibt's diese Götter überhaupt?**

Beim ersten Anschauen war ich auch total von den Göttern fasziniert
Ich glaube jedoch, dass die "Götter" in Mononoke eher die Lebenskraft der Natur
repräsentieren

445 die Kodamas sind z.B. das Leben der Bäume
ich glaube daran, dass in jeder Pflanze eine Art energie sitzt

Du scheinst dich mit der Mythologie gut auszukennen

Ich weiss, dass all diese Geister aus der Ainu Mythologie Stammen
und dass die Ainu extrem naturverbunden waren. Und ich glaube aufgeschnappt zu

450 haben, dass der Hirsch für leben steht

Woher hast du dein wissen über ainu?

das hab ich mal auf einem Forum gelesen
und Wikipedia

Wegen Mononoke? Oder einfach allgemein?

455 Wegen Mononoke

**Ok, super, wir haben's geschafft. Das war schon alles. Vielen Dank für deine tolle
Mitarbeit!**

Hat mir auch Spass gemacht:)

[...]

C.9 Interview mit Serenity, 21 Jahre alt, via Instant-Messaging Software ICQ.

09.08.07

[...]

5 oki

Also, dann geht's los: Wie alt bist du, welches Geschlecht und welchen Beruf hast du?

Also, ich bin 21, weiblich, Studentin.

10 **Du hast also Abitur (als höchsten Schulabschluss)? Und was studierst du, wenn ich fragen darf?**

Ja, hab ich. Und ich studiere Medieninformatik.

Ok, danke, das sollte zur Person reichen. Erinnerst du dich, seit wann etwa du dich für Anime und Manga interessierst?

15 Hmm ich glaube seit dem 11 oder 12 Lebensjahr. Ab da wusste ich das, die Zeichentrick serien, die ich mir gerne anschaute Anime sind. Erst nachdem ich von den Anime wusste, wusste ich was Mangas sind.

Aha. Hast du denn damals schon bewusst Anime geschaut? Oder einfach nur Zeichentrick, egal aus welchem Land?

20 Ich hab mir damals auch Disney Sachen angeschaut, aber auch andere Sachen. Jedoch war das meiste davon Anime. Jetzt kann ich das US Kram von damals nicht wirklich leiden^^".

Gab es denn irgendein "Schlüsselerlebnis"? Also irgendeine Serie o.ä., die dir wirklich Anime näher gebracht hat?

25 Durch Pokemon wurde mir damals bewusst, dass es Anime sind. Damals war ich ein Pokefan und hab im inet rumgesurft. Dadurch hab ich Freunde gefunden, die mir von anderen Serien erzählt haben. Und ab da war ich dann süchtig :D

Interessant! Da hast eben die amerikanischen Comics erwähnt, die du jetzt nicht mehr schaust. Was unterscheidet denn Anime von diesen? Was macht Anime denn in deinen Augen so besonders?

30 Also: Anime haben immer eine bessere, je nach Anime auch anspruchsvolle Stories. Und der Zeichenstil von Anime ist um Weltern besser, als bei den Comics. Außerdem sind Anime meist "realistischer". Man stirbt wirklich, im Gegensatz zu anderen US Serien, wo einem nie was passiert

Interessierst du dich eigentlich eher für Anime oder für Manga?

- 35 Eher für Anime. Weil das bewegt sich und da kommt es meist besser rüber.
Ok, verstehe. Wie stehts eigentlich mit Japan? Interessierst du dich für japanische Kultur oder derartiges?
 Jap. Anime haben mein Interesse an der japanischen Kultur und Sprache geweckt.
Und für was interessierst du dich da so? Kannst du das etwas erklären?
- 40 Zum Beispiel für die Sprache. Hab sogar begonnen japanisch zu lernen. Oder auch für japanische Geschichte. japanische Schwerter, Samurai. Und so sachen wie: traditionelle Kleider, also Kimonos. Japanisches Essen...Umgang mit anderen Menschen.
Interessant! Du lernst sogar japanisch? Wie denn?
 Naja auf der Uni, gibts da so eine Veranstaltung, also hab ich nicht lange gezögert :D
- 45 Leider lernt man da nicht flüssig zu sprechen, sonder eher die ganze japanische Grammatik und dann übersetzen. Ich finds nicht sehr schwer. Es geht eigentlich. Schwer tu ich mir beim merken der Schriftzeichen, Hiragana und Katakana.Kanji schreiben lernen wir da leider nicht,
Oh ja, das klingt ganz schön kompliziert.
- 50 **Ein Thema hab ich noch für den allgemeinen Bereich: Die große Fangemeinde und Community von Anime und Manga. Was fällt dir dazu spontan ein?**
 Ob Weiblein oder Männlein, ob jung oder alt, man findet genug von dieser Sorte ^^
Verstehe. Würdest du dich als Teil der Community bezeichnen?
 jop^^
- 55 **Und was machst du so in der Community?**
 Naja Infos austauschen, Diskussionen usw...
Ist dir die Community wichtig?
 Hmm würd ja sagen. Es macht spaß^^
Hast du auch Freunde gefunden?
- 60 ja, hab ich. alle die ich kenne, kenne ich wegen anime und manga, also was internet betrifft
Und wie wichtig würdest du die Community für Anime allgemein einschätzen? z.B. für den Erfolg weltweit?
 Ich würd schon sagen, dass es wichtig ist. Zum Beispiel gibt es Fansubgruppen, die die Verbreitung von Anime unterstützen, indem sie die übersetzen und verbreiten. Dadurch kommen die eines Tages auf DVDs oder viel zu selten in TVs
- 65 **Ja, das klingt nachvollziehbar. Warst du eigentlich schonmal auf einer Convention?**

