

ALFRED LORENZER GESELLSCHAFT

MARBURG - ARBEITSGRUPPE TIEFENHERMENEUTIK

KULTURANALYSEN

Ramona Kahl

Manga

**Wirkungsvolle
Bildergeschichten**

Kulturanalysen

Herausgegeben von Ulrike Prokop

Kulturanalysen

Ramona Kahl

Manga

Wirkungsvolle Bildergeschichten

Tiefenhermeneutische Interpretationen zu *Death Note*
und *Grimms Manga* sowie zu adoleszenten Rezeptionsweisen

Herausgegeben von Ulrike Prokop

Tectum Verlag

Ramona Kahl

Manga – Wirkungsvolle Bildergeschichten.
Tiefenhermeneutische Interpretationen zu *Death Note* und
Grimms Manga sowie zu adoleszenten Rezeptionsweisen
Zugl. Diss. am Fachbereich Erziehungswissenschaften der
Philipps-Universität Marburg, 2016

© Tectum – ein Verlag in der Nomos Verlagsgesellschaft, Baden-Baden 2017

ISBN: 978-3-8288-6650-8

(Dieser Titel ist zugleich als gedrucktes Buch unter
der ISBN 978-3-8288-3893-2 im Tectum Verlag erschienen.)

Kulturanalysen; Bd. 15; hg. von Ulrike Prokop

Zugl.: Schriftenreihe der Marburger Arbeitsgruppe
für Tiefenhermeneutik und Kulturanalyse; Bd. 5

Alle Rechte vorbehalten

Besuchen Sie uns im Internet
www.tectum-verlag.de

Bibliographische Informationen der Deutschen Nationalbibliothek
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der
Deutschen Nationalbibliographie; detaillierte bibliographische Angaben
sind im Internet über <http://dnb.ddb.de> abrufbar.

Danksagung

An dieser Stelle möchte ich allen Menschen meinen herzlichen Dank aussprechen, die zum Gelingen dieser Arbeit beigetragen haben:

Zunächst möchte ich mich herzlichst bei Prof. Dr. Ulrike Prokop für die unterstützende und inspirierende Betreuung dieser Arbeit bedanken. Ebenso sei Prof. Dr. Elisabeth Rohr und Prof. Dr. Susanne Maurer für Ihre wertvollen Anregungen und Hilfestellungen im Arbeitsprozess gedankt. Bei Prof. Dr. Bernd Dolle-Weinkauff bedanke ich mich für den wissenschaftlichen Austausch im Feld Comic- und Mangafor-schung.

Allen Mitgliedern der Marburger Arbeitsgruppe Tiefenhermeneu-tik, der Marburger Arbeitsgruppe Tiefenhermeneutik und Kulturana-lyse sowie dem Frankfurter Arbeitskreis Tiefenhermeneutik und So-zialisationstheorie sowie der früheren Arbeitsgruppe Gender Studies des Marburger Graduiertenkollegs für Geistes- und Sozialwissen-schaften und der Sektion 10 – Phantastische Welten des Gießener Graduier-tenkollegs Kulturwissenschaften danke ich für ihre Mitwirkung bei der Interpretation des Materials. Bei Anna Stach, Nina Frieese, Sabine Lau-ber-Pohle und Sandra Habeck bedanke ich mich für den anregenden und hilfreichen Austausch. Katharina Spinner, Marie Demant, Meik Kötter, Björn Kasche und Franziska Lutzmann möchte ich für die Kor-rekturarbeiten danken und Sabine Manke für die Unterstützung bei der Formatierung.

Ganz besonders herzlich bedanke ich mich bei allen Schüler_innen sowie Mangafans und Nachwuchszeichner_innen, die mir in Gruppen-diskussionen und Interviews Einblicke in ihre Sicht japanischer Ju-gendcomics eröffnet und damit diese Arbeit bereichert haben. Ebenso danke ich allen Mangahändler_innen besonders Fiddy Bode für ihre Einschätzungen des Comicmarkts und der Mangaszene.

Darüber hinaus möchte ich mich bei all meinen Freunden und Freundinnen bedanken, die mir auf dem Weg dieser Arbeit mit Rat und Tat zur Seite gestanden haben – besonders Kirsti Gardyan für ihre Ermutigungen und ihre Begeisterung für dieses Promotionsprojekt und Björn Kasche für die Begleitung im Arbeitsprozess.

Meinen Eltern danke ich für die Ermöglichung dieser Arbeit und ihren Beistand auf meinem bisherigen Lebens- wie Berufsweg. Ihnen und meiner Großmutter ist diese Arbeit von ganzem Herzen gewidmet.

Ramona Kahl

Januar 2017

Inhalt

Danksagung	5
1 Einleitung	13
2 Wirkungen von Manga bei Jugendlichen	29
2.1 Manga: Annäherung an einen mehrdeutigen Begriff	30
2.2 Manga im Spiegel der Forschung	35
2.2.1 Disziplinäre Zugänge	37
2.2.2 Methodische Zugänge	38
2.3 Forschungsstand zu Wirkung und Rezeption von Manga	40
2.3.1 Besonderheiten der Thematiken und Motive von Manga	40
2.3.2 Exkurs: Der Comic als visuelle Narration mit schriftsprachlicher Struktur	42
2.3.3 Besonderheiten der Erzähltechniken und Darstellungsmittel von Manga	46
2.3.4 Zusammenspiel von Inhalt und Form: Entgrenzungen von Produktion und Rezeption sowie Genrediversifizierung	51
2.3.5 Schlussfolgerungen: Komplexe Rezeptionsanforderungen und intensive Leserinvolverung	55
2.3.6 Ergebnisse zur Leserschaft und ihrer Mangarezeption	60
2.3.6.1 Befunde zur Mangaleserschaft	60
2.3.6.2 Befunde zu Manganutzung und -rezeption	62
2.3.6.3 Befunde zur Mangafankultur	65
2.3.6.4 Schlussfolgerung: Wirkungsstudie zu Mangamaterial	67
2.4 Forschungsansatz: Tiefenhermeneutische Wirkungsanalyse zu sozialisatorischen Impulsen von Manga	67
2.4.1 Plurale Wirkungsauffassungen in der Medienforschung	68
2.4.2 Tiefenhermeneutischer Wirkungsbegriff der Arbeit	70
2.4.3 Manga als Sozialisationsangebot Jugendlicher	74
2.4.4 Sozialisation durch medial symbolisierte Lebensentwürfe	76
2.4.5 Erkenntnisinteresse der Arbeit	80
3 Methodische Umsetzung der tiefenhermeneutischen Wirkungsstudie	83
3.1 Konversionsanalytisches Forschungsdesign	83
3.2 Zur Methode der tiefenhermeneutischen Kulturanalyse	86

3.2.1 Die tiefenhermeneutischen Interpretationsschritte im Überblick	87
3.2.2 Formal-logische Inhaltsanalyse des manifesten Sinns	89
3.2.3 Szenisches Verstehen zur Entdeckung des latenten Sinns	89
3.2.4 Vergleich von manifestem und latentem Sinn	94
3.2.5 Theoretische Kontextualisierung	95
3.3 Zum Forschungsprozess	97
3.4 Materialauswahl und Materialzuschnitt	101
3.4.1 Mangaserien der Untersuchung	102
3.4.2 Materialsorten der Untersuchung	103
3.5 Darstellung der Befunde	106
4 Tiefenhermeneutische Inhalts- und Wirkungsanalyse des Mangamaterials	109
4.1 Lesarten als Darstellungsmittel der tiefenhermeneutischen Interpretationsbefunde	111
4.2 Idealisierte Paarentwürfe und verbotene Begehrenskonstellationen in <i>Grimms Manga</i>	119
4.2.1 Werksinformationen zur Reihe <i>Grimms Manga</i>	120
4.2.2 Märchenstoffe in Manga	121
4.2.3 Angleichung statt Partnerschaft – Bildinterpretation zum Paarmotiv des Umschlagsbildes <i>Grimms Manga</i>	124
4.2.3.1 Manifest-formale Bildbeschreibung	124
4.2.3.2 Hemmungslos gehemmt? Lesarten des Wolfsjungen	129
4.2.3.3 Verführerische Unschuld oder Verführung mittels Unschuld? Lesarten der Mädchengestalt	151
4.2.3.4 Subjekt oder Objekt des Begehrens? Bezugsmuster der beiden Figuren	163
4.2.3.5 Resümee zu Einzelfigurenanalysen und Gesamtszene	166
4.2.3.6 Zur latenten Szene: Ausschluss von Opposition, sexuelles Tabu	170
4.2.3.7 Manifeste und latente Sinnebene: Verliebttes Kinderpaar versus Sexualisierung der Kinder	174
4.2.3.8 Theoretische Kontextualisierung: Identifizierungen mit dem Aggressor in sexuellen Missbrauchssituationen oder ödpalen Konstellationen	177
4.2.3.9 Zum Verhältnis von Titelbild und Narrativ: Paarideal und Missbrauchsphantasma	191
4.2.4 Dreiecksbeziehung und Sexualisierung – Bildinterpretation zum Titelbild <i>Die zwölf Jäger</i>	193

4.2.5 Schamabwehr und Bindungskonflikt – Interpretation des Manganarrativs <i>Die zwölf Jäger</i>	198
4.2.5.1 Das manifeste Paarnarrativ des Manga <i>Die zwölf Jäger</i>	199
4.2.5.2 Zur Comicerzählweise in <i>Die zwölf Jäger</i> anhand der ersten Seite	201
4.2.5.3 Erzählstrang um die weibliche Hauptfigur	213
4.2.5.4 Erzählstrang um die Dreierbeziehung	221
4.2.5.5 Erzählstrang um die (erotische) Paarbindung	234
4.2.5.6 Manifeste und latente Sinnebene: Paarideal versus kindliche Bindungsmuster und Sexualisierung des Kinderkörpers	240
4.2.5.7 Theoretische Kontextualisierung: Wiederbelebte narzisstische Kränkung und inzestuöses Phantasma	243
4.2.6 Fazit zum <i>Grimms-Manga</i> -Material: Gleichaltriges Liebespaar als Idealentwurf – Ödipal-inzestuöses Phantasma als Erregungsmoment	245
4.3 Allmachts- und Ohnmachtserleben mit der Serie <i>Death Note</i>	248
4.3.1 Kontextinformationen zur Mangaserie <i>Death Note</i>	249
4.3.1.1 Hinweise zur Erfolgs- und Verkaufsgeschichte	249
4.3.1.2 Inhaltsübersicht zur Serie	252
4.3.1.3 Genverortung der Serie <i>Death Note</i>	253
4.3.2 Angstbilder – Bildinterpretation des ersten Kapiteltitelbildes aus <i>Death Note</i>	257
4.3.2.1 Szenerie: Verdächtig oder erwischt – Was für ein Moment wird gezeigt?	259
4.3.2.2 Irritationsfeld: Beziehungsebene – Isolation versus Symbiose	260
4.3.2.3 Irritationsfeld: Identitätsebene – Eindeutig mehrdeutig	262
4.3.2.4 Irritationsfeld: Gegensätzlichkeit – Wechselseitige Wirkungsbezüge	273
4.3.2.5 Zur latenten Szene: Vernichtung in Nähebeziehungen	276
4.3.2.6 Manifeste und latente Sinnebene: Aggressions- und Angstbild	276
4.3.2.7 Anmerkungen zum zweiten Titelbild	278
4.3.2.8 Theoretische Kontextualisierung: Adoleszentes (physisches) Kontrollverlustphantasma	278
4.3.3 Machtstreben mit Bindungsabwehr – Interpretation des ersten Kapitels aus <i>Death Note</i>	280
4.3.3.1 Inhaltsbeschreibung des ersten Kapitels	280
4.3.3.2 Anmerkungen zu Zeichenstil und Erzählweise	282
4.3.3.3 Manifeste Lesarten und Themenfelder	284
4.3.3.4 Irritationsfelder: Bindungslosigkeit und Dualität	285

