
BACHELORARBEIT

Herr
Marcel René Lange

**Die Einsamkeit der Anime -
Wie Deutsche japanische
Kultur rezipieren**

2023

Fakultät Medien

BACHELORARBEIT

Die Einsamkeit der Anime – Wie Deutsche japanische Kultur rezipieren

Autor/in:

Herr. Marcel René Lange

Studiengang:

Film und Fernsehen

Seminargruppe:

WS21/22

Erstprüfer:

Prof. Rika Fleck M.Sc

Zweitprüfer:

Benjamin Härtwig B.A.

Faculty of Media

BACHELOR THESIS

The Loneliness of Anime - How Germans Receive Japanese Culture

author:

Mr. Marcel René Lange

course of studies:

cinema and television

seminar group:

WS21/22

first examiner:

Prof. Rika Fleck M.Sc

second examiner:

Benjamin Härtwig B.A.

Bibliografische Angaben

Lange, Marcel René:

Die Einsamkeit der Anime - Wie Deutsche japanische Kultur rezipieren

The Loneliness of Anime - How Germans Receive Japanese Culture

57 Seiten, Hochschule Mittweida, University of Applied Sciences,
Fakultät Medien, Bachelorarbeit, 2023

Abstract

Die vorliegende Bachelorarbeit untersucht, wie Deutsche, im Vergleich zu Japanern, Einsamkeit und Isolation in Anime rezipieren. Der literaturbasierte Teil untersucht Kollektivsymbole im Anime und ordnet sie im Kontext der japanischen Gesellschaft ein. Mittels einer repräsentativen Onlineumfrage wurde in der deutschen Anime-Community ermittelt, ob und wie Einsamkeit und Isolation in Anime von Deutschen Wahrgenommen wird. Die Umfrage ergab, dass die Mehrheit der Befragten die verwendeten Kollektivsymbole dekodieren konnte. Dabei wurden etwas weniger als die Hälfte direkt durch das Sehen von Anime in ihrer Wahrnehmung ohne Vorwissen zur japanischen Gesellschaft beeinflusst.

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	II
Abkürzungsverzeichnis	III
Abbildungsverzeichnis	IV
Tabellenverzeichnis	V
1 Einleitung.....	1
2 Anime in Japan.....	5
2.1 Kulturgeschichte des Anime in Japan.....	5
2.2 Rezeption der Popkultur Anime in Japan	10
3 Kollektivsymbole Japans - Anime trifft auf gesellschaftliche Wirklichkeit	14
3.1 Die japanische Leistungsgesellschaft.....	14
3.1.1 Die Bedeutung von Schule.....	15
3.1.2 Die Bedeutung von Arbeit	20
3.2 Amae - Die Abhängigkeit von Autoritäten.....	24
3.3 Das Phänomen Hikikomori.....	27
3.4 Isekai als Ausdruck von Eskapismus.....	32
4 Einsamkeit in Anime	36
4.1 Eine Subkultur der Einsamkeit	36
4.2 Begründung zum Fallbeispiel: Neon Genesis Evangelion	38
4.2.1 Inhaltsanalyse.....	39
4.2.2 Figurenanalyse	42
4.2.3 Zusammenfassung	45
5 Umfrage zur deutschen Rezeption von Einsamkeit in Anime	46
5.1 Auswertung und Analyse.....	47
5.1.1 Teilnehmer.....	47
5.1.2 Einsamkeit und Anime	47
5.1.3 Anime und Gesellschaft	49
5.1.4 Anime und Ego	53
5.2 Zusammenfassung der Analyse	55
6 Fazit.....	57
Literaturverzeichnis	VI-XI
Anlagen.....	XII-XV
Eigenständigkeitserklärung	XVI

Abkürzungsverzeichnis

SES	Socioeconomic Status
NGE	Neon Genesis Evangelion
NEET	Not in Education, Employment or Training
BIP	Bruttoinlandsprodukt
MMORPG	Massively Multiplayer Online Role-Playing Game

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Off the 86 New Anime this Year (crunchyroll, 2022).....	11
Abbildung 2: Shiizuku Cosplay Kaname Madoka aus dem Anime Madoka Magica	13
Abbildung 3: Kawaii Mode aus einem Onlineshop	13
Abbildung 4: Ryoku, Mako und ihre Familie	19
Abbildung 5: Ryuko allein bei Makos Familie.....	19
Abbildung 6: Erschöpfter japanischer Angestellter	21
Abbildung 7: Rokurous Tokyo in Black Lagoon	22
Abbildung 8: Südchinesisches Meer in Black Lagoon.....	22
Abbildung 9: Die sozialen Bereiche sind verbunden – Saito Tamakis Modell	29
Abbildung 10: Die sozialen Bereiche sind unterbrochen – Saito Tamakis Modell	29
Abbildung 11: How Do Anime Actually Compare To Fantasy World Tropes? (crunchyroll, 2021).....	33
Abbildung 12: Konzeptzeichnung von Yoshitoshi ABe für Serial Experiments Lain	36
Abbildung 13: Yoshitoshi ABe's Illustration von Rei aus Neon Genesis Evangelion	37
Abbildung 14: Neon Genesis Evangelion Referenz; NGE (links) und Steven Universe (rechts).....	38
Abbildung 15: Häufigkeit von Einsamkeit und Isolation in Anime	47
Abbildung 16: Anime und Realitätsflucht	48
Abbildung 17: Einfluss auf die Wahrnehmung von Einsamkeit und Isolation in der japanischen Gesellschaft.....	50
Abbildung 18: Einflussfaktoren auf die Wahrnehmung	51
Abbildung 19: Einsamkeit und Isolation - Vergleich zwischen Japan und Deutschland	52
Abbildung 20: Das Gefühl der Einsamkeit unter den Befragten	53
Abbildung 21: Leistungsdruck in der Schule und Arbeit.....	54

Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: Top Six Anime Films At the Japanese Box Office in 1997 9

Tabelle 2: Kodierungsleitfaden für die Frage: Welchen Anime würdest du am stärksten mit dem Thema Einsamkeit und Isolation in Verbindung bringen?48

1 Einleitung

„Ich weiß, indem du andere auf Distanz hältst, vermeidest du es, betrogen oder verletzt zu werden, aber als Preis dafür wirst du immer daran erinnert, wie einsam du bist. Auch wenn im Grunde jeder letzten Endes allein ist [...]“¹

Nagisa Kaworu (Neon Genesis Evangelion)

Wie oft fühlen Sie sich einsam? 2019, im Jahr vor der Corona-Pandemie, beantworteten rund ein Viertel der Befragten Deutschen zwischen 18 und 39 Jahren diese Frage mit ständig bzw. häufig.² Das Thema Einsamkeit hat mit der Corona-Pandemie sicher an Relevanz gewonnen und trotzdem hat Einsamkeit keine monokausale Ursache. Die Gründe für Einsamkeit, Isolation oder Selbstmord unterscheiden sich auch kulturübergreifend. Länder wie Japan haben für eine Vielzahl, dieser Probleme eigene Wörter. In Japan kam der Begriff *Hikikomori* bereits am Ende des 20. Jhd. auf³ und wurde zu einem nationalen Phänomen, bei dem sich Menschen aller Altersschichten von der Gesellschaft isolieren. Auf den ersten Blick scheint Japan von der gesellschaftlichen Wirklichkeit der deutschen weit entfernt. Doch ist diese, uns so ferne Kultur, näher an unserer Lebenswirklichkeit, als wir denken. Unter Jugendlichen in Deutschland ist Anime das zweitbeliebteste Unterhaltungsformat im Fernsehen.⁴ Der Umsatz der Anime-Industrie weltweit betrug im Jahr 2020 1239,4 Milliarden Yen, also etwa 9,6 Milliarden Euro.⁵ Neben dem Erfolg der Kulturindustrie Anime selbst, hat Anime maßgeblich Einfluss auf die westliche Filmindustrie genommen. Ein Film wie Matrix, der seiner Zeit das Actionkino revolutionierte, wäre ohne den Einfluss des 1995 erschienenen *Ghost in the Shell* Anime, so nicht möglich gewesen. Die Wachowski-Geschwister übernahmen sogar ganze Szenen und einzelne Einstellungen aus dem Film von Mamoru Oshii und griffen philosophische und religiöse Themen in dessen Geiste auf.

¹ Anno, Hideaki: Neon Genesis Evangelion [Anime-Serie], Japan: Gainax Co., 04.10.1995-27.03.1996.

² SPLENDID RESEARCH. (4. Juni, 2019). Wie oft fühlen Sie sich einsam? (nach Alter) [Graph]. in: Statista. (abgerufen am 22.11.2022), von <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/1014929/umfrage/umfrage-in-deutschland-zur-haeufigkeit-von-einsamkeit-nach-alter/>

³ Vgl. Rubinstein, Ellen B. /Rae V. Sakakibara: Diagnosing hikikomori Social withdrawal in contemporary Japan, in: MAT Medicine Anthropology Theory, 2020, S.62.

⁴ mpfs. (November 30, 2021). Which types of television programs do you like the most? [Graph]. In Statista. Retrieved November 22, 2022, from <https://www.statista.com/statistics/455079/teens-most-popular-tv-genres-by-gender-germany/>

⁵ Vgl. The Association of Japanese Animations. (December 1, 2021). Sales revenue of the animation industry in Japan in 2020, by segment (in billion Japanese yen) [Graph]. In Statista. Retrieved November 22, 2022, from <https://www.statista.com/statistics/1093754/japan-animation-industry-revenue-by-segment/>

Was die Aufarbeitung der gesellschaftlichen Probleme bezüglich Einsamkeit und Isolation in Anime angeht, scheinen Kunst und Wirklichkeit bei anfänglicher Betrachtung dissonant. Japans Selbstmordraten gehen außerhalb der Covid-19 Jahre 2020 und 2021, konstant zurück.⁶ Bei einer Befragung zu Einsamkeit Anfang des Jahres 2022 in Japan, fühlten sich die meisten Personen im Alter zwischen 20 und 39 oft bzw. immer einsam, allerdings nur mit einem Anteil von 7,7 - 7,9%. In der Altersgruppe der 16- 19-Jährigen, welche einen nicht geringen Teil der Zielgruppe von Anime ausmachen, gaben nur etwa 3,4% an, oft oder immer einsam zu sein.⁷ Aus der Seherfahrung des Verfassers in Bezug auf Anime, hat das Thema Einsamkeit dort über die Jahre aber nicht ab-, sondern eher zugenommen. Da Anime tendenziell Jugendliche und junge Erwachsene als Zielgruppe hat, ist die Vermutung naheliegend, dass jene auch die gesellschaftliche Wirklichkeit ihrer Zielgruppe abbilden. Ein mögliches Indiz für diese Entwicklung lässt sich beim Genre der Isekai Anime finden. Isekai zeichnen sich durch ihr Sujet des Übergangs von der realen Welt in eine phantastische aus, wobei letztere in ihrem Aufbau an Videospieldwelten angelehnt sind. Durch die Protagonisten wird direkt oder indirekt der Wunsch formuliert ihre bedeutungslose Welt zu verlassen und Lebenssinn in einer neuen zu finden. Das Genre spricht das eskapistische Verlangen an, in einer neuen Welt Anerkennung und Erfolg zu erlangen. Damit gehört *Isekai* zu einem der am stärksten wachsenden Genres im Anime in den letzten Jahren. Der Streamingdienst crunchyroll veröffentlichte im Januar 2022 Statistiken über die Inhalte ihrer Plattform für das Jahr 2021. Demnach waren rund 20% der gesamten Inhalte *Isekai*-Anime und rund 33% hatten eine Fantasywelt als Handlungsort.⁸

Da Kunst auch immer Gesellschaft und gesellschaftliche Probleme reflektiert, ist sie ein gutes Mittel um die Wahrnehmung unterschiedlicher Kulturen zu vergleichen. Der Verfasser ist mit der Anime-Kultur und der japanischen Kultur im Allgemeinen sehr vertraut. Die Rezeption von Anime-Kultur findet in der deutschsprachigen wissenschaftlichen Literatur seit Anfang der 2000er statt und war bis dato rar gesät.⁹

⁶ National Police Agency (Japan). (March 15, 2022). Total number of suicides committed in Japan from 2012 to 2021 [Graph]. In Statista. Retrieved November 22, 2022, from <https://www.statista.com/statistics/622065/japan-suicide-number/>

⁷ e-Stat (Japan). (April 8, 2022). Frequency of feeling lonely in Japan as of January 2022, by age group [Graph]. In Statista. Retrieved November 22, 2022, from <https://www.statista.com/statistics/1312829/japan-frequency-feeling-lonely-by-age-group/>

⁸ Vgl. Coats, Cayla: INFOGRAPHIC: A Census Of Every 2021 crunchyroll Simulcast, in: crunchyroll, 2022, <https://www.crunchyroll.com/de/anime-feature/2022/01/10/infographic-a-census-of-every-2021-crunchyroll-simulcast> (abgerufen am 10.12.2022).

⁹ Vgl. Treese, Lea: Go East! Zum Boom japanischer Mangas und Animes in Deutschland Eine Diskursanalyse, Münster, Deutschland: Lit Verlag Berlin, 2006, S.21f

Gesellschaftliche Probleme Japans und deren Vorkommen in der Anime-Kultur werden kaum in einen kohärenten Zusammenhang gebracht und sind oft Randnotizen wissenschaftlicher Arbeiten. Das spezielle Themenfeld der vorliegenden Arbeit kann in der deutschsprachigen Literatur als Desiderat bezeichnet werden. Die Relevanz der Anime-Kultur und die Zunahme von Einsamkeit als wachsendes gesellschaftliches Problem, sind wichtige Themen einer aktuellen Kunst- und Kulturdebatte im soziologischen Kontext.

Die vorliegende Bachelorarbeit wird die Rezeption von Anime zwischen Deutschen und Japanern im Themenkomplex Einsamkeit und Isolation vergleichen. Es werden die kulturellen Eigenheiten und gesellschaftliche Phänomene der Japaner im entsprechenden Kontext aufgearbeitet und Kollektivsymbole im Anime analysiert. Das Ziel der Arbeit ist es, einerseits kulturelle Unterschiede und Gemeinsamkeiten eines weltweiten Phänomens durch Kulturrezeption zu analysieren. Andererseits den Einfluss des Mediums auf die Wahrnehmung von Einsamkeit und Isolation auf die junge deutsche Bevölkerung, mit der gesellschaftlichen Wirklichkeit der Japaner zu vergleichen. Die Arbeit wird sich im literaturbasierten Teil mit der japanischen Gesellschaft und Anime-Kultur auseinandersetzen. Im methodischen Teil wird anhand einer repräsentativen Onlineumfrage die deutsche Wahrnehmung mit der japanischen abgeglichen. Diese Methode eignet sich besonders, da sie eine relativ junge Zielgruppe ansprechen soll, da die Anime-Subkultur sehr frequent im Internet vertreten ist. Zum anderen sollen auch explizit junge Menschen angesprochen werden, welche mit den Themenbereichen Einsamkeit und Isolation Berührungspunkte haben. Menschen, welche sich von der Gesellschaft isolieren, können bei Forschungsmethoden, die eine physische Anwesenheit erfordern, leicht aus der Statistik fallen. Zudem kann trotz des sehr speziellen Themas eine breite Masse angesprochen werden. Entsprechende Kontrollfragen sollen trotz der Quantität sicherstellen, dass die Ergebnisse wissenschaftlich verwertbar bleiben.

Die Erklärung der folgenden Begriffe ist wichtig, um dem Leser Grundlagen zum Verständnis der vorliegenden Arbeit zu liefern. Der Begriff *hikikomori* stammt aus dem Japanischen und bedeutet übersetzt so viel wie: „gesellschaftlicher Rückzug“.¹⁰ Der Begriff ist relativ modern und betrifft vor allem junge Erwachsene und ältere Menschen. Das Wort beschreibt den radikalen Rückzug aus dem gesellschaftlichen Leben. Die sozialen Kontakte werden auf das notwendigste reduziert und finden oft nur mit den Eltern statt, da die Betroffenen meist noch im Elternhaus leben. Dieser Umstand ist mit großer Scham verbunden, welche oft in der Überzeugung begründet liegt, kein produk-

¹⁰ Vgl. Rubinstein, Ellen B. /Rae V. Sakakibara: Diagnosing hikikomori Social withdrawal in contemporary Japan, in: MAT Medicine Anthropology Theory, 2020, S.58.

tiver Teil der Gesellschaft mehr sein zu können. In Übersetzungen des Originaltons von Anime aus dem Japanischen wird meist ersatzweise der Begriff NEET verwendet, welcher sich allerdings inhaltlich mit dem Begriff *hikikomori* nicht vergleichen lässt. Bei diesem Akronym ist vor allem eine Beschäftigungslosigkeit unter Jugendlichen gemeint.¹¹ Auch wenn der Begriff in Japan mittlerweile ebenfalls verbreitet ist, unterscheidet er sich doch von der westlichen Bedeutung.

Die Bachelorarbeit ist wie folgt aufgebaut: Das zweite Kapitel klärt über die Kulturgeschichte Japans im Bereich Anime auf und auch wie diese Kultur allgemein in Japan rezipiert wird. Hier soll die geschichtliche Entwicklung und gesellschaftliche Wahrnehmung untersucht werden, welche voneinander beeinflusst wurden und werden. Das dritte Kapitel dringt in den Kern der Kulturanalyse vor und setzt sich mit den Kollektivsymbolen japanischer Anime auseinander. Zuvorderst wird die japanische Leistungsgesellschaft im Kontext von Schule und Arbeit betrachtet. Beide Bereiche haben in der japanischen Gesellschaft einen hohen Stellenwert und auch großen Einfluss auf die mentale Gesundheit der Bevölkerung. Sie sind kontinuierlich Thema in den meisten Anime und werden auch dort als gesellschaftliche Problemfelder behandelt. Ein weiteres relevantes Problem bildet *amae*, eine Definition von Takeo Doi, welche sich nie im Westen etabliert hat und die Abhängigkeit von Autoritäten, so wie Überbehütung, meist durch die Eltern beschreibt und einer der Hauptgründe für das Phänomen Hikikomori ist. Die vorrangegangenen Themen unter Kapitel drei bilden die Brücke zum Hikikomori-Phänomen, welches das Kernproblem von Isolation in der japanischen Gesellschaft darstellt. Es ist direkt oder indirekt Thema vieler Anime, insbesondere dem *Isekai*. Mit dessen Analyse auch Kapitel drei abgeschlossen wird, um als Konklusion am Ende einer langen Kette gesellschaftlicher Probleme zu stehen. Schlussendlich wird mit Kapitel vier der literaturbasierte Teil abgeschlossen. Hier wird die Häufigkeit der Themenbereiche Einsamkeit und Isolation im Anime untersucht und mit der Analyse eines Fallbeispiels in Form des Anime „Neon Genesis Evangelion“ abgeschlossen. Im letzten Kapitel steht die Auswertung der Onlineumfrage zur Wahrnehmung der Deutschen zum Thema Einsamkeit und Isolation im Anime.

¹¹ Vgl. Schels, Brigitte: NEET und sozial benachteiligte junge Menschen im Übergang in das Erwerbsleben: Konzepte, Befunde, Diskussionen, in: SpringerLink, 2016, https://link.springer.com/referenceworkentry/10.1007/978-3-658-05676-6_14-1 (abgerufen am 10.12.2022).