- Leider nein. Weil die viel zu weit weg sind. Und hier gibt es keine.
- 70 **Hast du's denn mal vor?**
Eigentlich schon.
Ok, danke! Das wär alles zum allgemeinen Teil. Wenn du magst können wir ja noch kurz über ne Serie oder einen Film sprechen. Auf meiner Liste waren: Prinzessin Mononoke, Ghost in the Shell, Neon Genesis Evangelion, Death Note,
- 75 **Naruto und One Piece**
Ja, gerne
Über welche könntest oder wolltest du denn gar nicht sprechen?
Also hab alle gesehen, bis auf Ghost in the shell und neon genesis evangelion. Die anderen mag ich. Gehören zu meinen Lieblingsanime.
- 80 **Alles klar. Womit möchtest du denn gerne anfangen? Du hast die Wahl ;-)**
Ist mir egal^^. Schlag du was vor?
Ok, wie wär's mit.....Death Note?
einverstanden^^
Was kommt dir spontan in den Sinn, wenn du an Death Note denkst? Woran
- 85 **denkst du zuerst?**
an light und das death note. Und morde natürlich
Das ist doch schon was. Was gefällt dir denn an Death Note besonders gut?
Es ist sehr sehr spannend! Und man lernt auch was draus. Light hat sich als Gott aufgespielt und am Ende bekam er seine Strafe. Schön gezeichnet ist es auch.
- 90 **Die Idee ist faszinierend, oder? Das Death Note, die Funktion... Schon mal drüber nachgedacht, was du an Lights Stelle gemacht hättest? Denn die Versuchung ist ja schon groß, finde ich**
Da muss ich dir zustimmen. Die Idee ist wirklich faszinierend und trotzdem, ich hätte es nicht versucht. Ich hätte ein Menschenleben auf den Gewissen...
- 95 **Und die Figur des Light? Steht man auf seiner Seite, soll man sich mit ihm identifizieren? Wie siehst du das?**
Anfangs hatte er ja noch "gute" Absichten. Aber dann mussten unschuldige dran glauben. Sogar sein eigener Vater. Das Mädels, das ihn liebte. Er hat mit Misas Gefühlen gespielt und das nur um sich zu schützen. Aus dem wurde dann ein kaltblütiger Mörder.
- 100 **Am Ende dachte ich, dass er wieder gewinnt ^^", aber zum Glück wars nicht so.**
Was, meinst du, ist an Death Note so faszinierend? Warum ist die Serie so beliebt?
Also wegen der Story. Die ist voll spannend!

Auch die Idee ist neu!

Kennst du dich eigentlich mit Shinigami und der jap. Götterwelt aus?

105 nein^^"

Macht nichts ;-)

**Kannst du mal versuchen, die Hauptaussagen von Death Note zusammenzufassen?
Also eine Art kurze Interpretation?**

110 Ich kanns mal versuchen: Kein Mensch hat das Recht Gott zu spielen und über andere zu urteilen. Man kann nicht wirklich sagen was "gut" und was "böse" ist. Ist das was mir spontan dazu einfällt.

Das klingt dich sehr gut!

So, ich glaube das reicht zu Death Note. Vielen Dank!!

Oki. Freut mich, dass ich dir helfen konnte!

115 [...]

12.08.07

[...]

Ok leg los

120 **Gerne. Was fällt dir spontan zu Naruto ein? Woran denkst du zuerst?**

Ninjas, Kämpfe, Missionen und Naruto

Was gefällt dir denn besonders gut an der Serie?

Hmm erstmal die Mainstory und einige Charaktere, die sich im Laufe der Serie weiter entwickeln.

