

Diskussion zum Vortrag von Jaqueline Berndt

Publikum: In Ihrem Beitrag haben Sie die *Gangan*-Comics, die sich aus der *Games*-Welt ableiten, erwähnt. Gibt es dafür eine geschlechtsspezifische Leserschaft? Wer ist das Publikum dafür?

Berndt: In Japan sind die Manga-Genres im Unterschied zum Beispiel zu den Genres des Hollywood-Kinos nicht thematisch, sondern geschlechtlich und nach Alter kategorisiert. Das hat sich als Vermarktungsmechanismus bewährt. In Deutschland sind besonders die Mädchen-Manga, die *shôjo*-Manga, sehr populär, da die Frauen in Europa und Amerika aus dem Comicbereich lange Zeit ausgegrenzt waren. Es gab also in Japan zunächst einmal Jungen-Manga und Mädchen-Manga, aber das hat sich seit den 90er Jahren verschoben. Immer mehr Mädchen lasen die Jungen-Manga, z.B. aus deren Flaggschiff, dem Magazin *Shônen Jump*, und unterzogen diese Veränderungen, die den Jungen missfielen. Daraufhin erschienen in *Jump* Serien wie *Hikaru no Gô*, eine Serie über das Gô-Spiel, die mit ihren Action-Elementen für Jungen konzipiert ist, aber zugleich als feminin definierte Elemente enthält, wie Herzen in der Sprechblase. Die Genres haben sich mittlerweile überlebt; es gibt sie zwar noch immer in den Manga-Ecken der Buchhandlungen, aber es greifen nicht mehr die Leute danach, für die sie ursprünglich gedacht waren.

Balzer: Ist der Begriff Otaku auch auf Mädchen anwendbar?

Berndt: *Yaoi*¹ wäre eine weibliche Form von Otaku.

Balzer: Zu Ihren Ausführungen fällt mir als westliches Pendant der Nerd² ein.

Berndt: Oder Geek³.

Balzer: Es wäre sicherlich interessant, die Parallelen oder Differenzen zu analysieren. Der westliche Nerd ist zunächst klar geschlechtlich definiert. Es ist fast immer ein Mann abgesehen von Ausnahmen, die deutlich als solche wahrgenommen werden. Wie der Otaku tauchte auch der Nerd in den 70er Jahren aus einer Subkultur im Mainstream auf, d.h. er gewann ökonomische und folglich kulturelle Bedeutsamkeit. Der Nerd US-amerikanischer Provenienz wurde dadurch ökonomisch erfolgreich, dass er die Computerindustrie mitbegründete. Der klassische Nerd ist Bill Gates, ein speckiger Jüngling mit ungewaschener Unterhose, ungewaschenen Haaren und Pizzaschachtel, der aus seiner Garage zum weltbedeutendsten Unternehmer aufgestiegen ist. Ein vergleichbares Phänomen in Japan gibt es nicht, da die Otaku letztlich Rezipienten

¹ Yaoi ist ein Akronym für den 山無し 落無し 意味無し (*yamanashi ochinashi iminashi* – kein Höhepunkt, keine Pointe, keine Bedeutung). Im Vordergrund dieser Manga steht meist die Darstellung von homoerotischen Liebesbeziehungen und expliziten sexueller Handlungen. Yaoi werden überwiegend von jüngeren Frauen gezeichnet und gelesen.

² Eine extreme Form des Computerfreaks.

³ ebenso

geblieben sind und nur durch die ökonomische Macht des Rezipienten und Konsumenten Relevanz erlangt haben. In welchen Berufen arbeiten diese eigentlich?

Berndt: Sie arbeiten im Grunde genommen als rezeptive Trendsetter in der Kulturindustrie. Sie haben eigene Feuilletons, wo man diskutiert, welches neu erschienene *Game* den eigenen Bedürfnissen am besten entspricht. Diese Veröffentlichungen beeinflussen den Absatz, weswegen die Unternehmen die Otaku ernst nehmen. Übrigens interessieren sich fortgeschrittene Otaku heutzutage nicht mehr so stark für materielle Sachen. Sie erwerben zwar Dinge und geben Geld aus, aber nicht mehr so viel, da zu Hause ohnehin nicht alles gelagert werden kann.

Balzer: In Amerika gab es in den 50er und 60er Jahren die *Young-Romance-Comics*⁴, die Frauen-Comics, die allerdings in den 70ern wieder verschwanden.

