

## ***Subculture* und *Otaku* – Manga und Anime in Japan als Nischenkulturen**

Jaqueline BERNDT  
Yokohama National University

### 1. Ein neues Aushängeschild: Die „Subkultur der Manga und Anime“

Seit dem Ende des 19. Jahrhunderts repräsentierten Farbholzschnitte, Kabuki-Theater und Geisha, Tuschmalerei, Teezeremonie und Haiku-Dichtung im Ausland japanische Besonderheit. Auch die inländischen Eliten pendelten identitätspolitisch zwischen alltagsnaher Sinnlichkeit und erhabener Spiritualität. Zu Beginn des 21. Jahrhunderts ergänzt man diese Sicht nun um Bilder von „Japan als avancierter Konsum- und Medienkultur“ oder tauscht gar die älteren, vermeintlich hochkulturellen Modelle gegen populärkulturelle aus. So wird neuerdings „die Subkultur der Manga und Anime“<sup>1</sup> als zeitgemäße Repräsentantin der Nation gepriesen, denn die globale Wirksamkeit einer bestimmten Spielart japanischer Comics und Zeichentrickfilme hat auf japanische Autoritäten zurückgewirkt.

In welchem Maße Manga und Anime in Japan salonfähig geworden sind, sollen einleitend drei Beispiele verdeutlichen, um das Kernproblem dieses Beitrags zu umreißen: was man denn eigentlich meint, wenn man in Bezug auf Japan und seine gegenwärtigen Zeichentrickfilme und Comics neuerdings von Subkultur spricht, oder anders gesagt, für wen es in welchen Zusammenhängen eigentlich sinnvoll ist, mit dem Terminus zu operieren. Das zweite Kapitel beschäftigt sich mit dem Begriff Subkultur und der neuerlichen japanischen Verballhornung des Lehnworts *sabukaruchâ* サブカルチャー als *sabukaru* サブカル und zeigt auf, welcher Umgang mit welchen Werken darunter fällt. Das dritte Kapitel unternimmt den Versuch zu beschreiben, was die Subkultur der so genannten Otaku (etwa: extreme Fans) auszeichnet.

Zuerst eine historische Perspektive. Neuerdings verwenden sogar Wissenschaftler, die sich mit der Edo-Kultur beschäftigen, das Schlagwort *subculture* und laden Manga-Experten zur Mitarbeit ein.<sup>2</sup> Von dem edozeitlichen Begriffspaar *ga* 雅 (etwa: elegant, raffiniert) und *zoku* 俗 (etwa: vulgär, trivial) schlagen sie einen Bogen zur modernen

---

<sup>1</sup> „Manga“ sind japanische Comics, d.h. Druckerzeugnisse, die aus gezeichneten Geschichten bestehen. Bei „Anime“ handelte es sich ursprünglich um eine Verkürzung des englischen *animation*, mit dem man in Japan seit den 1960er Jahren Zeichentrick-Fernsehserien in so genannter *limited animation* bezeichnete (im Unterschied zu den aufwendig animierten Kinofilmen des Studios Tôei Dôga u.a.). *Limited animation* meint, dass man aus Kosten- und Zeitgründen so wenig wie möglich im Bild selbst animiert. Diese aus den USA stammende Spielart des Zeichentrickfilms wurde durch Tezuka Osamu u.a. ausgebaut: z.B. werden für die 24 Filmbilder pro Sekunde nur ca. 8 Bildfolien verwendet, Bewegungen über Schnitt und Tonebene suggeriert, Bildfolien wiederholt eingesetzt oder gar manuell hin- und hergeschoben. Seit den 1990er Jahren fand „Anime“ im Ausland als Name für „japanisch“ wirkende Produktionen Verbreitung (*Japanimation*) und ist als solcher nach Japan reimportiert worden.

<sup>2</sup> WATANABE Kenji (Hrsg.): „Edo bunka to sabukaruchâ“ (Edo-Kultur und Subkultur), *Kokubungaku kaishaku to kanshō bessatsu*. Tôkyô: Shibundô 2005.

Populärkultur (*taishû bunka*), die sie mit Subkultur gleichsetzen.<sup>3</sup> Ihre Befragung der Vergangenheit konzentriert sich im Einzelnen auf „Mädchen“ (*shôjo*, einschließlich der damit verbundenen – auch erotischen – Comics), „Manga“ (im Sinne sowohl einer Tradition unterhaltsamer Lesestoffe als auch in Edo angesiedelter moderner Comic-Sujets), „Theater“ (vor allem Kabuki) sowie „Sex“ (besonders in Form von pornografischen Bildern und Texten). In dem Bemühen, die Edo-Zeit zu vergegenwärtigen, bezieht man sich auf aktuelle Forschungsrichtungen (Geschlechterstudien, visuelle Kultur, Performanz) und suggeriert Kontinuität.<sup>4</sup> Dabei bedient man sich allerdings eines engen Begriffs von Subkultur, der eine Neigung zur Jugendkultur, zum Spektakulären und zum ästhetischen Normenverstoß verrät. Offenbar bietet sich ein solcher am ehesten an, wenn man sich gegen moderne Einschränkungen richten möchte, beispielsweise die lange Tabuisierung der so genannten Frühlingbilder (*shunga*) durch die akademische Kunstgeschichte oder die Ignoranz der Literaturwissenschaft gegenüber Wort-Bild-Verbindungen.

Als nächstes sei ein Beispiel aus der Gegenwart angeführt. Seit 1991 beteiligt sich Japan offiziell an der Architektur-Biennale in Venedig. Für die 9. Biennale im Jahre 2004 gab man den nationalen Pavillon in die Hände des jungen Architekturtheoretikers Morikawa Kaichirô (\*1971), der mit einem Buch über die Personalisierung des öffentlichen Raums in Tôkyô auf sich aufmerksam gemacht hatte.<sup>5</sup> Er präsentierte keine weltweit berühmten Architektenstars, sondern erstmals anonyme, gewissermaßen subkulturelle Architektur — „subkulturell“ insofern, als es um das Erscheinungsbild des Tôkyôter Stadtteils Akihabara ging, der seit 1997 durch die Konsumenten von Video- und Computerspielen, Zeichentrickserien und Comics geprägt wird. Hier simuliert der Stadtraum den virtuellen Raum des Cyberspace; auf den Fassaden prangen Medienfiguren, insbesondere weibliche. Die Ausstellung trug den Titel *Otaku: persona = space = city*.<sup>6</sup> Neben dem Zimmer eines Fans und zahllosen Vitrinen mit Sammelfiguren waren Miniaturmodelle von Akihabaras zentralem Straßenzug und von Comic-Messen zu sehen. Darauf eingestimmt wurde der Besucher durch drei Tafeln, die die im Ausstellungstitel genannte Otaku-Kultur programmatisch mit der Tee-Ästhetik verbanden: Neben *wabi* 侘 (etwa: Schlichtheit) und *sabi* 寂 (etwa: Patina) – zwei durchaus schwerwiegenden Wörtern, die u.a. moderne Exotisierungen konnotieren – stand der Schlüsselbegriff *moe* 萌え (etwa: Feuer und Flamme sein [für Medienfiguren]). Ausländische Berichtersteller konnten darin nichts Neues entdecken, und auf Besucher,

<sup>3</sup> NAKANO Mitsutoshi: „Edo no taishûbunka“ (Edos Populärkultur), ebd., S. 12–16.