125 **Aha. Was gefällt dir denn an der Story so gut?**

Hmm interessant und spannend.

Und welche Charaktere, die du angesprochen hast, magst du besonders?

Sasuke, Itachi, Naruto, Kakashi

130 **Du hast die Entwicklungen der Figuren erwähnt. Kannst du das etwas näher beschreiben? Auch gerne an einem Beispiel?**

135 Als Beispiel eignen sich sowohl Naruto als auch Sasuke sehr gut. Naruto war wegen dem in ihm versiegelten neunschwänzigen Fuchs verhasst und ausgestossen. Er war sehr einsam und immer allein, doch er hat sich nie unterkriegen lassen. Anfangs macht er Blödsheiten nur um aufzufallen, bis er eines Tages schließlich einen Freund fand und zwar sein Sensei in der Akademie, Iruka. Als Naruto endlich den Abschluss seiner Akademie hatte, fand er immer mehr und mehr Freunde. Seine Feinde werden oftmals

zu seinen besten Freunden. Obwohl er kein Talent hat, gibt er nicht auf und er wird immer stärker und reifer, wie man in der Nachfolgerserie Naruto Shippuden sehen kann.

Eine tolle Erklärung! Und sind das Elemente, die dir besonders wichtig sind?

140 Ich mag Serien wo sich die Charaktere weiterentwickeln und verändern. Sowas ist immer interessant.

Verstehe. Du hast gesagt, dass seine Feinde zu seinen Freunden werden. Das klingt nach einer sehr "flexiblen" Darstellung von gut und böse bzw. richtig und falsch.

145 **Wie funktioniert das? Kann man sich da überhaupt orientieren, wenn die Grenzen zwischen gut und böse verschwimmen?**

Bei Naruto gibt es kein reines "Gute" und kein reines "Böse".

Sondern?

150 Die Aufgabe eines Ninjas ist es Mission zu erfüllen, dabei schließt sich der Ninja an die Seite seines Auftragsgebers unahnabhängig davon ob dieser gute oder böse Absichten hat.

Das klingt nach einem Auftragskiller, oder?

Naja eigentlich schon. Aber oftmals geht es darum andere zu beschützen, wobei man dann trotzdem tötet.

Du scheinst etwas von Ninjas zu verstehen, oder? Woher kommt dein Wissen?

155 Nur von der Serie Naruto. Da wird eigentlich erklärt was ein Ninja ist, welche Aufgaben die haben und zu weiter

Kannst du denn nochmal versuchen, die Serie ein wenig zu erklären? Worum geht's, was steht im Mittelpunkt?

160 Naruto wünscht es sich Hokage zu werden. Ein Hokage ist der angesehenste und Stärkste Ninja des Dorfes Konoha. Er will dieses Ziel erreichen. Wie schon bereits erwähnt war er immer allein und keiner kannte ihn, darum möchte er Hokage werden. Für diese Ziel trainiert er sehr hart. Außerdem möchte er sein Teamkollegen Saksuke "retten" der zu Orichimaru ging um noch stärker zu werden und um seinen Bruder Itachi.

165 **Sehr schön, danke! Was glaubst du, warum Naruto weltweit ein solcher Erfolg geworden ist?**

Interessante Story, Charatere die sich weiter entwickeln...

Ok! Vielen Dank, das sollte zu Naruto reichen!

bitte bitte ^^

170 [...]

C.10 Interview mit Silencer, 20 Jahre alt, via Instant-Messaging Software ICQ.

10.08.07

[...]

5 wollen wir loslegen? =)

ich habs zwar nicht eilig oder so, aber bin schon etwas neugierig, wenn ich ehrlich bin x)

Klar, los geht's

Erstmal 3 Fragen zu deiner Person: Wie alt bist du, welches Geschlecht und welchen Beruf hast du?

Ich bin 21 Jahre alt, männlich und habe mich für kommendes Semester für Lehramt beworben. Wenns klappt bin ich dann wohl ein angehender Lehrer.

Aha! Welche Fächer willst du denn studieren?

15 Möchte gerne Bio und Erdkunde auf Sek. II studieren. Hoffe es klappt. wenn nicht, dann sehe ich mich anderweitig um.

Dann wünsch ich dir dabei viel Erfolg!

vielen dank =)

Ok, zurück zu Sache ;-) Erinnerst du dich, seit wann du dich etwa für Anime und Manga interessierst?

20 ja ziemlich genau sogar XD ich müsste da 10 oder 11 gewesen sein als der ganze Spaß angefangen hat. Soll ich etwas genauer erzählen oder reichen die angaben? (mehr erzählen mach ich gerne)

Ja, gerne!