2 Anime in Japan

2.1 Kulturgeschichte des Anime in Japan

Zu der Frage was Anime eigentlich ist, gibt es viele unterschiedliche Erklärungen, welche von einfachen Begriffsdefinitionen bis hin zu kulturellen Evolutionsschritten reichen. So simpel die Definition von Clements und McCarthy: „Anime refers to animation from Japan“¹² auch sein mag, gibt sie Aufschluss darüber, dass die kulturellen Wurzeln des Anime in Japan liegen.¹³ Eine eindeutiger Erklärung über die historische Entwicklung des Anime in Japan, welche wohl auch der tradierten Vorstellung des Mediums entspricht, bietet Tsugata Nobuyuki. Der Historiker teilt Anime in drei wesentliche Entwicklungsphasen ein, welche an fünf verschiedenen Anime geknüpft sind:

1. **Phase:** Astro Boy und dessen Einfluss (1963)
2. **Phase:** Space Battleship Yamato, Nausicaä aus dem Tal der Winde und deren Einfluss (1974 und 1984);
3. **Phase:** Neon Genesis Evangelion, Prinzessin Mononoke und deren Einfluss (1995 und 1997).¹⁴

Bei rein technischer Betrachtung ist *Astro Boy* nicht der erste Anime aus Japan. Die kommerzielle Produktion von Anime-Filmen begann in den 1920er Jahren. Bei der Einführung des Fernsehens in Japan 1958 liefen noch keine japanischen Animationsserien. Wenn wir also von der ersten in Japan produzierten Animationsserie sprechen, dann ist dies *Astro Boy*. Demnach sind Nobuyukis Phasen nicht nur als historische Entwicklungsschritte zu verstehen, welche den größten Einfluss auf die Entwicklung des Mediums hatten, sondern als Meilensteine, durch die sich Japan heute als eine der einflussreichsten Popkulturen etabliert hat. Noboyukis herausgestellte Entwicklungsphasen des Anime sollen hier als Grundlage für die Herleitung der Kulturgeschichte von Anime dienen.

Astro Boy von Osamu Tezuka, sicherte durch seinen Erfolg in den 1960er Jahren und auch danach die finanzielle Rentabilität des Anime in Japan. *Astro Boy* hatte demnach

¹² McCarthy, Hellen /Jonathan Clements 2003, zitiert nach Jonathan Clements: *Anime A History*, London, Großbritannien: Bloomsbury Publishing Plc, 2013, S.1.

¹³ Vgl. Jonathan Clements, 2013, S.1

¹⁴ Vgl. ebd.

weniger einen artistischen, als mehr einen kommerziellen Einfluss. Die Branche erlebte einen Anstieg an neuen Animationsstudios und das traditionsreiche Animationsstudio Tōei Animations stellte sein Geschäftsmodell um.¹⁵ Eine Umstellung auf ein auftragsbasiertes System, welches in der Anime-Branche bis heute existiert. Doch hatte Astro Boy neben dem finanziellen Einfluss auch einen gesellschaftlichen. Hatte Japan, als Folge der Meiji-Restauration, im 19. Jhd. durch die Öffnung zum Westen in nur einem Jahrzehnt einen bedeutenden Teil westlicher technologischer Entwicklung aufgeholt, hatte der zweite Weltkrieg mit der Atombombe die Japaner schmerzlich an ihre technische Unterlegenheit erinnert. Astro Boy wurde als kleiner Roboter und Helfer der Menschen zu einer positiven Leitfigur für technologischen Fortschritt und in den 80er Jahren zum Maskottchen der japanischen Robotik.¹⁶ Auch wenn die Technologiebelesenheit der Japaner nicht allein auf Astro Boy zurückzuführen ist, kann zumindest angenommen werden, dass viele Anime der 1970er, 1980er und 1990er Jahre unter dem Einfluss des von Astro Boy verursachten positiven Aufschwungs stehen. Viele dieser Anime, wie der sehr populäre *Mobile Suit Gundam* (1979) und *Brave Exkaiser* (1990), in denen riesige Roboter für das Heil der Menschheit streiten, sind Ausdruck dieser tiefen Verbundenheit zwischen Japanern und der Technologie.

Mit der zweiten Phase erlebt der technologische Optimismus und die positive Entwicklung einer technologiegestützten Zukunft, die Astro Boy verkörperte, eine Wende im Anime. Sowohl *Space Battleship Yamato* (1974), als auch *Nausicaä* (1984) aus dem Tal der Winde, bieten pessimistische Zukunftsvisionen einer von Menschen durch Technologie zerstörten Welt. Auch boten beide Anime eine deutlich tiefergehende und sogar philosophische Auseinandersetzung mit ernstesten Themen. Diese Herangehensweise war im Anime-Narrativ neu und sollte wegweisend für zukünftige Produktionen werden. Durch seinen finanziellen Erfolg ermöglichte Nausicaä es Hayao Miyazaki sein heute weltberühmtes Studio Ghibli zu gründen. *Space Battleship Yamato* von Yoshinobu Nishizaki wiederum war verantwortlich für den Anime-Boom in den 70er Jahren, auch in Amerika. Dies war wohl auch sehr dem Genre Science-Fiction geschuldet, das dank *Star Wars* (1977) boomte.¹⁷ Während Japan sich, wie auch Deutschland, in den 60er Jahren angesichts eines verlorenen Weltkrieges und dessen Folgen lieber der positiven Zukunft zuwenden wollte, änderten die 70er Jahre diese Haltung. In *Space Battleship Yamato* ist die Erde durch eine Alienrasse radioaktiv verseucht und die

¹⁵ Vgl. Jonathan Clements, 2013 S.117

¹⁶ Vgl. Guyer, Andrea: Astro Boy – ein japanischer Traum, in: SRF, 2020, <https://www.srf.ch/wissen/technik/astro-boy-ein-japanischer-traum> (abgerufen am 03.01.2023).

¹⁷ Vgl. Jonathan Clements: *Anime A History*, London, Großbritannien: Bloomsbury Publishing Plc, 2013, S.180.

Menschheit muss sich in den Weltraum flüchten. Die Motivation der Aliens ist die Schaffung von neuem Lebensraum für ihre Art, was sie mit der Vernichtung der Menschheit in Kauf nehmen, da sie diese als minderwertig ansehen. Um die Erde vor der Zerstörung zu retten, birgt die Menschheit das historische Schlachtschiff Yamato, ein echtes und zugleich das größte Schlachtschiff Japans im zweiten Weltkrieg. Die Bergung findet an der Stelle statt, an der es 1945 tatsächlich sank. Sie bauen dieses zu einem Raumschiff um und rüsten es mit einer Waffe aus, die eine ganze Flotte vernichten kann. Die Parallelen und die Auseinandersetzung mit den Ereignissen des zweiten Weltkriegs sind evident.

Auch Hayao Miyazaki widmete sich mit *Nausicaä* einer postapokalyptischen Zukunftsvision. Als einer der bekanntesten Kritiker und ideologischen Gegner von Osamu Tezuka ist es nicht verwunderlich, dass Miyazakis *Nausicaä* und Tezukas *Astro Boy* divergenter nicht sein könnten.¹⁸ Die Menschheit hat durch einen großen Krieg, welchen sie mit riesigen Kampfrobootern führte, den Großteil der Erde mit dem „Meer der Fäulnis“ überdeckt, einem giftigen Wald aus Pilzen, welcher sich stetig ausdehnt und den verbleibenden Rest der Menschheit bedroht. Miyazaki nutzt hier den in seinen Werken oft wiederkehrenden Konflikt „Mensch gegen Natur. Nicht nur ist hier der Roboter, der sinnbildlich für den technologischen Fortschritt steht, kein Retter der Menschen, sondern ihr Vernichter. Die Natur ist in Form von Insekten, die *Ohmu* genannt werden, ein Feind der Menschen, da diese ihre Existenz bedrohen. Das namensgebende Mädchen *Nausicaä* fungiert erzählerisch als Bindeglied zwischen den Menschen und der Natur. *Nausicaä* kann in der finalen Konfrontation durch ihr Opfer die Menschen davon überzeugen, die *Ohmu* nicht länger als ihre Feinde zu betrachten. Auch kann mit ihrer Hilfe indirekt die Erweckung eines alten Kampfrobooters verhindert werden.

Dies beiden Geschichten können als erzählerische Zeitenwende im japanischen Anime-Narrativ verstanden werden, da zum ersten Mal eine Auseinandersetzung mit den Ereignissen des zweiten Weltkriegs und die Rolle der japanischen Gesellschaft während dieser Zeit, sowie der leidvollen Erfahrungen zweier Atombombenabwürfe stattfindet. An Japans Interesse an technologischem Fortschritt hat sich nichts geändert und auch *Astro Boys* Einfluss wirkt in die Gegenwart. Japans größtes Exportgut bleiben Maschinen, Fahrzeuge und elektronische Erzeugnisse und gut 3,3% des BIP gehen in die wissenschaftliche Forschung.¹⁹ Doch die Faszination für Technologie und

¹⁸ Vgl. Jonathan Clements, 2013 S.117

¹⁹ Vgl. Statistisches Bundesamt (Destatis): Japan Statistisches Länderprofil, in: wissen.nutzen., 2022, <https://www.destatis.de/DE/Themen/Laender->

die schrecklichen Folgen dieser für Mensch und Natur, existieren nun in einem ambivalenten Verhältnis in unzähligen Anime fort. Technologie tritt gleichsam als Retter und Vernichter auf, was in der dritten Phase der Anime-Entwicklung kumuliert.

Der Einfluss der Anime der dritten und letzten Phase wirkt kulturell und gesellschaftlich bis in die Gegenwart. Nachdem Neon Genesis Evangelion von Hideaki Anno 1995 erstmals im japanischen Fernsehen ausgestrahlt wurde, avancierte es innerhalb kürzester Zeit zu einem *shakai genshō*, einem sozialen Phänomen.²⁰ Bis heute werden Ableger der Serie produziert. Erst 2021 erschien mit Evangelion 3.0+1.01 – Thrice upon a Time, der vierte und letzte Ableger der Rebuild of Evangelion Spin-off Filmreihe.²¹ Die Evangelion Animeserie ist, wie auch schon Space Battleship Yamato und Nausicaä aus dem Tal der Winde, in einer postapokalyptischen Welt angesiedelt. Diese Welt hat durch eine Klimakatastrophe nicht nur die Hälfte der Weltbevölkerung verloren, sondern wird auch von mächtigen Wesen, den sogenannten *Engeln*, existenziell bedroht. Im Geiste von Yoshinobus und Miazakis Technologiepessimismus, ist die Klimakatastrophe Folge einer Explosion am Südpol, welche durch ein wissenschaftliches Experiment ausgelöst wurde. NGE entstand unter der Leitung von Hideaki Anno beim Studio Gainax. Der Einfluss von Miazaki auf Annos Arbeit war wesentlich direkter, als ähnliche Einflüsse auf andere Serienschöpfer. Anno arbeitete vor seiner Stelle als Studiodirektor bei Gainax, als Animator an Nausicaä, wo er vor allem für die Animation des riesigen Kampfroboters zuständig war.²² Außerdem hat Anno nach Aussagen von Toshio Suzuki, einem Mitbegründer von Studio Ghibli, Ambitionen eine Live-Action-Adaption von Nausicaä zu realisieren, welche bisher nur an der Weigerung Miazakis scheiterte.²³ Neben dem postapokalyptischen Szenario stehen auch bei NGE ernste psychologische und existenzielle Themen im Vordergrund. Anno zeigt die diversen Gründe und psychischen Auswirkungen von Einsamkeit, welche jeder seiner wichtigsten Charaktere portraitiert. Die entscheidende Abweichung zu NGEs Vorgängern ist das erwähnte ambivalente Verhältnis zu Technologie. Um die Bedrohung der Men-

Regionen/Internationales/Laenderprofile/japan.pdf?__blob=publicationFile (abgerufen am 04.01.2023), S. 10 ff.

²⁰ Vgl. Condry, Ian: The Soul of Anime Collaborative Creativity and Japan's Media Success Story, London, Großbritannien: Duke University Press, 2013, S.132.

²¹ Vgl. IMDb: Shin Evangelion Gekijōban, in: IMDb, 2021, <https://www.imdb.com/title/tt2458948/> (abgerufen am 04.01.2023).

²² Vgl. Lamarre, Thomas: The Anime Machine A Media Theory of Animation, Minneapolis, 2009, <https://film7000.files.wordpress.com/2014/10/thomaslamarre-2009-theanimemachine.pdf> (abgerufen am 05.01.2023), S. 147.

²³ Vgl. Baseel, Casey: Evangelion creator Hideaki Anno wants to make a live-action Nausicaä of the Valley of the Wind, in: SoraNews24, 2021, <https://soranews24.com/2021/04/27/evangelion-creator-hideaki-anno-wants-to-make-a-live-action-nausicaa-of-the-valley-of-the-wind/> (abgerufen am 05.01.2023).

schen durch die Engel abzuwenden, bauen die Menschen riesige Roboter, die sogenannten EVAs. Sie dienen den Menschen nicht dazu, wie etwa in Nausicaä, untereinander Krieg zu führen, sondern sind, in den Worten des Anime, die letzte Hoffnung der Menschheit.

Mit Prinzessin Mononoke auf der anderen Seite setzt Miazaki mit seinem neuen Studio Ghibli, wie auch schon in Nausicaä, auf den Konflikt Mensch gegen Natur. Auch wenn Prinzessin Mononoke keine so klare Ambivalenz in Bezug auf Technologie aufweist wie NGE, war der Einfluss von Prinzessin Mononoke auf andere Weise bedeutsam.

TABLE 9.2: TOP SIX ANIME FILMS AT THE JAPANESE BOX OFFICE IN 1997

FILM	REVENUE (BILLION YEN)
<i>Princess Mononoke</i>	10.7
<i>Doraemon: Nobita's Clockwork City Adventure</i>	2.0
<i>The End of Evangelion</i>	1.5
<i>Evangelion: Death and Rebirth</i>	1.1
<i>Hermes: Winds of Love</i>	0.7
<i>Boy Detective Conan: The Time-Bombed Skyscraper</i>	0.6

Source: Funamoto (1998: 162)

Tabelle 1 Top Six Anime Films At the Japanese Box Office in 1997²⁴

Wie in *Tabelle 1* zu sehen, war Prinzessin Mononoke am japanischen Box Office fünf Mal erfolgreicher als letztmalig erfolgreichste Anime. Im Jahr 1997 waren neben Mononoke noch sechs weitere Anime unter den Top zehn der am Box Office erfolgreichsten Filme in diesem Jahr.²⁵ International wurde durch Mononoke nicht nur Ghiblis Bekanntheit deutlich größer, sondern auch dessen Einfluss bei der Lizenzierung ihrer Filme im Ausland. Wurde Nausicaä in Amerika noch mit erheblichen Schnitten zur japanischen Fassung veröffentlicht, etablierte Mononoke einen neuen Standard. Mit der berühmten Geste, mit der Toshio Suzuki dem Produzenten Harvey Weinstein ein Schwert mit der Aufschrift „No more Cuts“ überreichte, legte das japanische Studio

²⁴ Vgl. Jonathan Clements: *Anime A History*, London, Großbritannien: Bloomsbury Publishing Plc, 2013, S.187.

²⁵ Vgl. ebd.

jetzt die Regeln bei der Lokalisierung fest.²⁶ Eine Regel, die Schnitte für Lokalisierungen untersagte, war seither Bestandteil jedes Ghibli-Vertrags.²⁷

Die Veränderungen der Anime-Industrie, sowohl gesellschaftlich, als auch wirtschaftlichen, wirken von Astro Boy, Nausicaä, und Neon Genesis Evangelion bis in die Gegenwart und weiten ihren kulturellen und gesellschaftlichen Einfluss auch international aus. Die Wahrnehmung des Mediums hat sich seither auch in Japan sehr verändert. Durch Anime öffnete sich Japan kulturell der Welt, mehr als es sich die Japaner mit Beginn der Meiji-Restauration jemals hätten vorstellen können.

2.2 Rezeption der Popkultur Anime in Japan

Um seinen Einfluss auf die Gesellschaft und den Stellenwert, den Anime in der japanischen Kultur hat, zu verstehen, ist es unumgänglich sich mit dessen wirtschaftlichen Einfluss auseinanderzusetzen. In der Gegenwart angekommen, ist das Medium Anime ein durchkommerzialisertes Marketingwerkzeug geworden. Wie schon die erste Animeserie basierte auch Astro Boy auf einem Manga. Für einen Großteil der Animeserien trifft das auch heute noch zu. Eine Statistik zu den Inhalten von crunchyroll für das Jahr 2021 zeigt, dass 47% der dort veröffentlichten Anime einen Manga als Vorlage haben (Vgl. Abb. 1). Obwohl der Internationale Anime-Markt deutlich größer ist als der Manga-Markt, übersteigt der japanische Anteil am Manga-Markt den des Anime-Marktes.²⁸ Viele Anime werden daher meist als Werbematerial für den Manga verwendet, um dessen Verkäufe zu steigern. Diese Praxis hat sich, mit Light Novels, Mobile Games und sogar dem Merchandise selbst, vom Printmarkt auf den digitalen Sektor ausgeweitet (Vgl. Abb. 1). Die hohe Nachfrage und gleichzeitig hohen Produktionskosten sorgen für eine Marketingkette aus Musik, Merchandise, Videospielen und vielem mehr. Eine einzige Episode hat 2010 im Schnitt umgerechnet 145,214 USD gekostet. Die Studios und dessen Animatoren sind am stärksten von Einsparungen bei der Produktion betroffen. Animatoren werden pro Frame bezahlt, wobei ein Frame mit umgerechnet unter 3 USD vergütet wird. Dieser Betrag hat sich seit 30 Jahren kaum

²⁶ McCarthy, Hellen /Jonathan Clements 2003, zitiert nach Jonathan Clements: Anime A History, London, Großbritannien: Bloomsbury Publishing Plc, 2013, S.180.

²⁷ Vgl. ebd.

²⁸ Vgl. GVR: Anime Market Size, Share & Trends Analysis Report By Anime Type (T.V., Movie, Video, Internet Distribution, Merchandising, Music), By Region (MEA, Japan), And Segment Forecasts, 2022 - 2030, in: Markte Analysis Report, 2018, <https://www.grandviewresearch.com/industry-analysis/anime-market> (abgerufen am 06.01.2023).

verändert²⁹ und hat in der Konsequenz zu unmenschlichen Arbeitsbedingungen, schlechter Bezahlung und Outsourcing geführt. Dies ist nur eine der Schnittstellen zwischen der harten japanischen Arbeitswelt und den durch sie erschaffenen bunten Fantasywelten voller eskapistischer Ideen.