Berndt: Diese *Young-Romance-Comics* sind aber von Männern für Leserinnen produziert worden, während die japanischen Mädchencomics, die sich als Genre Anfang der 70er Jahre etabliert hatten, von jungen Zeichnerinnen für Leserinnen kreiert wurden. Da fragt man sich doch, warum die Otaku-Industrie von den Männern besetzt ist. Warum können sie damit Geld verdienen und Frauen nicht, obwohl Frauen ebenfalls eine lange Tradition in diesem Bereich vorzuweisen haben? Das hat damit zu tun, dass die Frauen aus der ersten und zweiten Generation zum einen die „Hobbys“ nicht weiter verfolgen konnten in dem Moment, wo sie in die Ehe gingen und Kinder bekamen. Sie hatten keine Zeit mehr für die *Conventions* und für die *dōjinshi*-Publikationen⁵. Zum anderen war es den Frauen lange Zeit peinlich, mit solchen Dingen an die Öffentlichkeit zu treten. Wenn die Frauen die sexuellen Fantasien virtuell weiterspinnen, benutzen sie die Figur des schönen Jünglings, dessen Niedlichkeit doch anders angesiedelt ist als bei den niedlichen Mädchen, den *bishōjo* der männlichen Otaku.

Publikum: Stimmt es, dass es in Japan Leute gibt, die in Rollen schlüpfen, sich verkleiden und diese Dinge nachspielen. Und gibt es das auch in Deutschland?

Berndt: Das ist das, was unter dem Begriff *Cosplay*⁶ läuft und worauf Herr Pörtner hinwies in seinem Referat.

Balzer: Es gibt in Berlin regelmäßige *Cosplay-Conventions*. Man kann sich beispielsweise bei www.animexx.de informieren.

Publikum: Können Sie bitte noch einmal auf die Frage der Altersgruppen in Japan bzw. im Westen eingehen.

Berndt: Sie meinen, an welche Altersgruppen sich Manga und Anime etc. richten?

⁴ Comicserie, die auch von Frauen gelesen wurde, erschien von 1947 bis 1975.

⁵ 同人誌 Privatzeitschrift, Manga, Spiele, Romane etc., die die Autoren im Eigenverlag publizieren.

⁶ Abkürzung des englischen Begriffs *costume play*, bezeichnet einen Trend, der im Laufe der 1990er-Jahre mit dem Manga- und Anime-Boom aus Japan in die USA und nach Europa kam.

Also bezüglich der Rezeption in Deutschland kennen sich andere Leute besser aus als ich; ich glaube, es begann mit den Fernsehserien, z.B. Sailor Moon, also nicht als Manga, als gedruckter Comic, sondern als Zeichentrickserie.

Balzer: Es wird mittlerweile viel direkt aus Japan importiert. Ich habe das Gefühl, dass das DVD-Phänomen, d.h. im großen Maßstab DVD zu importieren und zu kaufen, überhaupt ein Phänomen der letzten zwei bis vier Jahre ist. In den ersten Jahren des Mangabooms war eigentlich von DVD keine Rede, und dass die ganzen Serien, die jetzt auf RTL2 oder Vox laufen, auch auf DVD veröffentlicht und speziell für Deutschland lizenziert und vertrieben werden, ist ein sehr junges Phänomen.

Berndt: Dass man die Sachen kaufen, besitzen möchte, hat wohl mit einer datenbank-artigen Wahrnehmung zu tun. Viele Leute hier in Deutschland, die jetzt ungefähr Anfang 20 sind, haben vor zehn Jahren ihre erste Begegnung mit japanischen Zeichentrickserien, ihre Initiation gehabt. Sie haben also zehn Jahre Seh- und Leseerfahrung, und weil bestimmte Elemente immer wieder auftauchen, wollen sie sich die Serien auf DVD öfter anschauen können, um immer wieder neue Details zu entdecken, vermute ich. Mit Comics kennt sich Herr Balzer besser aus; ich weiß nur, dass in Europa und Nordamerika nicht nur Frauen lange Zeit ausgegrenzt waren, sondern auch Teenager. Die Manga, die hierher kamen, waren gerade auf diese Altersgruppe zugeschnitten und wurden u.a. deshalb so erfolgreich. Es gab in Belgien und Frankreich Comics für Kinder und anspruchsvolle Alben für Erwachsene, aber es gab nichts für die Altersgruppe dazwischen mit ihren spezifischen Problemen, ihren Sehnsüchten und Fragen: Wer bin ich, Wo will ich hin usw.