4.3.3.5 Zur latenten Szene: Selbstaflösung und Bindungsabwehr	291
4.3.3.6 Manifeste und latente Sinnebene: Machtstreben kontra Vernichtungsangst	292
4.3.3.7 Theoretische Kontextualisierung: Kränkungserfahrung, Libidoabwehr und Abhängigkeitsverleugnung	294
4.3.4 Fazit zum <i>Death-Note</i> -Material: Abhängigkeits- und Anerkennungskonfliktszene	298
5 Empirische Perspektive auf die Mangarezeption von Jugendlichen	303
5.1 Thesenhafte Ergebnisübersicht	306
5.1.1 Jugendlicher Sprech- und Sprachstil in den Gruppendiskussionen	306
5.1.2 Geschlechtsdifferente Diskussionsbeteiligung: Jugenddominierte Gespräche	309
5.1.3 Rezeption der Untersuchungsmaterialien: Expressive Titelbilder-Rezeption und Lektüreschwierigkeiten bei den Bild-Text-Narrativen der Manga	312
5.1.4 Geschlechtsbezogene Rezeptionsweisen: (Geschlechts-)Körperideale und Geschlechtsidentitätsfragen	316
5.1.5 Gemeinsame Rezeptionsthemen der drei Jugendgruppen: Statusfragen und Geschlechterrollen	319
5.2 Rezeptionsanalyse zum ersten Kapiteltitelbild aus <i>Death Note</i> : Statusfragen und Geschlechternormierungen	319
5.2.1 Reaktionen auf die Jungengestalt	320
5.2.2 Reaktionen auf die unmenschliche Gestalt	322
5.2.3 Zentrale Rezeptionsthemen in den gemischtgeschlechtlichen Jugendgruppen	325
5.2.3.1 Erstes Rezeptionsthema: Die soziale Selbstverortung	325
5.2.3.2 Zweites Rezeptionsthema: Männlichkeits- und Geschlechternormierung	328
5.2.4 Fazit: Soziale Segregationsprozesse und regressive Gruppendynamiken mit retraditionalisierenden Geschlechterkonstruktionen	330
6 Tiefenhermeneutische Befunde zu Wirkungsweisen von Manga bei Jugendlichen: Regressionsfördernde Thematisierungsangebote und strukturelle Enttäuschung jugendlicher Bedürfnislagen	337
6.1 Zentrale Interpretationsbefunde der Mangamaterialien	338
6.2 Vergleich der Serien als geschlechtsbezogene Jugendangebote	342
6.3 Vergleich der Erzählstoffe hinsichtlich der Umgangsweisen mit Opposition	345

Inhalt	11
6.4 Fazit: Abspaltung wirkungsrelevanter Affektlagen und regressive Verarbeitung	348
7 Diskussion und Ausblick zu Angebotsstrukturen des Mediums Manga	353
7.1 Serialität von Comicangeboten und Bedürfnislagen der jugendlichen Leserschaft	353
7.2 Forschungsdesiderata	358
Literaturverzeichnis	369
Abbildungsverzeichnis	393
Anhang	395

1 Einleitung

Im Zuge gesellschaftlicher Modernisierungs-, Entgrenzungs- und Pluralisierungsprozesse sind Jugendliche in zunehmendem Maße gefordert, aus dem breiten Möglichkeitsspektrum auszuwählen, um eine eigene erwachsene (Geschlechts-)Identität sowie einen eigenen Lebensentwurf zu entwickeln. Aufgrund veränderter beruflicher, sozialer und lebensgeschichtlicher Bedingungen können sie dabei wenig auf traditionelle oder elterliche Vorbilder rekurrieren. Die jugendliche »Identitätsbildung [erfolgt] immer stärker durch massenmediale Kommunikation«¹, da mediale Angebote als Lieferanten von Lebensentwürfen wie Sinngebungen im individuellen wie gemeinsamen Orientierungs- und Selbstfindungsprozess von Adoleszenten genutzt werden.

»Beobachtbar ist, dass nicht zuletzt medienvermittelte jugendkulturelle Stile als Ausdruck konflikthafter Prozesse verstanden werden können, die in der (Mit-)Prägung sowie (Aus-)Gestaltung kultureller [...] Identitäten eine entscheidende Rolle einnehmen.«²

In den Jugendkulturen findet eine Normgebung und Wertevermittlung für das Private statt, die neben Familie und Gleichaltrigengruppe an den Massenmedien ausgerichtet ist und sich in Auseinandersetzung mit den medialen Bilderwelten und ihren Lebensentwürfen ausgestaltet. Medienangebote fungieren insofern als »Faktoren in der Sozialisation«³, als Sozialisationsagenturen Jugendlicher im Individualisierungs- und Vergesellschaftungsprozess, die mittels ihrer »Affekt- und Phantasiewelten«⁴ bestimmte soziokulturelle Entwürfe von Lebensführung, Beziehungsgestaltung, Körperpraxen und Identitätsgestaltung vorführen und darüber befördern. Aufgrund der kulturellen Austauschprozesse in der Medienkommunikation spielen global zirkulierende Angebote eine zunehmende Rolle – als transkulturelle Lebensentwürfe und »Bausteine ,imaginiertes Welten‘, die weltweit von

¹ Dörner, A.: Politische Kultur und Medienunterhaltung. Konstanz 2000, S. 15.

² Göttlich, U.: Migration, Medien und die Politik der Anerkennung. In: Schatz, H. u. a. (Hg.): Migranten und Medien. Wiesbaden 2000, S. 42.

³ Schorb, B.: Sozialisation. In: Hüther, J./Schorb, B. (Hg.): Grundbegriffe Medienpädagogik. München 2005, S. 386.

⁴ Dolle-Weinkauff, B.: Comics und kulturelle Globalisierung. In: Grünewald, D. (Hg.): Struktur und Geschichte der Comics. Bochum 2010, S. 90.

Menschen [...] mit verschiedenen Bedeutungen versehen, ausgetauscht und gelebt werden. [Hervorh. i. O.]«⁵ Ein bislang wenig erforschtes Medium in diesem Kontext stellen die international populären Jugendcomics japanischen Ursprungs, sogenannte Manga, dar.

Phänomen Manga: Globales Jugendmedium mit (inter-)nationaler Erfolgsgeschichte

Manga stellen gegenwärtig weltweit die marktführende und innovative Comiclektüre unter Heranwachsenden dar. Die historische Entwicklung der Mediengattung Comic zeigt, dass »der gegenwärtige Prozess der ‚Mangafizierung‘ der internationalen Comickultur«⁶ einen Wechsel des führenden Produktionszentrums nach Fernost markiert. Mit Entstehung der Comicform Anfang des 20. Jahrhunderts in den Vereinigten Staaten haben zunächst die nordamerikanischen Angebote und seit den 1960er Jahren die franko-belgischen Formate eine Vorreiterrolle inne gehabt. Jüngste Strömung des Kulturtransfers im Comicsektor bilden die aus Japan stammenden gezeichneten Bildergeschichten, die seit Ende der 1990er Jahre zur international prägenden Stilrichtung avanciert sind. Manga stellen die erste führende Comicströmung dar, die keinem »westlichen«⁷ Produktionszentrum entstammt:

»Mangas [...] sind [...] zu einem bemerkenswerten medialen Exportgut geworden. Mit einem solchen Kommunikationsfluss ‚zurück‘ in den ‚Westen‘ wird an Mangas deutlich, dass die Globalisierung der Medienkommunikation längst keine Einbahnstraße (mehr) ist. Dabei erscheinen Mangas zunehmend selbst als transkulturelles Phänomen.«⁸

Japanische Comics sind Bestandteil einer Globalisierungsbewegung in der Medienkommunikation im Bereich Jugendmedien, die mit einer Rezentrierung von Unterhaltungstrends abseits europäischer und

⁵ Beck, U.: Was ist Globalisierung? Frankfurt 1997, S. 98. (Beck bezieht sich auf Appadurais Theorie globaler Imaginationswelten, vgl. Appadurai, A.: Globale Landschaften. In: Beck, U. (Hg.): Perspektiven der Weltgesellschaft. Frankfurt 1998, S. 11ff.)

⁶ Dolle-Weinkauff, B.: Comics und kulturelle Globalisierung. In: Grünewald, D. (Hg.): Struktur und Geschichte der Comics. Bochum 2010, S. 90.

⁷ Der Ausdruck »westlich« ist in geographischen Sinn gemeint; er umfasst die Länder Europas und die USA. Zur Problematik des Begriffs sowohl hinsichtlich seiner geographischen Dimension als auch in seiner Benennung einer kollektiven, westlichen Denkweise vgl. Maletzke, G.: Interkulturelle Kommunikation. Opladen 1996, S. 38ff.

⁸ Hepp, A.: Transkulturelle Kommunikation. Konstanz 2006, S. 7f.

US-amerikanischer Herkunft einhergeht.⁹ Ihre erfolgreiche internationale Etablierung – vor allem im asiatischen, europäischen und nordamerikanischen Raum – verdanken sie sowohl ihrer Vermarktung im Medienverbund mit Zeichentrickserien, Kinderspielzeug, Computer- und Kartenspielen als auch ihrem transkulturellen Stil:

»Manga adaptieren und integrieren fremde Alltagsphänomene aller Art ebenso wie kulturelle, sprachliche, literarische, ökonomische und soziale Erscheinungen. Sie erweisen sich damit in gewissem Sinne als eine Literatur der Globalisierung, d.h. dem Umstand ihrer mittlerweile weltweiten Rezeption entspricht eine strukturelle und inhaltliche Ausformung, die ohne den Rückgriff auf die zahllosen fremdkulturellen Topoi nicht denkbar wäre.«¹⁰

Deshalb können Manga als ein referentielles Medium aufgefasst werden, das aus dem populärkulturellen Reservoir der Gegenwart ebenso schöpft wie aus traditionellen Erzählstilen.¹¹ Bei der Vermischung nationaler und internationaler Kultur- und Narrativfragmente handelt es sich allerdings um kein strategisch-ökonomisches Kalkül, denn Manga wurden und werden zuallererst für den japanischen Markt produziert. Angesichts der soziohistorischen Rahmenbedingungen des Landes lässt sich vermuten, dass die Synthetisierung eigenkultureller Motive mit asiatischen und westlichen Motiv- und Erzähltraditionen eine mediale Verarbeitung der gesellschaftlichen Öffnung und rasanten marktwirtschaftlichen wie kulturellen Entwicklung hin zum modernen, postindustriellen Staat abbildet.¹²

Obschon der japanische Mangamarkt seit Beginn der 1990er Jahre rückläufig ist – nicht zuletzt aufgrund der Verbreitung tragbarer Kommunikationstechnologien wie Mobiltelefonen und Tablets –, sucht er

⁹ Vgl. Allison, A.: *Pikachu's Global Adventure*. Durkham, London 2004, S. 48.

¹⁰ Dolle-Weinkauff, B.: Manga. In: *Kinder- und Jugendliteraturforschung 2004/2005*, hg. v. Dolle-Weinkauff, B. u. a., Frankfurt 2005, S. 102f.

¹¹ Ob es sich bei Manga um ein Referenzsystem handelt, das nur in Bezug zu seinen intertextuellen Referenzpunkten verstanden werden kann, wie Seeßlen es für das Abbildungssystem in Computerspielen benennt, ist ein möglicher Diskussionspunkt in diesem Zusammenhang (Vgl. Seeßlen, Georg/Rost, C.: *Pac man & Co*. Reinbek bei Hamburg 1984).