25 Es war so, dass mein Bruder und ich uns hauptsächlich fürs Zeichnen interessiert haben. Da liegt es nahe, dass man eines Tages auf Mangas stößt, auch wenn zu der zeit (1996?) die Manga/AnimeSzene in Deutschland sehr klein war. Erster Mangakonkontakt war dann tatsächlich akira.

Wie hat denn die sehr intensive Story von Akira damals auf dich gewirkt? In dem Alter?

30 Akira und Zeichnen war auf jeden Fall der erste "bewusste" Manga/Anime Kontakt. Würde man von dem Unbewussten ausgehen, könnte ich bis zum ersten Lebensjahr zurückgehen wo ich "Ulyseus" gesehen habe XD

Damals haben nur die Zeichnungen unser Interesse geweckt, weswegen wir die Bände kreuz und quer gelesen haben. Aber Zeichnungen sowie

35 die sehr interessante / anspruchsvolle Story haben mich schnell fesseln können. Von der Gewalt natürlich ganz zu schweigen (in so jungen Jahren ist es fast schon normal, dass man offen für Gewaltdarstellung in Filmen und Comics ist)
soll nicht heißen, dass ich das gut finde XD

Was meinst du, warum Gewalt immer wieder ein Thema in japanische Comics ist?

40 **bzw. warum Gewalt ab und zu explizit übertrieben wird**

Na ja. Was heißt hier "immer"? Allgemein wird in Comics und Animes gerne die Gewalt zur Verstärkung der Bilder benutzt (ist auch einfacher als in Realfilmen). Der Grund für extreme Gewaltdarstellungen ist wohl immer unterschiedlich. Im einem Anime mag es die düstere Endzeitatmosphäre unterstreichen und im anderen ist es der primäre Unterhaltungsfaktor.

45 vergleichbar mit Splattern und dergleichen.

Das klingt doch sehr gut nachvollziehbar.

Damals wurde in den Medien (vor allem Printmedien) gerne gesagt, dass alle Animes/Mangas gewalttätig seien XD Woran das wohl liegen mag?

50 Aber Animes/Mangas sind natürlich allesamt verschieden. Die wenigsten enthalten wohl nennenswerte Gewaltdarstellungen.

Ja, genau. Es entspricht quasi den Realfilm Genres. Man vergleicht ja auch nicht die Bill Cosby Show mit dem Texas Chainsaw Massacre

Genau so ist es! Anime ist eine Medienkunst für sich, wenn man so möchte. es wäre falsch das alles in eine schublade zu stecken, wenn es doch so vielfältig ist x)

55 **Interessierst du dich denn generell eher für Manga? Oder für Anime?**

gute frage! Eher für Manga, einfach weil man es schneller lesen und auch ohne probleme pausen dazwischen machen kann, während man sich für Animes extra Zeit nehmen muss.

60 Wobei ich gerne gute Animefilme schaue (aber selten Serien).

Ok. Was fasziniert dich denn an japanischen Comics im allgemeinen? Was macht ihren Reiz für dich aus?

Gute Frage! Mittlerweile ist es einfach nur noch so, dass ich Mangas nicht lese, weil es Mangas sind, sondern ich suche mir schon interessante Serien aus und verfolge sie einfach. Es ist also mittlerweile nur noch ein Medium wie viele andere geworden.

65 Was ich persönlich an Mangas aber besonders gerne mag ist die Erzählweise der Geschichte. In der Regel werden die Geschichten sehr detailliert erzählt. Sehr emotional

und so weiter. Wahrscheinlich liegt daran, dass die Mangaka mehr Freiraum für die Geschichte haben, als zum Beispiel US-Comiczeichner.

70 Ehh... ich glaub ich habe den Faden verloren... XD

Nein nein, alles bestens ;-)

Also sprich dich vor allem die inhaltliche Ebene an?

Damals zur anfangsphase meines Manga-Anime-Wahns haben mich aber an erster Stelle die Zeichnungen sehr interessiert. Vor allem unterschieden sich die Pannels und die Darstellung der action auch sehr von den US-Comics (speedlines etc.)

75

Hat sich denn dann dein Interesse spürbar verändert?

Mittlerweile ja. Hauptsache man hat seinen Spaß dabei (und zu schlechtgezeichnet sollte es auch nicht aussehen).

Aber muss es denn Manga oder Anime sein? Oder interessierst du dich auch für US- oder frankobelgische Comics?

80

damals war alles noch etwas anders. eine VHS hat 50-120 DM gekostet (unbezahlbar für einen 12 Jährigen xD) und allgemein waren Animes/Mangas sehr rar. Da wird man schon sehr süchtig nach sowas. Mittlerweile gibt es das in Hülle und fülle und das Interesse flacht auch etwas ab (schon zu lange das Hobby gehabt).