Balzer: In Deutschland gab es nicht einmal Comics für Kinder. Seit Ende der 80er Jahre, als es mal in Deutschland eine Comic-Konjunktur gab und als Comics kurzzeitig ein Leitmedium für „coole“ Leser waren, ist das Publikum konstant gealtert und die Produkte mit ihm. Es wurden viele Klassiker aus Amerika und Frankreich wieder aufgelegt. Es gab jedoch nichts, was sich erfolgreich an 6 bis 16-Jährige mit all den Unterdifferenzierungen zwischen diesen Altersgruppen gewandt hätte. Das war in der Tat der wesentliche Grund für den Erfolg der Manga hier.

Berndt: Hier ist es auch wichtig zu bemerken, dass nur eine ganz bestimmte Spielart des Manga sich weltweit als kommerziell erfolgreich erweist. Dabei handelt es sich um Comics mit Hauptfiguren, die eigentlich nicht menschlich sind – entweder kommen sie aus einer anderen Welt oder es sind Computer. Diese Manga kann man meist sehr schnell lesen, denn sie sind oft überdeterminiert: da noch ein Wassertropfen, ein Schweißtropfen, Bewegungslinien ..., und sie weisen so viele „Löcher“ im übertragenen Sinne auf, dass der Leser oder die Leserin sie gut „besetzen“ kann. Ähnlich wie *Hello Kitty*, die keinen Mund hat, sind diese Manga voller „Löcher“, in die man interaktiv eintauchen kann. Deshalb lassen sie sich eigentlich auch nicht als „Werke“ diskutieren; sie sind Gebrauchsmittel in einer Welt der Fantasie und im Kommunikationsprozess mit Gleichaltrigen. Man kann sie auch hinsichtlich der Handlung nicht wie einen klassischen Roman beurteilen.

Publikum: Ich möchte an Miyazaki anknüpfen. Sie hatten gesagt, dass Miyazaki als Speerspitze der Manga mit rein japanischen Inhalten ins Ausland gegangen ist. Ich lese

beispielsweise gern *Ranma 1/2*⁷, mit dem Zivilisationsmodelle und kulturelle Modelle, wie bei den Filmen von Miyazaki, in die ganze Welt verbreitet werden. Die Protagonisten sitzen am *kotatsu*⁸ und auf *tatami*⁹. Als ich Anfang der 60er Jahre anfing, Japanisch zu studieren, wäre es völlig undenkbar gewesen, modernes Japanisch zu studieren. Ich bin Althilologe und letztendlich bei der Bank gelandet und habe 25 Jahre lang Investmentbanking in Japan betrieben. Während meiner Studienzeit, konnte sich keiner vorstellen, dass Japan zur zweitgrößten Volkswirtschaft aufsteigen würde, doch schon in den 70er Jahren verlangsamte sich der Aufschwung der japanischen Wirtschaft. Ist es nicht so, dass wir es nach dem wirtschaftlichen Vordringen Japans nun auch mit einer Vorreiterrolle in zivilisatorischer und kultureller Hinsicht weltweit zu tun haben? Das gilt natürlich nicht nur für Manga, sondern auch für die Musikszene. Ist es nicht so, dass sich hier ein anderes zivilisatorisches Modell als das westliche weltweit ausbreitet, das den Gegensatz bewusst pflegt? Ich sehe das aus wirtschaftlicher Sicht und denke, dass die Japaner die einzigen sind, welche über die nötigen ökonomischen Ressourcen verfügen, um dieses kulturelle Modell zu verbreiten. Nur mit dem gesellschaftlichen Teil der Otaku und den schönen und interessanten Bildern, die Sie uns gezeigt haben, sind keine weltweiten Industrien aufzubauen. Dahinter steckt eben doch eine enorme Finanz- und Industriemacht, die Musik und auch die dazugehörige Hardware zu verkaufen. Ich würde gern Ihre Meinung dazu hören.

Berndt: Darf ich fragen, worin Sie das Zivilisationsmodell sehen?