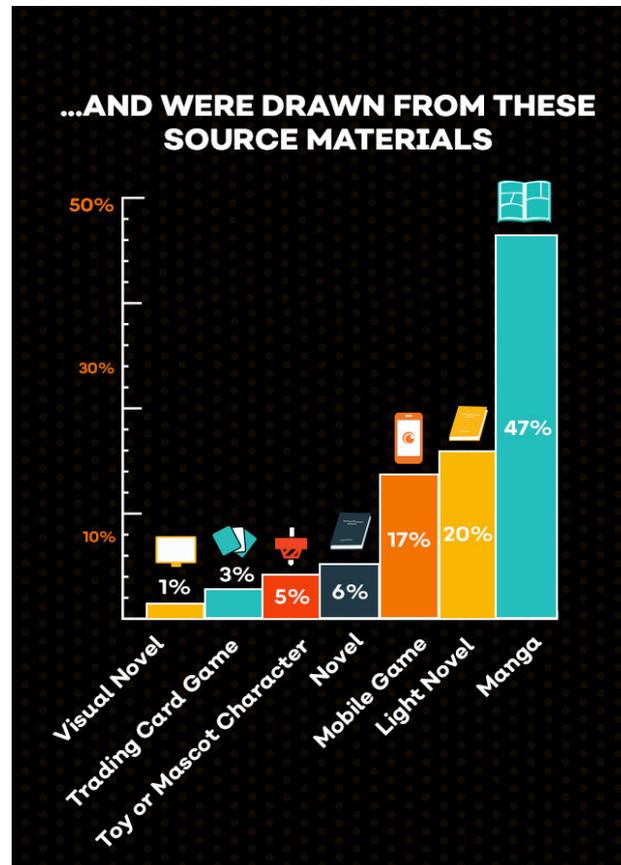


Abbildung 1 Off the 86 New Anime this Year (crunchyroll, 2022)³⁰

Dieser Kontrast hat im Zusammenwirken mit der Marketingwelt der Anime-Industrie eine Subkultur befeuert, deren Einfluss auch in die westliche Kultur übergreift. Einen direkten Bezug zur Anime-Welt hat das auch in Europa und den USA weit verbreitete CosPlay, was die japanische Abkürzung für Costume Play ist. Japanische Fans stellen

²⁹ Vgl. Balistrieri, Emily: How Much Does One Episode of Anime Cost To Make?

The 2010 breakdown according to Media Development Research Institute Inc., plus the challenge of low wages for artists, 2011, <https://www.crunchyroll.com/de/anime-news/2011/10/30-1/how-much-does-one-episode-of-anime-cost-to-make>, In: crunchyroll (abgerufen am 06.01.2023).

³⁰ Coats, Cayla: INFOGRAPHIC: A Census Of Every 2021 crunchyroll Simulcast, in: crunchyroll, 2022, <https://www.crunchyroll.com/de/anime-feature/2022/01/10/infographic-a-census-of-every-2021-crunchyroll-simulcast> (abgerufen am 10.12.2022).

mit teils selbstgemachten Kostümen Figuren aus Anime, Manga oder überschneidenden Content-Welten dar. Aus diesem Trend hat sich unter seiner Zielgruppe auch ein eigener Markt gebildet, mit Wettbewerben und Kostümverkäufen.³¹ Vom gesellschaftlichen Standpunkt aus betrachtet bietet Cosplay japanischen Jugendlichen auch die Möglichkeit aus ihrem durchstrukturierten Alltag auszubrechen und neue Erfahrungen zu sammeln. Durch die Wirtschaftskrise in Japan verbrachten japanische Jugendliche mehr Zeit in der Schule oder erlebten Schwierigkeiten am Arbeitsmarkt. Die Weltwirtschaftskrise 2008 hat diese negativen Veränderungen noch verstärkt.³² Die begrenzten Freiräume innerhalb der japanischen Gesellschaft wecken in Jugendlichen und Erwachsenen gleichsam das Bedürfnis, die damit einhergehenden negativen Auswirkungen zu kompensieren. Ein weiterer Trend, welcher Ausdruck dieses Bedürfnisses ist, heißt *kawaii*, was niedlich bedeutet.³³ Es ist, zusammengefasst, eine „regressive Rückwendung zum Kind-Sein“³⁴ und die Reminiszenz an ein unbeschwertes und sorgenfreieres Leben. *Kawaii* drückt sich unter anderem darin aus, dass junge Mädchen und auch erwachsene Frauen kindlich und niedlich auftreten, indem sie etwa Kinderaccessoires oder kindliche Kleidung tragen.³⁵ Direkte Überschneidung zwischen Anime-Cosplay und dem *Kawaii*-Trend sind evident.

Im Anime-Genre des *mahō shōjo* (magisches Mädchen) beispielsweise, gibt es im Zusammenhang mit der Cosplay-Szene (Vgl. Abb. 2) sichtbare Überschneidungen mit *kawaii* (Vgl. Abb.3). Darüber hinaus findet eine zunehmende Sexualisierung kindlichen Aussehens und Verhaltens durch japanische Männer statt.³⁶ Anime als Medium Jugendlicher und junger Erwachsener greift diese Trends auf und sexualisiert kindliche Charaktere oder gibt erwachsenen Charakteren kindliche Eigenschaften. Anime wie *Madoka Magika*, *Nichijou: My Ordinary Life* oder *Himouto! Umaru-chan*, bedienen sich dem *chibi*-Zeichenstil, was klein bedeutet. Die Charaktere sind oft sehr klein und haben kindliche Gesichtszüge.

³¹ Vgl. Treese, Lea: *Go East! Zum Boom japanischer Mangas und Animes in Deutschland Eine Diskursanalyse*, Münster, Deutschland: Lit Verlag Berlin, 2006, S.53-54.

³² Vgl. Truong, Alexis H. /Stéphanie Gaudet: *Costume Play and Young Adults' Socio-Economic Insertion Pathways in Japan*, in: SpringerLink, 2020, <https://link.springer.com/article/10.1007/s41978-020-00054-3> (abgerufen am 06.01.2023).

³³ Vgl. Treese, Lea: *Go East! Zum Boom japanischer Mangas und Animes in Deutschland Eine Diskursanalyse*, Münster, Deutschland: Lit Verlag Berlin, 2006, S.51.

³⁴ Ebd.

³⁵ Vgl. ebd. S.52.

³⁶ Vgl. Treese, Lea: *Go East! Zum Boom japanischer Mangas und Animes in Deutschland Eine Diskursanalyse*, Münster, Deutschland: Lit Verlag Berlin, 2006, S.53.



Abbildung 2 Shiizuku Cosplay Kaname Madoka aus dem Anime Madoka Magica³⁷



Abbildung 3 Kawaii Mode aus einem Online-shop³⁸

Auch wenn die Manga-Kultur gegenüber der Anime-Kultur in Japan noch größeren Einfluss hat, sind beide Medien untrennbar Teil derselben Subkultur und liegen derselben kulturellen Ideenwelt zugrunde. Durch fehlende persönliche Freiheiten bieten sich jugendlichen, wie auch erwachsenen Japanern selten Gelegenheiten aus ihrem stark durchstrukturierten Alltag auszubrechen. Anime und die mit ihm einhergehende Subkultur hat Japanern die Möglichkeit gegeben, neue Erfahrungen zu machen und aus ihrem Alltag auszubrechen. Gleichzeitig fand die durch die 80er Jahre geprägte Sexualisierung von Kindlichkeit in Form von Schuluniformen³⁹ Einzug in die so freie Anime-Popkultur. Da Kultur immer auch Gesellschaft widerspiegelt, ist zu konstatieren, dass sich im Manga und Anime der Wunsch der japanischen Gesellschaft nach Freiheit, Sorglosigkeit und Geborgenheit deutlich widerspiegelt.

³⁷ Shiizuku: Madoka Kaname cosplay #39, in: deviantart, 2013, <https://www.deviantart.com/shiizuku/art/Madoka-Kaname-cosplay-39-354816562> (abgerufen am 06.01.2023).

³⁸ Kawaii Babe: Surprise Me Pastel Goth Set, in: Kawaii Babe, o.D., <https://kawaiibabe.com/collections/pastel-goth/products/surprise-me-pastel-goth-set> (abgerufen am 06.01.2023).

³⁹ Vgl. Treese, Lea: Go East! Zum Boom japanischer Mangas und Animes in Deutschland Eine Diskursanalyse, Münster, Deutschland: Lit Verlag Berlin, 2006, S.52.

3 Kollektivsymbole Japans - Anime trifft auf gesellschaftliche Wirklichkeit

3.1 Die japanische Leistungsgesellschaft

„The Japanese meritocracy ideology states that any educational inequality resulting from children’s SES can be overcome through their individual effort at studying hard.“⁴⁰

Die eigene sozioökonomische Stellung durch Leistungen und Anstrengungen zu überwinden, ist ein wichtiger Faktor in Japans Leistungsgesellschaft und der daraus resultierenden sozialen Probleme. Japan ist nach aktuellen Angaben das Land mit dem drittgrößten BIP weltweit.⁴¹ Trotz allem lebt in Japan jedes sechste Kind in Armut. Da fast alle japanischen Schüler auch zu Nachtschulen gehen, sich diese aber nicht jede Familie leisten kann, sind die Kinder auf freiwillige Hilfsangebote angewiesen⁴². Die Eltern dieser Kinder arbeiten nach japanischer Arbeitsethik auch über ihre regulären Arbeitszeiten hinaus. Doch betrifft Überarbeitung nicht nur arme Familien, sondern ist ein gesamtgesellschaftliches Problem. *Karoshi* ist das japanische Wort für Tod durch Arbeit. Diese Tode resultieren aus Folgen der Erschöpfung wie bsw. Herzinfarkte oder durch Selbstmorde, die im Zusammenhang mit Überarbeitung stehen. Durch den hohen Leistungsdruck wird der Grundstein dieser Probleme schon in der Schulzeit gelegt. Da Anime vor allem Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene als Zielgruppe haben, sind Handlungsort und Konflikte meist im Umfeld der Schule. Die Konflikte handeln von Ausgrenzung, Leistungsdruck, Selbstmord und dem unbändigen Bestreben ein produktiver Teil der Gesellschaft zu sein. Trotz aller Kritik liegt die Lösung der Konflikte meist im konservativen Leitbild der Leistungsgesellschaft Japan begründet. Die Protagonisten sind meist Außenseiter mit wenig Freunden und Selbstvertrauen. Nicht selten sind diese auch gesellschaftlich benachteiligt, aber über alle Maße talentiert in einer bestimmten Sache. Ihre benachteiligte Position mit Hilfe ihrer Freunde, durch harte Arbeit

⁴⁰ Nakanishi, Hiroki: Myth of Japanese Meritocracy: Monographic Research Using Panel Data on Academic Achievement, in: 応用社会学研究, 2019, <https://rikkyo.repo.nii.ac.jp/> (abgerufen am 08.01.2023)

⁴¹ IMF. (11. Oktober, 2022). Ranking der 20 Länder mit dem größten Bruttoinlandsprodukt (BIP) im Jahr 2021 (in Milliarden US-Dollar) [Graph]. In Statista. Zugriff am 08. Januar 2023, von <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/157841/umfrage/ranking-der-20-laender-mit-dem-groessten-bruttoinlandsprodukt/>

⁴² Vgl. Erdmann, Kathrin: Prekäre Kindheit in einer Leistungsgesellschaft, in: Deutschlandfunk Kultur, 22.12.2015, <https://www.deutschlandfunkkultur.de/japan-prekaere-kindheit-in-einer-leistungsgesellschaft-100.html> (abgerufen am 08.01.2023)

und Selbstvertrauen zu überwinden, bildet die Blaupause für die Lösung ihrer prekären Situation. Doch ist das ultimative Ziel des benachteiligten Anime-Protagonisten nicht einfach nur die Überwindung seiner Benachteiligung. Es ist sein Ziel, der Allerbeste in dem zu sein was er tut. Schon im deutschen Opening der Pokémon Serien von 1997 heißt es: „Ich will der Allerbeste sein Wie keiner vor mir war.“⁴³

Die wohl meist rezitierten Kollektivsymbole in Bezug auf Japan sind wohl Selbstmord und dessen Glorifizierung, hoher Leistungsdruck und die uns so ambivalent zu den Stereotypen erscheinende Anime-Kultur. Die folgenden Unterkapitel zur Bedeutung von Schule und Arbeit, sollen einen Überblick über die gesellschaftliche Realität geben um diese anschließend mit den verwendeten Symbolen in Anime zu vergleichen. Bei der Analyse zur Bedeutung von Einsamkeit spielt das Hikikomori-Phänomen eine zentrale Rolle. Hikikomori ist das Ergebnis sozialer und soziökonomischer Strukturen und den damit einhergehenden gesellschaftlichen und individuellen Problemen. In diesem Zusammenhang ist es unerlässlich die Bedeutung prägender sozialer Räume wie Schule und Arbeit, sowie auch das im kollektiven Bewusstsein der japanischen Gesellschaft verankerte Bedürfnis nach Geborgenheit und Autorität zu verstehen.

3.1.1 Die Bedeutung von Schule

Schule ist für junge Japaner sowohl in Hinsicht auf ihre berufliche Zukunft, als auch in ihrem Alltag und der Freizeitgestaltung ein lebensbestimmender Faktor. Lernen ist das Fundament, um die Erwartungshaltung, die die japanische Gesellschaft vorgibt zu erfüllen. Schlechte Leistungen sind, so die Erwartungshaltung, (wie in 3.1 erläutert) nur auf einen Mangel an Willen und Initiative zurückzuführen, nicht auf sozioökonomische Umstände. In Japan findet der Unterricht von 08:30 bis 15:00 Uhr statt. Abseits der Unterrichtszeiten existieren verschieden Clubaktivitäten und anschließende Paukschulen, welche die meisten Schüler besuchen.⁴⁴ Viele Schüler sind durch diese Aktivitäten bis zum Schließen der Paukschulen um 22 Uhr beschäftigt und gehen oft erst gegen Mitternacht zu Bett.⁴⁵ Viele der Kinder und Jugendlichen stehen schon um 5 Uhr morgens auf⁴⁶, manchmal auch bedingt durch lange Schulwege. Das Leben eines Schülers

⁴³ Knoté, Andy /Alexander Wesselsky: Pokémon-Thema (Komm schnapp sie dir), 2000, <https://genius.com/Pokemon-pokemon-thema-komm-schnapp-sie-dir-lyrics> (abgerufen am 10.01.2023)

⁴⁴ Vgl. Schlote, Christine: Das japanische Bildungssystem, Deutschland, Hamburg: Persen Verlag, 2013, S.3.

⁴⁵ Vgl. Kinderweltreise: Alltag & Kinder Japan, in: Kinderweltreise, <https://www.kinderweltreise.de/kontinente/asien/japan/alltag-kinder/schule/> (abgerufen am 11.01.2023).

⁴⁶ Vgl. ebd.

in Japan wird demnach maßgeblich durch die Schule bestimmt. Die Qualität der Schule, die Mitschüler, Lehrer und alle schulischen Aktivitäten haben jeweils großen Einfluss auf das Wohlbefinden und die Entwicklung des Schülers. An japanischen Schulen herrscht in der Regel eine strenge Kleiderordnung und Schuluniformen sind Pflicht. Schulinterne Entscheidungen werden am Allgemeinwohl ausgerichtet und nicht an individuelle Bedürfnisse angepasst. Gemeinschaftsaktivitäten wie die Vorbereitung von Essen durch die Schüler oder Clubaktivitäten dienen zur Förderung des Gruppenzusammenhalts.⁴⁷ Der Reinigungsdienst, welcher unter den Schülern organisiert ist, ist, wie auch der Moralunterricht Teil des Schulalltags.⁴⁸ Autoritäten sind in Japan wichtige Figuren und gerade das Verhältnis zwischen Lehrer und Schüler ist ein sehr bedeutendes. Die Anrede *sensei* richtet sich vor allem an Lehrer, wird in seiner Wortbedeutung aber für viele Autoritäten und auch Menschen verwendet, die älter sind als man selbst. Das Verhältnis zwischen Lehrer und Schüler kann eine bedeutendere Rolle einnehmen als das zwischen Vater und Sohn. Im Japanischen wird dieses Verhältnis *oyabun-kobun* genannt.⁴⁹

Durch die traditionellen Begriffe *oyabun* und *kobun* wird das bedeutungsvolle Verhältnis "zwischen zwei Individuen von höherem und niederem Status" zum Ausdruck gebracht. In dieser Beziehung bezeichnet *oyabun* "die Person mit dem Status [bun] eines Elternteils (*oya*) und *kobun* die mit dem Status eines Kindes (*ko*)." (Leibenstein, 1987, S.65ff und S.93ff) Dabei sorgt die Person mit "höherem Status" - wie einst die Eltern - für den Schutz und für das Wohlergehen der Person mit "niederem Status" und erhält von dieser im Gegenzug - wie von einem Kind - Vertrauen und Loyalität (*chu*). Je wohlwollender und großzügiger dabei ein *oyabun* ist, desto loyaler ist sein *kobun*. (Ebd., S.65)⁵⁰

Dieses starke Abhängigkeitsverhältnis kann sich auf die Entwicklung des Schülers sowohl sehr positiv, als auch negativ auswirken. Die Folgen dieses Abhängigkeitsverhältnisses und deren Definition wird im Kapitel 3.2 dieser Arbeit näher erläutert. Zuletzt sei noch *ijime* (Schikane), im Schulalltag zu erwähnen. Im Kern beschreibt *ijime* Mobbing an japanischen Schulen, wobei, anders als in der westlichen Definition des Begriffs, bei *ijime* die physische und psychische Gewalt, stets vom Kollektiv ausgeht. Die Stärkung der Gemeinschaft innerhalb einer Schule oder Klasse, schafft so Machtstrukturen, die

⁴⁷ Vgl. Pike, Roberta E.: Japanese Education Selective Bibliography of Psychosocial Aspects, USA, Fremont: Jain Publishing Company, 2007, S.171.

⁴⁸ Vgl. Schlote, Christine: Das japanische Bildungssystem, Deutschland, Hamburg: Persen Verlag, 2013, S.3.

⁴⁹ Vgl. Eymann, Jörg: Die "Lehrer-Schüler"-Beziehung in der japanischen Gesellschaft, ihre Wurzeln, ihre Bedeutung für die christlichen Gemeinden Japans und ihre biblisch begründete Neugestaltung, Deutschland, Korntal: Columbia Biblical Seminary and Graduate School of Missions, 1996, S.8 f.

⁵⁰ Ebd. S.7.

es einer ganzen Gruppe ermöglichen Gewalt auf Einzelpersonen auszuüben.⁵¹ Zudem wiegt ein Ausschluss aus dem Kollektiv, vor allem in der japanischen Sozialstruktur, verehrender als Schikane durch Einzelpersonen. Schulverweigerung und auch Selbstmord sind ebenfalls mit *ijime* in Verbindung zu bringen.⁵² Da japanische Schüler oft kein soziales Umfeld außerhalb der Schule haben, können die schulischen Probleme nur mit den Eltern besprochen werden, doch ist die Angst die Eltern zu enttäuschen oft zu groß und die Probleme werden verschwiegen.⁵³

Schule ist als Setting ein wichtiger Bestandteil vieler Anime und das auch genreübergreifend. Genre, die sich fast ausschließlich im Schulsetting bewegen, sind Slice-of-Life, Romance und Komödien, sowie deren Sub-Genere. Repräsentative Vertreter mit Schulsetting sind bsw. *Assassination Classroom*, *Kill la Kill*, *My Hero Academia*, *WataMote*, *Die Melancholie der Haruhi Suzumiya* oder *Angel Beats*. Im Vergleich zum schweren Alltag der japanischen Schüler vermitteln viel Anime im Schulsetting oft das Bild, die Schüler hätten viel Freizeit. Leistungsdruck findet häufig off camera statt, indem in Nebensätzen über anstehende Prüfungen oder anstrengendes Lernen gesprochen wird. Der Fokus liegt mehrheitlich auf Clubaktivitäten, zwischenmenschlichen Beziehungen oder Abenteuern außerhalb der Schule. Wie bereits festgestellt, ist das Bedürfnis nach Ablenkung und Eskapismus in der japanischen Bevölkerung sowohl bei Jugendlichen, als auch Erwachsenen sehr ausgeprägt. Die häufig unkritische Auseinandersetzung kann, neben einem fehlenden Problembewusstsein, vor allem mit dem Wunsch Alltagsproblemen entfliehen zu wollen erklärt werden. Trotz dessen existieren genug gute Beispiele einer kritischen Auseinandersetzung unter der Verwendung direkter oder indirekter Symbole. Der Anime *Kill la Kill* übt indirekt Kritik am autoritären japanischen Schulsystem, insbesondere an der Kleiderordnung und dem Zusammenhang von Leistung und gesellschaftlichem Status.