<sup>4</sup> Stephan Köhn hat gezeigt, dass vormoderne Traditionen des modernen Manga, wenn überhaupt, im Verlagswesen der Edo-Zeit zu finden sind. Vgl. Stephan KÖHN: „Edo bungaku kara mita gendai manga no genryû“ (Vorläufer der heutigen Manga aus Sicht der Edo-Literatur), in: Jaqueline BERNDT (Hrsg.): MANBIKEN. Manga no bigakuteki na jigen e no sekkin (MANBIKEN: Towards an aesthetics of comics). Kyôto: Daigo shobô 2002, S. 23–52; ders.: Traditionen visuellen Erzählens in Japan. Eine paradigmatische Untersuchung der Entwicklungslinien vom Faltschirmbild zum narrativen Manga. Wiesbaden: Harrassowitz Verlag 2005.

<sup>5</sup> MORIKAWA Kaichirô: *Shuto no tanjô. Moeru toshi Akihabara* (Learning from Akihabara: The Birth of a Personapolis). Tôkyô: Gentôsha 2003.

<sup>6</sup> Vgl.: <http://www.jpff.go.jp/venezia-biennale/otaku/j/index.html> (am 30.01.2006 nur noch auf japanisch, aber mit Fotos). Die Ausstellung wurde vom 22.02.–13.03.2005 im Fotografiemuseum Tôkyô (*Tôkyô-to shashin bijutsukan*) gezeigt. Vgl. auch Toshio Okada & Kaichirô Morikawa, moderated by Takashi Murakami: „Otaku Talk“, in: MURAKAMI Takashi (Hrsg.): *Little Boy. The Arts of Japan's Exploding Subculture*. New Haven & London: Yale University Press 2005, S. 165–185.

die mit „Japan“-Diskursen vertraut sind, wirkte es anachronistisch nationalisierend,



*Abbildung 1: Arina Shinyokohama in Akihabara*

Arina ist eine Schöpfung von Ôshima Yûki, Akihabara ein Bezirk in Tôkyô, der für seine Elektro- und Elektronik-Geschäfte berühmt ist.



Abbildung 2: Ausstellungsplakat

denn ein kritischer Blick hinter die Fassaden fehlte. Viele Insider hingegen freuten sich über die öffentliche Anerkennung, und Morikawa selbst zielte auf eine postkoloniale Kritik: Er interpretierte die obsessive Besiedlung virtueller Welten und die verformende Aneignung von Medienfiguren als Widerstand gegen die nach dem Zweiten Weltkrieg überwältigende amerikanische Kultur, zu der u.a. Disney gehört.

Der Name „Disney“ legt nahe, als drittes Beispiel den Animationsfilmer Miyazaki Hayao (\*1941) anzuführen, um die problematische Gemengelage von Sub- und Nationalkultur zu skizzieren. Im Herbst 2005 erhielt Miyazaki den Förderpreis der Japan Foundation für internationalen Austausch. Die Begründung lautete: „Mit seiner künstlerischen Tätigkeit auf dem Gebiet der Animation hat er die japanische Kultur universal vermittelt, und seine originären Botschaften haben weltweit bei Jugendlichen Anklang gefunden.“<sup>7</sup> Hier taucht das Wort „Subkultur“ nicht auf, und vollkommen zu Recht. Denn der englische Begriff war ja Mitte des 20. Jahrhunderts entstanden, um Phänomene zu fassen, die sich begrifflichen Filtern wie „Nation“ und „Masse“ entziehen. Miyazakis Filme aber erreichen, zumindest seit den 1990er Jahren, in Japan landesweit ein breites Publikum, über alle sonst für Zeichentrickfilme geltenden generations- und geschmacksspezifischen Unterschiede hinweg. „Subkulturell“ wirken sie eher in Europa. Weil sie gar nicht alle auf DVD verfügbar sind, haftet ihnen ein in Japan unvorstellbarer Seltenheitswert an. Weil sie sich von Disney-Produktionen unterscheiden, sehen manche in ihnen das Potenzial eines Widerstands gegen die amerikanisch dominierte Globalisierung. Und schließlich haben sie einem lange Zeit als kindlich eingestuften Medium – dem Zeichentrickfilm – in Europa und Nordamerika zu öffentlicher Anerkennung verholfen. Unter den japanischen Anime-Fans hatte Miyazakis Popularität ihren Höhepunkt um 1980 mit *Rupan sansei: Kariosutoro no shiro* (1979, *Lupin III.: The Castle of Cagliostro*) erreicht, war allerdings nach *Kaze no tani no Naushikâ* (1984, *Nausicäa aus dem Tal des Winds*) abgeklungen. Alles, was Otaku mögen, fand sich hier versammelt: „schöne Mädchen“ (*bishôjo*)<sup>8</sup>, die manchmal so eifrig sind, dass ihre Röckchen flattern, und denen unbedingt geholfen werden muss; Roboter und Landschaften von phantastischen Ausmaßen sowie Maschinen (*meka*), deren Bewegungen als Zeichentrickspektakel faszinieren.<sup>9</sup> Doch je mehr Miyazakis Filme ihre Eigenart ausprägten – z.B. durch zunehmende ideologische Ansprüche, die (zu) starke Mädchenfiguren mit sich brachten – und je mehr sie damit die Aufmerksamkeit der Filmkritik erlangten, desto unattraktiver wurden sie für den subkulturellen Gebrauch.

Miyazakis Filme heute pauschal als Subkultur zu preisen, ist nur möglich, wenn man sich dabei auf die nordamerikanische Trickfilmproduktion bezieht, was im Umkehrschluss leicht in die Nationalisierung führt (Miyazaki als Großmeister des *japanischen* Zeichentricks) bzw. in die Generalisierung (japanischer Animationsfilm = Miyazaki). Doch für wie „japanisch“ darf man diese Kinowerke eigentlich halten? Durch den Einsatz vertrauter Elemente sind sie für ein europäisches und amerikanisches Publikum ebenso wie für Japaner/innen ohne langjährige Anime-Erfahrung leichter zugänglich (und somit weniger „japanisch“?) als beispielsweise diejenigen des Regis-

---

<sup>7</sup> Schreiben der Japan Foundation vom 21.09.2005 mit der Ankündigung der Preisverleihung; vgl. auch [http://www.jpf.go.jp/j/info\\_j/award/05/index.html](http://www.jpf.go.jp/j/info_j/award/05/index.html) (30.01.2006).