Publikum: Das Zivilisationsmodell? Das beginnt bei den einfachsten Dingen, wie dem Essen. Es gibt in Berlin allein 120 japanische Restaurants, in denen mit Stäbchen gegessen wird und man rohen Fisch u.ä. isst. Wie schon gesagt transportiert auch *Ranma 1/2* japanische Lebensweise. Ferner werden in der Musik Modelle tradiert, die längst Eingang in unserer Popkultur gefunden haben, wie die Gruppen oder die *Morning Musume*. Das sind, wenn man die Zivilisation weit fasst, Verhaltensweisen im zwischenmenschlichen Bereich. Diese werden durch die Manga, durch Filme, durch Musik weltweit exportiert. Das sind andere Features der Zivilisation als die, die wir haben.

Berndt: Also nicht als alternatives Gesellschaftsmodell, sondern als eine andere Variante in dem, was wir ohnehin ...

Publikum: Ja, ich sehe es nicht wettbewerbsmäßig, auch wenn es so aufgebaut wird. Es kommt eben etwas Neues auf.

Berndt: Ich möchte auf einen Gesichtspunkt eingehen, den Sie zum Schluss ansprachen: die Zwischenmenschlichkeit oder Relationalität, d.h. dass die Menschen oder Dinge nicht für sich gesetzt werden, sondern dass die Beziehung im Vordergrund steht und dass über diese Beziehung – nicht nur zwischen den Charakteren, sondern auch zwischen den Manga bzw. Anime und den jeweiligen Charakteren sowie dem Zuschauer

⁷ Mangaserie von Takahashi Rumiko, seit 1987

⁸ Heute ist ein *kotatsu* meist ein niedriger Tisch, unter den eine Wärmelampe montiert ist; auf die Tischoberfläche wird eine wattierte Decke gelegt, darüber kommt die Tischplatte. Wenn es kalt ist, setzt man sie unter diesen Tisch und legt die Decke um die Hüften. Wenn man dann noch eine dicke Jacke trägt, ist das eine sehr gemütliche und warme Angelegenheit.

⁹ Matten aus Reisstroh, auf einem Holzrahmen montiert, ca. 180 x 90 cm groß. Zimmer im japanischen Stil sind mit Tatami ausgelegt, nach denen sich auch die Größe der Räume bemisst.

oder Leser – die Dinge erst entstehen. Vielleicht trifft das auf Bedürfnisse, die mit dem gegenwärtigen spätkapitalistischen Modernisierungszug weltweit einhergehen, insbesondere bei jungen Leuten, die mit Computern, virtuellen bzw. Fantasiewelten eine viel größere Vertrautheit haben als ältere. Industriemacht jedoch ist Japan noch nicht lange. Die weltweit beliebten Anime-Fernsehserien wurden aus der Armut geboren, weil man nicht viel hatte. Doch daneben gab es auch aufwendige Produktionen. Das große Studio Tôei Dôga, bei dem Miyazaki seine Lehrjahre ab 1963 verbrachte, hat versucht, anspruchsvolle Kinozeichentrickfilme mit asiatischen Motiven für den Weltmarkt zu produzieren. Diese wurden auch in die USA verkauft, dort allerdings ohne den japanischen Abspann gezeigt. Das klassische Beispiel ist die berühmte Serie *Heidi*, von der wahrscheinlich niemand wusste, dass sie aus Japan kam. Parallel zu den Produktionen der großen Studios entstanden Fernsehserien, die mit möglichst wenig Geld produziert wurden. Die eigenen Leute wurden ausgebeutet bis zum Umfallen – Arbeitskraft als die größte Ressource, die man hatte in den 60er Jahren. Dann kam seit den 70er Jahren die Erstarkung der Wirtschaftskraft hinzu und der Ausbau des inländischen Marktes in den Bereichen Manga und Anime. Ich habe das Gefühl, dass sich eine nordamerikanische Form von Globalisierung mit einer japanischen Variante trifft, dass nicht das eine das subkulturelle Widerstandspotential darstellt und das andere die böse Dominanz, sondern dass zwei gleichermaßen problematische Formen miteinander konkurrieren. In dem Moment, in dem Leute in der europäisch-amerikanischen Welt versuchen, eine bestimmte Form von Business zu machen und neuen *content* suchen, ist es logisch, dass sie sich auch an außereuropäischen Bereichen orientieren. Mit Manga haben beispielsweise die deutschen Comicverlage erstmalig schwarze Zahlen geschrieben, davor waren Comics in Deutschland eher ein Verlustgeschäft.