Die Protagonistin Ryūko Matoi, ist dem Bild einer *sukeban* der 80er Jahre TV-Serie *Sukeban Deka* nachempfunden. *Sukeban* sind die weiblichen Anführer einer Mädchengang und Teil einer Subkultur der 60er bis 80er Jahre, die sich bewusst der vor-

⁵¹ Vgl. Liebetaut, Julia Teresa: *Ijime an Japans Schulen - Das Problem der Schikane und die Darstellung in seriellen Fernsehformaten* Liebetaut, Deutschland, Merseburg: Hochschule Merseburg, 2018, S.6f

⁵² Vgl. ebd. S.1.

⁵³ Vgl. Lill, Felix: *Leere Schulbänke In Japan nehmen sich immer mehr Jugendliche das Leben. Wie erklärt sich dieser traurige Trend – und was lässt sich dagegen tun?*, in: fluter, 2019, <https://www.fluter.de/suizid-von-jugendlichen-in-japan> (abgerufen am 12.01.2023).

herrschenden Kleiderordnung an Schulen widersetzte.⁵⁴ Sie trugen lange Röcke, veränderten ihre Schuluniformen auf unterschiedlich Weise und färbten sich die Haare. Ryūko tritt als Rebellin auf, die sich einer autoritären Schule widersetzt um den Mörder ihres Vaters zu finden. Doch wird nicht nur die Schule und deren Präsidentin ihr Gegner, sondern auch die Kleidung selbst. Diese tritt in Form einer außerirdischen Lebensform auf, welche die Absicht hat die Menschheit zu unterwerfen und zu assimilieren. An der Schule selbst herrscht ein hierarchisches System. Je mehr der einzelne Schüler zum Wohl der Schule beiträgt, desto höher sein Rang in der Hierarchie. Dieser Rang hat auch auf den Reichtum und das Ansehen der eigenen Familie Einfluss. Außerdem erhalten die Schüler ihrem Status entsprechende Schuluniformen, welche ihnen, abhängig vom Rang, übermenschliche Kräfte verleihen. Diese Ränge werden durch die Anzahl von Sternen symbolisiert. Die Schüler ohne Stern leben mit ihren Familien in den Slums der angegliederten Stadt und besitzen auch keine Kräfte. Diese Schüler werden diskriminiert und benachteiligt. Trotz ihrer prekären Situation werden sie mehr gefordert als die privilegierten Schüler und erhalten bei Misserfolg drakonische Strafen bis hin zum Schulverweis. Die Symbole, welche sich daraus lesen lassen, betreffen vorrangig das Prinzip der Leistungsgesellschaft in Japan. Die Schulbildung ist ein maßgeblicher Faktor für Erfolg und an diesem wird man durch die Gesellschaft bemessen. Die Methoden, mit denen die unterprivilegierten Schüler im Anime behandelt werden, sind bewusst unfair gestaltet. Sie können die Anforderungen, die an sie gestellt werden, unter diesen Umständen unmöglich erfüllen. Nur wer sich zum Wohl der Allgemeinheit der etablierten Ordnung fügt, wird belohnt. Ryuko als Protagonistin wurde von ihrem Vater eine besondere Uniform vermacht, welche die Stärke der anderen Uniformen bei Weitem übertrifft. Nur so ist es ihr im Verlauf der Serie möglich, sich über die etablierte Ordnung hinwegzusetzen.

„Nichtsnutz“, Folge sieben von Kill la Kill, demonstriert die Auswirkungen dieses Systems sehr deutlich. Da Schüler als Vorsitzende von Clubs an bessere Uniformen gelangen können, ersinnt Ryuko mit ihrer Freundin Mako (eine Schülerin ohne Stern) einen Plan. Sie gründen einen Prügelclub, um die anderen Clubs zu bekämpfen und in der Hierarchie aufzusteigen. Ryuko kämpft und ihre Freundin Mako wird Vorsitzende des Clubs. Durch Ryukos Erfolge steigt Mako schnell im System der Schule auf. Auch ihre Familie wird dadurch immer wohlhabender. Doch Mako und ihre Familie entfremden sich immer mehr von Ryuko, da ihnen ihr Lebenswandel zu Kopf steigt (*Vgl. Abbildung 4 und 5*).

⁵⁴ Vgl. Healy, Claire Marie: Remembering Japan's badass 70s schoolgirl gangs, in: DAZED, 2015, <https://www.dazeddigital.com/fashion/article/28261/1/remembering-japans-badass-70s-schoolgirl-gangs> (abgerufen am 12.01.2023).



Abbildung 4 Ryoku, Mako und ihre Familie⁵⁵



Abbildung 5 Ryuko allein bei Makos Familie⁵⁶

Um ihre Freundin zurückzugewinnen will Ryuko nicht mehr kämpfen und den Club auflösen. Mako stellt sich gegen ihre Freundin, um ihren Status zu erhalten und es kommt zum Kampf. Mako setzt dabei ihre neue Zwei-Sterne-Uniform ein. Durch Ryukos Weigerung ihre Freundin zu bekämpfen, kann sie Mako letztendlich doch zu Vernunft bringen. Die Familie dankt Ryuko, und Mako legt ihre neue Uniform ab.

Ryukos Weigerung um gesellschaftlichen Status zu kämpfen und die bewusste Rückwendung zum Prekariat, sorgen für eine charakterliche Weiterentwicklung aller betroffenen Figuren. Gesellschaftliche Erwartungen werden nicht erfüllt und somit die Bedürfnisse über die Allgemeinheit gestellt. Die neu erarbeitete Sterne-Uniform wird von Mako mitsamt allen verbundenen Privilegien abgelegt.

In der Rezeption und unter Beachtung der verwendeten Symbole, lassen sich folgende Schlussfolgerungen ziehen: Kleidung ist, wie auch schon in Kapitel 2.2 erwähnt, mit CosPlay und dem kawaii Trend direkt mit der Anime-Subkultur verbunden. Sie ist, wie auch in Kill la Kill, Ausdruck von Individualität und persönlicher Freiheit. Die Uniformierung an japanischen Schulen bietet in der Theorie einen Schutz gegen Diskriminierung, ist aber auch Sinnbild einer autoritären Pädagogik. Des Weiteren übt Kill la Kill über das Sujet der Kleidung auch Kritik am Leistungsprinzip. Die Kräfteunterschiede zwischen den Schülern und deren Uniformen sind so groß, dass keine Form der individuellen Anstrengungen diese überwinden könnte. Folglich ist es unmöglich ohne einen privilegierten Status vergleichbare Leistungen zu erbringen. Die einzige Ausnahme von diesem Prinzip bildet die Protagonistin Ryuko, welche allerdings ihre Kraft zur Umwertung des ungleichen Leistungsprinzips verwendet. Auch Mobbing und Diskriminierung findet in Kill la Kill Beachtung. Die unterprivilegierten Schüler werden sowohl durch die

⁵⁵ Imaishi, Hiroyuki: Kill la Kill [Anime-Serie], Japan: Trigger, 04.10.2013-04.02.2015.

⁵⁶ Ebd.

Schule selbst, als auch durch die privilegierten Schüler schikaniert, da das Machtgefälle zwischen den Gruppen mit unterschiedlichen Uniformen immens ist. Die Ausbildung eines Macht- und Überlegenheitsgefühls innerhalb einer Gruppe, welche durch den schulisch geförderten Gruppenzusammenhalt gefestigt wird, begünstigt, wie bereits festgestellt, Ijime. Somit übt Killa la Kill an vielen Problemfeldern japanischer Schulen über das Symbol von Kleidung und Leistung Kritik.

3.1.2 Die Bedeutung von Arbeit

Im Arbeitsalltag von Japanern setzen sich viele Probleme, welche auch schon in der Schulzeit Bestand hatten, fort. Während die Überarbeitung der Kinder und Jugendlichen durch Clubaktivitäten und Paukschulen bereits in der Schule alarmierende Ausmaße annimmt, ist die Arbeitsethik im Berufsalltag noch frappierender. Wie zu Beginn in Kapitel 3.1 erwähnt, hat das japanische Vokabular mit karōshi erneut einen eigenen Begriff für ein gesellschaftliches Problem. Die ersten Statistiken zu diesem Phänomen wurden 2016 von Regierungsseite über eine Untersuchung ermittelt und veröffentlicht. Demnach nahmen sich infolge von Überarbeitung im vorherigen Jahr 93 Menschen das Leben. Polizeiliche Daten lassen allerdings vermuten, dass 2159 Menschen infolge von Problemen am Arbeitsplatz Selbstmord begingen.⁵⁷ Selbstmord ist allerdings nicht die einzige Folge von karōshi, sondern auch gesundheitliche Probleme wie Herzinfarkte, Gehirnblutungen und Schlaganfälle.⁵⁸ Es gibt keine offizielle Verpflichtung der Arbeitnehmer länger zu arbeiten. Die langen Arbeitszeiten resultieren, abhängig von der Branche, meist aus gesellschaftlichem Druck. Dieselbe Erwartungshaltung der Leistungsgesellschaft aus Kapitel 3.1.1 setzt sich auch im Arbeitsalltag fort. In der Branche der Animatoren z.B, kommt der Druck zusätzlich auch von auftragsbasierter Bezahlung, welche sich nach der Anzahl der gezeichneten Panels richtet. Auch wiegt in Japan die Angst den Arbeitsplatz zu verlieren schwer. Infolge eines Verlusts besteht die Möglichkeit, dass sich Freunde und Familienmitglieder aus Scham abwenden, sodass der Verlust des Arbeitsplatzes nicht nur zu einem finanziellen, sondern auch einem zwischenmenschlichen Problem wird. Für viele Arbeitnehmer bedeutet dies, die Umstände am Arbeitsplatz zu akzeptieren oder das Risiko einzugehen am gesellschaftlichen Rand zu vereinsamen.

⁵⁷ Vgl. Handelsblatt: Tokio veröffentlicht Zahlen zum Tod durch Überarbeitung, in: Handelsblatt, 2016, <https://www.handelsblatt.com/politik/international/japan-tokio-veroeffentlich-zahlen-zum-tod-durch-ueberarbeitung/14656394.html> (abgerufen am 13.01.2023).

⁵⁸ Vgl. Neidhart, Christoph: Überarbeitung in Japan Schuften bis zum Tod, in: Süddeutsche Zeitung, 2010, <https://www.sueddeutsche.de/karriere/ueberarbeitung-in-japan-schuften-bis-zum-tod-1.148349> (abgerufen am 14.01.2023).

Neben langen Arbeitszeiten besteht in vielen Firmen die unausgesprochene Verpflichtung nach der Arbeit mit seinen Kollegen „ein Glas trinken“ zu gehen. Wobei diese Einladungen meist in exzessive Trinkgelage ausarten. Diese Einladungen werden von Vorgesetzten an ihre Angestellten ausgesprochen und dienen der Festigung des Gruppenzusammenhalts.



Abbildung 6 Erschöpfter japanischer Angestellter⁵⁹

Da in Japan ein lebenslanges Angestelltenverhältnis lange die Norm war, musste ein Raum gefunden werden seine Kollegen kennen zu lernen. Am eigenen Arbeitsplatz sind private Gespräche unter Kollegen nicht gern gesehen.⁶⁰ Diese zusätzliche Verpflichtung und die enorme Arbeitsbelastung resultieren oft auch darin, dass japanische Angestellte mitten in der Stadt vor Erschöpfung einschlafen (Vgl. Abbildung 6).

Entsprechend seiner jungen Zielgruppe sind die Protagonisten von Anime häufig junge Menschen, die die Schule oder Universität besuchen. Seltener stehen Erwachsene im Fokus der Handlung. In den meisten Fällen treten Erwachsene in Anime in der archetypischen Rolle des Mentors oder Antagonisten auf. Isekai Anime schaffen es beide Lebensabschnitte zu verbinden. Sie lassen ihre erwachsenen Protagonisten in einer

⁵⁹ Jaszczuk, Pawel: Erschreckende Bilder zeigen, wie brutal die Arbeitskultur in Japan ist, in: Business Insider, 2019, <https://www.businessinsider.de/panorama/erschreckende-bilder-zeigen-wie-brutal-die-japanische-arbeitskultur-ist-2019-4/> (abgerufen am 14.01.2023).

⁶⁰ Vgl. Sakamoto, Kay: Why Drinking With Coworkers Is So Important In Japanese Work Culture To work in Japan means to drink in Japan., in: GaijinPot Blog, 2015, <https://blog.gaijinpot.com/japanese-drinking-culture/> (abgerufen am 14.01.2023).

fremden Welt in einem meist jungen oder sogar kindlichen Körper wieder auferstehen. Im Anime *Saga of Tanya the Evil* (2017), wird ein erwachsener Mann nicht nur in einem jungen Körper wiedergeboren, sondern sogar mit einem anderen Geschlecht. Da Isekai aber ein eigener Abschnitt dieser Arbeit ist, wird dieses Sub-Genre in Kapitel 3.4 näher erläutert, auch wenn deren Protagonisten zumindest ideell meist Erwachsene sind.

Für eine Analyse der japanischen Arbeitsethik bietet sich *Black Lagoon* (2006) an. Der Protagonist Rokuro Okajima ist ein Angestellter in Tokijo. Er wird von seinen Vorgesetzten mit der Übergabe von sensiblen Daten in der Karibik betraut. Auf seinem Weg zum Übergabeort wird er von Piraten als Geisel genommen. Da die Reputation der Firma allerdings von jenen Daten abhängt, erklären sie Rokuro offiziell für tot. Dieser schließt sich, beschämt vom Verhalten seiner Firma, den Piraten an, die ihn entführt haben.

Vor allem die ersten beiden Folgen *The Black Lagoon* und *Mangrove Heaven* sind in ihrer Kritik an der japanischen Arbeitswelt sehr direkt, da sie zur Verdeutlichung von Rokuros Motivation dienen, sich den Piraten anzuschließen. Gleich zum Beginn der ersten Folge beschreibt Rokuro seinen tristen Alltag und die Schikane durch Fortgesetzte. Visuell wird sehr schnell ein starker Kontrast zwischen Rokuros Leben in Tokyo und der Karibik, in der er sich gerade befindet, aufgebaut.

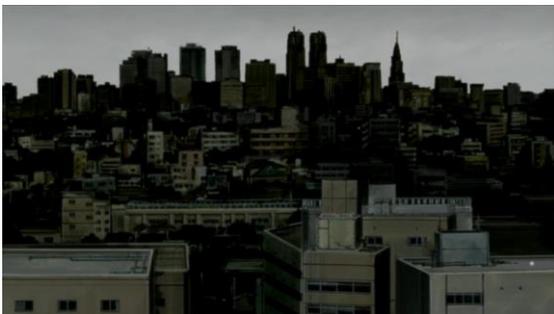


Abbildung 7 Rokurous Tokyo in *Black Lagoon*⁶¹



Abbildung 8 Südchinesisches Meer in *Black Lagoon*⁶²

Als Rokuro einen inneren Monolog über das Leben in Tokyo hält, sehen wir ein graues, verschneites Tokyo. Die darauffolgende Einstellung zeigt das farbenfrohe und belebte Südchinesische Meer (Vgl. *Abbildung 7 und 8*). Dieser Kontrast bringt die

⁶¹ Katabuchi, Sunao: *Black Lagoon* [Anime-Serie], Japan: Madhouse, 09.04.2006-25.06.2006.

⁶² Ebd.

Sehnsucht Rokurous zum Ausdruck, der eigenen Lebenswirklichkeit entfliehen zu wollen. Dieser romantisierten Darstellung, schließt sich unmittelbar der Überfall der Piraten an. Diese bringen nicht nur die von Rokuro transportierte CD mit den Firmendaten in ihren Besitz, sondern entführen ihn auch noch mit vorgehaltener Waffe. Die Piraten wollen einen Geiselaustausch mit Rokurous Firma arrangieren und die Daten ihrem Auftraggeber, der russischen Mafia, überbringen. Obwohl entführt und knapp dem Tod entronnen, macht sich Rokuro vorrangig Gedanken um einen möglichen negativen Eintrag in seiner Personalakte. In diesem Verhalten zeigt sich deutlich, dass Arbeit im japanischen Verständnis einen existenziellen Stellenwert einnimmt. Rokurous Firma, Asahi Industrial, ersinnt im Vorstand einen Plan die Disk zurückzubekommen, bevor sie die russische Mafia erreicht. Rokurous direkter Vorgesetzter Kageyama, in dessen Figur sich die Verrohung durch die harte Arbeitswelt in Japan zeigt, wird mit der Wiederbeschaffung betraut. Als die Wiederbeschaffung durch Söldner im ersten Anlauf fehlschlägt, setzen sich die Piraten für Geiselerhandlungen mit Kageyama in Verbindung. Rokuro erfährt von seinem Vorgesetzten, dass die Disk Baupläne für Atomwaffen enthält. Da diese Informationen das Ende für Asahi bedeuten würden, soll Rokuro zusammen mit der Disc zum Wohl der Firma und aller Angestellten vernichtet werden. Er würde dann postum zum Abteilungsleiter befördert und seine Familie würde eine Abfindung erhalten. Hier wird im Kontext der japanischen Arbeitswelt das Gemeinwohl über das Individuum gestellt. Außerdem wird Rokuro in Aussicht gestellt, trotz seines Versagens sein Gesicht vor seiner Familie und der Firma zu wahren. Trotz allem weigert sich Rokuro sich seinem Schicksal zu fügen und in der zweiten Folge schaffen es die Piraten mit seiner Hilfe die Söldner auszuschalten. Dabei wird deutlich, dass er bei der tödlichen Gefahr, in der er schwebte, Freude empfand. Diese empfundene Freude verstärkt den Eindruck, dass Rokurous Wunsch sein Leben in Tokyo hinter sich zu lassen zumindest unbewusst in ihm gewachsen ist. Kageyama seinerseits hat die ganze Nacht im Büro verbracht und betrachtet den Sonnenaufgang über Tokyo. Er äußert die Absicht, selbst zum Südchinesischen Meer aufzubrechen und verbalisiert in sehr ambivalenten Worten sein Empfinden zu dieser Reise. Einerseits äußert er die Ansicht, dass jemand, der sich das Meer bei Tagesanbruch ansieht, eindeutig zu viel Zeit hat. Auf der anderen Seite spricht er davon, angewidert von der Trostlosigkeit der Stadt zu sein. Er bezeichnet das Meer des Pazifiks als *Meer des Himmels*, als wäre es ein Teil der christlichen Vorstellung des Himmels. In Kageyama zeigt sich die Zerrissenheit zwischen gesellschaftlicher Erwartungshaltung und individuellen Bedürfnissen. Als die Piraten mit Rokuro bei der russischen Mafia eintreffen, hat Kageyama schon um die Übergabe der Disc verhandelt und sie wird ihm übergeben. Von seinem Vorgesetzten wird Rokuro angeboten zur Firma zurückzukehren. Dieser lehnt das Angebot ab. Es folgen kurze Einstellungen von Rokurous neuer „Arbeit“ als Pirat. Anschließend, als Kontrast dazu, ist zu sehen wie Kageyama zu seiner Familie nach Hause kommt. Das Verhältnis von ihm zu seiner Familie wirkt distanziert und kühl. Als seine kleine Tochter

ihn nach der Farbe des Meeres im Pazifik fragt, entgegnet er nur, dass er keine Zeit hatte sich das Meer anzusehen.