<sup>8</sup> Vgl. SASAKIBARA Gô: „Bishôjo“ no gendaishi. „Moe“ to kyarakutâ (Geschichte der modernen „schönen Mädchen“. „Entflammen“ und Medienfiguren). Tôkyô: Kôdansha 2004.

<sup>9</sup> Vgl. TSUGATA Nobuyuki: *Nihon animêshon no chikara. 85nen no rekishi o tsuranuku 2tsu no jiku* (Die Stärke japanischer Animation. Zwei Achsen, die deren 85-jährige Geschichte durchziehen). Tôkyô: NTT shuppan 2004.

seurs Oshii Mamoru (\*1951) – man denke an dessen im gleichen Jahr wie *Nausicäa* entstandenen *Urusei yatsura 2: Beautiful Dreamer* mit all seinen aus der subkulturellen Tradition schöpfenden Anspielungen, oder an die im Ausland schon früh geschätzte düstere Adaption des gleichnamigen Science-Fiction-Comic *Kôkaku kidôtai* (1995, *Ghost in the Shell*) mit ihrem stark verschlüsselten Sequel *Innocence* (2004). Vergleicht man Miyazaki also nicht in erster Linie mit Produktionen aus dem Hause Disney, sondern mit anderen Zeichentrickfilmen in Japan, dann stellen sich Zweifel am neuerdings so gern bemühten Kurzschluss von Sub- und Nationalkultur ein. Außerdem zeigt sich, dass es *die* Subkultur im Singular nicht gibt. Je nach Subkultur erscheint anderes als spezifisch japanisch. Die einen loben neben Miyazakis Bildfindungen die nicht in Schwarz-Weiß-Rastern angelegten Figuren und die gebrochenen Happy-Ends. Die anderen entdecken in seinen Geschichten aus der Vergangenheit eine oft nostalgische Hinwendung zum neuzeitlichen Europa und finden vielmehr die Zeichentrickfilme und Comics mit techno-orientalistisch rezipierbaren, dystopischen Zukunftsvisionen „japanisch“.

## 2. Subculture und sabukaru

Subkulturen sind Gruppen in modernen Gesellschaften, die aus gemeinsamen Erfahrungen, Stilen und (auch virtuellen) Orten eine Nation und Gesellschaft, Klasse und Masse unterlaufende Identität beziehen.<sup>10</sup> Bevor Andersartigkeit zur spätkapitalistischen Norm wurde und das institutionalisierte Wertgefüge (ob nun bildungsbürgerlich oder massenkulturell) seinen Alleinvertretungsanspruch abtreten musste, erschienen Subkulturen entweder als zu berichtigende Abweichung oder als begrüßenswerte Subversion. Aber sie definieren sich nicht nur in Bezug auf etwas Übergeordnetes, sondern gleichermaßen in Bezug auf andere Teilkulturen. Vor allem ein Vergleich mit Gegenkulturen (*counter cultures*) rückt ihre Spezifik ins Licht: Subkulturen zeichnen sich durch ambivalente Einstellungen aus. Sie entziehen sich dem, was dominiert, und affirmieren es zugleich. Das betrifft sowohl staatliche Institutionen als auch den Markt, beispielsweise den kommerziellen Mainstream von Comics, gegen den man eine Zeit lang rebelliert, um schließlich eine andere Hegemonie zu etablieren. Dies lässt sich ebenfalls auf das Arbeitsleben und den modernen Firmenangestellten beziehen. Subkulturen wird oft vorgeworfen, dass sich ihre Vertreter unnützen, unverantwortlichen, ja, infantilen Tätigkeiten hingeben, mit anderen Worten, dass sie sich der Arbeits- und Reproduktionsethik moderner Gesellschaften verweigern. Doch entfalten sie auf ihrem Interessengebiet Aktivitäten, die nicht selten an Arbeit gemahnen. So versteht beispielsweise Thomas Lamarre die gegenwärtigen japanischen Otaku als Pioniere einer neuen kommunikativen Arbeit, wie sie in Zeiten des Postfordismus und der kulturellen Ökonomie entsteht, oder, genauer noch, als Vermittler zwischen herkömmlichen und zukunftssträchtigen

---

<sup>10</sup> Vgl. vor allem Dick HEBDIGE: *Subculture. The Meaning of Style*. London: Routledge 1990 (<sup>1</sup>1979), dt.: <http://www2.hu-berlin.de/fpm/texte/subcult.htm> (aus: Diedrich DIEDERICHSEN, Dick HEBDIGE, Olaph-Dank MARX, [Hrsg.]: *Schocker. Stile und Moden der Subkultur*. Hamburg: Rowohlt TB 1986 [<sup>1</sup>1983]; 30.01.2006); Rolf LINDNER: „Jugendkultur und Subkultur als soziologische Konzepte. Nachwort“, in: Mike BRAKE: *Soziologie jugendlicher Subkulturen*. Frankfurt/M.: Campus 1981, S. 172–193.



Arbeitsformen,<sup>11</sup> die sich einerseits zwar von der dominanten Unternehmenskultur distanzieren, andererseits aber erfolgreich Kapitalismus praktizieren. Letzteres demonstrieren Akihabara als Ort einer neuen Branche oder das Interesse eines *think tank* wie des Nomura Research Institute am „Otaku Marketing“.<sup>12</sup>

In Forschung und Feuilleton hat man sich bislang eher für aufmüpfige und spektakuläre Subkulturen als für regressive, unauffällige oder gar unfreiwillige interessiert. Die erhoffte Subversion suchte man eher in der Frontstellung gegen eine staatlich sanktionierte Hochkultur als gegen marktförmige Hegemonien. Man verengte außerdem den Blickwinkel auf subkulturelle Stile, wobei man im Fehlen anderer als symbolischer Bindemittel auch eine japanische Besonderheit zu entdecken meinte.<sup>13</sup> Um Subkulturen weder mit zu hoch gesteckten Erwartungen noch mit vorschnellen Abwertungen zu verfehlen, scheint es sinnvoller, Zwischenpositionen aufzuspüren, also ihre jeweiligen Leistungen und Grenzen zwischen Minoritärem und Mainstream, Geheimtipp und allgemeiner Zugänglichkeit, Andersartigkeit und Gleichförmigkeit, Bild und Text, Affekt und Argument etc. zu suchen.