¹² Zur historischen Entwicklung Japans vgl. Zöllner, R.: *Geschichte Japans*. Paderborn u. a. 2006; zum Verhältnis der gesellschaftlichen Öffnungen und der Mediengeschichte Japans vgl. Grassmuck, V.: *Geschlossene Gesellschaft*. München 2002.

an Volumen und Diversität weltweit seinesgleichen.¹³ Im Herkunftsland sind Manga »ein hochkapitalisiertes Produkt einer hervorragend aufgestellten Kulturindustrie.«¹⁴ Neben ihrer globalen Mixtur ist die Erscheinungsform von Manga von den spezifischen Produktions- und Vermarktungsbedingungen geprägt, zu denen etwa eine serielle, kostengünstige Herstellung (mittels Schwarz-weiß-Druck) und zügige Fortsetzungsveröffentlichungen sowie die enge Verzahnung mit Zeichentrickserien gehören.¹⁵ Vor diesem Hintergrund – und nicht primär aufgrund einer »fremdartigen«, »anderen« japanischen Kultur(tradition) – haben Comics in Japan eine eigene Ästhetik, einen »wiedererkennbaren japanischen Zeichenstil«¹⁶ ausgebildet.¹⁷ Allerdings weisen nicht alle Comics japanischer Provenienz den typischen Mangastil auf. Was international als Mangaform, als japanischer Comicstil gilt,

»sind [...] jene übersetzten Magazinserien und Buchausgaben, die sich an ein jugendliches Publikum wenden, das visuelle Dynamik, niedliche Figuren und den großzügigen Einsatz comicspezifischer Symbole schätzt. [...] ‚Japanisch‘ meint hier eine global bewegliche ästhetisch-kulturelle Mixtur, die tendenziell auf Kosten von Lokalspezifik geht, zugleich aber Nationalisierungen unterläuft und gerade damit zur Plattform für den Austausch zwischen Jugendlichen unterschiedlicher Herkunft werden kann.«¹⁸

¹³ Einige Daten zur Einschätzung: Im Jahr 2000 haben Manga 40% aller japanischen Druckerzeugnisse dargestellt (Brunner, M.: Manga. München 2009, S. 42). In 2006 sind pro Jahr 10 Mangamagazine und Taschenbücher pro Einwohner gedruckt worden, in den USA hat sich zeitgleich ein Verhältnis von einem Comicband auf drei Einwohner gefunden; das Produktionsvolumen von Manga in Japan hat bei 1,260 Millionen gelegen (vgl. Bouissou, J.-M. u. a.: Manga in Europe. In: Johnson-Woods, T.: Manga. London 2010, S. 28f.).

¹⁴ Nielsen, J.: Manga. In: Ditschke, S. u. a. (Hg.): Comics. Bielefeld 2009, S. 337.

¹⁵ Manche erfolgreichen Serien werden arbeitsteilig von Teams hergestellt, in denen der Autor zwar die Ursprungsidee und die ersten Ausarbeitungen der Figuren vornimmt. Für die zügige serielle Produktion werden im weiteren wiederkehrende Figuren nach den Vorlagen (model sheets) von Assistenten gezeichnet (vgl. Nielsen, J.: Manga. In: Ditschke, S. u. a. (Hg.): Comics. Bielefeld 2009, S. 355).

¹⁶ Eigene Übersetzung von: »identifiable japanese graphic style« (Cavallero, D.: Anime Intersections. Jefferson, London 2007, S. 179f.).

¹⁷ Vgl. Kahl, R.: Manga – Der kulturspezifisch japanische Comic? In: Kids + Media: Kontinente, 2 (2012b) 2.

¹⁸ Berndt, J.: Manga für Erwachsene. In: Diekmann, S./Schneider, M.: Szenarien des Comics. 2005, S. 130.

Die erfolgreichen Manga entstammen demnach einem bestimmten Sektor der japanischen Comicproduktion, die in Darstellungsweise und Erzählthematiken ein adoleszentes Publikum adressiert und weltweit bei Jugendlichen und jungen Erwachsenen Anklang findet. Diese Leserschaft hat sich nicht allein der einsamen Lektüre verschrieben, sondern organisiert sich in aktiven Fanszenen, so dass »japanische Comics zur globalen Jugendkultur des frühen 21. Jahrhunderts [gehören].«¹⁹

Der internationale Erfolg der Comiclektüre aus Japan unter Heranwachsenden ist ein beredtes Beispiel für die »mediale Globalisierung«²⁰ im Bereich der Kinder- und Jugendmedien. Die Bildergeschichten aus Japan sind Teil eines grenzüberschreitenden medienkulturellen Austauschprozesses, in dem sich deutliche Tendenzen der ‚Glokalisierung‘²¹ erkennen lassen. Aneignungs- und Fanpraxen unterliegen ebenso nationalen wie lokalen Abwandlungen und Ausprägungen wie beispielhaft das bevorzugte Lektüreformat. In Japan wird das Magazin (bestehend aus mehreren Fortsetzungsserien unterschiedlichster Zeichner_innen) als Printformat präferiert, während sich in Deutschland das serienbezogene Taschenbuch als prädestiniertes Format durchgesetzt hat. Die DIN A5 großen Bücher mit farbigem Einband sind aus den Regalen deutscher Buchhandlungen ebenso wenig wegzudenken wie in den europäischen Nachbarländern oder den USA. Mehr noch: »wer dem Buchmarkt prognostiziert hätte, dass er in Kürze seine attraktivsten Ladenflächen mit Comicregalen bestücken würde, wäre für verrückt erklärt worden«²². Was sich in »eher traditionellen Hochburgen des europäischen Comics wie Belgien, Frankreich oder Italien«²³ noch im Kontext der allgemeinen Anerkennung der Bildnarration – etwa

¹⁹ Berndt, J.: Geleitwort. In: Kamm, B.-O.: Nutzen und Gratifikation bei Boys' Love Manga. Hamburg 2010, S. VII.

²⁰ Hepp 2006, S. 13.

²¹ Der Ausdruck Glokalisierung geht auf Roland Robertson zurück und verbindet die Begriffe Globalisierung und Lokalisierung miteinander. Glokalisierung beschreibt den Prozess in der kulturellen Globalisierung, in dem globale Strömungen in einen lokalen Kontext eingebettet sprich re-lokalisiert werden (vgl. Beck, U.: Was ist Globalisierung? Frankfurt 1997, S. 88ff.).

²² Platthaus, A.: »Starke Streifen«. In: Börsenblatt, Nr. 41 (2003), S. 29.

²³ Köhn, S.: Traditionen visuellen Erzählens in Japan. Wiesbaden 2005, S. 1.

als die »neunte Kunst« (Frankreich)²⁴ – als neuer Trend hätte auffassen lassen, kann doch für Deutschland überraschen, wo es die sequenzielle Literatur trotz ihres berühmten Vorbilds Wilhelm Busch eher schwer gehabt hat.²⁵ Doch Manga »haben sich nicht nur in Japan zu einer wichtigen Säule im Verlagswesen entwickelt«²⁶, sondern auch dem deutschen Buchmarkt seit Ende der 1990er Jahre einen enormen Konjunkturaufschwung beschert. Während der Comicmarkt in dieser Zeit in der Krise steckt, etabliert sich parallel die neue Stilrichtung aus Fernost, indem sie mit ihren günstigen Taschenbüchern und zumeist jugendlichen Held_innen eine neue Käuferschaft erschließt: Jugendliche und junge Erwachsene, insbesondere Mädchen und junge Frauen.

Startpunkt der Mangaerfolgsgeschichte in Deutschland bildet die Serie *Dragonball*, die im Gefolge der gleichnamigen, im Fernsehen ausgestrahlten Zeichentrickserie erschienen ist und sich millionenfach verkauft hat. Zu Beginn umfasst das hierzulande publizierte Mangaangebot wenige Kinder- und Jugendserien mit hohen Absatzzahlen, die meist im Medienverbund mit den TV-Serien auftreten. Mittlerweile emanzipiert sich der Mangasektor zunehmend von der Bindung an Fernsehangebote und »nach gut zwei Jahrzehnten Mangas in Deutschland [bildet] [sich] jetzt langsam ein Kanon an maßgebenden Titeln heraus«²⁷. Neben dauerhaften Bestsellern findet sich eine Vielzahl unterschiedlicher Serien auf dem Markt, wobei monatlich mehrere Dutzend Neuerscheinungen und die Neuauflagen vergriffener Bände hinzukommen. Damit bestreiten Manga in Deutschland rund 70% des Comicumsatzes.²⁸ Der Gesamtumsatz des Comicbereichs hat in 2014 laut Buchreport bei rund 255 Mio. gelegen, was im Vergleich zum Jahr 2012 mit 235 Mio. Euro ein Wachstum von rund 8,5% darstellt.²⁹ Das ist

²⁴ Grünewald, D.: Das Prinzip Bildgeschichte. In: Ders. (Hg.): Struktur und Geschichte der Comics. Bochum 2010, S. 14.

²⁵ Vgl. Brunner, M.: Manga. München 2009, S. 15f.

²⁶ Hepp 2006, S. 8.

²⁷ Buchreport: Comics spielten einen Umsatz von 255 Mio. Euro ein. Manga legen weiter zu. Beitrag 10.03.15 URL: www.buchreport.de/nachrichten/verlage/verlage_nachricht/datum/2015/03/10/mangas-legen-weiter-zu.htm, l. A. 12.12.16.

²⁸ Knigge, A.: Alles über Comics. Hamburg 2004, S. 82.

²⁹ Dreimalalles: Comic-Markt 2014 – Stabiles Marktsegment. URL: www.dreimalalles.info/news/comic-markt-2014-stabiles-marktsegment, l. A.: 28.7.15.

nicht zuletzt der positiven Marktentwicklung des Teilssegments Manga zu verdanken, über die das Börsenblatt berichtet:

»2014 haben die Umsätze zweistellig zugelegt; in Deutschland um fast 15 Prozent, in Österreich um 17 und in der deutschsprachigen Schweiz um 13 Prozent. [...] Im Fünf-Jahres-Vergleich fallen die Unterschiede noch deutlicher auf: Seit 2010 fänden Mangas/Manhwas kontinuierlich mehr Käufer, meldet die GfK [Gesellschaft für Konsumforschung, R.K.]. Mit einem Umsatzzuwachs von 58 Prozent legten sie in Deutschland um mehr als die Hälfte zu (Österreich: plus 58 Prozent; Schweiz: plus 19 Prozent).«³⁰

Auch mit Blick auf die letzten zehn Jahre können Manga einen kontinuierlich ansteigenden Umsatz verbuchen.³¹ Gleichzeitig erfreuen sich überregionale Manga-Messen und -Events einer hohen Nachfrage, wie die jährlich steigenden Besucherzahlen der Manga-Anime-Convention »Connichi« exemplarisch veranschaulichen. Ihren in 2013 aufgestellten Rekord von 24.000 Gästen konnte die Veranstaltung in 2014 mit 25.000 Besucher_innen nochmals übertreffen.³²

Die fast 20-jährige Erfolgsgeschichte mit den nach wie vor wachsenden Verkaufs- und Fanzahlen verweist auf die nachhaltige Anziehungskraft und Etablierung der japanischen Bilderlektüre in Deutschland als Jugendmedium und Adoleszenzlektüre. Anfänglich noch als Randphänomen oder kurzlebige Modeerscheinung betrachtet, sind Manga in Deutschland zu einem festen Bestandteil der Medienlandschaft und Jugendkultur herangereift. Den breiten Bekanntheitsgrad der fernöstlichen Comicprodukte unter Heranwachsenden auch jenseits der Leserschaft hat bereits in 2007 eine DFG-Studie zum Medienhandeln Jugendlicher belegt. Von den über 3.000 Befragten konnte die Hälfte der Jugendlichen – gleich ob Comicleser_innen oder nicht – angeben, dass es sich bei Manga um japanische Comics handelt.³³ Umso

³⁰ Boersenblatt.net: Fast 15 Prozent Plus in einem Jahr. Manga Mania. Beitrag 05.03.15 URL: www.boersenblatt.net/fast_15_prozent_plus_in_einem_jahr.947000.html, 1. A. 12.12.16.

³¹ Buchreport: Comics spielten einen Umsatz von 255 Mio. Euro ein. Manga legen weiter zu. Beitrag 10.03.15 URL: a. a. O., 1. A. 12.12.16.

³² Vgl. Rudolph, K.: Manga-Messe in Stadthalle. Besucherrekord – 24.000 kamen zur Connichi. HNA, 15.09.13 URL: www.hna.de/kassel/besucherrekord-24000-kamen-connichi-3112000.html, 1. A.: 28.07.15; Connichi 2014 – Offizielle Besucherzahlen. URL: www.fullgaming.de/connichi-2014-offizielle-besucherzahlen/, 1. A.: 29.07.15.

³³ Treumann, K. u. a.: Medienhandeln Jugendlicher. Wiesbaden 2007.

mehr vermag es zu erstaunen, dass die wissenschaftliche Beschäftigung mit dem »Phänomen Manga«³⁴ und der »Faszination der Bilder«³⁵ bislang nur sporadisch erfolgt ist. »Die geringe Beachtung der Comics durch wissenschaftliche Disziplinen«³⁶ trifft in zugespitzter Weise für ihr jüngstes Segment der japanischen Ausprägung zu.