Balzer: Es hat eine ganze Weile gedauert, bis etwa die japanischen Mangaverlage den Charme der Globalisierung entdeckt haben. Ich erinnere mich, dass es nach dem großen Erfolg des Filmes „Akira“ in Europa und in Deutschland Ende der achtziger oder Anfang der neunziger Jahre einige deutsche Comicverleger gab, die sich bemühten, japanische Comics auf den deutschen Markt zu bringen. Sie haben damals fast alle aufgegeben, weil es nicht möglich war, Geschäftsbeziehungen nach Japan aufzubauen, bzw. mit japanischen Comicverlegern soweit handelseinig zu werden, dass es möglich gewesen wäre, die Serien zu importieren. Der vorherrschende Eindruck war zu der Zeit, dass die japanischen Comicverleger für Auflagen, wie man sie in Deutschland mit Comics erzielen konnte, also maximal zwischen zehn- und dreißigtausend, nicht einmal das Papier für den Vertrag aus der Schublade gezogen und schon gar nicht Englisch gelernt oder sich mit deutschen Vertragsabschlussgepflogenheiten vertraut gemacht hätten. Es dauerte noch fast zehn Jahre, bis die Japaner begriffen oder es ihnen attraktiv erschien, sich auch in solchen Größenordnungen auf westlichen Märkten zu bewegen.

Berndt: Möglicherweise waren auch die Geschäfte in Ost- und Südostasien dafür der Grund. Die Verlage stellten fest, dass man im Ausland Geld machen kann. Betriebs- und volkswirtschaftliche Studien zum Manga haben übrigens in den letzten Jahren zugenommen.

Publikum: Ich habe einige Fragen zu ihrer Definition von Otaku. Sie sagen zum einen, dass Otaku ausschließlich oder zum größten Teil Rezipienten sind mit strikter Geschlechtertrennung. Außerdem meinen Sie, dass Otakus das Neue lieben und das

Alte verabscheuen. Bezüglich des ersten Punktes: Was halten Sie von der *dôjinshi*-Kultur¹⁰? Comiket¹¹ ist das Aushängeschild der Otaku-Kultur. Zweimal im Jahr treffen sich dort inzwischen knapp 500.000 Menschen, es gibt ungefähr 40.000 Aussteller und etwa 80 oder 90.000 Menschen stellen selbstgemachte Comics aus.

Berndt: D.h., Sie kritisieren, dass mein Begriff von Produktion, Kreation, Originalität anachronistisch ist. Sie haben vollkommen Recht. Ich müsste eigentlich genauer sagen, dass es eine Form von Kreativität im Otaku-Bereich gibt, die sich mit modernistischen Begriffen nicht fassen lässt. Als ich das erste Mal auf einem Comiket war und die *dôjinshi*-Produktionen sah, dachte ich, dass das alles gleich aussieht. Ich fragte mich, wieso sie nur kopieren und worin die Originalität besteht. Ich hatte nicht begriffen, dass die Originalität für sie in den feinen Variationen liegt. Um diese zu entdecken, muss man allerdings die Geschichten kennen, die von den Fans aufgegriffen werden. Otaku sind tatsächlich keine reinen Rezipienten, allerdings haben sie nicht den Anspruch, neue Geschichten zu erfinden. Sie bleiben in der fiktionalen Welt, die sich um einen bestimmten Charakter gebildet hat.

Publikum: Das ist ein sehr enge Fassung des Begriffes *dôjinshi*. Es gibt ja welche, die Eigenkreationen sind. Viele der jetzt in der Industrie tätigen Menschen rekrutieren sich aus *dôjinshi*-Kreisen.

Berndt: Die Parodiezeichnung war anfangs, um 1990, innerhalb der Otaku-Kultur nicht willkommen, sie galt als Plagiat und nicht als Selbsta Ausdruck, ihr fehlte die Originalität. Heutzutage dominiert sie.

Publikum: Ja, da geht es weniger um Inhalt, eher um das Handwerk.

Berndt: Es geht also nicht um Neuschöpfung im herkömmlichen Sinne. Und Geschlechtertrennung?

Publikum: In den *dôjinshi* werden die bekanntesten und beliebtesten Zirkel, die *dôjinshi* für Männer produzieren, von Frauen angeführt. Auch im Erogame¹²-Bereich sind viele der herausragendsten Künstler weiblich.

Berndt: Und was war der dritte Punkt?