Das Lehnwort *subculture* hat sich in Japans Verlagsgewerbe seit Mitte der 1990er Jahre als Kategorie durchgesetzt. Aber bereits 1991 veröffentlichte die Zeitschrift *SPA!* ein Dossier unter dem Titel „*Sabukaruchâ – saishû sensô*“ (Subkultur – das letzte Gefecht). Dieses Gefecht endete allem Anschein nach mit einer Niederlage. Jedenfalls suggeriert das der alltägliche Sprachgebrauch: *Subculture* ist durch das kürzere *sabukaru* (auch: *subcal*) abgelöst worden. So wenig wie „Anime“ eine bloße Abkürzung von *animation* ist, so wenig handelt es sich bei *sabukaru* um eine sprachliche Bequemlichkeit. Vielmehr werden damit bestimmte Ansprüche und Ausdrucksweisen als bloßer Stil markiert. Offenbar in Reaktion auf eine Sondernummer der Zeitschrift *EUREKA*, die die Verschiebungen im subkulturellen Feld seit 1991 resümierte<sup>14</sup>, ist seit Oktober 2005 im Internet eine Liste der Erkennungsmerkmale entstanden<sup>15</sup>. Dieser zufolge zeichnen sich die „*subcal*-Typen“ u.a. dadurch aus, dass sie keine Hollywood-Filme mögen, als PC einen Mac benutzen, absonderliche Hüte tragen, seltene Zigarettensorten rauchen, ganz stolz alleine ins Theater gehen, sich eher in Jinbochô mit seinen Buchhandlungen als in Akihabara aufhalten (um 1990 hießen sie noch *Shibuya-kei – Shibuya-Szene*), möglichst eine Gothic Lolita zur Freundin haben, ihre Lebensauffassung ausbreiten, auch wenn keiner zuhört, überhaupt anders als alle anderen sein wollen und sich dementsprechend in Szene setzen. Unverkennbar äußert hier eine Subkultur ihr Unbehagen gegenüber einer anderen und legt aus identitätspolitischen Gründen eine Einseitigkeit an den Tag, die bei aller Negativität von den im ersten Kapitel vorgestellten positiven Bezügen auf *subculture* strukturell gar nicht so weit entfernt ist.

---

<sup>11</sup> „Articulation between economies.“ Thomas LAMARRE: „An Introduction to Otaku Movement,“ in: *EnterText*, vol. 4, no. 1, Winter 2004/05, S. 168 (<http://people.brunel.ac.uk/~acsrrrm/entertext/home.htr>) (2005/12/20).

<sup>12</sup> Nomura sôgô kenkyûsho, otaku shijô yosoku chîmu (NRI, Prognose-Team Otaku-Markt): *Otaku shijô no kenkyû* (Studie zum Otaku-Markt). Tôkyô: Tôyô keizai shinpôsha 2005.

<sup>13</sup> NARUMI Hiroshi: „*Sabukaruchâ*“ (Subkultur), in: YOSHIMI Shun'ya (Hrsg.): *Chi no kyôkasho. Karuchuraru sutadîzu* (Lehrbuch des Wissens: Cultural Studies). Tôkyô: Kôdansha 2001, S. 93–122; bes. S. 97ff.

<sup>14</sup> KANOSE Mitomo & Barbora (Hrsg.): *Sôtokushû „Otaku vs. sabukaruchâ 1991–2005 popukaruchâ zenshi“* (Dossier: Otaku vs. Subculture. Geschichte der Popkultur 1991–2005), in: *EUREKA*, vol. 37–9, Zusatznummer August 2005.

<sup>15</sup> <http://human5.2ch.net/test/read.cgi/subcal/1130315786/> (30.01.2006)

Aus der Sicht der Abgekanzelten, als deren Kristallisationspunkt z.B. die Zeitschrift *Quick Japan* seit 1993 fungiert, verbindet sich das Distinktionsstreben mit einer kritischen (eher mikro- als makropolitisch orientierten) Haltung gegenüber Staat und Markt, die für Otaku ebenso irrelevant oder obsolet ist, wie sie es für den Pop der 1980er Jahre war. Während Otaku am Mainstream der Massenprodukte und deren Anverwandlungen hängen, bevorzugen die heute *sabukaru* Genannten Unikate und Kleinserien. Zu ihrer Kritikfreudigkeit gehört, dass sie sich tendenziell für Kunst und für Dinge interessieren, die sich dagegen sperren, schnell konsumiert zu werden, also Raum für Interpretationen lassen und individuelle Entdeckungen ermöglichen. Das schließt bestimmte Werke von Anime und Manga ein. Für den Bereich des Zeichentrickfilms lässt sich – neben dem Pro und Kontra um das Ende der Fernsehserie *Shin-seiki Evangerion* (1995; Regie: Anno Hideaki, *Neon Genesis Evangelion*) – das *Gundam*-Universum anführen. Welche nachhaltige Wirkung es seit der ersten TV-Staffel 1979/80 hatte, belegt beispielsweise der erstaunliche Erfolg der 2005 veranstalteten, von Azumaya Takashi kuratierten Ausstellung.<sup>16</sup> Für den Bereich der Comics mag man an eine Zeichnerin wie Okazaki Kyôko (\*1963) denken. Bevor sie 1996 nach einem schweren Autounfall in ein jahrelanges Koma fiel, hatte sie eine Reihe von Mangaserien publiziert, die sich nicht nur über die etablierten Genres hinwegsetzten, sondern auch auf postmoderne Weise offen für konsumtive wie für alternative Lesarten waren.<sup>17</sup> „Alternativ“ kommt der hier gemeinten Subkultur als Übersetzung wohl am nächsten – in Anlehnung an Comics im europäischen und nordamerikanischen Raum, die jenseits des Mainstreams entstehen, aber nicht allein deshalb schon unbedingt „künstlerisch“ oder „subversiv“ sein wollen. In Japan verbindet man solche Manga mit kommerziell eher marginalen Magazinen, z.B. dem legendären *Garo* (1964–2002) und seinem Nachfolger *AX* (seit 1998). Oft kursieren sie auch in Buchform, wie die Kurzgeschichten der Zeichnerin Takano Fumiko (\*1957)<sup>18</sup> oder die Underground-Alpträume von Maruo Suehiro (\*1956).<sup>19</sup>

Solche Comics sehen kaum „japanisch“ aus; zumindest entsprechen sie selten den Erwartungen europäischer Manga-Fans (sprich: Otaku). Japanische Otaku wie Okada Toshio betonen schon seit einer Weile, dass der *Subculture*-Bereich zu stark auf das europäische und amerikanische Ausland fixiert sei. In Abgrenzung davon verstehen sie sich selbst als die eigentlichen Erben einer eminent japanischen Kultur.<sup>20</sup> Wer ihnen glaubt, übersieht nicht nur, dass es auf alternativer Seite eine weitaus größere Bereitschaft zum Dialog mit dem Ausland als bei ihnen gibt, sondern auch, dass die vermeintlich rein japanische Kultur von Manga und Anime ihrerseits einen interkulturellen Austausch zur Voraussetzung hatte. Im Kleinen mag man u.a. auf Spuren nordamerikanischer Science-Fiction-Literatur sowie der Star-Wars-Filme stoßen; im Großen trifft

<sup>16</sup> *Kidô senshi Gandamu* (1979, *Mobile Suit Gundam*), Regie: Tomino Yoshiyuki; Ausstellung *Gandamu kitaru beki mirai no tame ni (Gundam Generating Futures)*, Suntory Museum Tempôzan (Ôsaka) und The Ueno Royal Museum (Tôkyô), 2005.