Untersuchungsansatz: (Un-)bewusste Wirkungsweisen von Mangalektüre in ihren sozialisatorischen Folgen für Adoleszente

Der (inter-)nationale Erfolg des Mediums Manga unter Heranwachsenden reicht mit ihrer stilprägenden Bildästhetik über das Comicmedium hinaus in andere Medienformate und bis in die Selbstdarstellungs- und Körperpraxen von Jugendlichen hinein. Ihre Popularität und Nachahmung verweist darauf, dass die Comics Inszenierungen und Symbolisierungen von Lebenslagen und Selbstkonzepten offerieren, die für die Altersgruppe attraktiv und relevant sind. Das Interesse dieser explorativen qualitativen Studie richtet sich auf die Konfliktthemen, Affektlagen und Lebensentwürfe, die in absatzstarken Mangawerken zum Tragen kommen. Ansatzpunkt bildet die Analyse von *Wirkungsweisen des Mangaangebots im Lektüreprozess*, welche anhand zweier exemplarischer Serien (*Grimms Manga*, *Death Note*)³⁷ auf der Ebene von Einzelbildern wie Bildergeschichten interpretiert sowie über *Gruppendiskussionen mit Jugendlichen* erhoben werden. Aufgrund vielfältiger Herausforderungen und Schwierigkeiten im Feldzugang hat die empirische Studie eher illustrativen Charakter und stellt die Rezeptionsweisen jugendlicher Erstlesender von Manga in exemplarischer und fokussierter Art und Weise vor. Ausführlich und differenziert wird auf die inhaltlichen Aspekte wie das (un-)bewusste Wirkungsangebot der Mangamaterialien eingegangen. Aus erziehungswissenschaftlicher Perspektive ist eine solche Auseinandersetzung aufgrund der adoleszenten Zielgruppe der Manga von besonderer Bedeutung, vermag ein Medienangebot doch insbesondere unter Heranwachsenden, die sich in einer intensiven, medienorientierten Welterschließungs- und Selbstentwicklungsphase

³⁴ Berndt, J.: Phänomen Manga. Berlin 1995.

³⁵ Brunner, M.: Manga – Die Faszination der Bilder. München 2009.

³⁶ Mounajed, R.: Geschichte in Sequenzen. Frankfurt 2009, S. 40.

³⁷ In dieser Arbeit sind Werkstitel von Medienangeboten sowie Eigennamen von Medienfiguren (bspw. *Rotkäppchen*, *Donald Duck*) kursiv gesetzt.

befinden, als Sozialisationsagentur zu fungieren. In eine *Forschungsfrage* übersetzt lautet das Kerninteresse dieser Arbeit:

Welche Wirkungen kann das graphisch-thematische Angebot von Manga in sozialisatorischer Hinsicht bei der adoleszenten Zielgruppe entfalten?

Mit dem Fokus auf der Wirkung des Angebots überschreitet die Untersuchung die Inhaltsanalyse von Themen und Darstellungsmitteln in Richtung einer *Verhältnisanalyse zwischen Medienstoff und Rezipierendem*. Im Speziellen geht es dabei um die Erfassung des Spektrums an Wirkungsweisen, respektive Sinnzuschreibungen, die das Material hervorzurufen vermag. Im Weiteren stehen die Verarbeitungsstrategien und Lebensentwürfe, die Jugendlichen über dieses Angebotspektrum eröffnet werden, im Blickpunkt. In diese Analyseperspektiven sind neben manifesten Bedeutungsstrukturen und intendierten Reaktionen gleichermaßen unbewusste Wirkungsweisen und latente Sinngehalte einbezogen gemäß einer psychoanalytischen Analysetradition kultureller Symbolbildungen von Freud bis Lorenzer und Prokop.³⁸ Um die verschiedenen Ebenen systematisch zu untersuchen, kommt die *tiefenhermeneutische Kulturanalyse* als Interpretationsverfahren zur Anwendung. Aus den benannten Differenzierungen generieren sich zwei spezifizierende Unterfragen der Studie:

Welche Konfliktthematiken, Affektlagen und Lebensentwürfe sind in Manga (un-)bewusst wirksam?

Welche Thematisierungsmöglichkeiten und Sozialisationsimpulse tragen Manga damit den Jugendlichen an?

Mit dem gewählten Forschungsgegenstand – den (un-)bewussten Wirkungsweisen von Mangalektüre in Bezug auf ihr sozialisatorisches Angebot für Adoleszente – betritt die Arbeit Neuland im Feld der Mangaforschung. Mangawirkungen sind bislang meist über die Analyse ihrer Darstellungsmittel oder quantitative Befragungen im Sinne nachträglicher

³⁸ Vgl. Freud, S.: Der Moses des Michelangelo. Frankfurt 2008; Freud, S.: Einige Charaktertypen aus der psychoanalytischen Arbeit. In: Sigmund Freud. Gesammelte Werke. Bd. X. Hg. v. A. Freud et al., Frankfurt 1981a, S.370ff.; Lorenzer, A.: Tiefenhermeneutische Kulturanalyse. In: Lorenzer, A. (Hg.): Kultur-Analysen. Frankfurt 1988a, S.7ff.; Prokop, U.: Einleitung. Der tiefenhermeneutische Ansatz in der Medienforschung. In: Prokop, U./Jansen, M. M. (Hg.): Doku-Soap, Reality-TV, Affekt-Talkshow, Fantasy-Rollenspiele. Marburg 2006, S.13ff.

cher Selbsteinschätzungen der Leserschaft untersucht worden.³⁹ Diese Untersuchung widmet sich hingegen:

- der systematischen Analyse des (un-)bewussten Wirkungs- und Bedeutungsspektrums ausgewählter Manga als Zusammenspiel von Erzählthemen, graphischen Darstellungsweisen und Sinnzuschreibungen im Lektüreprozess und
- bezieht eine qualitative Erhebung des Rezeptionsprozesses der verwendeten Manga mit Jugendlichen in Form von Gruppendiskussionen exemplarisch mit ein.

Aus der vertiefenden Einzelfallanalyse werden mögliche sozialisatorische Folgen der Mangarezeption im konkreten Bezug zum Medienangebot erkennbar.

Neben dem Erkenntnisinteresse stellt auch die methodische Auseinandersetzung mit dem Medienformat Manga und seiner Rezeption ein Alleinstellungsmerkmal im Forschungsfeld dar. Sowohl das psychoanalytisch-hermeneutische Interpretationsverfahren der Tiefenhermeneutik als auch eine qualitative Zielgruppenstudie mittels Gruppendiskussionen sind im Kontext von Mangastudien bislang nicht zum Einsatz gekommen. Mit ihrem innovativen Untersuchungsvorhaben liefert die Arbeit sowohl einen Beitrag zur Medienwirkungsforschung eines bislang kaum untersuchten Jugendmediums als auch zur jugendlichen (Selbst-)Sozialisation durch Massenmedien und zeigt Verfahrensweisen zur Interpretation von integriertem Bild- und Textmaterial und seiner Rezeption am Beispiel des Comicmediums und seiner Adressat_innen⁴⁰ auf.

³⁹ Dolle-Weinkauff, B.: Japanbilder bei Lesern und Nichtlesern von Manga. In: Köhn, S.: Fremdbilder – Selbstbilder. Wiesbaden 2013, S.337ff.; Dolle-Weinkauff, B.: Manga und ihr Einfluss auf junge Leser in Deutschland. In: Haug, C./Vogel, A.: Quo Vadis Kinderbuch? Wiesbaden 2011, S.121ff.; ResponDi AG (Hg.): Sozioland. Tabellenband Manga 2008, S.38 (URL: www.sozioland.de/rp/manga08/index.html, letzter Abruf: 21.05.2012).

⁴⁰ Bei Personengruppen wird die Schreibweise des Gender-Gap, die alle sozialen Geschlechter und Geschlechtsidentitäten benennt, gewählt. Bei Institutionen und Personennennungen in zusammengesetzten, feststehenden Begriffen (z.B. Leserschaft, Experteninterview) wird aus Lesbarkeitsgründen keine solche Geschlechterausdifferenzierung vorgenommen, gleichwohl sind alle Geschlechter damit gemeint.

Aufbau der Arbeit

Aus dem dargelegten Jugendmedienphänomen und dem gewählten Untersuchungsansatz wie Erkenntnisinteresse ergibt sich folgender Aufbau der vorliegenden Arbeit.

Das auf die Einleitung folgende *zweite Kapitel* stellt den *Forschungsstand und Forschungsansatz zu Wirkungen von Manga bei Jugendlichen* dar. Einführend ist der Begriff Manga in seiner historischen wie internationalen Verwendung dargelegt und für diese Arbeit definiert. Nach einem Blick in die wissenschaftliche Auseinandersetzung mit Manga ist das mediale Forschungsobjekt in seinen Eigenheiten als Bild-Text-Lektüre und seiner (deutschsprachigen) Rezeption konturiert. Im darauffolgenden Forschungsansatz sind der Wirkungsbegriff dieser Studie sowie ihr psychoanalytisch fundiertes, symboltheoretisches Verständnis von Sozialisation durch Medien wie Manga erläutert. Diese Ausführungen münden in die Formulierung des Erkenntnisinteresses.

Gegenstand des *dritten Kapitels* ist die Darstellung und Erläuterung der *Vorgehensweise*. Eingang ist die *Konversionsanalyse* als psychoanalytisch fundierter Untersuchungsansatz und Forschungsdesign der vorliegenden Studie dargelegt. Sie fungiert als Referenzmodell der Kombination einer tiefenhermeneutischen Inhalts- und Wirkungsanalyse von Manga mit einer Rezeptionsstudie. Schwerpunkt des Kapitels bildet die Erläuterung des angewendeten Interpretationsverfahrens der *Tiefenhermeneutischen Kulturanalyse* anhand ihrer einzelnen Analyseschritte. Darauf folgen die Beschreibung des Forschungsprozesses mit der Teilnehmendenauswahl der Rezeptionsstudie sowie die Begründung der Manguauswahl (*Grimms Manga*, *Death Note*)⁴¹ und der beiden daraus verwendeten Materialsorten (Titelbilder und Bildergeschichten). Eine Übersicht der Gliederung der Forschungsbefunde rundet das Kapitel ab.

Das *vierte Kapitel* umfasst die *tiefenhermeneutischen Inhalts- und Wirkungsanalysen* des verwendeten Mangamaterials der beiden Serien *Grimms Manga* und *Death Note* und bildet den Hauptteil der Befunddarlegungen. Einführend ist eine spezifische Verfahrensweise zur

⁴¹ Ishiyama, K.: *Grimms Manga*. Bd.1. Hamburg 2007a; Ohba, T./Obata, T.: *Death Note*. Bd.1. Hamburg 2006.

Darstellung der Interpretationsbefunde erläutert: die Formulierung unterschiedlicher Lesarten des Materials zur Differenzierung seiner verschiedenen Wirkungsweisen. Darauf sind die Interpretationen der beiden Einzelbilder und der Mangaerzählung aus *Grimms Manga* ausgeführt, im Anschluss die Deutungen der beiden Einzelbilder und der Mangaerzählung aus *Death Note*. Hintergrundinformationen zu den beiden Werken und ihrer Verbreitung leiten in die Materialanalysen der beiden Mangaserien ein.

Die Befunde der empirischen Rezeptionsstudie mit Jugendlichen zu dem interpretierten Mangamaterial finden sich im *fünften Kapitel*. Sie gliedern sich in eine Übersicht der markanten Ergebnisse sowie eine exemplarisch ausgeführte Rezeptionsanalyse am qualitativen Datenmaterial. Die Übersicht umfasst zentrale Ergebnisse zur Diskussionskultur, speziell dem Sprachstil und der geschlechtsbezogenen Beteiligung der Jugendlichen sowie die Rezeptionsbefunde zum Mangamaterial bezogen auf die unterschiedlichen Materialsorten Einzelbilder und Bildergeschichten, die geschlechtsbezogenen Reaktionsweisen auf das Angebot sowie gruppenübergreifende Diskussionsthemen. Ein Einblick in das Datenmaterial und seine Auswertung erfolgt anhand der exemplarischen Analyse der jugendlichen Rezeption eines Einzelbildes aus dem Manga *Death Note*.