Mit Rokuro und Kagejama treffen zwei Repräsentanten der japanischen Leitungsgesellschaft aufeinander. Beide bringen zum Ausdruck keine persönliche Erfüllung in dem zu finden was sie tun. Kagejama selbst hat akzeptiert, dass Angestellte und Vorgesetzte von ihm erwarten sich den Anforderungen der Gemeinschaft zu fügen. Wie bereits festgestellt, ist dies auch die Haltung, die von der japanischen Gesellschaft erwartet wird. Aus diesem Grund spricht er gleichsam verächtlich und romantisierend von der Vorstellung sich Zeit für persönliche Bedürfnisse zu nehmen. Er ist bereit die Entscheidung zu treffen einen Mitarbeiter sterben zu lassen, um die Interessen der Firma und deren Angestellten zu schützen. Persönliche Empfindungen werden der Zweckmäßigkeit einer Sache, dem Allgemeinwohl, untergeordnet. Selbst die Familie nimmt in seiner Wahrnehmung eine schon fast zweckmäßige Position ein. Vor dem Beginn seiner Reise schien Rokuro sein Schicksal akzeptiert zu haben. Wäre er nicht in die Hände der Piraten gefallen, hätte es womöglich keinen Ausweg aus seiner Unzufriedenheit im Unternehmen gegeben. Kagejama bietet Rokuro einen Ausblick auf seinen möglichen zukünftigen Lebensweg, mit dessen Konsequenzen er im Laufe seiner Reise konfrontiert wird. In Rokuro drückt sich der Wunsch vieler Japaner aus, aus vordefinierten Lebensentwürfen auszubrechen.

Die ersten zwei Episoden von Black Lagoon nutzen direkte Bezüge zum Arbeitsalltag in Japan und bedienen sich Symbolen wie Schikane, Leistungsdruck und Kollektivismus. Die Kritik an diesem System dient dem Protagonisten als Motivation, dem Ruf zum Abenteuer zu folgen. Bei der Abwägung zwischen Unterordnung einer Leistungsgesellschaft und Lebensgefahr wird vom Protagonisten die Lebensgefahr gewählt. Diese Entscheidung ist eine direkte Kritik am japanischen System. Das gegenwärtige Leben wird nicht als lebenswert erachtet und die Möglichkeit auf ein selbstbestimmtes Leben, wenngleich es Todesgefahr birgt, ist das Risiko wert.

3.2 Amae – Die Abhängigkeit von Autoritäten

Amae ist ein Begriff in der Psychologie, welcher vom japanischen Psychoanalytiker Takeo Doi entwickelt wurde. Er wird oft in vereinfachter Form als Abhängigkeit übersetzt und zusammengefasst. Allerdings ist die Bedeutung des Begriffs deutlich vielschichtiger. Eine Erklärung liefert Doi über die Herleitung der Begriffe *amaeru* und *amai*. Amaeru beschreibt nicht nur die Abhängigkeit von der Liebe eines anderen, son-

dern auch das hingeben und frönen dieser Liebe.⁶³ Amai auf der anderen Seite bedeutet süß. Die Konnotation des Wortes umschreibt vor allem die Beziehung des Kindes zur Mutter, aber auch die von Frau zu Mann, oder Untergebenem zu Vorgesetztem innerhalb tradierter japanischer Vorstellungen. In diesem Abhängigkeitsverhältnis wird beispielsweise dem Kind Nachsicht garantiert und dessen Wünsche akzeptiert. Unter dem Schutz der Mutter erhält das Kind Freiraum.⁶⁴ „Amae, das ist die Freiheit des Geborgenen.“⁶⁵ Im Gegensatz zur westlichen, wird in der japanischen Erziehung Autonomieentwicklung nicht angestrebt.⁶⁶

Aus dem Wesen dieser Erziehung lassen sich zwei wesentliche Elemente in der Popkultur herleiten: einerseits die Rückbesinnung auf das Kindliche in Form von Geborgenheit und Niedlichkeit, die sich im Kawaii-Trend ausdrücken, andererseits, dem entgegenstehend, das Bedürfnis aus diesen Strukturen auszubrechen, porträtiert durch Anime-Protagonisten, die sich bewusst für Autonomie und eine freie Persönlichkeitsentwicklung entscheiden (siehe Kill la Kill und Black Lagoon in Kapitel 3.1.1 und 3.1.2). Um aber einen direkteren Bezug zu amae, Erziehung und Individualismus herzustellen bietet sich die Protagonistin des Anime *Lycoris Recoil* (2022) Chisato Nishikigi an.

Die Welt in *Lycoris Recoil* gleicht einer Utopie, in der Verbrechen und Terror in Japan verschwunden zu sein scheinen. Obwohl immer noch kriminelle Strukturen existieren, sorgt eine Geheimorganisation mit dem Einsatz sogenannter Lycoris für den Eindruck, Verbrechen und Terror seien gänzlich besiegt. Ein Werbetext der Organisation über Tokyo, welcher im Anime zitiert wird, gibt guten Aufschluss über die ihr zugrundeliegende Ideologie.

Das friedliche, sichere und saubere Tokyo. Japaner wollen immer der sozialen Norm entsprechen. Freundlich und sanftmütig. Der Rechtsstaat Japan. Die Hauptstadt Tokyo ist der sicherste Ort auf Erden. Bedrohungen für die Gesellschaft können nicht toleriert werden. Genauso wenig wie die Existenz vergangener Vorfälle. Immer, immer, immer, muss Tokyo sauber bleiben. Gefahren gibt es hier keine. Der Frieden ist eine Frage des

⁶³ Vgl. Doi, Takeo: *Amae Freiheit in Geborgenheit Zur Struktur japanischer Psyche*, Frankfurt am Main, Deutschland: Suhrkamp, 1982, S.11

⁶⁴ Vgl. Doi, Takeo: *Amae Freiheit in Geborgenheit Zur Struktur japanischer Psyche*, Frankfurt am Main, Deutschland: Suhrkamp, 1982, S.11

⁶⁵Vgl. ebd. S.12

⁶⁶ Vgl. Lexikon der Psychologie: Amai, in: Spektrum.de, 2000, <https://www.spektrum.de/lexikon/psychologie/amae/730> (abgerufen am 17.01.2023).

Charakters jedes einzelnen Japaners. Ein wohltuender Gedanke, sich dessen bewusst zu sein. Dafür zu sorgen, dass es so bleibt, ist die Aufgabe der Lycoris.⁶⁷

Dieser Werbetext propagiert einerseits den Japan zugrundeliegenden Kollektivismus; die optimalen Attribute des gesellschaftlichen Kollektivs, wie Freundlichkeit und Sanftmut und die Bedrohung, welche vom von der Norm abweichendem Verhalten ausgeht. Die Lycoris selbst sind junge Mädchen die als Waisen von der Organisation, DA genannt, aufgenommen und zu Killern ausgebildet werden. Diese töten jeden, der versucht die Sicherheit zu gefährden. Für die Lycoris wird die DA als ihre Familie angesehen und ein Dienst in der Zentrale als große Ehre. Die Lycoris Takina Inoue widersetzt sich bei einem Einsatz den Befehlen ihrer Vorgesetzten und wird daraufhin aus der Zentrale entlassen und zu einer unabhängigen Zweigstelle abkommandiert. Die Lycoris, mit der sie dort zusammenarbeitet, ist Chisato Nishikigi.

Chisato wird als leichtherziger, fröhlicher Freigeist eingeführt. Sie selbst weigert sich strikt, irgendwelche Erwartungshaltungen, die an sie gestellt werden zu erfüllen. Sie sagt Takina, dass sie nur das tut, was sie will. Sie widersetzt sich, so oft sie kann, den Kleidervorschriften der DA und erscheint erst am letzten Tag zur Erneuerung ihrer Lizenz in der Zentrale. Ein bedeutender Ausdruck ihres Individualismus findet sich allerdings in ihrer Weigerung, die Verbrecher zu töten, die sie jagt. Dies ist auch deswegen von so großer Bedeutung, da ihr Leben von einem Institut gerettet worden ist, welche von ihr, im Austausch für ihr Leben, einen Dienst an der Menschheit fordert. Chisato selbst besitzt eine einzigartige Gabe, welche es ihr ermöglicht die Flugbahn von Kugeln zu antizipieren und Projektilen aus nahezu jeder möglichen Entfernung auszuweichen. Die Organisation verlangt daher, dass sie ihre Gabe zum Töten, zum Wohl der Menschheit nutzt. Chisato fühlt sich dem Mann des Instituts, welcher sie gerettet hat, emotional verpflichtet und versucht auf ihre Weise der Menschheit zu helfen. Dies ist für sie der einzige Grund, noch eine Lycoris zu sein. Chisato gilt daher innerhalb der Organisation als Problemkind. Sie ist trotz ihrer Unangepasstheit, aufgrund ihrer Gabe, ein unersetzlicher Teil der Organisation. Ihre Freundin Takina will alles tun, um wieder in die Geborgenheit der DA Zentrale zurückzukehren. Sie empfindet Chisato als privilegiert, da sie selbst, im Gegensatz zu dieser, ersetzbar ist. Chisato ist bemüht Takina zu zeigen, dass auch sie bemächtigt ist ihre eigenen Entscheidungen zu treffen. Bei Takinas Charakterentwicklung hin zu Selbständigkeit spielt, wie so oft, Kleidung eine wichtige Rolle. Chisatos erste Maßnahme ihre Freundin unabhängig zu machen, führt

⁶⁷ Adachi, Shingo: Lycoris Recoil [Anime-Serie] Japan: A-1 Pictures, 2022, Episode 1, Easy dose it, 0:52-1:32.

in verschiedene Kleidungsgeschäfte. Sie soll sich Kleidung aussuchen, die ihr gefällt und nicht das tragen, was die DA ihr vorschreibt.

Die Welt von Lycoris Recoil als Utopie, die durch Einheit und Harmonie bestimmt wird, kann als Metapher auf die kollektivistische japanische Gesellschaft gedeutet werden. Auch wird ein Kontrast hergestellt, welcher die propagierte Friedlichkeit der Gesellschaft durch staatlich angeordnete Gewalt sicherstellt. Es ist eine direkte Kritik am gewissenlosen Festhalten einer in sich widersprüchlichen Gesellschaftsordnung. Im soziologischen Sinne fungiert die DA und deren Leiterin für die jungen Mädchen, im Geiste von *amae*, als Autorität und Familie. So lange sie in der Geborgenheit der Organisation bleiben, werden ihnen alle lebensnotwendigen Entscheidungen abgenommen. Das Selbstwertgefühl wird dadurch gestärkt, dass man von jemandem geliebt und nicht durch die eigenen Entscheidungen bestimmt wird. Deswegen fühlt sich Taki-na nach ihrem Ausschluss auch nutzlos und kann kein Selbstbewusstsein aus den Konsequenzen ihrer eigenen Entscheidungen gewinnen. Chisato, im Kontrast, dient als Katalysator den Wert selbstständiger Entscheidungen für den Aufbau des eigenen Selbstbewusstseins zu nutzen.

3.3 Das Phänomen Hikikomorie

Im Begriff Hikikomori kumulieren die gesellschaftlichen Probleme der vorangegangenen Kapitel zu einem kontemporären sozialen Phänomen. Dieses ist direkt mit Einsamkeit und Isolation in Verbindung zu bringen. Hikikomorie setzt sich aus den japanischen Begriffen *hiku* (sich Zurückziehen) und *komoru* (sich Absondern) zusammen.⁶⁸ Dabei handelt es sich um einen relativ modernen Begriff, welcher in den späten 80er Jahren Aufmerksamkeit innerhalb der japanischen Gesellschaft erregte.⁶⁹ Hikikomori beschreibt den Rückzug aus der Gesellschaft und die Vermeidung jeglicher sozialen Kontakte einerseits als gesellschaftliches Phänomen, als auch die Betroffenen selbst. Hikikomori verbringen teilweise Jahre fast ausschließlich Zuhause und wohnen oft im Haus ihrer Eltern. Nicht Wenige von ihnen weisen psychische Erkrankungen wie Depressionen, Entwicklungs- oder Borderline-Störungen auf.⁷⁰ Eine Schätzung der

⁶⁸ Kato, Takahiro A.: Hikikomori: Multidimensional understanding, assessment, and future international perspectives, in: PCN – Psychiatry and Clinical Neurosciences, Bd.73, Nr.8, 2019, <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/full/10.1111/pcn.12895> (abgerufen am 18.01.2023), S. 427–440.

⁶⁹ Vgl. Sekimizu, Teppei: A Sociology of Hikikomori – Experiences of Isolation, Family-Dependency, and Social Policy in Contemporary Japan, London, Großbritannien: Lexington Books, 2022, S. XI.

⁷⁰ Vgl. ebd. S. XIII

japanischen Regierung 2019 ergab, dass mutmaßlich 1,15 Millionen Japaner im Alter zwischen 15-64 als Hikikomori leben.⁷¹

Dieses Kapitel leitet das Hikikomori Phänomen aus folgenden Einflussfaktoren ab:

- **Schule als Teil des japanischen Bildungssystems**, in dem Leistungsdruck, Kollektivismus und Mobbing großen Einfluss auf die Entwicklung junger Japaner haben
- **Arbeit als Teil der japanischen Arbeitsethik**, in der Überarbeitung, Selbstmord und finanzielle Ängste den Alltag erwachsener Japaner bestimmen
- **Amoe als Teil der japanischen Erziehung**, in der Heteronomie, emotionale Abhängigkeit und Abhängigkeit von Autorität Einfluss auf die Ausprägung sozialer Kompetenzen hat

Die Kollektivsymbole der genannten Einflussfaktoren werden anhand des Animes *Welcome to the N.H.K* (2002) analysiert.

Die genannten Faktoren sind als Auslöser für eine Hikikomori-Konstitution zu verstehen. Allerdings sorgen sie nicht für eine Ablehnung an der Gesellschaft teilhaben zu wollen. Wer als Hikikomori lebt, hat sich in eine Position gesellschaftlicher Ablehnung gebracht. Fehlende Hilfe durch Institutionen oder der eigenen Familie, sowie Vorwürfe und fehlendes Verständnis machen es vielen Hikikomori schwer, wieder am gesellschaftlichen Leben teilzuhaben. Sie haben Angst, fühlen sich schuldig und sind, trotz ihres Willens ein produktiver Teil der Gesellschaft sein zu wollen, dazu nicht in der Lage.⁷² Der Psychiater Saitō Tamaki hat diesen Teufelskreis grafisch dargestellt (Vgl. Abbildung 9 und 10).

Die *Abbildung 9* zeigt den Zustand eines gefestigten sozialen Gefüges, in dem sich die Elemente Individuum, Familie und Gesellschaft tangieren, aber die persönlichen Freiräume respektiert werden. Die *Abbildung 10* zeigt die sozialen Gefüge innerhalb des Hikikomori-Verhaltens. Das Individuum ist von den gesellschaftlichen Bereichen nicht nur isoliert, sondern erfährt von diesen auch Ablehnung und ist außerdem im Abhän-

⁷¹ Vgl. nippon.com: Japan's "Hikikomori" Population Could Top 10 Million, in: nippon.com, 2019, <https://www.nippon.com/en/japan-topics/c05008/japan%E2%80%99s-hikikomori-population-could-top-10-million.html> (abgerufen am 18.01.2023).

⁷² Vgl. Sekimizu, Tepei: *A Sociology of Hikikomori – Experiences of Isolation, Family-Dependency, and Social Policy in Contemporary Japan*, London, Großbritannien: Lexington Books, 2022, S. 141.

gigkeitsbereich der Familie isoliert. Diese wechselwirkenden Kräfte aus Ablehnung und Abhängigkeit sorgen für das Fortbestehen der Einsamkeit und Selbstisolation, teilweise über mehrere Jahre hinweg.

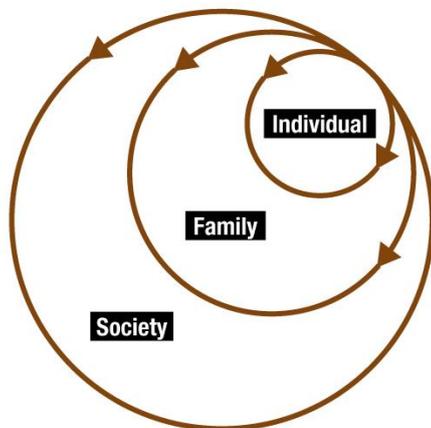


Abbildung 9 Die sozialen Bereiche sind verbunden – Saitō Tamakis Modell⁷³

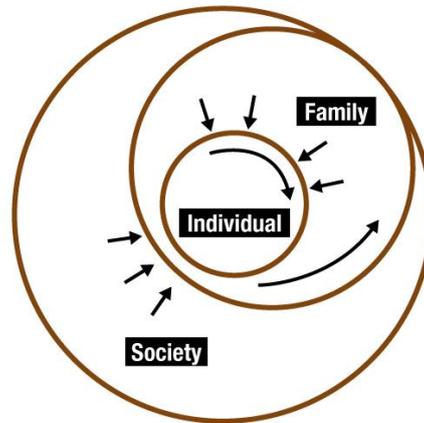


Abbildung 10 Die sozialen Bereiche sind unterbrochen – Saitō Tamakis Modell⁷⁴

Der Anime Welcome to the N.H.K bildet viele der, in dieser Arbeit in den Kapiteln Schule, Arbeit und Amae bereits vorgestellten, Kollektivsymbole ab. Die Hauptfigur Tatsuhiko Satou wird als Hikikomori eingeführt. Seine Charakter-Arc lässt reale Bezüge zu Hikikomori-Biographien zu und es soll hier versucht werden ein möglichst großes Spektrum von Einflussfaktoren zu evaluieren, welche ein Hikikomori-Verhalten verursachen und/oder unterstützen.

Der Grundstein für Tatsuhikos Hikikomori Verhalten wird in der Schule gelegt. Er selbst und seine Freundin Hitomi gelten als Außenseiter. Er nimmt das Lernen und Freundschaften nicht ernst, ist Zeuge von Mobbing und erfährt auch selbst Gewalt von Mitschülern. Obwohl Hitomi und er sich nahestehen, verliert er den Kontakt zu ihr. Tatsuhiko wird von Zukunftsängsten beherrscht und zieht sich immer mehr zurück. Während er eine Hochschule besucht, entwickelt er eine Paranoia, in der jeder einzelne Mensch in der Öffentlichkeit schlecht über ihn zu denken scheint. Das Gefühl, dass die Menschen in seiner Umgebung ihm nur Verachtung entgegenbringen, veranlasst ihn dazu nicht mehr zur Hochschule zu gehen und sich gänzlich aus dem gesellschaft-

⁷³ Tamaki, Saitō: The Hikikomori System, in: nippon.com, 2019, <https://www.nippon.com/en/japan-topics/c05008/japan%E2%80%99s-hikikomori-population-could-top-10-million.html> (abgerufen am 18.01.2023).

⁷⁴ Ebd.

lichen Leben zurückzuziehen. Zum Beginn der Handlung lebt er bereits über drei Jahre zurückgezogen in seiner Wohnung.