<sup>17</sup> Das erste ihrer Werke, das in einer europäischen Sprache erschien, war *Helter Skelter* (Hamburg: Carlsen 2005).

<sup>18</sup> Ihr erster ins Deutsche übersetzter Manga ist *Als Tomoko krank war (Byôki ni natta Tomoko)*, in: *STRAPAZIN*, Nr. 81, Dezember 2005, S. 36–50; in der Zeitschrift ist auch ein Artikel über *Garo* abgedruckt. Außerdem auf Französisch *Le livre jaune: un ami nommé Jacques Thibault (Kiiroi hon: Jakku Chibô to iu yûjin)*, Paris: Casterman 2004. Der Verlag Casterman hat ein neues Label für solche Manga etabliert: *Sakka* (dt.: Autor, wie in Autorencomic).

<sup>19</sup> Auf Deutsch vorliegend *Der lachende Vampir (Warau kyûketsuki)*. Berlin: Reprodukt 2003.

<sup>20</sup> Vgl. OKADA Toshio: *Otaku-gaku nyûmon (Einführung in die Otakuologie)*. Tôkyô: Ôta shuppan 1996.



man auf ein transnationales Japan, wie Thomas Lamarre es nennt. Jenen japanischen Otaku, die die globale Verbreitung ihrer Kultur begrüßen und zugleich von den Ausländern „richtige“ Lesarten fordern, hält er entgegen, dass die Grenzüberschreitung weniger mit einem Verlust an kultureller Bedeutung als mit einer Multiplikation von Bedeutungen einhergehe, die implizit im Original bereits angelegt sind oder aber durch dessen Mehrschichtigkeit ermöglicht werden.<sup>21</sup>

### 3. Otaku

Anders als der Japanologe Lamarre führt der Medienwissenschaftler Michael Manfé den so genannten Otakismus auf japanische Besonderheiten zurück: „Die Entstehungsbedingungen des Otakismus liegen primär in der japanischen Gesellschaftsstruktur“,<sup>22</sup> schreibt er und weiter, dass manche sich in virtuelle Räume flüchteten, weil „sich in der japanischen Gesellschaft niemand die Zeit nimmt, um auf die Probleme von Jugendlichen einzugehen ...“<sup>23</sup> Verallgemeinernd wird festgehalten: „Die Faktoren Bildung, Information und Konsumation nehmen in keinem Land der Welt eine derartig zentrale Rolle ein, wie in Japan. Zu ergänzen ist diese Liste noch um die Aspekte der Tradition bzw. des Konformitätsdrucks.“<sup>24</sup> Mit der „Tradition“, gegen die diese Subkultur angetreten sei, meint Manfé allerdings nicht das vormoderne Japan, sondern das vortelematische des 20. Jahrhunderts. Otaku sind für ihn eine Lebensform in der – nach Vilém Flusser – „telematischen“ bzw. Informationsgesellschaft, eine Spezies von exzessiven Mediennutzern, die sich in einem technischen Universum angesiedelt hat. Es gebe sie schon länger als die Informationsgesellschaft und neuerdings auch im Ausland, doch innerhalb Japans bildeten sie nach wie vor eine Subkultur, da die Art, wie sie ihr Leben virtualisieren, infantil und gesellschaftlich inakzeptabel wirke. Letzteres traf wohl bis Mitte der 1990er Jahre zu und hat beispielsweise Okada Toshios auf Anerkennung zielende Publikationen provoziert, doch die eingangs erwähnte Architektur-Biennale und die Blüte Akihabaras zeugen von einer Verschiebung im Kräftefeld: Otaku sind mittlerweile ökonomisch und kulturell von Belang. Im Gefolge der Liebesgeschichte *Densha otoko (The Train Man)*<sup>25</sup> finden nun sogar junge *office ladies* verhuschte Otaku-Männer, die allerdings Computerexperten sind und damit kein schlechtes Gehalt vorweisen können, attraktiv. Der Verlag Biblos hat im Sommer 2005 zum ersten Mal eine Otaku-Zertifikatsprüfung ausgerichtet und zum Jahreswechsel die Zeitschrift *Otaku erîto (Otaku Elite*, Nr. 1, 28.12.2005) auf den Markt gebracht. Wer mit „Subkultur“

---

<sup>21</sup> Thomas LAMARRE, a.a.O. (s. Fußnote 11), S. 182.

<sup>22</sup> Michael MANFÉ: Otakismus. Mediale Subkultur und neue Lebensform – eine Spurensuche. Bielefeld: transcript Verlag 2005, S. 62. Die Monographie stützt sich stark auf Gedanken von Volker Grassmuck; vgl. Volker GRASSMUCK: Geschlossene Gesellschaft: Mediale und diskursive Aspekte der „drei Öffnungen“ Japans. München: Iudicium 2002.  
<http://waste.informatik.hu-berlin.de/Grassmuck/texts.html#texts> (30.01.2006).

<sup>23</sup> Ebd., S. 46.

<sup>24</sup> Ebd., S. 27. Die Monographie weist leider eine Fülle unredigierter Fehler im Deutschen auf, was die Lektüre erheblich beeinträchtigt.

<sup>25</sup> Ursprünglich ein auf einem blog beruhendes Buch von NAKANO Hitori, aus welchem 2005 zuerst eine Fernsehserie (Fuji TV — mit einigen *Gundam*-Parodien) und dann ein Spielfilm (R.: MURAKAMI Masanori) entstanden.

etwas Minoritäres und Randständiges meint, kann also die Otaku-Kultur nicht mehr dazu zählen.