Im *sechsten Kapitel* erfolgen die *Zusammenführung* und das *Fazit* der Wirkungs- und Rezeptionsstudie. Zunächst sind die zentralen Interpretationsbefunde der tiefenhermeneutischen Mangaanalysen zusammengefasst und aus zwei Vergleichsperspektiven – dem alters- und geschlechtsbezogenen Genrekontext sowie dem Topos der Umgangsweisen des Subjekt mit einem Gegenüber reflektiert. Entsprechende Befunde der Rezeptionsstudie sind in diese Ausführungen integriert. Eine abschließende Beantwortung der aufgeworfenen Forschungsfrage nach dem (un-)bewussten graphisch-thematischen (Wirkungs-)Angebot von Manga und seinen sozialisatorischen Implikationen findet im Anschluss statt.

Endpunkt der Studie bildet das *siebte Kapitel*, in dem die *grundlegenden Erkenntnisse* mit Befunden der Comicforschung hinsichtlich der Serialität des Mediums und den Bedürfnislagen der jugendlichen Zielgruppe *diskutiert* sind. Ein *Ausblick* auf mögliche Anschlussunter-

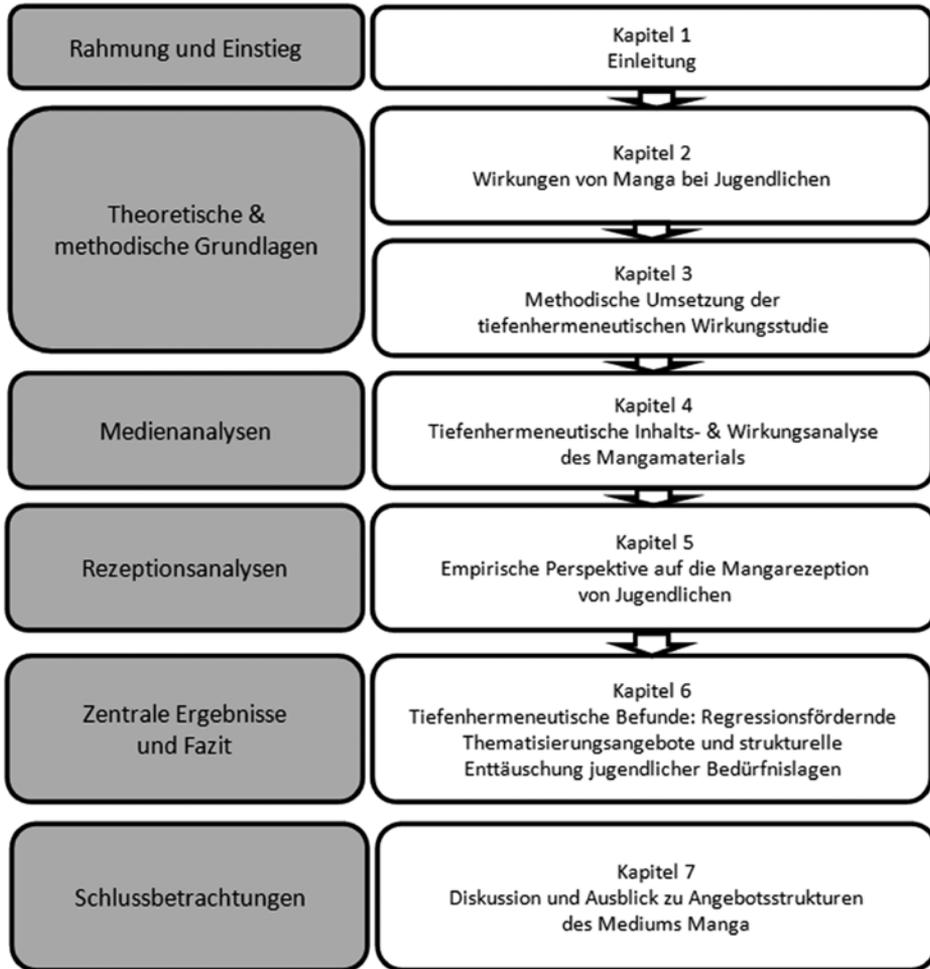


Abb. 1: Aufbau der Arbeit (Eigene Darstellung).

suchungen speziell zu den Eigenheiten des Mangamediums und seiner Rezeption sowie zur »visuellen Sexualisierung«⁴² heranwachsender Mädchen und junger Frauen in Manga und dessen soziokultureller Kontextualisierung rundet die Untersuchung ab.

⁴² Dangendorf, S.: Kleine Mädchen und High Heels. Bielefeld 2012, S. 14ff.

Thematische Leseschwerpunkte

Zum Abschluss sollen einige Hinweise zu möglichen Fokussierungen in der Lektüre dieser Arbeit aufgezeigt werden, die sich an den drei benannten Anschlussfeldern der Studie orientieren: der Medienwirkungsforschung zu Manga, der jugendlichen (Selbst-)Sozialisation durch das Massenmedium Manga und dem Beitrag zur Methodik von Bild-Text-Analysen am Beispiel des Comicmediums. Bei den Vorschlägen handelt es sich um thematische Akzentuierungen in der Auseinandersetzung mit dieser Studie, die zentrale Kapitel und ihre Lesereihenfolge für das jeweilige Wissenschaftsfeld empfehlen.

Wer sich vor allem für die *Befunde zu Wirkungen von Manga* interessiert, kann am Forschungsstand (2.3) und dem Wirkungsbegriff dieser Arbeit (2.4.2) ansetzen, zum Forschungsprozess (3.3) und der Materialbeschreibung der Untersuchung (3.4.1, 3.4.2) übergehen, um darauf die zentralen Interpretationsbefunde (6.1) sowie die Ergebnisübersicht der Rezeptionsstudie (5.1) in Augenschein zu nehmen. Für vertiefende Einblicke bieten sich dann Ausflüge in die unterschiedlichen Materialanalysen (4.2, 4.3 und 5.2) an. Als Abschluss ist die Lektüre von Fazit (6.4) und Diskussion und Forschungsdesiderata (7) zu empfehlen.

Bei einem Fokus auf der *jugendlichen Sozialisation durch das Medium Manga* bietet es sich an, beim theoretischen Sozialisationsbezug der Studie (2.4.3, 2.4.4) und den Besonderheiten von Manga und ihrer Rezeption (2.3, speziell 2.3.5, 2.3.6.2 und 2.3.6.3) zu beginnen. Daraufhin ist die Auseinandersetzung mit den einzelnen Interpretationsergebnissen zur manifesten und latenten Sinnstruktur der Mangamaterialien und ihre Theoretisierung anzuraten (*Grimms Manga*: 4.2.3.7, 4.2.3.8 sowie Unterkapitel in 4.2.4.3, 4.2.4.4, 4.2.4.6, 4.2.4.7; *Death Note*: 4.2.4.6, 4.3.2.6, 4.3.2.8, 4.3.3.6, 4.3.3.7 und 4.3.4). Für detaillierte Einblicke steht die Beschäftigung mit den einzelnen Lesarten und Bedeutungsebenen der Interpretationen offen (4.2, 4.3). In der Rezeptionsstudie empfiehlt es sich die Ergebnisübersicht anzusehen (v.a. 5.1.2, 5.1.4, 5.1.5). Für eine Ausführung der gruppenübergreifenden Rezeptionsthemen gilt es in die Rezeptionsanalyse zu schauen (5.2.3, 5.2.4). Die Schlusskapitel bieten neben einer Gesamtübersicht der zentralen Mangaanalysebefunde (6.1) und Überlegungen zu spezifischen Angebotsaspekten (6.2 und

6.3) vor allem eine Einschätzung des Sozialisationsangebots der untersuchten Manga für Jugendliche (6.4) und ihre Diskussion (7.1).

An der *Methodik von Bild-Text-Analysen* Interessierten lässt sich vorschlagen, zunächst das Erkenntnisinteresse (2.4.5) und den methodischen Zugang (3, vor allem 3.2 und 3.4.2) zu rezipieren. Zum besseren Verständnis des Mediums sind die Ausführungen zur schriftsprachlichen Struktur der Bild- und Textsysteme im Comic (2.3.2) und ihrer Besonderheiten in Manga (2.3.3 bis 2.3.5) hilfreich. Daraufhin ist die Beschäftigung mit der Darstellungsweise der Interpretationen über Lesarten (4.1) und ihre Umsetzung in den Bild- und Narrativinterpretationen der Manga (4.2, 4.3) anzuraten: Die komplexeste Einzelbildinterpretation findet sich zum Titelbild der *Grimms-Manga-Reihe* (4.2.3), in der anschaulich wird, wie sich ein Spektrum an Wirkungsweisen und Lesarten auffächern kann. Eine ebenso vielfältige und zugleich pointierte Einzelbildinterpretation, in der das intertextuelle Verweispotential in Manga deutlich aufscheint, findet sich in der Analyse des *Death-Note*-Bildes (4.3.2). In der Narrativinterpretation *Die zwölf Jäger* ist die Vielschichtigkeit der bewussten wie unbewussten Lesarten und Bedeutungsebenen von Mangaerzählungen herausgearbeitet (4.2.4), wobei sich auch eine prototypische Analyse der bild-textlichen Erzählweise in Manga findet (4.2.4.2). Auf die Verzahnung zwischen Zeichenstil, Erzählweise und Erzählthemen geht die Wirkungsanalyse des ersten Kapitels aus *Death Note* explizit ein. Das Verhältnis von Titelbildinterpretation und Angebot des Manganarrativs ist für die einzelnen Erzählstoffe in den Interpretationszusammenfassungen vorgenommen (4.2.3.9, 4.2.4.6, 4.3.4). Für einen Eindruck zum Umgang mit dem empirischen Material bietet sich ein Blick in die exemplarische Rezeptionsstudie an (5.2), während die unterschiedliche Verarbeitung des Bild-Text-Angebots in der Ergebnisübersicht der Rezeptionsstudie zu finden ist (5.1.3). Schlusspunkt einer an der Untersuchung von Bild-Text-Material ausgerichteten Lektüre wären die tiefenhermeneutischen Endbefunde, besonders die zusammengefassten Einzelergebnisse zum Verhältnis von Bild- und Narrativanalyse (6.1) sowie der Ausblick (7.2) mit Überlegungen zu weiterführenden Analysen aufgrund von medialen Eigenheiten des Bild-Text-Mediums Manga.

2 Wirkungen von Manga bei Jugendlichen

Forschungsgegenstand der vorliegenden Arbeit ist die Wirkungsweise japanischer Jugendcomics. Obschon es hinsichtlich der Herleitung wie Identifizierung mangatypischer oder gar -spezifischer Merkmale eine kontroverse wissenschaftliche Debatte gibt, kann gleichwohl die Annahme graphischer wie thematischer Eigenheiten als ein wiederkehrender, geteilter Ausgangspunkt der Auseinandersetzung mit Manga angesehen werden. Diese besondere Verfasstheit des Medienmaterials wird in diesem Kapitel veranschaulicht vor allem hinsichtlich ihrer visuell-sprachlichen Verfasstheit sowie ihrer Themenstellungen und Narrative. Dass das Angebot von Manga eine Wirkung ausübt, lässt sich neben diesbezüglichen inhaltlichen Befunden auch an Ergebnissen aus Rezeptionsuntersuchungen und Fanaktivitäten des jugendlichen Publikums ablesen. Insbesondere die Folgeaktivitäten zur Mangalektüre – wie der Drang zur eigenen Darstellung und zeichnerisch-schriftstellerischen Nachahmung der Comiclektüre – verweist auf eine Resonanz des Medienangebots, die als ein Indiz für dessen Wirkung zu begreifen ist.

Nach einer Herleitung des Begriffs »Manga« und seiner Verwendung in dieser Arbeit geht es deshalb im Kern um die Darstellung bisheriger Ergebnisse zur möglichen Wirkung von Manga.⁴³ Anhand einer Auseinandersetzung mit dem Wirkungsbegriff in der Medienforschung wird das Wirkungsverständnis dieser Untersuchung sowie ihre sozialisationstheoretische Kontextualisierung entwickelt, was in die resümierende Formulierung des Erkenntnisinteresses dieser Arbeit mündet.