Publikum: Der dritte Punkt war alt vs. neu. In Japan habe ich einiges über Otaku gelesen und wiederholt trat der Begriff Nostalgie (*natsukashii*) vor allem in Bezug auf *Gundam* auf, die noch immer eine der beliebtesten Serien ist, und zwar die Uraltversion von 1978.

Berndt: Im Ueno-Museum in Tôkyô läuft gerade eine große Ausstellung (*Gundam Generating Futures*), die vorher im Suntory Museum in Ôsaka gezeigt wurde. Für viele

¹⁰ Manga, Spiele, Romane etc., die die Autoren im Eigenverlag publizieren.

¹¹ Zusammenziehung aus *comic* und *market*. Sie findet jedes Jahr im August und im Dezember in Tôkyô statt und ist die größte Messe für Comics der Welt (seit 1976).

¹² Zusammenziehung aus *erotic* und *game*.

ist *Gundam* ein gemeinsamer Bezugspunkt, ebenso wie *Uchô senkan Yamato*, *Neon Genesis Evangelion* und *Sailor Moon*. In Bezug auf „alt und neu“ meinte ich das Konsumverhalten. Otakus wollen immer das Neueste besitzen, was auf den Markt kommt und sind in dieser Hinsicht Vorreiter der Informationsgesellschaft geworden.

Publikum: In Läden wie Mandarake oder in den Hinterhöfe von Akihabara werden alte Sachen verkauft.

Berndt: Das ist die Kehrseite, eine andere Form von historischem Bewusstsein. Es geht natürlich um ein Davor und Danach in einem ganz kleinen Bereich: Wo kommt welche Form der Flammengestaltung seit den 60er Jahren in den Anime vor und wer war dafür zuständig, der nicht auftaucht im Abspann mit den Einzelzeichnern? Diese Art von Historisierung verbindet sich nicht mit einem interpretierenden oder kritischen Denken. Es werden Fakten um der Fakten willen zusammengetragen.

Balzer: Können Sie vielleicht im Zusammenhang Otaku-Kultur und Subkultur aufzeigen, welche Rolle wo das Sammeln spielt oder ob es überhaupt eine Rolle spielt? Die Manga-Leser oder auch die Studenten, mit denen ich mich in Japan unterhalten habe, verstanden nicht einmal die Idee, Comics zu sammeln, wo sollte man die auch unterbringen in den kleinen Wohnungen. Professoren waren die einzigen, die sammelten und ihre Apartments mit alten *Garo*-Ausgaben füllten. Das ist ein großer Unterschied zum amerikanischen Comicfan, der wiederum von der Industrie ökonomisch abgeschöpft wird mit künstlicher Verknappung, z.B. mit limitierten Luxusausgaben. Oder man setzte darauf, dass sich manche von einem Comic vier Ausgaben kaufen, von denen drei eingeschweißt in den Keller gestellt werden und nur eins gelesen, bzw. getauscht wurde. Könnten Sie eine kurze Phänomenologie des Sammelns vorstellen?

Berndt: Das ist ein Feld für sich, von dem ich nicht viel Ahnung habe. Ich glaube, es geht primär um die Verfügbarkeit von Daten. Der Objektfetischismus steht eher im Hintergrund. Natürlich werden die Figürchen gesammelt, aber das Interesse verlagert sich zunehmend in das Internet, auf Chatrooms oder Blogs, in denen gemeinsam Charaktere entworfen und weiterentwickelt werden, als Gemeingut. Ich denke, das Interesse am Alten besteht eher darin, nachzuvollziehen, wo etwas herkommt. Wenn man das überschaut, muss man nicht die vielen Comicausgaben besitzen, was nicht ausschließt, dass viele Leute Videos und DVD u.ä. horten.

Balzer: Es wird also nicht auf Vollständigkeit gesammelt, was eher ein amerikanisches Phänomen wäre. Sie meinten, die Manga-Leser gingen mit Katalogen in die Läden. Der klassische euroatlantische Comicsammler besucht mit langen Listen die Börsen und fahndet nach Band 17 von diesem oder jenem.

Publikum: Denken Sie, dass in Deutschland die Otaku-Bewegung ebenfalls Fuß fassen könnte? Ich wohne in Berlin und würde mich zur Subkultur zählen. Deutsche mögen funktionale Sachen, wohingegen Otakus unnütze Dinge mögen. Kann so etwas wie das Phänomen der Otaku auch in Deutschland möglich sein?