Die Legende besagt, dass das Wort „Otaku“ auf eine Artikelserie von Nakamori Akio zurückgehe, die dieser 1983/84 in dem subkulturellen Mangamagazin *Manga burikko* veröffentlichte, als Ôtsuka Eiji (\*1958) dieses herausgab und die ersten Manga der Zeichnerin Okazaki Kyôko dort abdruckte.<sup>26</sup> Gemeint war eine bestimmte Gruppe von „Stubenhockern“, die sich vor den Anforderungen der realen Welt, einschließlich des Umgangs mit dem anderen Geschlecht, gern in die zweidimensionalen Universen von Manga und Anime zurückzogen. Einerseits assoziierte man mit „Otaku“ also das „Zuhause“ (お宅), andererseits griff man für den Sammelbegriff die formale Anrede auf, die sie untereinander gebrauchten: „Otaku“ als Pendant zum deutschen „Sie“. Erschien das Wort anfänglich in *hiragana*-Silbenzeichen (おたく), so hat es sich seit den 1990er Jahren in der *katakana*-Form (オタク) verbreitet. Mit letzterer, die eher abstrakte Begriffe als Eigennamen suggeriert, versuchten sich Otaku des schlechten Rufs zu entledigen, der ihnen nach den Mädchenmorden durch Miyazaki Tsutomu 1988/89 von den Massenmedien angehängt worden war.<sup>27</sup> Seither verstand die Öffentlichkeit Otaku im Zeichen des Mangels: des Mangels an sozialer Kompetenz, an erwachsener Distanz zu den Objekten ihrer Begierde, an befriedigenden Lebensumständen. Bewusst übersehen wurde dabei, dass Otaku unter ihresgleichen hochgradig vernetzt sind, dass sie die Hingabe an bestimmte Bilder mit einem analytischen, datenbankorientierten Abstand verbinden und dass ihre Betätigung keine Ersatzfunktionen erfüllt. Letzteres theoretisch begründet zu haben, ist die eigentliche Leistung von Manfés erwähnter Monographie. Er plädiert für mehr Medientheorie und weniger Psychoanalyse in den Kulturwissenschaften.

Otaku fielen seit den 1970er Jahren nicht nur durch die scheinbar kindlichen Gegenstände auf, für die sie sich interessierten, sondern auch durch den Eifer, mit dem sie vermeintlich nebensächliche Aspekte verfolgten: Bei Anime waren ihnen nicht nur die Regisseure und Sprecher wichtig, sondern im gleichen Maße diejenigen Animatoren, die Teilbereiche wie z.B. die Ausgestaltung von Explosionen verantworteten. Dabei handelte es sich im Prinzip um einen unhierarchischen Zugang. Doch anders als die von ihnen heute denunzierten *sabukaru*-Vertreter, die ein breites, für Zusammenhänge offenes, vorrangig auf die Gegenwartsebene gerichtetes Problembewusstsein an den Tag legen, sind Otaku stets punktuell bei ihren Recherchen vorgegangen und haben gewissermaßen vertikal gebohrt, um die Abfolge von technischen, medialen, stilistischen Neuerungen zu verfolgen. Diese „Grabungen“ enthalten sich kritischer Selektion, sehen von Gesellschaft ab und vermeiden bereits damit, als „historisch“ missverstanden zu werden. In neueren Anime wie *Hoshi no koe* (R.: Shinkai Makoto, 2002, *Voices of a Distant Star*) oder *Saishû heiki kanojo* (R.: Kase Mitsuko, 2002, *SHE, the Ultimate Weapon*) rückt die für Otaku typische Ausblendung von Gesellschaft ins Zentrum. Die Geschichten bringen jugendliche Paare mit der Welt an sich zusammen, deren Fortbe-

<sup>26</sup> <http://www.burikko.net/people/otaku.html> (20.12.2005). Ôtsuka ist einer der wenigen, die sich in den letzten Jahren kritisch mit der Otaku-Kultur auseinandergesetzt haben, vgl. z.B. ÔTSUKA Eiji: „Otaku“ no seishinshi. 1980nendai-ron (Mentalitätsgeschichte der „Otaku“. Die 1980er Jahre). Tôkyô: Kôdansha 2004; ders.: „Japanimêshon“ wa naze yabureru ka (Warum „Japanimation“ auf die Dauer keinen Erfolg haben wird). Tôkyô: Kadokawa 2005.

<sup>27</sup> Miyazaki (nicht zu verwechseln mit dem weiter oben genannten Miyazaki Hayao) wurde 1997 zum Tode verurteilt, das Urteil wurde 2006 endgültig bestätigt.