⁴³ In der Arbeit beziehe ich mich auf den deutschsprachigen Diskurs unter Berücksichtigung einschlägiger englischsprachiger Beiträge. Der japanische Diskurs ist aufgrund sprachlicher Barrieren lediglich in seiner Rezeption in der deutsch- und englischsprachigen Sekundärliteratur berücksichtigt. Zum japanischen Mangadiskurs vgl. Berndt, J.: Phänomen Manga. Berlin 1995, S. 78ff.; Kamm, B.-O.: Nutzen und Gratifikation bei Boys' Love Manga. Hamburg 2010, S. 45ff.; Köhn, S.: Traditionen visuellen Erzählens in Japan. Wiesbaden 2005, S. 13ff.

2.1 Manga: Annäherung an einen mehrdeutigen Begriff

Der japanische Ausdruck »Manga« setzt sich in der kanji-Schreibweise aus den beiden chinesischen Schriftzeichen »man« und »ga« zusammen.⁴⁴ Die Übersetzung fällt in der Literatur unterschiedlich aus und wirft damit unterschiedliche Schlaglichter auf das japanische Comicprodukt. Bei der Übersetzung des Schriftzeichens »ga« besteht in der Literatur Einigkeit, dass es sich um das Wort »Bild« handelt. Zum Schriftzeichen »man« hingegen existieren verschiedene Auslegungen. Stephan Köhn übersetzt es mit »zufällig, ziellos, zusammenhanglos«⁴⁵. Eine ähnliche Auslegung findet sich bei Brigitte Koyama-Richards, die das Ideogramm im Sinne von »rasch und flüchtig ausgeführt«⁴⁶ wiedergibt. Laut Jaqueline Berndt »(steht) ‚man‘ für ‚spontan, impulsiv, ziellos‘ und damit auch für die Rhetorik der Übertreibung, für humoristische Traditionen und eine Abkehr von bestehender Ordnung.«⁴⁷

Frederick Schodt übersetzt »man« als » ‚involuntary‘ or ‚in spite of oneself‘, with the secondary meaning of »morally corrupt«⁴⁸, was in der Sekundärliteratur übersetzt wird mit »unfreiwillig«, »gegen besseres Wissen« und »moralisch verdorben«⁴⁹. In der Begriffserläuterung des Duden »wird vor allem die inhaltliche und bunte Vielfalt des Mediums betont«⁵⁰, indem »man« als »bunt gemischt, kunterbunt«⁵¹ wiedergegeben wird. Es handelt sich demnach bei »Manga« um einen Ausdruck für farbige, dynamische, un gelenkte Bilder mit hohem Variantenreichtum, denen nach Schodt ein Hauch des Unmoralischen anhaftet.⁵²

⁴⁴ Die folgenden Ausführungen zum Begriff Manga sind abgesehen von stilistischen Korrekturen in dieser Form bereits veröffentlicht, lediglich der letzte Absatz ist überarbeitet und ergänzt worden (vgl. Kahl, R.: Manga. In: Kids + Media: Kontinente, 2 (2012b) 2, S. 2–30. URL: www.kids-media.uzh.ch/2-2012/kahl.pdf, letzter Abruf: 01.09.2014).

⁴⁵ Köhn, S.: Japans Visual Turn in der Edo-Zeit. In: Deutsches Filminstitut DIF u. a. (Hg.): Ga-Netchû. Berlin 2008, S. 43.

⁴⁶ Koyama-Richards, B.: 1000 Jahre Manga. Paris 2008, S. 7.

⁴⁷ Berndt, J.: Comics in Japan. In: Lexikon der Comics. Teil 3: Themen und Aspekte, 26. Erg.-Lfg. Meitingen 1998, S. 4.

⁴⁸ Schodt, F.: Dreamland Japan. Berkeley 2007, S. 34.

⁴⁹ Gravett, P.: Manga. Köln 2006, S. 9.

⁵⁰ Brunner, M.: Manga. Paderborn 2010, S. 13.

⁵¹ <http://www.duden.de/rechtschreibung/Manga>, 04.07.12.

⁵² Der moralische Bias in Schodts Übersetzung hat laut Gravett einen willkommenen Anlass zur negativen Rezeption des Manga in der westlichen Debatte geboten (vgl. Gravett 2006, S. 9). Brunner führt die Vorbehalte und negativen Vorurteile gegenüber Manga

Ein Blick in die Verwendungsgeschichte des Begriffs offenbart, dass in der Sekundärliteratur der Ausdruck häufig auf den japanischen Holzschnittkünstler Katsushika Hokusai⁵³ zurückgeführt wird, der 1814 eine Reihe seiner Skizzenbücher mit Körperstudien als »Manga« betitelt hat.⁵⁴ So geht etwa Andreas Platthaus davon aus, dass der Ausdruck von Hokusai stamme und sich aufgrund des humoristischen Charakters seiner Figurenskizzen die Bedeutung Manga für »komische Zeichnungen« und in der Folge Comics etabliert habe.⁵⁵ Auch Brigitte Koyama-Richards führt an, dass der Ausdruck erstmals bei Hokusai Verwendung gefunden habe und von seinen Zeitgenossen übernommen worden sei.⁵⁶

Stephan Köhn zeigt jedoch auf, dass der Ausdruck »Manga« keine originäre Wortschöpfung des Künstlers Hokusai gewesen ist. Es handle sich vielmehr um einen gängigen Ausdruck der damaligen Zeit, der auch von anderen Kunstschaaffenden – sogar vor Hokusai – verwendet wurde.⁵⁷ Zudem habe es sich laut Köhn bei den Mangaskizzen des Holzschnittkünstlers Hokusai um Vorlagen für den künstlerischen Nachwuchs zu jener Zeit gehandelt, deren satirisch-humoristischer Charakter und insofern ihr Vorgängertum zum Manga gering sei. An der Rückführung der japanischen Comics in Wort und Inhalt auf Hokusai zeige sich vielmehr eine auch in der Forschungsliteratur verbreitete Tendenz, den Manga als japanisches Kulturprodukt mit langer historischer wie künstlerischer Tradition auszuweisen.⁵⁸ Zutreffend sei eine

auf das schlechte Ansehen der Comicliteratur im Allgemeinen und Missverständnisse bzgl. der Adressatengruppe und kulturell anders tradierter Inhalte und Zensurbestimmungen von Manga im Besonderen zurück (Brunner, M.: Manga. München 2009, S. 81ff.; Brunner 2010, S. 11ff.).

⁵³ Japanische Namen werden in der europäischen Reihenfolge benannt, zuerst der Vor- und dann der Nachname.

⁵⁴ Vgl. Schodt 2007, S. 34; Gravett 2006, S. 9; Treese, L.: Go East. Berlin 2006, S. 24; Maderdonner, M./Bachmayer, E.: Aspekte japanischer Comics. Wien 1986, S. 3.

⁵⁵ Platthaus, A.: Die 101 wichtigsten Fragen. München 2008, S. 90.

⁵⁶ Koyama-Richards 2008, S. 6f.

⁵⁷ Vgl. Köhn 2005, S. 204ff.

⁵⁸ Eine solche kulturelle Traditionsbildung und künstlerische Veredelung findet sich etwa bei Koyama-Richards 2008; May, E.: Buch und Buchillustration im vorindustriellen Japan. In: Formanek, S./Linhardt, S. (Hg.): Buch und Bild als gesellschaftliche Kommunikationsmittel in Japan einst und jetzt. Wien 1995, S. 45ff.

solche Verwurzelung in der visuellen Erzähltradition, die mitunter bis ins 7. Jahrhundert zurückgeführt wird, jedoch nachweislich nicht.

»Unter dem Einfluss verschiedener performativer Unterhaltungsmedien entwickelt sich zwar in Japan eine lange Tradition der visuellen Narrativität, bei der die Bilder als Supplement das durch den Text gesteuerte Handlungsgeschehen punktuell bereichern und ergänzen. Eine narrative Visualität aber, bei der das Handlungsgeschehen primär über die Bildinformation gesteuert wird, kann sich hingegen erst nach dem ‚Import‘ amerikanischer Comics langsam herausbilden.«⁵⁹

Wie kam es dann zur Etablierung des Ausdrucks Manga für Comics in Japan? Von dem Zeichner Rakuten Kitazawa wurde der Begriff am Ende des 19. Jahrhunderts aufgegriffen und auf seine Bilderkurzgeschichten im Comicstil angewendet. Wie Köhn anmerkt, wahrscheinlich in dem Versuch, darüber an die Bekanntheit und den Erfolg von Hokusai anzuschließen, mit dem der Begriff verknüpft gewesen sei.

Zu Beginn des 20. Jahrhunderts bezeichnete »Manga« vornehmlich Satirebilder und kurze Bildergeschichten.⁶⁰ Erst mit den 1920er Jahren verbreiteten sich die ersten Bild-Text-Erzählungen nach dem Vorbild US-amerikanischer Comics und wurden unter dem Label Manga zum gängigen Ausdruck für Comics in Japan. In den 1960er Jahren etablierte sich in Japan zudem der Anglizismus »kommiku« (von engl. »comic«). Nach Köhn diente das Label der Abgrenzung neuer Comicperiodika gegenüber dem traditionellen Label Manga.⁶¹ Für »kommiku« und »Manga« gilt, dass heute beide Ausdrücke zur Bezeichnung sequenzieller Bilderliteratur in Japan Verwendung finden,⁶² ohne dass hiermit

⁵⁹ Köhn, S.: Japan als Bild(er)kultur. In: Grünewald, D. (Hg.): Struktur und Geschichte der Comics. Bochum 2010, S. 306.

⁶⁰ Vgl. Köhn 2010, S. 296.

⁶¹ Vgl. ebd., S. 291.

⁶² Über die Verwendung von »Manga« und »kommiku« in Japan existieren unterschiedliche Ansichten in der Fachliteratur. Nach der Mangaforscherin Berndt ist kommiku aktuell in Japan gebräuchlich für Comics im Taschenbuchformat (vgl. Berndt, J.: Mangamania. In: Deutsches Filminstitut DIF u. a. (Hg.): Ga-Netchû. Berlin 2008, S. 23). Nach der Literaturwissenschaftlerin Koyama-Richards ist der Anglizismus mittlerweile der gängige Name für die sequenzielle Literatur in Japan. Für satirisch-politische Pressezeichnungen werde Manga lediglich noch von Personen, die vor dem Zweiten Weltkrieg geboren wurden, benutzt. »Die jüngere Generation versteht darunter Holzschnitte aus der Edo-Zeit.«(Koyama-Richards 2008, S. 7)

jedoch eine Unterscheidung zwischen einheimischen und importierten Comicwerken – etwa US-amerikanischen – markiert würde (obgleich importierte Comics angesichts der Fülle inländischer Angebote ohnehin in der Minderheit sind). Entsprechend ist der Begriff »Manga« im Japanischen ein Synonym für Comics aller Art, gleich welchen Ursprungs.

Im Unterschied dazu steht die Begriffsverwendung in westlichen Ländern. Analog zu der marktstrategischen Abgrenzung des Labels »kommiku« gegenüber dem leicht antiquierten Manga-Format im Japan der 1960er Jahre findet sich seit den 1990er Jahren auf dem westlichen Buchmarkt eine begriffliche Trennung zwischen »Comic« und »Manga«. Eine Differenzierung, die zwar verkaufsstrategisch sinnvoll sein mag, jedoch dem Bedeutungshorizont wenig entspricht. Denn im Grunde sind beide Termini innerhalb ihrer jeweiligen Entstehungskultur analoge Oberbegriffe derselben Literaturform und weisen sogar eine ähnliche Wortbedeutung auf. Ebenso wie Manga verweist auch der Begriff »Comic« über das englische Adjektiv »comic« für »komisch« und »lustig« in seiner ursprünglichen Bedeutung auf einen humoristischen Charakter der gezeichneten Geschichten (auch wenn Sprechblasengeschichten längst über diesen Themenbereich hinausgewachsen sind)⁶³. Doch in westlichen Ländern hat sich Manga als Eigenname für Comics aus Japan etabliert, seit die fernöstlichen Druckerzeugnisse in den 1990er Jahren begonnen haben, diesen Markt zu erobern. Dies gilt sowohl für die Wahrnehmung der jugendlichen Zielgruppe, wie entsprechende Umfragen zeigen,⁶⁴ als auch für den Fachdiskurs. Die Definition als Manga erfolgt dabei anhand der regionalen Herkunft der Comics bzw. ihrer japanischen Autorenschaft.⁶⁵

Neben dieser Verwendung existiert in westlichen Ländern jedoch noch eine zweite Definition des Ausdrucks »Manga«. Dabei handelt

⁶³ Vgl. Grünewald, D.: Das Prinzip Bildgeschichte. In: Ders. (Hg.): Struktur und Geschichte der Comics. Bochum 2010, S. 13.