85 Ich interessiere mich auch für US-Comics. Aber das entwickelte sich erst nachdem ich mich mit Mangas/Animes auseinandergesetzt habe.

Ok, verstehe. Wie sieht's denn mit den japanischen Elementen in Anime und Manga aus? Interessierst du dich dafür?

90 Welche genau? Die kulturellen Elemente, die darin verarbeitet werden? (sowas wie bestimmte Traditionen oder dergleichen)

Ja, genau sowas zum Beispiel. Oder auch ein allgemeines Japan-Interesse

Oh! Ja, mangas/Animes haben mein Interesse für Japan schon deutlich steigern können XD Beispielsweise die Gesellschaft Japans, die Großstädte wie Tokyo etc.

95 Wahrscheinlich weil sie sich auch teilweise so sehr von der westlichen unterscheiden, auch wenn sie schon sehr westlich inspiriert zu sein scheint.

Interesse habe ich zwar schon, aber sagen wir es mal so: Es gibt interessanteres mit dem ich mich lieber befasse x)

Interessant! Und wie sieht's mit den eben angesprochenen kulturellen Elementen in Anime aus? Die sind ja anfangs recht exotisch und schwer zu verstehen für einen europäer. Wie bist du damit umgegangen (oder wie gehst du damit heute um?)

100

Ach, da ich selbst asiatisch bin (vietnamesisch), kann ich einige Sachen tatsächlich auch so nachvollziehen ohne große Erklärungen. Falls mir etwas aber völlig fremd sein sollte, dann nehme ich es in der Regel einfach hin oder informiere mich über Wikipedia
105 darüber.

Damals habe ich es einfach hingenommen und verstand den Sinn einiger japanischer Traditionen einfach von Mal zu Mal.

Na du weißt was ich meine XD

**Ach so! Aber du bist in Deutschland aufgewachsen, oder? Weil du völlig flüssiges
110 Deutsch sprichst.**

Ah danke danke! Ich gebe mir sehr viel Mühe beim Tippen xD Ja ich bin in Deutschland geboren und aufgewachsen.

So rückblickend fällt mir spontan auch kein Anime oder Manga ein, wo japanische Traditionen auftauchen, die man nunmal überhaupt nicht nachvollziehen konnte oder
115 die sich nicht von selbst erklärten.

Ja, das stimmt. Es ist oftmals selbsterklärend

Wobei mir gerade einer einfällt! Gasaraki!

Willst du's kurz erklären?

Ein Anime / Manga bei dem es sich um Roboter handelt aber hauptsächlich der
120 traditionelle Tanz thematisiert wird. Ich habe es bis heute nie wirklich verstanden. Ich habe mir aber sagen lassen, dass man den Anime auch nur versteht, wenn man sich mit der japanischen Kultur ausgiebig befasst hat.

Klingt interessant!

**Fällt dir denn spontan etwas ein, dessen Interesse durch einen Anime oder Manga
125 geweckt wurde?**

Japanische Gesellschaft und die japanische Schule.

Vor allem Mobbing an japanischen Schulen. In Mangas wird das gerne mal thematisiert (Naru Taru, GTO und so weiter).

Ist also wohl ein kulturübergreifendes Problem...

**Ok, wunderbar! einen Themenbereich hab ich noch für den allgemeinen Teil: Die
130 große Fangemeinde und Community von Anime und Manga. Was fällt dir denn dazu spontan ein?**

Ach XD Spontan fallen mir dazu die ganzen Anime/Manga Fangirls ein, die kreischend umherirren und sich gerne wie ihre Animeliebhaberinnen verhalten (nein wirklich! Sie eignen
135 sich teilweise wirklich einige Charakterzüge an!). Und natürlich cosplayer.

das oben genannte sehe ich natürlich etwas kritisch. Man muss schon wirklich tief drin sein, um darauf abzufahren.

Ja, das kann ich nachvollziehen. Würdest du dich als Teil der Community ansehen?

140 Sobald man anfängt sich mehr mit dem Thema Anime/Manga auseinanderzusetzen (d.h. viele mangas lesen und animes schauen) dann ist man wohl automatisch ein "Mitglied" der Community. Natürlich kann man die Community als Ganzes auch in kleinere Gruppen aufteilen: Die normalos, die Mangas und Animes einfach zu ihrem Hobby gemacht habe und die "Otakus"/ Fangirls und was weiß ich nicht alles, die ihr Hobby

145 exzessiv ausleben!

Ich gehöre wohl noch zu den Normalos, würde mich aber immernoch als Teil der Community bezeichnen

Eine tolle Beschreibung der Community! Was ist denn dein Anteil daran? Wie bringst du dich ein?