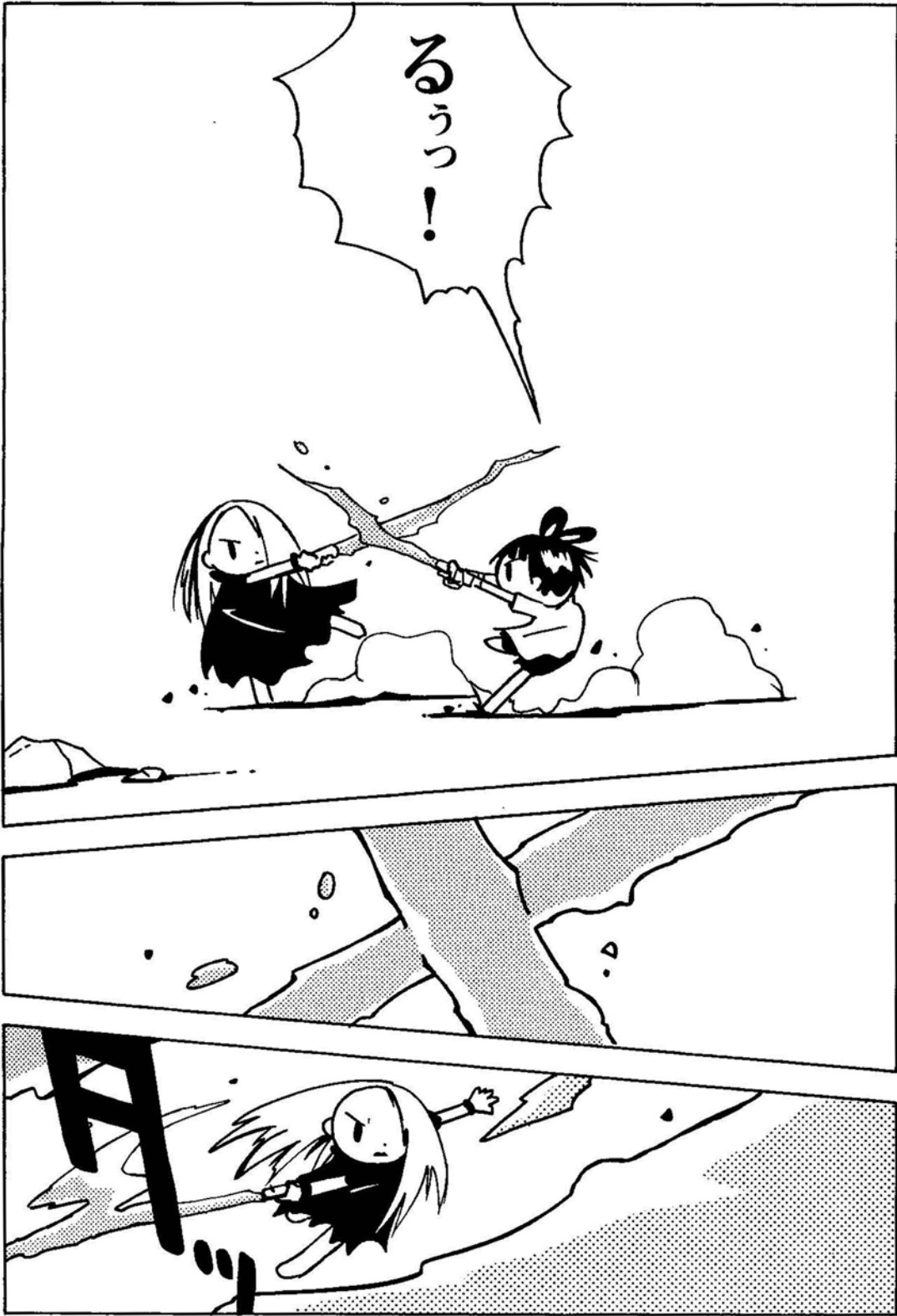


Abbildung 3: Sabukaru Otaku

stand wiederum unmittelbar vom Handeln der ganz gewöhnlichen, unbescholtenen Protagonisten abhängt.

Otaku sind exzessive Sammler. Ihr Eifer soll u.a. dadurch befördert worden sein, dass das, was am Rande der offiziellen Kultur wucherte, für gewöhnlich nicht mehrfach genossen werden konnte, bis die ersten Medien der Archivierung, z.B. Video, auftauchten. Anime-Serien wurden nur einmal ausgestrahlt, die Wegwerflektüre Manga erlebte keine Neuauflagen, und das Internet stand als Informationsquelle noch nicht zur Verfügung. Umso wichtiger waren Annoncen und Tauschbörsen. Dass Details so aufmerksam untersucht wurden, muss auch an der geringen Qualität der Anime gelegen haben, wodurch Fans sich herausgefordert fühlten, das Verschwommene zu klären und Lücken zu füllen. Doch heute gibt es so unüberschaubar viele Produkte und Informationen, dass Otaku allein mit dem Abarbeiten der Neuerscheinungen mehr als genug beschäftigt sind (Akihabara-Kataloge leisten dabei unschätzbare Dienste). Für das Bohren in der Vergangenheit oder das kreative Überschreiten herkömmlicher Genres bleibt schlicht und einfach keine Zeit.

Um die wichtigsten Charakteristika zusammenzufassen: Otaku ignorieren herkömmliche Hierarchien, indem sie sich weigern, vermeintlich Zentrales und Peripheres voneinander zu scheiden (d.h. sie verhalten sich unkritisch). Sie sind nicht einfach nur passive Konsumenten, wie das Schlagwort von den Stubenhockern nahe legen mag, sondern produktive Rezipienten, die sich virtuelle Universen schaffen und darin neuartige Realitäten entwerfen. Und sie unterscheiden sich von den so genannten *mania* dadurch, dass sie nicht Dinge sammeln sondern Daten. Das Nomura Research Institute teilte in seiner Marketing-Studie die Otaku nach ihren Lieblingsgegenständen ein.<sup>28</sup> Ihrer Marktrelevanz gemäß rangierten 1. Comics, 2. Anime, 3. Unterhaltungskünstler und 4. Games auf den ersten Plätzen. Allerdings fanden sich in der Liste auch PKW (Nr. 6), Mode (Nr. 10) und Eisenbahnen (Nr. 12). Damit ignorierte man einen der herkömmlichen Diskriminierungsgründe: Gerade das, was sich dinglich nicht greifen lässt, galt lange als suspekt oder minderwertig, und heute noch wecken die Kategorien auf den ersten Plätzen Argwohn aufgrund ihrer geringen Quantifizierbarkeit. Doch zugleich verweist die Zusammenstellung darauf, dass Otaku sich weniger durch ihre Gegenstände (und seien es Daten) als durch ihre Konsumtionsweisen auszeichnen. Die Anhänger der Parodie-Richtung sind bekannt dafür, dass sie sich aus den Erzählungen populärer Mädchenmanga weibliche Figuren herausgreifen und sie in selbst gezeichneten Situationen entsprechend ihren eigenen Gelüsten sexuell agieren lassen. Im Gegenzug haben Frauen das Flaggschiff des Jungenmanga *Shônen Jump* gegen den Strich gelesen und männlich-sportliche *Action* sexualisierend parodiert. Lange Zeit sehr zurückhaltend und in der Otaku-Ökonomie kaum präsent, treten sie nun selbstbewusst als „verderbte Girls“ (*fujoshi* 腐女子) an die Öffentlichkeit.<sup>29</sup>

Die gerade prominenteste männliche Konsumtionsweise heißt *moe*. Abgeleitet von dem Verb *moeru* (燃える, glühen, lodern, anhimmeln), hat sich aufgrund einer Verwechslung das Zeichen 萌え (eigentlich: sprießen, knospen) dafür eingebürgert. Was tatsächlich angebetet wird, ist in der Diskussion, doch im Allgemeinen versteht man unter *moe* eine emotional aufgeladene Interaktion mit Medienfiguren, vornehmlich

<sup>28</sup> Nomura sôgô kenkyûsho, otaku shijô yosoku chîmu (NRI, Prognose-Team Otaku-Markt), a.a.O. (s. Fußnote 12).

<sup>29</sup> Vgl. z.B. KANEMAKI Tomoko: „Joshi ota 30 nen sensô“ (Der 30-jährige Krieg der weiblichen Otaku), in: *EUREKA* 11/2005 (Tokushû: Bunka kei joshi katarogu/ Dossier: Katalog der kulturell orientierten Mädchen), S. 144–153.