Welcome to the N.H.K zeigt in seiner Charaktereinführung einige der frühen Einflussfaktoren für Hikikomori, wie einerseits ijime als Mobbing und Gewalt, sowie Zukunftsängste. Abseits von finanziellen Problemen werden die Gründe für Tatsuhiros Zukunftsängste nicht konkretisiert. Es kann allerdings auch Leistungsdruck als ein möglicher Faktor angenommen werden. Das Auseinanderleben mit Hitomi, so wird auch im Verlauf der Handlung klar, war ebenfalls ein bedeutender Faktor für Tatsuhiros Einsamkeit und Isolation. Der Verlust sozialer Kontakte ist ein wichtiger Teil in dem von Tamaki entwickelten Schema. Tatsuhiro hat im Laufe seiner Isolation eine Verschwörungstheorie entwickelt, um die Verantwortung für seine Situation auf eine fremde Macht zu schieben. Diese von ihm als N.H.K (nihon hikikomori kyokai), oder auch *Japanische Vereinigung für sozialen Rückzug* bezeichnete Organisation will die Menschen zu Hikikomori machen, indem sie Anime produzieren. Diese Verschwörung greift das heute immer noch verbreitete Vorurteil auf, dass Anhänger dieser Subkultur einsame Außenseiter sind. Tatsuhiro lebt, wie nur wenige Hikikomori, zwar allein, ist aber von seiner Mutter finanziell abhängig. Er selbst kann sich nicht überwinden, eine Arbeit zu suchen. Einerseits zeigt er seine Unzufriedenheit über sein Leben, als er in einem inneren Monolog mit Reue über seine Vergangenheit in der Schule spricht. Andererseits beschreibt er sein Leben an anderer Stelle als angenehm, da er sich gleichzeitig um nichts sorgen muss. Die finanzielle Abhängigkeit zu seiner Mutter und das Wohlbefinden innerhalb dieser Abhängigkeit bilden amae ab. In seinem Verhalten als Hikikomori sind die Merkmale erfüllt, einerseits in einem Abhängigkeitsverhältnis zu seinen Eltern zu stehen und andererseits Ablehnung durch die Gesellschaft zu erfahren.

Seine ehemalige Schulfreundin Hitomi ist ebenfalls eine große Anhängerin von Verschwörungstheorien und als diese eines Tages vor Tatsuhiros Tür auftaucht, ist sie von seiner Verschwörung begeistert. Hitomi lädt ihn zu einem Urlaub ein und er glaubt endlich seine Einsamkeit überwinden zu können. Doch auch wenn Hitomi kein Hikikomori ist, leidet sie unter dem enormen Leistungsdruck ihrer Arbeit. Sie ist überarbeitet und hat das Gefühl, dass ihr Freund, mit dem sie seit einiger Zeit zusammen ist, sich nicht für sie interessiert. Um mit ihrem Alltag zurechtzukommen, nimmt sie Drogen und leidet darüber hinaus unter Depressionen und Suizidgedanken. Der Urlaub, den sie mit Tatsuhiro unternimmt, ist eigentlich das Offlinetreffen einer online vernetzten Gruppe, welche sich zum gemeinschaftlichen Suizid auf einer abgelegenen Insel verabredet hat. Da Hitomi davon ausgeht, dass auch Tatsushiro mit seinem Leben unzufrieden ist, idealisiert sie den Gedanken mit ihrem alten Schulfreund gemeinsam zu sterben. Als Tatsuhiro, auf der Insel angekommen, den Zweck der Reise realisiert, versucht er alle Anwesenden von ihrem Selbstmordabsichten abzubringen. Durch Gespräche findet er heraus, dass jeder von ihnen einen Grund zu leben hat und überzeugt sie, sich gegen-

seitig von ihrer Suizidabsicht abzubringen. Doch wächst durch diese Gespräche in ihm die Erkenntnis, dass er selbst vermeintlich der Einzige sei, der keinen Grund habe weiterzuleben. Im Verlauf der Handlung hat Tatsuhiro Freundschaft zu seinem ehemaligen Klassenkameraden Kaoru geknüpft, welcher zufällig sein Nachbar ist. Auch hat er ein Mädchen namens Misaki kennengelernt, das es sich zur Aufgabe gemacht hat ihn aus seinem Hikikomori-Dasein zu befreien. Beide Freunde erfahren von dem Treffen und schaffen es gerade noch rechtzeitig Tatsuhiro zu überzeugen, keinen Selbstmord zu begehen.

Dieser Abschnitt der Serie verdeutlicht einerseits die extremen Auswirkungen der in Japan etablierten Arbeitsethik und andererseits das gesamtgesellschaftliche Problem Japans mit Suizid. Am Beispiel von Hitomi hat die Überbelastung im Job vielfältige Auswirkungen. Unter der enormen Belastung leiden auch ihre zwischenmenschlichen Beziehungen. Sie selbst glaubt sich im Schatten ihres erfolgreichen Freundes und redet sich ein, er würde ohne sie besser zurechtkommen und dass er sie überhaupt nicht mehr lieben würde. Diese Doppelbelastung führt dazu, dass das Bedürfnis nach Kompensation steigt und Hitomi ohne Drogen diesen Stress nicht mehr verkraften kann. Am Ende sorgen die durch Arbeitsstress verursachten Folgeprobleme für Depressionen und münden in einem Suizidversuch. Andererseits zeigt dieser Storyabschnitt auch, wie weit verbreitet Suizid in der japanischen Gesellschaft ist. Die Gruppe des Offlinetreffens besteht aus allen Alters- und Gesellschaftsschichten. Ein Kind, ein ehemaliger Student und ein ehemaliger Angestellter sind Mitglieder dieses Treffens. Das Kind bestahl seine Eltern, weil es von kriminellen Jugendlichen erpresst wurde und will sich nun aus Scham gegenüber seinen Eltern das Leben nehmen. Der ehemalige Student hat ein schwieriges Verhältnis zu seiner Mutter, da diese ihn durch Überbehütung von den meisten sozialen Aktivitäten fernhielt, aus Angst ihm könne etwas passieren. Zudem konnte er dem Wunsch seiner Mutter, Arzt zu werden, nicht entsprechen und glaubt sich so im Leben gescheitert. Der ehemalige Angestellte wurde von seiner Frau verlassen, nachdem er mit dem Verlust seiner Firma in den finanziellen Ruin stürzte. Da seine Frau seinen Sohn mitnahm, ist er der Ansicht nichts mehr in seinem Leben zu haben, für das es sich zu Leben lohnt.

In der Darstellung von Tatsuhiros Hikikomori-Dasein finden sich im Verlauf der Handlung viele Überschneidungsmengen mit den vielfältigen Gesellschaftsproblemen. Alle Suizidenten vereint der Gedanke unmöglich am Leben teilhaben zu können. In ihrer Abkehr vom Suizid lässt die Selbsterkenntnis, doch noch einen Grund zu leben zu haben, den Schluss zu, dass der Wille zum Leben noch immer vorhanden ist. Jeder der auf der Insel gezeigten Figuren ist für sich einsam und isoliert. Die Parallelen zu Hikikomori sind klar zu erkennen. Als es Tatsuhiro anfangs schwer fällt mit den einzelnen Personen ins Gespräch zu kommen, äußert er, dass er sich seit seiner Zeit als Hikikomori nie so einsam gefühlt hat. Eine große Gemeinsamkeit zeigt sich bei der Ein-

samkeit, dem Leistungsdruck, dem Erfüllen von Erwartungshaltungen und amae, wie an Hitomi oder auch dem ehemaligen Studenten zu sehen ist. Sie bestätigen im Kollektiv die Relevanz der von Tamaki dargestellten Beziehung des Individuums zur Gesellschaft und der Familie. Der Teufelskreis wird durch den Zuspruch der beteiligten Personen untereinander durchbrochen. Indem ihnen Teile der Gesellschaft Mut und Zuspruch geben und ihnen zeigen, dass sie willkommen sind und gebraucht werden.

Zusammenfassend finden sich in *Welcome to the N.H.K* die unter dem Kapitel 3 eruierten Ursachen für das Hikikomori-Phänomen, namentlich die in den vorangegangenen Anime verwendeten Kollektivsymbole, ijime, Leistungsdruck, Kollektivismus, karōshi, Selbstmord und amae. Diese Symbole werden durch den Charakter Tatsuhiko selbst oder durch Berührung mit Personen in seinem Umfeld kommuniziert. Einsamkeit und Isolation bildet die häufigste Schnittstelle zwischen Tatsuhiko und seinem Umfeld.

3.4 Isekai als Ausdruck von Eskapismus

Nachdem unter Kapitel 3 ausführlich die Ursachen von Einsamkeit und Isolation analysiert wurden, soll in diesem Unterkapitel beleuchtet werden, wie das Anime-Genre Isekai (andere Welt) den Wunsch zum Ausdruck bringt sich den gesellschaftlichen Problemen zu entziehen. Die Prämisse der meisten Isekai ist nahezu identisch. Eine Person wird durch bestimmte Umstände in eine fremde, meist fantasievolle Welt transportiert. Häufige Umstände sind dabei Wiedergeburt, Beschwörung oder Zeitreise. Wie in Kapitel 1 bereits festgestellt, gehört Isekai zu den am stärksten wachsenden Anime-Genre der letzten Jahre. Mit der Herausbildung des Subgenres *Trapped in MMO* fand eine Hybridisierung der gängigen Isekai-Formel mit Videospieldwelten statt. Diese Subgenre wurde durch den Anime *Sword Art Online*, in dem Spieler in der virtuellen Realität des Videospieles gefangen sind, populär. Das sorgte dafür, dass Spielmechaniken aus Rollenspielen oder MMORPG's zunehmend die Regeln der Isekai-Welten ausmachen. Was das Genre einer potenziellen Zielgruppe zugänglich macht, die Kompensation und Rückzug in Videospieldwelten sucht. Mittlerweile ist die Videospieldwelt als Grund für die Reise in Isekai am populärsten (Vgl. *Abbildung 11*). Was vor allem mit dem wachsenden Videospieldmarkt zu erklären ist, welcher auch eine demographisch sehr diverse Zielgruppe abdeckt.⁷⁵

⁷⁵ Vgl. esa: 2022 Essential Facts About the Video Game Industry, in: esa, 2022, <https://www.theesa.com/resource/2022-essential-facts-about-the-video-game-industry/> (abgerufen am 22.01.2023).

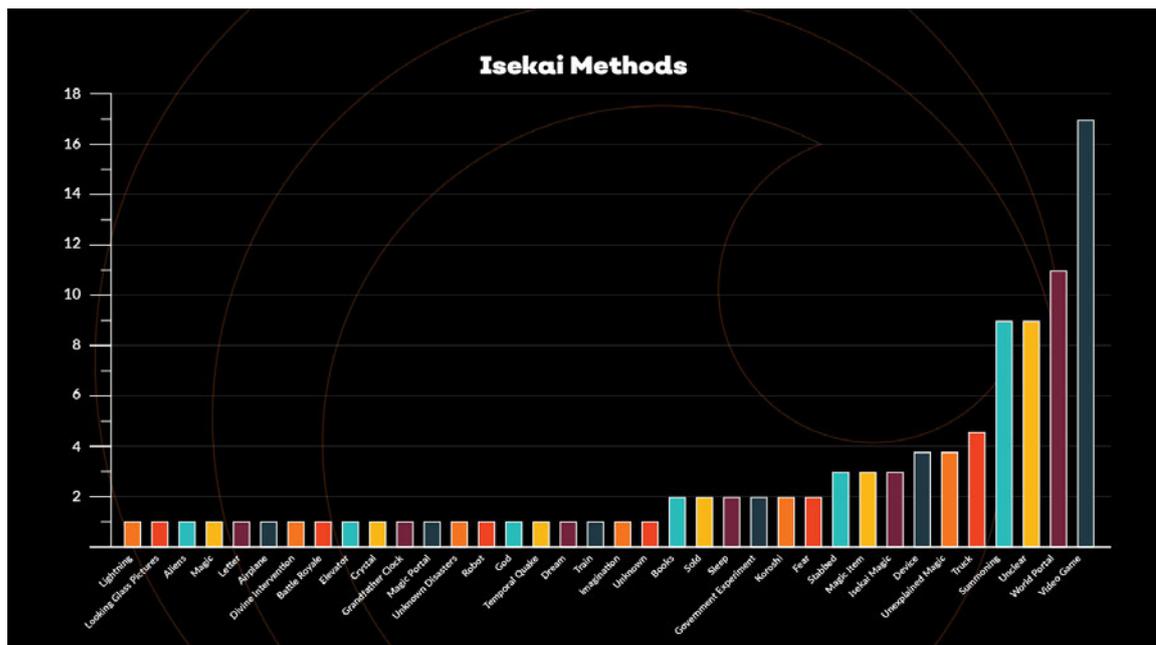


Abbildung 11 STATS: How Do Anime Actually Compare To Fantasy World Tropes? (crunchyroll, 2021)⁷⁶

Durch seine Vielseitigkeit deckt auch das Isekai-Genre im Allgemeinen eine große Zielgruppe ab. Da Leistungsdruck, Überarbeitung und wenig Freizeit einen großen Teil der japanischen Bevölkerung betreffen, reichen die Protagonisten der Isekai vom Schüler über den Angestellten bis zur Karrierefrau.⁷⁷ Auch die Möglichkeiten fiktiver Szenarien in welche die Protagonisten versetzt werden, sind nahezu grenzenlos. Jede idealisierte Vorstellung einer Welt oder der eigenen Person kann im Isekai abgebildet werden. Dies ermöglicht ein hohes Identifikationspotenzial bei gleichermaßen leichter Zugänglichkeit durch immer wiederkehrende Muster. Viele der Protagonisten der Isekai-Anime leiden unter verschiedenen Problemen, die hohe Schnittmengen mit den Problemen der japanischen Gesellschaft aufweisen. Die Protagonisten der Anime *No Game No Life*, *Btoom!*, *Mushoku Tensei: Jobless Reincarnation* und *Re:Zero - Starting Life in Another World* beispielsweise, sind vor ihrer Reise in eine andere Welt Hikikomori, trotz unterschiedlicher Biographien und Lebensumstände. Vom 17-jährigen Subaru in *Re:Zero*, der sich nicht überwinden kann in die Schule zu gehen, bis hin zum 35-jährigen Arbeitslosen in *Mushoku Tensei*, der nach dem Tod seiner Eltern aus de-

⁷⁶ Matyi, Kevin: Isekai Methods, in: crunchyroll, 2021, <https://www.crunchyroll.com/de/anime-feature/2021/10/28/stats-how-do-anime-actually-compare-to-fantasy-world-tropes> (abgerufen am 23.01.2023).

⁷⁷ Vgl. Lu, Curtis: *The Darker Sides of the Isekai Genre: An Examination of the Power of Anime and Manga*, San Francisco, Vereinigte Staaten: University of San Francisco, 2020, S4.

ren Haus geworfen wird. Für einige dieser Figuren bietet die Reise einen Ausweg aus ihrer prekären Situation und ermöglicht es ihnen ein völlig neues Leben anzufangen.

Der Protagonist aus *Mushoku Tensei* wird in einer Fantasywelt im Körper eines Säuglings wiedergeboren. Er kann in einer neuen Welt von vorne anfangen ohne die Fehler seines früheren Lebens zu wiederholen, da er alle Erinnerungen an dieses behält. In dieser neuen Welt ist er außerordentlich magisch begabt und kann schnell einen vielversprechenden Lebensweg einschlagen. Es wird die Vorstellung eines „optimalen“ Lebensweges idealisiert, welcher unrealistische Maßstäbe an das Individuum setzt, da Begabung als Ausweg aus schwierigen sozioökonomischen und/oder mentalen Zuständen kommuniziert wird. Die Darstellung der Figur erscheint auch bei der Betrachtung des Umstands, unter dem er in die neue Welt gelangte, fragwürdig. Als dieser aus dem Haus seiner Eltern geworfen wird, wandert er ziellos durch die Stadt. Er wird daraufhin plötzlich Zeuge, wie ein Lastwagen auf ein junges Mädchen zurast. Indem er das Mädchen von dem Laster wegstößt und selbst vor den Laster fällt, kann er sie retten, bezahlt die Rettung allerdings mit seinem Leben. Auch wenn es sich nicht um einen Selbstmord handelt, finden in der japanischen Wertvorstellung durchaus moralische Überschneidungen bei der Bewertung seines Opfers statt. Er wird als jemand eingeführt, der lieber pornographische Inhalte konsumiert, anstatt auf die Beerdigung seiner Eltern zu gehen. Zudem ist er übergewichtig und lebt im Müll. So kommuniziert die Serie deutlich, wie der Zuschauer ihn als Mensch wahrnehmen soll. Die Bedeutungslosigkeit, in der er selbst steckt und auch der Gesellschaft gegenüber existiert, wird klar herausgestellt. Bei Selbstmord wird in der japanischen Vorstellung die gesellschaftliche Reputation des Suizidenten, als auch die Reputation der Familie durch die Tat selbst bis zu einem gewissen Grad wiederhergestellt. Nach dieser Wertvorstellung ist es die Aufgabe des Individuums den eigenen gesellschaftlichen Stand, auch zugunsten von Familie und Freunden, wiederherzustellen.⁷⁸ Da der Protagonist im Wissen um die Möglichkeit seines Todes handelte, können diese Wertevorstellungen auch auf diese Tat übertragen werden. Wobei in der westlichen Moralvorstellung diese Tat nobler erscheint als der Suizid. Im Ergebnis, so die Implikation, wird das eigene „nutzlose“ Leben für ein junges, „wertvolleres“ Leben eingetauscht. Viele Isekai-Anime bedienen sich dem Tod als Schwellenübertritt in die neue Welt. Doch gerade, wenn die Protagonisten unzufrieden mit ihrem Leben und ihrer Rolle in der Gesellschaft sind, erscheint die Wahl des Schwellenübertritts kritisch. Es impliziert den Tod als Ausweg und dieser ist in der japanischen Wertevorstellung deutlich positiver veran-

⁷⁸ Vgl. Russell, Roxanne /Daniel Metraux /Mauricio Tohen: Cultural influences on suicide in Japan, in: PCN – Psychiatry and Clinical Neurosciences, Bd.71, Nr.1, 2017, <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/full/10.1111/pcn.12428> (abgerufen am 23.01.2023), S. 2–5.

kert als in christlich geprägten westlichen Wertevorstellungen. Gerade für Japaner, welche unter vergleichbaren Problemen leiden, bieten Isekai ein hohes Identifikationspotenzial und laden dazu ein sich in den eskapistischen Ideenwelten zu verlieren. Angesichts der Tatsache, wie weit verbreitet die in Isekai angesprochenen Problemfelder in Japan sind, üben diese alternativen Realitäten einen hohen Reiz aus.

Doch nicht alle Isekai-Protagonisten sind mit ihrem ursprünglichen Leben unzufrieden, erkennen jedoch oft, dass ihre Rolle in der Gesellschaft von keiner großen Bedeutung war. Die neue Welt bietet den Protagonisten allerdings Einkehr und die Möglichkeit eine sinnstiftende Existenz zu führen. Sie werden zu Helden, großen Anführern oder tüchtigen Geschäftsleuten. Sie finden viele Freunde, werden von mehreren Frauen umschwärmt und können ganze Völker mit ihrer Art inspirieren. Auch wenn nicht wenige Isekai-Protagonisten ohne jedwedem Zutun allwissende, übermächtige und/oder charismatische Wesen sind, wie die Anime *Overlord* (2015), *Sword Art Online* (2012), *Meine Wiedergeburt als Schleim in einer anderen Welt* (2018) und *Skeleton Knight in Another World* (2022) zeigen. Der Isekai-Anime *The Rising of the Shield Hero* (2018) wiederum folgt der japanischen Arbeitsethik und degradiert den Protagonisten Naofumi durch eine Verschwörung zu einem sozialgesellschaftlichen Außenseiter ohne Besitz und Vermögen. Die Stellung seiner Mitstreiter, die ebenfalls aus Japan in die neue Welt kamen, bleibt unangetastet. Er muss seine gesellschaftliche Stellung und sein Vermögen aus eigener Anstrengung zurückgewinnen. Die Implikation der Überwindung sozioökonomischer Benachteiligung durch eigenen Willen ist evident.