⁶⁴ Vgl. Treumann, K. u. a.: Medienhandeln Jugendlicher. Wiesbaden 2007, S. 142ff.; Keller, S.: Der Manga und seine Szene in Deutschland von den Anfängen in den 1980er Jahren bis zur Gegenwart. München 2008, S. 111f.

⁶⁵ Dasselbe Prinzip trifft auch für den synonymen Ausdruck für Comics aus China (Manuah) und Korea (Manhwa) zu. Sie werden in westlichen Ländern als eigenes Label verwendet, um Comicerzeugnisse koreanischer oder chinesischer Herkunft zu markieren.

es sich um die begriffliche Klassifizierung einer Comicstilform.⁶⁶ Gemäß dieser Auslegung kann es sich bei jeder bildtextlichen Narration um einen Manga handeln, unabhängig vom geographischen Produktionsort oder der ethnischen Zugehörigkeit der Autor_innen, sofern die Geschichte narrativ-visuelle Prinzipien im Mangastil verwendet. Auch bei dieser Definition handelt es sich um eine (westliche) Unterteilung in Comic und Manga, nun allerdings entlang einer differierenden graphischen Erzählweise.

Vor dem Hintergrund dieser zweiten Definition wird plausibel, wie Werke von deutschen, US-amerikanischen oder auch französischen Comicautor_innen als Manga bezeichnet werden können. Mit dem internationalen Erfolg der japanischen Bildnarrative hat sich eine zunehmend breitere Riege an Zeichner_innen in westlichen Ländern herausgebildet, die sich in Zeichenstil und Erzählweise an den fernöstlichen Vorbildern orientieren und erfolgreich ihre eigenen Manga publizieren. Vor allem deutsche Verlage haben einen wachsenden eigenen Markt an jungen Nachwuchszeichnern und vor allem Nachwuchszeichnerinnen gefördert, deren Werke mittlerweile sogar exportiert werden.⁶⁷

Ob die westlichen Eigenproduktionen als Manga zu bezeichnen sind, hängt von der jeweiligen Definition der Befragten ab. Unter der Leserschaft gehen die Meinungen auseinander, wobei die Vorstellung vom Manga als einem japanischen Comicprodukt vorherrscht und selbst unter der Nicht-Leserschaft weit verbreitet ist.⁶⁸ Von den deutschen Comicverlagen werden die Werke der deutschen Nachwuchstalente in jedem Fall unter dem Label Manga publiziert, und sei es auch nur aus verkaufsstrategischen Gründen. Im Fachdiskurs verweist Nielsen mit seiner Bezeichnung der deutschen Eigenproduktionen als »Germanga«⁶⁹ auf eine Mischung beider Begriffsdefinitionen, indem er ebenso die Nationalität wie den Comicstil als Referenzpunkt aufgreift und in der Wortschöpfung verbindet.

⁶⁶ Vgl. Cohn, N.: Japanese Visual Language. In: Johnson-Woods, T. (Hg.): Manga. New York, London 2010, S. 187–204.

⁶⁷ Ein erfolgreiches Beispiel ist die Serie *Gothic Sports* von Anike Hage (Bd. 1–5, Hamburg 2006–2010), die mittlerweile in Frankreich, den USA, Spanien und als E-Book sogar in Japan veröffentlicht wurde.

⁶⁸ Vgl. Treumann u. a. 2007, S. 142ff.

⁶⁹ Nielsen, J.: Manga. In: Ditschke, S. u. a. (Hg.): Comics. Bielefeld 2009, S. 337.

Resümierend lässt sich festhalten, dass es zu einer differierenden Verwendung bzw. Definition des Terminus Manga kommt, die sowohl vom kulturellen Hintergrund als auch den Definitionskategorien der Befragten abhängt. In dieser Arbeit wird der Terminus Manga für Comics japanischer Herkunft auf dem deutschen Buchmarkt verwendet, »die sich an ein jugendliches Publikum richten, das visuelle Dynamik, niedliche Figuren und den großzügigen Einsatz comicspezifischer Symbole schätzt.«⁷⁰ Damit soll einerseits der in westlichen Ländern etablierten Verwendung sowie dem zugehörigen Fachdiskurs Rechnung getragen und gleichzeitig Jugendcomics japanischer Machart als eigenständiger Untersuchungsgegenstand markiert werden. Inwiefern sich eine solche Sonderstellung japanischer Comics aus inhaltlich-graphischen Eigenheiten begründen lässt, sprich ob Manga ein eigenständiges Angebot visueller Narration darstellen, wird an späterer Stelle erläutert. Für die weiteren Ausführungen gilt es zunächst festzuhalten, dass sich das Medienformat der Untersuchung durch einen eigenen (Zeichen- und Erzähl-)Stil sowie eine spezifische Alterszielgruppe auszeichnet.

2.2 Manga im Spiegel der Forschung

Die Forschungslandschaft zur japanischen Comicform ist ein überschaubares, junges Gebiet, das als Unterbereich der Comicforschung anzusehen ist, welche selbst ein Nischen- wenn nicht sogar Schattendasein innerhalb der Medienanalysen führt.⁷¹ Bisherige Forschungstätigkeiten zum japanischen Comic umfassen Auseinandersetzungen mit der historischen Entwicklung des Manga,⁷² seiner Genre⁷³, Pro-

⁷⁰ Berndt, J.: Manga für Erwachsene. In: Diekmann, S./Schneider, M. (Hg.): Szenarien des Comic. Berlin 2005, S. 130.

⁷¹ Der Manga-Diskurs im japanischen Herkunftsland ist ungleich umfangreicher und reicht bis zum Anfang des 20. Jahrhunderts zurück (vgl. Berndt 1995, S. 78ff.; Köhn 2005, S. 13ff.).

⁷² Maderdonner, M.: Kinder-Comics als Spiegel der gesellschaftlichen Entwicklung in Japan. In: Bachmayer, E./Maderdonner, M.: Aspekte japanischer Comics. Wien 1986, S. 1-94. (Erste deutschsprachige Geschichtsdarstellung zu Manga); Schodt, F.: Manga. Manga. Tokyo 1993, S. 28ff.; Kinsella, S.: Adult Manga. Richmond 2000, S. 19ff.; Gravett 2006; Koyama-Richards 2008; Brunner 2009, S. 21ff.; Köhn 2005; Keller 2008, S. 15ff.

⁷³ Viele Monographien vor allem zur historisch-ökonomischen Genese von Manga enthalten Kapitel über (einzelne) Mangagenres: Berndt 1995, S. 45ff. (Shonenmanga/Jun-

duktions- und Vertriebsbedingungen im Herkunftsland Japan,⁷⁴ den USA⁷⁵ oder Deutschland⁷⁶, Analysen bedeutender Mangaautor_innen⁷⁷ und ihrer Werke,⁷⁸ Betrachtungen des Mediums in intermedialen Vergleichsstudien⁷⁹ sowie als Teil der gegenwärtigen Medien- und Populärkultur⁸⁰. Zudem finden sich Arbeiten über die Fanszene in Japan⁸¹ und Deutschland⁸² sowie zu einzelnen Aktivitätsformen von Mangafans wie die Untersuchung von Fangeschichten (Fan Fiction)⁸³ oder

gen-Manga), 95ff. (Shojomanga/Mädchenmanga), 127ff. (Frauen-, Pornomanga); Brunner 2009, S. 32ff. (Genreübersicht); Schodt 1993, S. 68ff. (Manga für Jungen und Männer unter besonderer Berücksichtigung des Samurai-Typus), S. 88ff. (Manga für Mädchen und Frauen); Gravett 2006, S. 38ff. (Gekiga), S. 52ff. (Storymanga/Jungenmanga), S. 74ff. (Mädchen-, Frauenmanga), S. 96ff. (Seinenmanga/Manga für junge Männer); Kinsella 2000, S. 70ff. (Mangagenre für Erwachsene inklusive Wirtschafts- und Politikmanga). Zudem finden sich Artikel und Beiträge zu einzelnen Genre: Berndt, J.: Shjojo-Manga. In: Lexikon der Comics. Nr. 35, 2000 (Mädchenmanga); Berndt, J.: Manga für Erwachsene. In: Diekmann, S./Schneider, M.: Szenarien des Comics. 2005, S. 129–145; Toku, M.: Shjojo Manga. In: Lunning, F./LaMarre, T.: Networks of Desire. Minneapolis 2007, S. 19–34; Shamoon, D.: Revolutionary Romance. In: Lunning, F./LaMarre, T.: a.a.O., S. 3–19; Drummond-Mathwes, A.: What Boys will be. In: Johnson-Woods, T.: Manga. London 2010, S. 62–77; Eckstein, K.: Die Visualisierung von Zeit im modernen shjojo manga. 2012.

⁷⁴ Kinsella 2000; Berndt 1995.

⁷⁵ Schodt 2007, S. 305ff.

⁷⁶ Mertens, E.: Mehr als ‚nur‘ Manga und Anime. Hamburg 2012b/Ossmann, A.: Phänomen Manga. Stuttgart 2004.

⁷⁷ Die Schreibweise japanischer Namen von Autor_innen und Zeichner_innen in dieser Arbeit entspricht der westlichen Schreibweise: Vorname Nachname (Bsp. Osamu Tezuka).

⁷⁸ Vor allem liegen Arbeiten über den berühmten Mangazeichner Osamu Tezuka und seine Werke vor: Einholz, E.: Der Manga-Künstler Osamu Tezuka (1928–1989). Berlin 1994; Philipps, S.: Erzählform Manga. 1996; Schodt 2007, S. 233ff.; Gravett 2006, S. 24ff. Bei Schodt findet sich auch ein Überblick über andere beachtenswerte Künstler und Werke (vgl. Schodt 2007, S. 136ff.).

⁷⁹ Köhn 2005; Stumpf, M.: Im Spiegelkabinett von expressionistischem Stummfilm, Film Noir, Manga, Anime und japanischem Computerspiel. Hildesheim 2013.

⁸⁰ Avella, N.: Graphic Japan. Mies 2004; Scherer, Elisabeth/Mae, M.: Nipponspiration. Köln 2013; Heinze, U.: Japanische Blickwelten. Bielefeld 2013.

⁸¹ Kinsella, S.: Japanese Subculture in the 1990's. In: The Journal of Japanese Studies. 24 (1998) 2, S. 289–317; Grassmuck, V.: »Allein aber nicht einsam« – die Otaku-Generation. In: Bolz, N. (Hg.): Computer als Medium. München 1999, S. 267–296.

⁸² Mertens, E.: Mehr als ‚nur‘ die Fans. Hamburg 2012a; Keller 2013. Rezeptionsstudien zu Mangaleserschaft mit ihren zentralen Ergebnissen werden an späterer Stelle explizit ausgeführt.

⁸³ Black, R.: Adolescents and Online Fan Fiction. New York 2008.