Berndt: Ich denke, dass bestimmte Otaku-Elemente hier auch greifen und zumindest eine kurzfristige Zukunft haben. Je weiter die informationsgesellschaftliche Entwick-

lung voranschreitet, ohne dass die Leute zu arm werden, um sich einen Computer leisten können, so lange sie also Zugang haben und mit diesen neuen Medien umgehen können, wird das eine Form des Umgangs mit eigenem Begehren, eigenen Fantasien und Träumen sein. In der Hinsicht hat es Zukunftspotential, ob man das begrüßt oder nicht.

Publikum: Herr Pörtner, Sie meinten, statt Hochkultur versus Massenkultur spräche man gegenwärtig eher von Subkultur versus *Mainstream*. Sie, Frau Berndt, haben die Frage gestellt, was heutzutage Dominanzkultur ist. Ich bin nicht ganz überzeugt davon, dass die Dominanzkultur verschwindet, man sollte differenziert betrachten, was dominant ist. Es wurden Zahlenbeispiele angeführt: Die Exemplare des Magazins *Shōnen Jump* gingen von sechs Millionen runter auf drei Millionen. Auffällig in Japan ist, dass Comics wiederverwertet werden vor Bahnhöfen. Sie werden meist von Obdachlosen gesammelt und neu verkauft. Parallel gibt es andere Formen, wie Mangacafés, in denen nicht gekauft, sondern nur gelesen wird. Kennen Sie die Dimensionen. Könnte dieser Rückgang nicht nur durch Diversifizierung erklärt werden, sondern eventuell auch durch solche neuen Vertriebsformen, also verändertes Zirkulieren der Printmedien?

Berndt: In Bezug auf die Veränderung von Konsumtionsweisen ist anzuführen, dass es vielleicht eine neue Bescheidenheit in Japan gibt. Die Bevölkerung ist nicht mehr so konsumfreudig wie noch vor drei, vier Jahren. Tatsächlich gibt es auch für Comics mehr Antiquariate. Das verstimmt die Manga-Zeichner, da ihnen dadurch Tantiemen verloren gehen. Entscheidender ist jedoch die Abwanderung der jugendlichen Taschengelder in den Bereich der hochgerüsteten Mobiltelefone. Vielleicht gibt es keine neue Bescheidenheit, sondern, jedenfalls im Bereich der Medien, eher eine Umverteilung.

Publikum: Sie als Otaku-Forscherin, beschäftigen sich schon lange mit Manga als Phänomen und meinten, dass es keine *subculture* mehr sei. Aber gibt es nicht dennoch viele Nischen? Mich würde auch interessieren, wie Sie arbeiten.

Berndt: Möchten Sie wissen, ob ich Feldforschung betreibe?

Publikum: Ja, wie kann man die unüberschaubare Vielfalt auf dem Mangamarkt, überhaupt an kulturellen Phänomenen erfassen? Können Sie bestimmte Zeitschriften oder Orte empfehlen?

Berndt: Es gibt die Seite www.animexx.de für den deutschen Bereich und 2ch.net in Japan. Ich bin keine Otaku-Forscherin. Für mich sind Otaku ein fremder Bereich, in gewisser Weise ein exotischer Stamm. Ich komme allerdings häufig mit ihnen zusammen. Wenn man in Japan über Manga redet oder es in Seminaren versucht, trifft man sie oft. Nur sind Fans in der Regel nicht in der Lage, ihre Vorlieben zu versprachlichen. Also muss man versuchen, den Dialog zu organisieren und eine gemeinsame Sprache zu entwickeln. Unter diesem Aspekt sind Otaku für mich interessant. Im Zusammenhang mit der Themenstellung dieses Symposiums habe ich mir überlegt, wie ich Ihnen differenziertere Vorstellungen von Subkultur vermitteln könnte, Vorstellungen, die sich auf meine Erfahrungen in Japan mit jugendlichen Manga-Lesern stützen. Mein Ziel war es aufzuzeigen, dass, wenn überhaupt, Subkultur nur *innerhalb* von Manga zu finden ist. Manga selbst sind keine Subkultur. Und wenn es eine Subkultur innerhalb der Manga

und Anime gibt, dann zu allererst in Form der Otaku. Nebenbei gesagt, selbst die Otaku werden heutzutage nicht mehr als Subkultur definiert. Ich lese gern Comics und komme mit den *kyara*-zentrierten Manga nicht zurecht. Mich interessiert aber, warum sie so populär sind, auch hierzulande, und ob ich nicht auf der Höhe der Zeit bin, wenn ich sage, es gibt doch noch anderes.