150 Ich poste in Foren und beteilige mich an themenbezogene Diskussionen (ob im Internet oder eben im echten leben). Und natürlich lese ich mangas und schaue animes XD auch eine art beitrag zur Community wenn man so möchte.

Und Wie wichtig ist die Community für dich?

gar nicht, wenn ich ehrlich bin. Würde es keine Community geben sondern nur

155 Animes/Mangas könnte ich trotzdem ganz gut damit zurecht kommen.

Ok, verstehe. Wie wichtig schätzt du die Community denn insgesamt für die japanische Comickultur ein? z.B. für deren Erfolg?

Im deutschen Raum nehme ich mal an...?

Ja, genau

160 für den japanischen Raum ist die deutsche Community natürlich völlig unbedeutend. Für die japanische Comickultur in Deutschland jedoch lebenswichtig. Das sieht man an der Entwicklung der Manga / Animewelle in Deutschland.

Erst nachdem Animes/Mangas in den Medien präsent waren und erst nachdem sich eine größere Community aus Anime/Mangainteressenten entwickelt hat, wurde der

165 japanische Comickult wirklich erfolgreich. Angefangen mit Dragonball und Sailormoon.

Man bringt ja mittlerweile auch nur noch Mangas und Animes raus, weil man sich so sicher ist, dass es Leute gibt die sich den Kram 100%ig kaufen werden. Würde es die Community nicht geben, dann würde...

- 170 **Super! Danke! Das sollte für den allgemeinen Teil reichen!**
Ok, wollen wir noch über einen Film oder eine Serie sprechen? Meine Liste umfasste ja:
Ghost in the Shell, Prinzessin Mononoke, Neon Genesis Evangelion, Death Note, Naruto und One Piece
- 175 **Gibt es dabei etwas, was dir nicht gefällt oder eher unbekannt ist?**
Kann im grunde genommen zu so ziemlich jedem etwas sagen XD mal mehr mal weniger. Am meisten jedoch zu Ghost in the Shell (Filme), Mononoke und natürlich One Piece.
Sind das auch deine drei Lieblingstitel unter den genannten?
- 180 Ehm... joah, kann man so sagen. Also Ghost in the shell gehört definitiv zu einer meiner Lieblingsfilmen genauso wie Mononoke. One Piece lese ich derzeit am häufigsten x)
Ok, dann würd ich einfach sagen, dass wir uns erstmal nur auf die drei beschränken, oder?
gut machen wir!
- 185 **Mit welchem möchtest du denn anfangen? Du hast die Wahl :-)**
danke danke XD wie wäre es mit..... Ghost in the shell xD
Immer gerne! Ok, dann mal los ;-) Was fällt dir zu GitS spontan ein? Woran denkst du zuerst?
was mir zu gits spontan einfällt ist natürlich der Film. Absoluter Kult und ein
- 190 durchbruch in der Animewelt! Vor allem in bezug auf Animationsqualität und atmosphäre war der Film revolutionär!
Oh ja, das stimmt! Was hat dir denn am Film besonders gut gefallen?
Ich muss zugeben, dass ich den Film beim ersten mal schauen nicht verstanden habe (war auch noch viel zu jung für sowas) XD Aber aus heutiger Sicht gefällt mir
- 195 besonders das Spiel zwischen Philosophie, Sci-Fi und Politthriller. Die Fragen wann Leben beginnt und wann es aufhört, wann man Mensch ist und aufhört Mensch zu sein waren für damalige Animes unüblich.
Es ist einfach großartig, wenn sich ein Cyborg fragt, ob er sich von anderen unterscheidet und so weiter.
- 200 Dann natürlich die großartige Animation, auch wenn man zugeben muss, dass sie nur in wenigen Szenen wirklich nennenswert ist (größtenteils Standbilder), die sehr düstere Atmosphäre (alles in einem dunklen Blau gehalten) und natürlich der Soundtrack.
an sich gefällt mir alles am Film XD

Schwer etwas daran nicht zu mögen.

205 **Ja, ich glaube den Film sollte man sich wirklich mehrmals anschauen. Alleine, um ihn richtig verstehen und aufnehmen zu können**

richtig. der Film lebt hauptsächlich von seinen Dialogen. Wenn man sich nicht darauf konzentriert, kann es leicht passieren, dass man einige sachen einfach nicht versteht.