Mädchengestalten aus Manga, Anime und Games. Aus gesellschaftskritischer, insbesondere geschlechterpolitischer Sicht erscheint das zuallererst als Kompensation: Otaku-Männer entledigen sich über die manipulierbaren virtuellen Gestalten eines sozialen Erwartungsdrucks, den sie mit erwachsenen Frauen identifizieren, und dabei reduzieren sie Gesellschaft auf eine konservativ interpretierte Heterosexualität.<sup>30</sup> Aus medienwissenschaftlichem Blickwinkel rückt hingegen die Sehnsucht nach einer Welt der reinen Signifikanten ins Zentrum, einer Welt frei flottierender und als solches unverbindlicher Zeichen, wo man allein, aber nicht einsam ist, wo man sich vor sozialen Verletzungen schützen kann, wo Körperlichkeit und also auch menschliche Endlichkeit keine Rolle mehr spielen. So gesehen, erscheinen die Medienfiguren nicht mehr als Imitationen realer Mädchen, die ersatzweise sexuell ausgebeutet werden, sondern vielmehr als artifizielle Kreationen in einer Parallelwelt. Der Mangaexperte Itô Gô (\*1967) hat sie – ganz im Einklang mit der bereits angesprochenen Vorliebe für bedeutungsver-schiebende Abkürzungen – als *kyara* im Unterschied zu *kyarakutâ* (beide abgeleitet von *character*) definiert.<sup>31</sup>

Während es sich bei letzteren um moderne Charaktere handelt, die auf den Menschen beziehbar bleiben, weil sie dem Rezipienten als gleichberechtigte Partner, die ein unkontrollierbares Eigenleben zu führen scheinen, entgetreten und weil sie einen verletzbaren, sterblichen Körper haben, existieren *kyara* nur als Liniengeflecht auf der Druckseite oder dem Monitor. Der Rezipient ist sich ihrer gewissermaßen posthumanen Künstlichkeit bewusst und bezieht sie daher auch nicht in realistischer Weise auf eine Außenwelt. Er fühlt sich von ihrer Präsenz angezogen, sie sind persönlich ansprechbar (mit Eigennamen und Endungen wie *-chan*), und sie bieten sich als willkürlich beschreibbare Projektionsflächen an. Die Mangaserie *Chobits* des Zeichnerinnenteams CLAMP ist ein gutes Beispiel dafür, denn sie dreht sich um einen PC in Mädchengestalt, dessen Festplatte zu Beginn noch fast leer ist. Mit dem männlichen Protagonisten wird auch der Leser aktiv, und nicht nur lesend. Viele Figuren der derzeit global florierenden Manga eignen sich zum Nach- und Verzeichnen, allein schon aufgrund ihres vereinfachten Erscheinungsbildes. Erfolgreiche *kyara* halten die sekundärverwertenden Eingriffe der Fans (*niji sôsaku*) aus, ebenso wie den Wechsel ihrer Trägermedien. Ob sie in Manga, Anime oder Games auftauchen – entscheidend ist nicht ihre Verbundenheit mit einem ganz bestimmten Kontext, sondern ihre Wiedererkennbarkeit über verschiedene Texte und Kontexte hinweg.

Itô führt das auf die Besonderheit visueller Erzählungen zurück. Anders als die Literatur muss beispielsweise der Comic seine Figuren wiederholt ins Bild setzen, um ihre Identität für den Leser zu sichern. An der Wende zum 21. Jahrhundert sei das in Japan so weit getrieben worden, dass sich die Figur als *kyara* von der konkreten Erzählung gelöst habe. Anders gesagt, man habe die Manga-Moderne hinter sich gelassen und den *kyara* als Grundlage jeder noch so realistisch angelegten Figur wiederentdeckt. Itô leitet das von einem Genre ab, welches er *Gangan-Comics* nennt. Dieses stützt sich auf die Welt der Video- und Computerspiele, mit denen viele Kinder – neben Anime – inzwischen sehr viel eher in Berührung kommen als mit Manga. Das Namen gebende, 1991 gegründete Wochenmagazin *Shûkan Gangan* hat z.B. mit der Serie *Hagane no*

---

<sup>30</sup> Thomas LAMARRE, a.a.O. (s. Fußnote 11), S. 175.

<sup>31</sup> ITÔ Gô: Tezuka izu deddo. Hirakareta manga hyôgenron e (Tezuka is Dead. Postmodernist und Modernist Approaches to Japanese Manga). Tôkyô: NTT shuppan 2005; bes. Kapitel 3 „Kyarakutâ to wa nani ka“, S. 81–142.

*renkinjutsu shi* von Arakawa Hiroshi (*Full Metal Alchemist*) seit 2004 einen globalen Hit im Angebot, der es allein in der japanischen Buchausgabe pro Band auf ca. 1 Mio. Exemplare bringt. Dennoch gelten Comics wie diese bei den Wortführern des Mangadiskurses als schlecht gemachte, ästhetisch irrelevante, mithin subkulturelle Produkte, dient ihnen doch der klassische Jungenmanga (*shōnen manga*) als Messlatte für Qualität: Gute Manga sind solche, deren Erzählungen mitreißen, und zwar auf eine nur diesem Ausdrucksmedium mögliche Weise. Davon aber gebe es immer weniger. Nicht einmal dem führenden Magazin *Shōnen Jump*, das um 1990 mit seinen wöchentlich 6 Millionen Exemplaren weltweit Aufmerksamkeit erregt hatte, sei es gelungen, einer Verringerung seiner Auflage auf gut die Hälfte in der zweiten Hälfte der neunziger Jahre etwas entgegenzusetzen, obwohl es solche erfolgreichen Langserien wie *One Piece* (von Oda Eiichirō, dt. seit 2001) und *Naruto* (von Kishimoto Masashi, dt. seit 2003) publizierte. Itō sieht darin keinen Grund zum Klagen, sondern einen Wandel des Marktes: vom Primat der Erzählung zum Primat des *kyara*, vom Mythos des Autors zur Datenbank der *moe*-Elemente. Der Manga sei eben eine Medienfiguren generierende Form neben anderen.

In den 1970/80er Jahren brauchte der Manga (als erzählendes visuelles Medium) noch kulturelle Legitimation. Mittlerweile wirkt es angesichts seines Verbreitungsgrades eher anachronistisch, ihn pauschal als Subkultur zu loben. Das einstige Wechselspiel von *minor* und *major* hat mit der Sättigung des Marktes während der 1990er Jahre seine Produktivität eingebüßt. Was bleibt sind Nischen, in denen Leser nicht Manga an sich, sondern entsprechend ihren Geschmacksgemeinschaften nur jeweils ganz bestimmte Comics konsumieren. Sogar selbstreflexiv wirkende Werke – z.B. solche mit Figuren, deren Name schlicht *kyara* lautet – werden von Stammlesern unaufgeregt konsumiert, und nicht etwa, weil sie die Ironie verkennen. Historische Vergewisserung spielt eine immer geringere Rolle. Wer sich allerdings mit der Gegenüberstellung von *kyara*-zentrierten und realistischen Manga nicht zufrieden geben und das Spektrum von Comics nicht auf diese beiden Varianten beschränkt sehen mag, wird nach neuen subkulturellen Formen Ausschau halten.