Kostümierungspraxen (Cosplay)⁸⁴. Darüber hinaus liegen einzelne Untersuchungen zu spezifischen Thematiken wie der Gewaltdarstellung oder den Männer- und Frauenbildern in Manga vor.⁸⁵

2.2.1 Disziplinäre Zugänge

Die Wissenschaftsdisziplinen, die sich dem Gegenstand vor allem zuwenden, sind Japanologie, Literatur- sowie Medienwissenschaften. Im erziehungswissenschaftlichen Diskurs finden sich bislang nur vereinzelte Beiträge zu Manga. Zumeist handelt es sich dabei um medienpädagogische Auseinandersetzungen, in denen Manga als neuartiges Jugendmedium hinsichtlich ihrer Inhalte, japanischen Herkunft und Entwicklungsgeschichte vorgestellt werden. Diese Arbeiten widmen sich dem Medium bevorzugt im Zusammenhang mit seinem audio-visuellen Pendant, den japanischen Zeichentrickserien (Anime) oder behandeln es gar als Unterpunkt in der Darstellung der Zeichentrickangebote. So verweisen Marci-Boehncke und Just in ihrer Auseinandersetzung mit dem Leistungsideal in japanischen Sport-Zeichentrickserien auf Manga »als Vorläufer der japanischen Zeichentrickfilme« und betonen die filmische Darstellungsweise sowie die Themenbreite ihrer Angebotspalette.⁸⁶ Eine als Pionierarbeit zu bezeichnende Darstellung der Medienformate Manga und Anime in Deutschland, USA und Japan hat Ralf Vollbrecht vorgenommen.⁸⁷ Sein Beitrag liefert einen fundierten Einblick in die Erfolgsgeschichte sowie Herstellungs-

⁸⁴ Buhl, M.: Virtual Bodies in Cosplay. In: Baader, M. u. a.: Erziehung, Bildung und Geschlecht. Wiesbaden 2012, S. 177–189; Heinrichs, K.: Cosplay – Costume Play. Hildesheim 2007; Heinrichs, K.: Fan Costuming und Cosplay zu Star Wars und Anime. Gießen 2013 (Auseinandersetzung mit der kulturellen Praxis des Cosplay in Deutschland und den USA).

⁸⁵ Gewaltdarstellungen: Dolle-Weinkauff, B.: Über Gewaltdesign im Comic. In: Ders. u. a. (Hg.): Gewalt in aktuellen Kinder- und Jugendmedien. Weinheim 2007, S. 127–146; Geschlechterbilder: Bachmayer, E.: Gequälter Engel. In: Dies./Maderdonner, M.: Aspekte japanischer Comics. Wien 1986, S. 95–223 (Analyse des Frauenbilds in pornographischen Manga für Männer); Roedel, C.: Schön bis zur Unerträglichkeit. In: Hackl, C. u. a.: Models und Machos. Konstanz 1996, S. 121–151; Wiesner, M.: Die Revolte der Knopfaugen-Girlies. In: Kinder- und Jugendliteraturforschung Frankfurt: Aus der Arbeit des Instituts und der Bibliothek für Jugendbuchforschung (2006) 1, S. 14–20.

⁸⁶ Marci-Boehncke, G./Just, D.: Höher, schneller und weiter. In: merz – medien + erziehung. (2006) 50, S. 33–39.

⁸⁷ Vollbrecht, R.: Manga und Anime. In: Aufenanger, Stefan u. a. (Hg.): Jahrbuch Medienpädagogik 1. 2001a, S. 441–463.

und Vermarktungsbedingungen von Manga und Anime in den drei Ländern, auch wenn Verkaufs- und Produktionszahlen mittlerweile veraltet sind.

Daneben existieren erziehungswissenschaftliche Auseinandersetzungen, die die japanischen Zeichentrickserien (Anime) fokussieren;⁸⁸ hierunter ist vorzugsweise die umfangreiche qualitative Studie von Götz und Ensinger zu nennen, die sich mit der Faszination der erfolgreichen TV-Serie *Dragon Ball Z* bei 6–15-jährigen Kindern und Jugendlichen beschäftigt.⁸⁹

Wenn sich der pädagogische Diskurs explizit dem Medium Comic widmet, dann vor allem in Bezug auf andere Comicstilrichtungen wie franko-belgische oder US-amerikanische Angebote – sei es in der Hochphase pädagogischer Auseinandersetzungen mit Comics im Zuge der »Schmutz-und-Schundliteratur-Debatte« der 1950er und 1960er Jahre⁹⁰ oder im Rahmen schulpädagogischer Studien zur Verwendung der Bildlektüre im Unterricht.⁹¹ Letztgenanntes Feld hat in jüngster Zeit auch Manga in ihre didaktischen Überlegungen zur Bilderlektüre aufgenommen.⁹² Erziehungswissenschaftliche Untersuchungen zur Wirkung der Mangalektüre – sei es in Form hermeneutischer Inhaltsanalysen oder qualitativer Rezeptionsstudien – fehlen derzeit hingegen.

2.2.2 Methodische Zugänge

Analysen des graphisch-thematischen Angebots von Manga sind – analog dem Feld der Comicforschung – vor allem mit semiotischen und narratologischen Ansätzen vorgenommen worden. Erstere widmen sich der Bild-Text-Erzählung des Manga im Sinne einer Zeichentheorie, in der unterschiedliche Formen der bildlichen wie textuellen

⁸⁸ Paus-Hasebrink, I./Lampert, C.: *Dragonball und Dragonball Z*. In: *merz - medien + erziehung*. (2003) 47, S. 28–31.

⁸⁹ Götz, M./Ensinger, C.: *Faszination Dragon Ball Z*. o.O. 2002.

⁹⁰ Vgl. Baumgärtner, A.: *Die Welt der Comics*. Bochum 1966, S. 91ff.; Strzyz, W.: *Comics im Buchhandel*. Frankfurt 1999, S. 16f.

⁹¹ Vgl. Wermke, J.: *Wozu Comics gut sind*. Kronberg 1976; Baur, E.: *Der Comic*. Düsseldorf 1977; Grünewald, D.: *Vom Umgang mit Comics*. Berlin 1991; Dinter, S.; Krotenthaler, E.: *Comics machen Schule*. Seelze/Velber 2007; Mounajed, R.: *Geschichte in Sequenzen*. Frankfurt 2009.

⁹² Eder, K./Becker, S.: *Comic, Graphic Novel, Manga und Co*. In: *Grundschule Deutsch*, (2012) 35, S. 4–7; Mounajed, R./Semel, S.: *Comics erzählen Geschichte*. Bamberg 2010.

Darstellungsmittel differenziert, systematisiert und analysiert werden.⁹³ Narratologische Ansätze nehmen Erzählsituationen, Zeitebenen und Modi der Erzählung, narrative Schemata oder auch Motive bzw. Motivtraditionen in den Blick.⁹⁴

Untersuchungen von Erzählweisen sowie von narrativen Funktionen verschiedener Darstellungsmittel in Manga betrachten die visuell-narrative wie inhaltliche Angebotsseite, indem sie analysieren, was wie erzählt und vermittelt wird, welche Prinzipien, Themen oder Strukturen dem Erzählten zugrunde liegen. Sie beschäftigen sich vor allem mit der Darlegung des Regelwerks in den Comics, der Bedeutung von Zeichen oder der Analyse der Erzählformen und -strukturen, sprich der Grammatik, Semiotik und Narrativik in Manga.

Aus der tiefenhermeneutischen Perspektive dieser Arbeit lassen sich solche Ansätze hinsichtlich der Wirkungs- bzw. Rezeptionsfrage als Analysen des intendierten Aussage- und Erzählgehalts, als »Komponentenanalyse« (Iser) mit einer systematischen Darlegung von Erzähltechniken, Darstellungsstrategien, Mitteln und Formen beschreiben.⁹⁵ Ob und wie diese intendierten Botschaften aufgenommen werden (können), welche auch unintendierten sowie unbewussten Wirkungen das Angebot über Inhalt und Form zu entfalten vermag, welche manifest-latenten Themenkonstellationen, Lebensentwürfe und kulturellen Konflikte darin verhandelt werden, stellt jedoch kein Erkenntnisinteresse dar. Dies für Manga zu untersuchen bildet daher eine Leerstelle im Forschungsfeld, der sich die vorliegende Studie mit ihrer tiefenhermeneutischen Inhalts- und Wirkungsanalyse widmet.

Zur Rezeption von Manga liegen bislang vor allem (Online-)Fragebogenerhebungen sowie Interviewstudien mit Fans vor, die an Nutzungsverhalten und kulturellen (Leit-)Bildern interessiert gewesen sind.⁹⁶ Qualitative Erhebungen von Reaktionen auf die Mangalektüre

⁹³ Brunner 2009, S. 61ff.; Philipps 1996; McCloud, S.: Comics richtig lesen. Hamburg 2009, S. 85ff.; McCloud, S.: Comics machen. Hamburg 2010, S. 215ff.

⁹⁴ Dolle-Weinkauff, B.: Manga. In: Kinder- und Jugendliteraturforschung 2004/2005, hg. v. Dolle-Weinkauff, B. u. a., Frankfurt 2005, S. 99–109; Brunner 2009, S. 179ff. (Zum Motiv des Cross-dressings)

⁹⁵ Iser, W.: Der Akt des Lesens. München 1994, S. 39.

⁹⁶ Dolle-Weinkauff, B.: Japanbilder bei Lesern und Nichtlesern von Manga. In: Köhn, S.: Fremdbilder – Selbstbilder. Wiesbaden 2013, S. 337ff.; Dolle-Weinkauff, B.: Manga

und die Auseinandersetzungen in der Anschlusskommunikation sind zuvor noch nicht vorgenommen worden.

2.3 Forschungsstand zu Wirkung und Rezeption von Manga

Besondere Relevanz erlangt eine Auseinandersetzung mit Wirkungsweisen von Manga aufgrund der im Forschungsfeld vielfach diskutierten und erörterten Besonderheiten von Manga in visuell-formaler wie inhaltlich-thematischer Hinsicht.⁹⁷ Obgleich die Debatte um spezifische Merkmale von Manga kontrovers geführt wird, kann gleichwohl die Annahme formaler wie auch inhaltlicher Eigenheiten als ein wiederkehrender Topos der Auseinandersetzung mit Manga angesehen werden.⁹⁸ Sich mit der Wirkung des visuell-thematischen Angebots von Manga auf Jugendliche zu beschäftigen, lässt sich folglich aus zwei Aspekten begründen: aus der diesbezüglichen Leerstelle in der Forschung zu Manga sowie aus vorhandenen wissenschaftlichen Befunden zu den Eigenheiten des Mediums und seiner Rezeption.

2.3.1 Besonderheiten der Thematiken und Motive von Manga

Inhaltlich böten Manga nach dem Kinder- und Jugendliteraturwissenschaftler und Mangaforscher Dolle-Weinkauff eine

»Stoff- und Themenwahl, die weder in der herkömmlichen Kinder- und Jugendliteratur noch im zeitgenössischen europäischen oder nordameri-

und ihr Einfluss auf junge Leser in Deutschland. In: Haug, C./Vogel, A.: Quo Vadis Kinderbuch? Wiesbaden 2011, S. 121ff; Respondi AG (Hg.): Sozioland. Tabellenband Manga 2008, S. 38 (URL: www.sozioland.de/rp/manga08/index.html l. A.: 21.05.12); Kamm, B.-O.: Nutzen und Gratifikation bei Boys' Love Manga. Hamburg 2010.

⁹⁷ Was als Besonderheit oder gar Spezifikum von Manga in den Blick gerät, hängt von der Comictadition ab, mit der sie verglichen werden. Dahinter scheint ein grundlegendes erkenntnistheoretisches Prinzip von (Medien- oder Kultur-)Vergleichen bzw. der Benennung von Spezifika auf, demzufolge die Erscheinungsform des Anderen oder Fremden von der Bestimmung des Eigenen, Vertrauten bedingt bzw. inhaltlich abhängig ist (vgl. Lockemann, B.: Das Fremde sehen. Bielefeld 2008, S. 19ff.).

⁹⁸ Im Diskurs wird diskutiert, welche visuellen Merkmale, Darstellungsmittel oder Erzählinhalte als mangaspezifisch gelten können, wobei Mangaspezifika häufig mit japanischen Kulturspezifika begründet bzw. auf diesen Aspekt bezogen erörtert werden. Nach meiner Einschätzung sind die Eigenheiten von Manga, die auf soziokulturelle Aspekte bezogen werden, jedoch vielmehr von den japanischen Produktions- und Vertriebsbedingungen sowie der medienkulturellen Marktentwicklung beeinflusst bzw. bedingt (vgl. Kahl 2012b). Eine vergleichbare Position vertritt Berndt (vgl. Berndt 2005, S. 130).