Die vielfältige Darstellung gesellschaftlicher Probleme innerhalb eines breiten demographischen Spektrums und die Überschneidung mit der Popularität von Videospielewelten machen das Isekai-Genre enorm zugänglich. Gleichzeitig ist die Vorstellung dem Alltag entfliehen zu können, während die handelnden Figuren hohe Schnittmengen mit der eigenen Lebensrealität besitzen, für viele Japaner sehr attraktiv. Die Vorstellung von der Flucht vor der eigenen Lebensrealität ist stark in der nationalen Popkultur Japans verankert. Die Vereinsamung des Individuums in einer kollektivistischen Gesellschaft hat die Popularität dieser eskapistischen Idee begünstigt. Die ständige Unterordnung der eigenen Interessen sorgt für den Wunsch sich in einer auf die eigene Person zugeschnitten Welt selbst verwirklichen zu können.

4 Einsamkeit in Anime

4.1 Eine Subkultur der Einsamkeit

Die Popularität der Anime-Kultur weltweit ist ungebrochen und nimmt bis heute Einfluss auf viele Bereiche der westlichen Popkultur. So wird der gesellschaftliche Diskurs im Anime auch in der westlichen Welt rezipiert. Auch wenn die Kollektivsymbole für Japan einzigartig sind, finden unter anderem Einsamkeit und Isolation in jeder Kultur Schnittmengen. Weltweite Communities im Internet, die sich über Themenbereiche wie Depressionen oder Einsamkeit austauschen, verwenden in der Kommunikation oft Bilder oder Symbole aus Anime.



Abbildung 12 Konzeptzeichnung von Yoshitoshi ABe für *Serial Experiments Lain*⁷⁹

⁷⁹ ABe, Yoshitoshi: Had a nightmare, in: reddit, 2020, https://www.reddit.com/r/ImaginarySliceOfLife/comments/eporlx/had_a_nightmare_yoshitoshi_abe/ (abgerufen am 24.01.2023).

Durch die direkten Bezüge, die das Medium zu diesen Themenbereichen liefert und der weltweit starken Verbreitung dieser Popkultur, ist die Quantität der Referenzen erklärbar. Als Beispiel für eine solche Community bietet sich die Arbeit des Illustrators Yoshitoshi ABe an. Dieser arbeitete an vielen avantgardistischen Anime wie *Serial Experiments Lain*, *Haibane Renmai*, *NieA_7* und *Texhnolyze*. Außerdem gestaltete er die Mangacover für das Hikikomori-Drama, *Welcome to the N.H.K.* All diese Werke behandeln Themenbereiche wie Solipsismus, Entfremdung, Selbstmord, Einsamkeit oder dissoziative Identitätsstörung. ABe's Zeichenstil wird oft mit diesen Themenbereichen in Verbindung gebracht, da sie Teil seiner bekanntesten Arbeiten sind. Außerdem zeigen seine Illustrationen und Konzeptzeichnungen oft Figuren in Zuständen der Entfremdung, Angst oder Isolation (Vgl. *Abbildung 12*).



Abbildung 13 Yoshitoshi ABe's Illustration von Rei aus Neon Genesis Evangelion⁸⁰

Teile dieser Communities entwerfen Memes oder konzipieren Musik auf Grundlage von ABe's Werken mit klaren Bezügen zu mentalen oder gesellschaftlichen Problemen. So

⁸⁰ ABe, Yoshitoshi: Evangelion illustrations, in: twitter, 2018, <https://twitter.com/EvaMonkey/status/961682582546108416/photo/1> (abgerufen am 24.01.2023).

verwenden Künstler wie *Sewerslvt* oder *Goreshit* für ihre Musik Titel wie *nhk!?* oder *Cyberia lyr2*. Dabei ist der Titel *nhk!?* eine direkte Referenz an *Welcome to the N.H.K* und *Cyberia lyr2* referenziert den fiktiven Club *Cyberia* aus *Serial Experiments Lain*. Die Stimmung der Musik ist um Gefühle wie Trauer, Melancholie, Einsamkeit, Angst und Schmerz konzipiert. Da Anime ein etablierter Bestandteil der gegenwärtigen Internetkultur ist, finden oft Überschneidungen mit anderen Medien inner- und außerhalb der Anime-Communities statt, wobei die Bezüge zu Einsamkeit und Isolation meist bestehen bleiben. Der Anime *Neon Genesis Evangelion* gehört nicht nur zu den bedeutendsten Vertretern der Anime-Geschichte, sondern weist auch Ähnlichkeit zu ABe's Arbeit an *Serial Experiments Lain* auf. Trotz dessen bestreitet Szenenautor Chiaki J. Konaka eine bewusste Orientierung an den Charakteren der *Evangelion* Serie.⁸¹ Im Jahr 2006 zeichnete ABe für Tatsuhiko Takimoto (den Autor von *Welcome to the N.H.K*) Figuren der *Evangelion* Reihe für dessen Buch *Chōjin Keikaku* (Vgl. Abbildung 13). Was die Überschneidung der Werke nicht nur innerhalb der Internetcommunities, sondern auch zwischen deren Schöpfern zeigt.

4.2 Begründung zum Fallbeispiel: Neon Genesis Evangelion

Wie in Kapitel 2.1 bereits erörtert handelt es sich bei *Neon Genesis Evangelion* um einen der bedeutendsten Vertreter der Anime Geschichte.



Abbildung 14 *Neon Genesis Evangelion* Referenz; NGE (links) und *Steven Universe* (rechts)⁸²

⁸¹ Vgl. HK Interview in: HK, 1999, http://www.konaka.com/alice6/lain/hkint_e.html (abgerufen am 24.01.2023 22:17 24.01.2023).

⁸² Anno, Hideaki: *Neon Genesis Evangelion* [Anime-Serie], Japan: Gainax Co., 04.10.1995-27.03.1996.; Sugar, Rebecca: *Steven Universe* [Zeichentrick-Serie], USA: Cartoon Network, 04.11.2013-21.01.2019.

Der von NGE ausgelöste dritte große Anime-Boom trug zur Bedeutsamkeit von Anime als Medium, aber auch als wichtiger Teil der Popkultur bei. NGE wurde auch Teil eines wissenschaftlichen und intellektuellen Diskurses in Bereichen der Geistes- und Sozialwissenschaft, der Psychologie und im Mediendiskurs.⁸³

Wie ABe's Illustrationen zeigen, wurden auch andere Künstler und Medienschaffende vom Einfluss NGE's inspiriert. Auch in westlichen Medien und bekannten Franchises wie *Steven Universe* (2013) (Vgl. *Abbildung 14*), *Scott Pilgrim* (2004), *South Park* (1999) und *Teen Titans* (2003) finden sich intertextuelle Bezüge auf Szenen oder Charaktere aus NGE. Neben der Bedeutung von NGE für den Anime, steht vor allem die thematische Vereinbarkeit mit den Themen dieser Bachelorarbeit. So sind die Themenbereiche Einsamkeit, Isolation, Selbstmord, amae, Eskapismus, Depressionen und Schizophrenie von tragender Bedeutung für die Handlung und Charakterentwicklung in NGE. Die hohe Popularität und der starke Themenbezug bieten hohes Potential in der Analyse von Einsamkeit und Isolation im Anime. Auch hat NGE relevante Themen der japanischen Gesellschaft im Zusammenhang mit Anime in den wissenschaftlichen Diskurs gebracht. Einflüsse der in Kapitel 4.1 behandelten Subkultur können in Zusammenhang mit NGE gebracht werden. Zusammengefasst ist NGE das einflussreichste Beispiel im Zusammenhang mit dem Themenkomplex Einsamkeit und Isolation.

4.2.1 Inhaltsanalyse

In der Welt von Neon Genesis Evangelion wurde die Menschheit durch die Folgen einer riesigen Explosion, welche der *Second Impact* genannt wird, an den Rand der Auslöschung getrieben. Darüber hinaus wird die Menschheit von riesigen übernatürlichen Wesen bedroht, die sie Engel nennen. Die Geheimorganisation *NERV* wurde mit dem Schutz der Menschheit vor den Engeln beauftragt und hat zu diesem Zweck die *EVA*s gebaut: riesige Roboter, welche mithilfe eines Piloten gegen die Engel in den Kampf geschickt werden. *NERV* seinerseits untersteht den Vereinten Nationen und seinem Hauptgeldgeber *SEELE*. *SEELE* verfolgt zusammen mit *NERV* die Verwirklichung des *Projekts zur Vollendung der Menschheit*, welches die Menschheit auf eine neue evolutionäre Ebene bringen soll.

In der Funktionsweise der *EVA*s selbst finden sich einige aufschlussreiche Konnotationen. Die Steuereinheit, in welcher die Piloten sitzen, ist mit einem sogenannten L.C.L.

⁸³ Vgl. Kacsuk, Zoltan: *Anime Studies Media-Specific Approaches to Neon Genesis Evangelion*, Stockholm, Schweden: Stockholm University Press, 2021, S.217.

Gel gefüllt. Dieses Gel verbindet den Piloten einerseits mit dem EVA und schützt diesen andererseits vor Verletzungen. Dieses Gel ist nach Aussagen des Studios als eine Art Fruchtwasser zu verstehen und der Pilot metaphorisch als der in ihm schwimmende Fötus.⁸⁴ Hinzu kommt die Tatsache, dass die EVAs zu einem gewissen Teil aus der Seele der Mutter des Piloten erschaffen wurden. Die EVAs besitzen einen eigenen Willen und erschaffen zum Schutz ihres "Kindes" ein sogenanntes AT-Feld. Dieses Feld schützt die Maschine und den Piloten zusätzlich vor externem Schaden. Die EVA-Einheit ist darüber hinaus noch mit einem Stromkabel verbunden, da die interne Batterie den Betrieb nur für fünf Minuten aufrechterhalten kann. Dieses Stromkabel wird als Umbilical-Kabel bezeichnet, was als Analogie auf die Nabelschnur zu verstehen ist. Die EVA-Einheiten können daher in ihrer metaphorischen Bedeutung als Mutter und die Steuereinheit, auch Entry-Plug genannt, als sichere Geborgenheit des Mutterschoßes verstanden werden. Abschließend ist zur Funktionsweise noch die Verbindung des Piloten mit dem EVA zu nennen. Die Nervenzelle, der sogenannte A-Nerv im Gehirn des Piloten, wird mit der Maschine verbunden. Dieser Nerv ist für kognitive Fähigkeiten wie Wahrnehmung und Erinnerung, aber auch für Gefühle wie Angst, Euphorie und Unsicherheit verantwortlich.⁸⁵ Die Intensivität der Verbindung mit dem A-Nerv ist ausschlaggebend für die Kompatibilität des EVAs mit dem Piloten und die Leistungsfähigkeit der Maschine selbst. Im Zusammenhang mit der vorangegangenen Interpretation kann diese Verbindung als Bindung zwischen Mutter und Kind verstanden werden. Je intensiver die Bindung zur Mutter, umso größer ist der Schutz, den man von ihr erhält. Noch dazu sind ausschließlich Jugendliche zum Steuern der EVAs befähigt. Alle in der Serie gezeigten Piloten sind 14 Jahre alt. Dementsprechend werden viele gängige Coming of Age Themen angesprochen, wie z.B die Entdeckung der eigenen Sexualität, Erziehung, das Verhältnis des Kindes zu den Eltern oder Pubertät.

Viele der in NGE angesprochenen psychischen Probleme gehen auf den Autoren Hideaki Anno zurück. Dieser hatte in der Vergangenheit selbst große Probleme mit Depressionen und Entfremdung, weswegen diese Themen, neben anderen psychoanalytischen Theorien, prominenten Einzug in seine Arbeit an NGE fanden.⁸⁶ In Folge drei von NGE wird das Stachelschweindilemma angesprochen und durch einen Dialog

⁸⁴ Vgl. Oguro, Yuichiro: Neon Genesis Evangelion Collector's Edition Booklet, München, Deutschland: Leonine Distribution GmbH, 2021, o. S.

⁸⁵ Vgl. Oguro, Yuichiro: Neon Genesis Evangelion Collector's Edition Booklet, München, Deutschland: Leonine Distribution GmbH, 2021, o. S.

⁸⁶ Vgl. Stewart-Ahn, Aaron: Neverending Evangelion How Hideaki Anno turned obsessions and depression into an anime phenomenon, in: Polygon, 2019, <https://www.polygon.com/2019/6/19/18683634/neon-genesis-evangelion-hideaki-anno-depression-shinji-anime-characters-movies> (abgerufen am 26.01.2023).

in Verbindung mit allen Menschen gebracht. Das Stachelschweindilemma ist ein Begriff aus der Psychoanalyse von Arthur Schopenhauer. Es beschreibt den Konflikt, dass, je näher man Menschen emotional kommt, ebenso umso verletzlicher gegenüber anderen ist. Wenn man diesen Zugang aber verwehrt, bleibt man allein. Auch werden diverse psychoanalytische Theorien von Sigmund Freud, wie der Ödipuskomplex, Todestrieb, Introjektion oder die orale Phase, zum Subjekt von Handlung und character arcs.

Viele visuelle Darstellungen und Handlungspunkte von NGE enthalten etliche Ikonographien des jüdischen und christlichen Glaubens. Die für diese Arbeit relevante Ikonographie behandelt die Kabbala. Die Kabbala ist eine jüdische Überlieferung und mystische Lehre des Judentums. Eine wichtige Überlieferung der Kabbala ist das *Tikun*. Es ist als die Notwendigkeit zur Wiederherstellung der Welt zu verstehen, da diese in einem gebrochenen Zustand erschaffen wurde.⁸⁷ In Evangelion wird dieses Vorhaben von NERV und SEELE, als Projekt zur Vollendung der Menschheit bezeichnet. Die Menschheit ist, laut SEELE, in ihrem gegenwertigen Zustand unvollkommen. Alle Menschen leiden unter Problemen und Ängsten. Das Auslösen eines kontrollierten *Third Impacts* soll alle Menschen in L.C.L Gel auflösen und so jeden zu einem kollektiven Bewusstsein zusammenfügen. In diesem vereinten Bewusstsein würden Individualität und Abgrenzung zu anderen nicht mehr existieren. Die Vollständige Auflösung der Handlung erfährt die Serie im 1997 erschienen Film *Neon Genesis Evangelion: The End of Evangelion*, welcher auch in Form der neuen Folgen 25 und 26 umgesetzt wurde.

Jeder einzelne für die Handlung relevante Figur leidet im Laufe der Geschichte gleichermaßen an den Folgen der ambivalenten Wechselwirkung zwischen Abgrenzung und Zuneigung zu anderen Menschen. Die Erwähnung des Stachelschweindilemmas ist in diesem Zusammenhang von entscheidender Bedeutung, da in dessen Folge jeder einzelne Charakter einsam bleibt. Alle individuellen Probleme der Figuren lassen sich auf diese Parabel zurückführen. Im Ergebnis stellt sich die Frage, ob die Menschen willens sind, ihre Individualität und Persönlichkeit aufzugeben, um im kollektiven Bewusstsein der Menschheit Nähe und Geborgenheit zu erfahren. In diesem Zusammenhang lassen sich nicht nur Parallelen zu Figuren und Handlung, sondern auch zur japanischen Gesellschaft ziehen. Wer in dieser Gesellschaft nicht willens ist, sich als Individuum dem Kollektiv unterzuordnen wird im Ergebnis einsam bleiben. Aus diesem Grund ist

⁸⁷ Vgl. Freeman, Tzvi: Was ist Kabbala? Die Seele des Judentums, in: Jüdische.info, o. D., https://de.chabad.org/library/article_cdo/aid/1664706/jewish/Kabbala.htm (abgerufen am 26.01.2023).

Neon Genesis Evangelions Handlung in der Deutung von Einsamkeit und Isolation in Japan im Zusammenhang mit Anime eines der tiefsten Fallbeispiele.

4.2.2 Figurenanalyse

In diesem Abschnitt werden drei der für die Handlung relevantesten Figuren hinsichtlich von Funktion und Wirkung auf der Grundlage der Inhaltsanalyse untersucht. Jeder Charakter wird dabei einzeln und in separate Abschnitte unterteilt, analysiert.

Shinji Ikari

Shinji ist der Protagonist von NGE und ein 14-jähriger EVA-Pilot. Außerdem ist er der Sohn von Gendō Ikari, dem Leiter und Kommandanten von NERV. Als seine Mutter Yui Ikari stirbt, verlässt Gendō Shinji, um sich ausschließlich der Arbeit für NERV zu widmen. Als Gendō seinen Sohn nach 11 Jahren zu sich ruft, ist es nicht aus väterlicher Fürsorge, sondern weil Shinji der einzige ist, welcher die neue EVA-Einheit 01 steuern kann. Erst weigert sich Shinji in den EVA zu steigen, da sein Vater sich nicht für ihn, sondern nur für seine Eignung als Piloten interessiert. Gleichzeitig sehnt er sich aber nach der Anerkennung durch seinen Vater und trifft nach kurzem Zögern doch die Entscheidung den EVA zu steuern. In seiner Persönlichkeit entspricht Shinji nicht dem tradierten Archetypus des Helden. Er ist unsicher; ängstlich; verlässt sich lieber auf andere, wenn es um schwierige Entscheidungen geht und besitzt so gut wie kein Selbstwertgefühl. Sein Wunsch anderen Menschen näher zu kommen wird durch sein geringes Selbstwertgefühl und seine Angst verletzt zu werden blockiert. Er gerät immer wieder mit sich selbst in Konflikt, wenn es um das Steuern des EVAs geht. Ihm fehlt außer dem Wunsch nach Anerkennung eine eigene Motivation für sein Handeln. Aus diesem Grund begibt er sich immer wieder in selbstgewählte Isolation und Einsamkeit. Mit dem Ziel des Projekts zur Vollendung der Menschheit, könnte er diese Barrieren überwinden und von allen Menschen geliebt werden. Im Laufe der Handlung lernt Shinji aber, sich selbst zu lieben und Verletzung durch andere zuzulassen um seine Einsamkeit zu überwinden. Er entscheidet sich während der Durchführung des Projekts, seine individuelle Persönlichkeit um den Preis der Verletzlichkeit zu erhalten und lehnt den Plan von NERV und SEELE ab. Am Ende ist er zusammen mit Asuka der letzte Mensch auf der Erde. Diese Entscheidung aus eigenem Antrieb zu treffen und sich über die an ihn gestellten Erwartungshaltungen hinwegzusetzen ist ein wichtiger Teil seiner Charakterentwicklung.