210 **Du hast ja gerade schon fast eine Interpretation gegeben. Worin siehst du denn die Hauptintention des Films? Was will er vermitteln?**

Eine gute Frage! Wie ich bereits erwähnt habe, greift der Film mitunter philosophische Fragen wie "was ist das leben?" auf. Eventuell ein Denkanstoß für die Zuschauer

Vielleicht überinterpretiere ich auch das ganze und der Hauptgrund war, die Zuschauer mit hübschen Animationen und tollen Sci-Fi Fantasien in den Bann zu ziehen, um viel

215 Geld einzuspielen xD~

Fakt ist aber, dass der Manga, auf dem der Film basiert, in eine ganz andere richtung ging! Weniger philosophisch als tatsächlich "einfache" Science-Fiction mit viel technischen Krimskrams.

220 **Hm, aber dann kann man sich ja die Frage stellen, warum der Film denn einen solch tiefsinnigen Weg eingeschlagen hat. Hollywood vermeidet häufig Tiefe und Komplexität, wenn es möglichst viele Zuschauer erreichen will**

Richtig. Aber wenn man bedenkt, dass Mamoru Oshii den Film gemacht hat, dann versteht man. Der Regisseur macht nämlich lauter solcher Filme, die allesamt sehr anspruchsvoll und düster sind (jin Roh zum beispiel). Es ist natürlich sehr interessant

225 eine völlig neue Art von Science Fiction zu sehen, wie es in Gits der Fall ist.

Ja, da hast du Recht

Das mit Hollywood zu vergleichen ist gar nicht mal so schlecht! Allgemein gehen animes ganz andere Wege als Hollywood Filme zumindest in Bezug auf Anspruch etc.

Kannst du das ein bisschen erklären?

230 Ja, ich überlege gerade XD

Vielleicht "traut" man sich bei Animes Mangas immer etwas mehr als bei hollywood streifen, da sie in der Regel nicht so viel kosten. Die Animationen sind ja zum Beispiel im Vergleich zu Disney lächerlich schlecht und das Geld kriegen sie spätestens bei der DVD wieder rein.

235 Eventuell hat das japanische Publikum auch einfach ganz andere ansprüche als das westliche.

Ja, interessante Überlegungen

Darüber müsste man sich schon etwas genauer informieren XD

240 **Du hast die philosophische Seite von GitS angesprochen. Hat dich der film denn auch zum Nachdebken gebracht?**

ja das hat er. ich habe auch öfters mit meinem bruder darüber gesprochen und einige Gedanken des Films im Philosophieunterricht mit eingebracht. Aber über was ich genau gesprochen habe, weiß ich nicht mehr. Zu lange ist es her.

Das ist doch eine ganze Menge!

245 **Wie steht's denn mit deinem Wissen um die technischen Einzelheiten? Die werden ja bei GitS, am Manga noch mehr als im Anime, sehr groß geschrieben.**

Richtig. Allerdings habe ich mich damit nur wenig auseinandergesetzt. Zumindest in Bezug auf Gits. Da weiß ich schon mehr wenns um Transformers geht x)

Im Manga ist es eben sehr textlastig, wenn es um Erklärungen von einzelheiten geht.

250 Und es führt außerdem zu nichts. Der Mangaka, Masemune Shirow, der auch Gits gezeichnet hat, macht das immer... XD

Ok, super! Du warst so ausführlich, dass ich schon gar keine Fragen mehr zu GitS habe

Wunderbar ^^

255 **Hast du noch Zeit für One Piece? dann könnten wir uns Mononoke als krönenden Abschluss für morgen oder übermorgen aufheben ;-)**

aber selbstverständlich x)

macht ja schon spaß. aber wenn man daran denkt dass wir fast schon 2 Stunden daran hängen...

260 **Ja, die Zeit vergeht immer so schnell dabei**

richtig richtig XD

Ok, was kommt dir denn bei One Piece zuerst ins Gedächtnis?

Seltsamerweise ist mir das wort "gekloppe" als erstes in den Sinn gekommen XD

Gekloppe?? Wie kann ich das verstehen?

265 typisch für Shonen Mangas sind eben Kämpfe zwischen den Protagonisten und den "Bösewichten". In One Piece ist das zwar auch Gang und Gäbe, aber wohl nicht bei weiten so extrem wie in zum Beispiel Dragon Ball Z.

Allerdings fiel es mir wohl als erstes ein, weil ich am meisten Spaß bei den

Kampfszenen habe. ansonsten sind der Humor in One Piece sowie die einzelnen

270 Charaktere einfach nur köstlich

Ja, ein sehr vielfältiger Manga! Hast du auch eine Lieblingsfigur?