Publikum: Gibt es Gay-Manga als Subkultur?

Berndt: Es gibt eine Richtung, bei der die weiblichen Fans die ursprünglich heterosexuellen Gestalten aus gewöhnlichen Mangaserien in Form schöner Jünglinge in homosexuelle Situationen bringen, was im Grunde nichts mit Homosexualität zu tun hat, sondern mit heterosexuellen Fantasien. Der Gay-Bereich selbst ist sehr klein und als Subkultur im Comibereich wahrscheinlich nicht so stark entwickelt wie in den USA. Ich kann das aber nicht genau einschätzen.

Publikum: Ich würde gern nochmal auf die ästhetische, visuelle Kultur zurückkommen. Sie haben soeben erwähnt, dass es Ausstellungen gibt, z.B. zu *Gundam*. Es gibt also eine Aufwertung der Otaku- oder Ex-Otaku-Kultur durch das, was wir einst Hochkultur nannten. Wie reagieren Otaku darauf? Ich könnte aus meinem Bereich – ich bin an einem Museum tätig – noch Künstler wie Murakami Takashi nennen, die auf dem internationalen Kunstmarkt eine enorme Wirkung entfalten. Ich weiß, dass Sie dazu auch geforscht haben. Vielleicht können Sie dazu etwas sagen.

Berndt: Die Otaku mögen Murakami nicht, der derzeit der bekannteste japanische Künstler ist und sich außerdem am teuersten verkauft. Vor zwei Jahren produzierte er „Miss Koko“, eine Figurine in einem *Meido*¹³-Outfit, das aus Elementen wie Schürzchen und Schleifchen besteht. Sie ähnelt einer Kellnerin im Minirock und hat einen großen Busen im Unterschied zu den momentan angesagten Figurinen, die, vorpubertär gehalten, keinen oder einen kleinen Busen aufweisen. Die Figurinen sind üblicherweise relativ klein, aber unter Murakamis Händen werden sie lebensgroß oder noch größer. Zudem bringt er die Figuren, die eigentlich für den privaten Gebrauch gedacht sind, in die Öffentlichkeit. Das ist den Otaku unheimlich.

Publikum: Werden solche Künstler von den Otaku wahrgenommen?

Berndt: Murakami wird wahrgenommen und Nara Yoshitomo ebenso. Häufig gibt es den Vorwurf, dass diese Künstler Elemente der Otaku-Kultur entlehnen, um Karriere zu machen. Allerdings findet man heutzutage kaum irritierendes oder kritisches Potential in der japanischen Populärkultur. Angesichts von Serien, in denen die Figuren *kyara* heißen, mag sich der Intellektuelle darüber freuen, dass die Popkultur bei Selbstreflexivität angelangt ist. Nur reflektiert es keiner der Leser; sie meinen, das sei doch ganz normal.

Publikum: Gibt es noch ein kritisches Potential für Kunst?

Berndt: Sie meinen, ob Kunst noch eine Chance hat?

¹³ Von *maid* (Dienstmädchen).

Ich denke, dass die unterschiedlichen Kontexte eine Rolle spielen. Wenn Arbeiten von Murakami oder Nara in Europa oder in den USA in einer Ausstellung gezeigt werden, finden sie eine gefestigte Infrastruktur als Kunstwelt mit ihren eigenen Selbstverständlichkeiten vor. Sie zeigen etwas Fremdes, was reflektiert wird. Welchen Status haben Bilder heute? Bilden Bilder überhaupt noch irgendwas ab? Oder sind sie frei flottierend wie die *kyara*? Es entsteht ein kritisches Moment. Auch in Japan kommt solche Reflexivität vor, doch sicherlich in viel engeren und fragileren Kunstkreisen. Manche Leute kommen erst durch die Werke von Nara Yoshitomo oder Murakami Takashi mit der Otaku-Welt oder Character-Welt in Verbindung. Ist Kunst also dafür da, uns etwas beizubringen über Welten, von denen wir nichts wissen? Sicherlich auch. Doch es bleibt ebenso zu fragen, welche kritischen Potentiale man mit Otaku-Elementen innerhalb der Kunst entfalten kann.