An sich ist One Piece ja nur ein Shonen Manga wie viele andere auch. Die Charaktere treffen irgendwelche bösewichte, kloppen sich, werden stärker und so weiter. was ich am Manga aber so besonders finde ist die Welt in der alles abspielt. Neben den kämpfen und üblichen Geschehenissen gibt es auch noch größere und kleinere politische Intrigen. Es ist alles schön durchdacht und der mangaka hat alles von vornherein geplant. das ist sehr schön zu lesen x)

Lieblingscharakter? Ehm... gute frage. An sich mag ich alle, aber Zorro ist wohl mein lieblingscharakter.

280 Es kommt wohl ein bisschen auf die eigene Lesart an. Einige geben sich mit der Action zufrieden, andere sind von den Charakteren begeistert. Wieder andere entdecken vielleicht sogar politische Botschaften.

Ja richtig. Mir persönlich gefällt das komplette zusammenspiel x) Passt alles sehr gut zusammen.

285 Was gefällt dir denn an Zorro so gut?

Er ist cool, um es ganz einfach zu sagen. Der Antiheld unter den Charakteren. Er hat eine traurige Vergangenheit und sehr viele starke Momente im Manga. Das macht ihn wohl auch so interessant und darum ist er wohl auch der zweitbeliebteste Charakter von One Piece

290 Du hast die Welt angesprochen, in der One Piece spielt. Was findest du daran so faszinierend?

Sie ist sehr groß und durchdacht. Man merkt wieviel Mühe sich der Mangaka mit der One Piece Welt (Regierung, Geographie und so weiter) gegeben hat.

Da kann ich nur zustimmen. Du hast auch die verschiedenen Charaktere erwähnt.

295 Wie passen die denn zuammen? Wie können die als Team funktionieren? ein Elch....ein Frauenheld...usw?

Da fragst du mich aber etwas XD Ganz oft wird Freundschaft in Shonen-Mangas thematisiert. Ist wohl bei One Piece genauso. Die Freundschaft und ihre jeweiligen Ziele verbinden sie miteinander. In einigen Kapiteln wird das ganze auch gerne nochmal unterstrichen, indem sie sagen, dass das Leben eines Kameraden ihnen wichtiger sei als ihr eigenes.

300 So unterschiedlich sie auch sein mögen, so ähnlich sind sie sich dann letztendlich doch. alle Charaktere haben ein schreckliches Schicksal in ihrer Kindheit erlitten und jeder von ihnen hat ein großes Ziel vor augen. das erreicht man natürlich nur, wenn man freunde hat die einem beistehen ;)

Klingt ja bestens. Hältst du das auch für die Hauptintention von One Piece?

nicht unbedingt. Es mag zwar schon kein unwichtiges Thema im Manga sein, aber es ist wohl auch nicht die Hauptbotschaft. Ich denke der Manga soll überwiegend einfach nur anspruchslose Unterhaltung bieten. Themen wie politische Krisen und Freundschaft
310 halten das Ganze nur zusammen und geben dem Charakter. So wie bei Spider-Man die Beziehung zwischen Mary Jane und Peter Parker alles zusammenhält.

Eine interessante Ansicht. Vielleicht muss man auch nicht in allem nach einem tieferen Sinn suchen

genau xD aber das passiert mir ganz oft ganz leicht (transformers!!!)

315 **Siehst du denn bei den Charakteren irgendwelche Entwicklungen?**

ja, das ist natürlich auch super an One Piece. Im Gegensatz zu anderen Shonen-Mangas entwickeln sich die Charaktere tatsächlich langsam und stetig. Mal auf geistiger Ebene und mal auf körperlicher. Natürlich werden sie von mal zu mal stärker, aber die Entwicklung wird etwas eleganter gelöst als sonst, indem man zeigt wie bestimmte
320 Situationen auf die Charaktere einwirken und sie formen.

Zum Beispiel Lysop! Er verändert sich von mal zu mal und wird zu einem richtigen mann x)

Oh ja, er ist wirklich ein sehr interessanter Charakter, finde ich

Wahrscheinlich weil er der noch "normalste" unter ihnen ist.

325 Er hat keine tollen Fähigkeiten und hat Angst, das macht ihn wohl am menschlichsten von allen. aber ich mag Zorro trotzdem lieber xD

Super, danke! Das war's auch schon zu One Piece. Du hast mir wirklich sehr geholfen!!

überhaupt kein Problem!

330 [...]

E r k l ä r u n g

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Masterarbeit selbständig verfasst und gelieferte Datensätze, Zeichnungen, Skizzen und graphische Darstellungen selbständig erstellt habe. Ich habe keine anderen Quellen als die angegebenen benutzt und habe die Stellen der Arbeit, die anderen Werken entnommen sind - einschl. verwendeter Tabellen und Abbildungen - in jedem einzelnen Fall unter Angabe der Quelle als Entlehnung kenntlich gemacht.

Bielefeld, den

(Unterschrift)