Rei Ayanami

Rei ist ein 14-jähriges Mädchen und Pilotin der EVA-Einheit 00. Sie ist die erste Pilotin eines EVAs und die einzige Person der Gendō je eine Form der Zuneigung zeigt. Zu

Beginn der Handlung ist so gut wie nichts über Rei bekannt. Sie lebt in prekären Wohnverhältnissen ohne viele Möbel und voller Müll. Sie opfert sich beim Steuern ihrer EVA-Einheit bis an die Grenzen ihrer Leistungsfähigkeit auf. Sie war nach Shinjis anfänglicher Weigerung seinen EVA zu steuern, sogar mit Verletzungen übersät, aus dem Krankbett heraus bereit, die Einheit zu steuern. Sie macht Shinji klar, dass sie ihren Lebenszweck nur im Erfüllen ihrer Pflicht als Pilotin sieht. Rei selbst ist sehr still, introvertiert, distanziert und es scheint ihr unmöglich sich in die Gefühle andere hineinzuversetzen. Sie ist von einem Gefühl der Einsamkeit und Trauer umgeben, sitzt auch in der Schule immer alleine und spricht mit niemandem. Doch ist es mehr das Gefühl der Melancholie das sie umtreibt, da sie sich dem Ursprung dieser Gefühle nicht im Klaren und ständig danach auf der Suche ist. Sie hat Erinnerungslücken und ist nicht in der Lage anderen ihre Wünsche oder Bedürfnisse mitzuteilen, da sie sie selbst nicht kennt. Der Ursprung für Ihren Zweifel an der eigenen Identität und der von ihr empfundene Entfremdung wird in *Folge 23 – Rei III – Tränen* enthüllt. Rei selbst ist ein künstlich erschaffener Mensch der keine Seele besitzt. In einem geheimen Labor existieren eine Vielzahl von Klonen, die zu dem Zweck erschaffen wurden eine neue Generation von EVAs beim Projekt zur Vollendung der Menschheit zu steuern. Ihr Körper wurde aus dem genetischen Material von Shinjis Mutter Yui erschaffen, was Gendōs besondere Beziehung zu Rei erklärt. Reis Charakter-Arc dient zur Veranschaulichung des universell unter den Menschen verbreiteten Gefühls der Entfremdung. Aufgrund der Einzigartigkeit des Individuums wird es für Menschen nie möglich sein einander gänzlich zu verstehen. Reis Wunsch als Individuum anerkannt zu werden, ist auch als die Anerkennung der eigenen Persönlichkeit durch andere zu verstehen. Rei tritt gegenüber Shinji auch in der Rolle der Beschützerin auf und wird von ihm auch in einer mütterlichen Rolle wahrgenommen. In der Beziehung zwischen Rei und Shinji zeigt sich auch die besondere Beziehung zwischen Mutter und Kind. Am Ende von *Folge 26 – Mein reines Herz für dich* erhält Rei die Seele von Lilith, welche als einer der beiden Ursprünge allen Lebens gilt. Mit dem Erhalt ihrer Seele ist Rei vollständig zu einem Individuum geworden. Rei stellt während des Projekts zur Vollendung der Menschheit Shinji vor die Wahl seine Individualität aufzugeben oder diese zu erhalten. Da sich am Ende alle Menschen, einschließlich Shinji, mit der Mutterfigur Rei vereinen würden, ist diese Wahl auch als eine Entscheidung von der Unabhängigkeit zur Mutter zu verstehen.

Asuka Langley Sohryu

Asuka ist ein 14-jähriges Mädchen und Pilotin der EVA-Einheit 02. Sie hat eine rebellische und arrogante Attitüde. Sie fühlt sich den beiden anderen Piloten Shinji und Rei überlegen und lässt keine Gelegenheit aus sich anderen zu beweisen. Ihre Art sorgt für Unmut im Team der drei EVA-Piloten, da sie oft Alleingänge unternimmt und rücksichtslos handelt. Trotz allem zeigt sie großes Talent als Pilotin und eine hohe Intelli-

genz. Als Asuka sich mit Shinji eine Wohnung teilen muss, scheint es so, als würden die Spannungen zwischen beiden Figuren nur intensiver werden. Im Kampf gegen einen Engel müssen Asuka und Shinji trotz ihrer Abneigung zueinander für einen Sieg im Team zusammenarbeiten. Dieser Kampf verändert das Verhältnis der beiden zueinander. Im Laufe der Handlung zeigt Asuka immer mehr verletzbare Seiten von sich und fordert Shinji sogar dazu auf sie zu küssen. Asukas Verlangen auch körperlich begehrt zu werden, zeigt sie Shinji gegenüber öfter. In der Ablehnung und Anziehung die Asuka gleichermaßen für Shinji empfindet, offenbaren sich die allgegenwertigen Tücken des Stachelschweindilemmas erneut. Asuka selbst kämpft mit einem Trauma aus ihrer Kindheit. Ihre Mutter hat Asuka ständig Verachtung entgegengebracht und letzten Endes Selbstmord begangen. Dieses Ereignis sorgte dafür, dass Asuka ständig auf der Suche nach Bestätigung und der Liebe anderer Menschen ist. Mit ihrem großen Talent und dessen Zurschaustellung, versucht sie andere Menschen von ihrem Wert zu überzeugen und Bestätigung zu erhalten. Durch das Steuern eines EVAs erhält ihr Leben Bedeutung. Ihre größte Angst ist es alleine zu sein und ohne die Zuneigung und Bestätigung durch andere leben zu müssen. In *Folge 22 – Psycho-Attacke* wird Asuka im Kampf mit dem 15. Engel von einem Angriff getroffen, welcher direkt ihr Nervenzentrum angreift. Sie wird mit ihrem Trauma und den daraus erwachsenen Ängsten konfrontiert. Im Rhythmus ihrer Herzschläge formen sich vor ihrem geistigen Auge Wörter wie: Ablehnung, Unsicherheit, Trennung, Abhängigkeit, Bindungsverhalten, Mutter und auch Begriffe aus der Psychoanalyse wie z.B männlicher Protest und Reaktionsbildung.⁸⁸ Männlicher Protest beschreibt ein leistungsorientiertes Verhalten, welches als Ausgleich für sexuelle Minderwertigkeitsgefühle dient. Verhaltenstypische Muster sind Trotz, Ehrgeiz, Herrschsucht und Überempfindlichkeit.⁸⁹ In Bezug auf Asuka, erklärt es ihr rücksichtsloses und aggressives Verhalten gegenüber den anderen Piloten. Bei der Reaktionsbildung wird ein unbewusster Triebimpuls durch eine ihm ambivalente Verhaltensweise kompensiert.⁹⁰ Im Fall von Asuka ist es die Liebe zu Shinji, welche sich in Hass und Ablehnung ihm gegenüber äußert. Nach dem Angriff auf ihre Psyche verliert sie ihr Selbstvertrauen als Pilotin. Als sie im Kampf gegen den 16. Engel unfähig ist ihren EVA zu steuern, erleidet sie einen Nervenzusammenbruch und verfällt in einen katatonischen Zustand. Erst bei der Durchführung des Projekts zur Vollendung der Menschheit gewinnt sie ihr Selbstvertrauen zurück. Am Ende sind Asuka und Shinji die

⁸⁸ Vgl. Oguro, Yuichiro: Neon Genesis Evangelion Collector's Edition Booklet, München, Deutschland: Leonine Distribution GmbH, 2021, o. S.

⁸⁹ Vgl. Spektrum.de: Lexikon der Psychologie: männlicher Protest, in: Spektrum.de, 2000, <https://www.spektrum.de/lexikon/psychologie/maennlicher-protest/9173> (abgerufen am 28.01.2023).

⁹⁰ Vgl. Antwerpes, Dr. Frank: Reaktionsbildung, in: DocCheck Flexikon, 2010, <https://flexikon.doccheck.com/de/Reaktionsbildung> (abgerufen am 28.01.2023).

einzigsten Menschen, deren Seele und Körper nicht Teil des L.C.L Kollektivs geworden sind. Bei ihrem ersten Aufeinandertreffen würgt Shinji Asuka. Diese antwortet mit einem Streicheln über Shinjis Wange. Asuka hat ihre Zuneigung zu Shinji akzeptiert und die ihr innewohnende Ambivalenz aufgelöst. Shinji erkennt ihre Zuneigung und lässt von ihr ab.

4.2.3 Zusammenfassung

In der Auswertung der Inhalts- und Figurenanalyse zeigen sich direkte Bezüge zu realen psychischen Problemen, welche im direkten Zusammenhang mit Einsamkeit und Isolation stehen. Das Stachelschweindilemma ist ein zentrales Thema der Serie und dient als Veranschaulichung für das ambivalente Verhältnis innerhalb zwischenmenschlicher Beziehungen. Aufmerksamkeit, Anerkennung, Liebe und mütterliche Fürsorge sind prominente Bedürfnisse der handelnden Figuren. Sie sind Ausgangspunkt der zentralen Konflikte der Serie und bilden das metaphorische Fundament der Handlung, wie in Kapitel 4.2.1 über die Kabbala erläutert. Der Wunsch eines kollektiven Bewusstseins, in dem Glück und Harmonie die erstrebenswerten Ideale bilden, kann auf die kollektivistische Beschaffenheit der japanischen Gesellschaft zurückgeführt werden, indem diese Bedürfnisse vor den Willen des Individuums gestellt werden. Shinjis Weigerung diesem Bedürfnis, trotz seines eigenen Kummers, nicht nachzugeben, ist sowohl Ausdruck der Ablehnung einer kollektivistischen Gesellschaftsordnung, als auch die Weigerung vorgegebene Erwartungshaltungen zu erfüllen. Shinjis Gewaltakt gegen Asuka und ihre Reaktion der Zuneigung sind Ausdruck der Welt, die Shinji geschaffen hat. Eine Welt, in der Leid und Einsamkeit, aber auch die Liebe fortbesteht.

Die zahlreichen Motive zum Mutterschoß und der Schutz sowie die Abhängigkeit von der Mutterfigur sind typisch für amae. Für Shinji bedeutet das Steuern des EVAs sowohl Sicherheit, als auch Unfreiheit, was sich in seiner ständigen Weigerung den EVA zu steuern ausdrückt. Shinjis Motivation, trotz allem wieder in den EVA zu steigen, ist die elterliche Bestätigung, die er erhält. Er opfert individuelle Freiheit für Sicherheit und Bestätigung, wie es in Amae-Beziehungen üblich ist. Erst als er diesen Kreislauf durchbricht, kann er sich selbst und andere lieben und seiner Einsamkeit entfliehen. Als nur Asuka und Shinji in der neu geschaffenen Welt existieren, bilden sie nicht nur das religiöse Symbol des Garten Eden als Welt ewigen Lebens und unendlichen Wissens, sondern repräsentieren auch die Ablehnung und Zerschlagung einer Welt, die zur Überwindung ihrer Einsamkeit bereit war, ihre Autonomie und Individualität aufzugeben.

5 Umfrage zur deutschen Rezeption von Einsamkeit in Anime

Um die Forschungsfrage der vorliegenden Arbeit zu beantworten, wurde als Methode eine repräsentative Onlineumfrage durchgeführt. Dabei wurde eine Kombination aus qualitativer und quantitativer Fragestellung angewandt. Bei der Auswertung dieses Mixed-Methods-Ansatzes, wird das eingebettete Design verwendet. Da die Zahl der quantitativen Fragen deutlich überwiegt, wird lediglich eine qualitative Frage ergänzend in die Argumentation der Auswertung einbezogen.

Die Umfrage wurde mit Hilfe der Website empirio erstellt und ausgewertet. Die von empirio bereitgestellte URL zur Umfrage wurde über Social-Media Netzwerke in verschiedenen, dort vertretenen Anime-Communities geteilt und auch von Mitgliedern dieser Netzwerke innerhalb des eigenen Bekannten- und Freundeskreises weitergeleitet. Auch die Nutzer der empirio Website zählen zu den Befragten. Insgesamt haben 263 Personen an der Umfrage teilgenommen. Die Umfrage umfasste insgesamt 15 Fragen und wurde von den Teilnehmern im Durchschnitt innerhalb von fünf Minuten beantwortet. Der Fragebogen wurde vor der Veröffentlichung einer fünfköpfigen Testgruppe zur Verfügung gestellt, um Fehlern oder Missverständnissen bei der Beantwortung vorzubeugen.

Die Umfrage richtete sich explizit an eine Zielgruppe, welche Seherfahrung im Bereich Anime aufweisen kann. Der Fragebogen besteht aus fünf Teilen. Im ersten Teil wird durch zwei Kontrollfragen die Seherfahrung und das Konsumverhalten abgefragt. Der zweite Teil ermittelt die Wahrnehmung der Befragten zum Thema Einsamkeit in Korrelation mit Anime. Hier soll ermittelt werden, ob und wie deutsche Zuschauer Themen wie Einsamkeit und Isolation in Anime wahrnehmen. Der dritte Teil erfragt die Wahrnehmung von Einsamkeit und Isolation in Bezug auf die japanische und deutsche Gesellschaft. Hier soll ermittelt werden, ob und wie die Themen Einsamkeit und Isolation im Anime die eigene Wahrnehmung auf diese gesellschaftlichen Probleme in Japan und Deutschland beeinflusst haben. Der vierte Teil erfragt die eigenen Erfahrungen mit Einsamkeit und Leistungsdruck. Es soll festgestellt werden, welche persönlichen Bezüge die Befragten zu zentralen Problemen der japanischen Gesellschaft aufweisen. Der fünfte und letzte Teil enthält Fragen zur Erfassung demographischer Daten.

Die für die Auswertung relevanten Ergebnisse finden sich in den Teilen zwei bis vier und werden daher zum zentralen Gegenstand der Auswertung und Analyse. Die Ergebnisse der Kontrollfragen werden nur teilweise ausgewertet und dienen primär zur Validierung der Umfrageergebnisse. Die demografischen Daten werden ebenfalls nur

teilweise zum Gegenstand der Analyse und sind Bestandteil zur Auswertung der Teilnehmer.

5.1 Auswertung und Analyse

5.1.1 Teilnehmer

Der Altersdurchschnitt der 263 Befragten Teilnehmer liegt bei 30 Jahren und umfasst zu 54% Personen in Angestelltenverhältnissen. Schüler, Studenten und Auszubildende sind zu 15,58% unter den Befragten. Die geschlechtliche Verteilung ist mit 45,63% männlichen und 52,09% weiblichen Teilnehmern relativ ausgeglichen. Nur 2,28% der Teilnehmer identifizierten sich als Divers.

Bei der Auswertung des Konsumverhaltens in Bezug auf Anime gaben 49,43% der Befragten an, regelmäßig Anime zu konsumieren. Der Anteil von unregelmäßigem Anime-Konsum lag bei 19,01%. Bei der Umfrage konnte jeder Teilnehmer seine Top drei präferierten Anime-Genere auswählen. Die beliebtesten Anime-Genre unter den Befragten waren Abenteuer (44,87%), Action (37,26%), Shounen (32,7%), Romanze (31,18%) und Isekai (30,8%).

5.1.2 Einsamkeit und Anime

Dieser Abschnitt soll Aufschluss darüber geben, ob und wie Einsamkeit in Anime von den deutschen Befragten wahrgenommen wird. In diesem Zusammenhang wurden die Teilnehmer unter anderem gefragt, wie oft das Thema Einsamkeit und Isolation ihrer Meinung nach in Anime thematisiert wird.

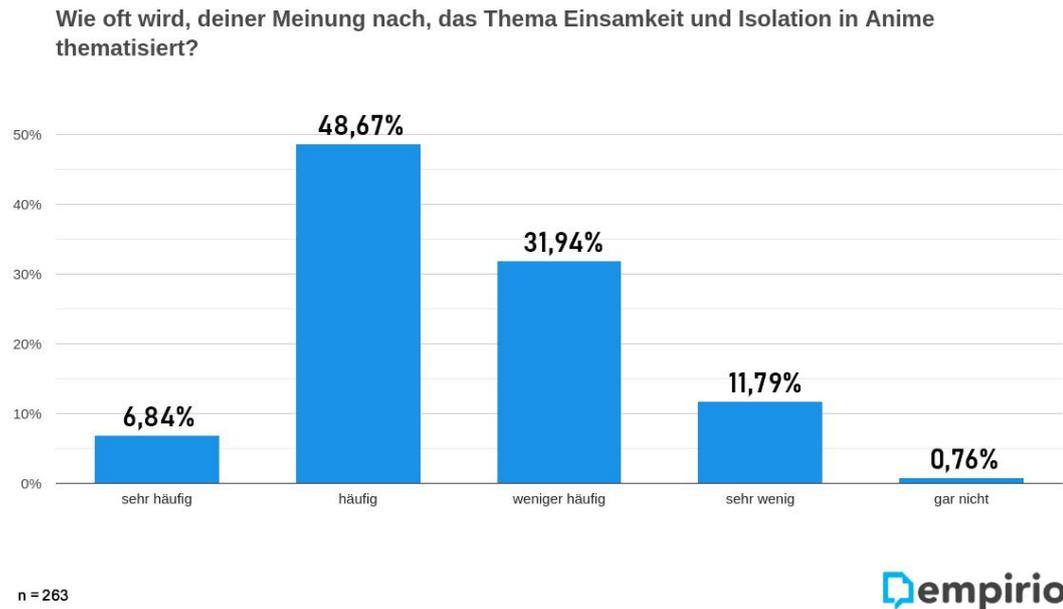


Abbildung 15 Häufigkeit von Einsamkeit und Isolation in Anime

Über die Hälfte der Teilnehmer (55,51%) waren der Meinung, dass dieses Thema sehr häufig oder häufig in Anime thematisiert wird (Vgl. Abbildung 15). Auch wenn 43,73% der Befragten Einsamkeit und Isolation wenig bis sehr wenig häufig wahrnehmen, zeigt die Umfrage, dass Einsamkeit und Isolation von der absoluten Mehrheit der Befragten in Anime wahrgenommen wird.

Bei der einzigen relevanten qualitativen Frage der Umfrage, wurden die Teilnehmer nach einem Anime gefragt, den sie ihrer Meinung nach am stärksten mit dem Thema Einsamkeit und Isolation in Verbindung bringen. Die Auswertung der Frage erfolgte nach einem Kodierungsleitfaden wie in *Tabelle 2* zu sehen.

Häufigste Antworten der Teilnehmer	Kodierung	Kategorie
keine Ahnung	fehlendes Wissen	fehlendes Wissen um Anime im relevanten Themenbereich
Naruto	hohe Popularität	hohe Popularität ohne großen Themenbezug
A Silent Voice	Relevant	eindeutiger Themenbezug
Shelter	ungültig	nennung von Manga o. Musikvideos

Tabelle 2 Kodierungsleitfaden für die Frage: Welchen Anime würdest du am stärksten mit dem Thema Einsamkeit und Isolation in Verbindung bringen?

Anhand des Kodierungsleitfadens ergeben sich folgende Ergebnisse: 15,96% der Teilnehmer konnten keinen Anime mit Themenbezug nennen. Die Gründe dafür können die individuelle Auswahl von Anime sein, welche die Themenbereiche Einsamkeit und Isolation kaum oder gar nicht berühren. Auf der anderen Seite kann auch die fehlende Auseinandersetzung mit den konsumierten Inhalten ein möglicher Grund sein. Immer-

hin gaben bei der Wahrnehmung der Häufigkeit von Einsamkeit und Isolation im Anime 12,55% der Befragten an, das Thema sehr wenig oder gar nicht wahrzunehmen. Die hohe Popularität bestimmter Anime kann, in Ermangelung eines besseren Beispiels, auch zur Nennung führen, auch dann, wenn der genannte Anime nur in geringem Maße einen Themenbezug aufweist. So nannten insgesamt 28,52% der Befragten Anime von hoher Popularität, welche allerdings nur einen geringen Bezug aufwiesen. Unter den am häufigsten genannten waren Naruto (33 Teilnehmer), Tokyo Gouhl (10 Teilnehmer) und Fruits Basket (6 Teilnehmer). Nur drei Antworten konnten nicht gewertet werden, da es sich um Manga und ein Musikvideo handelt. Die Mehrheit der Teilnehmer hat mit 54,37% Anime genannt, die relevante Bezüge zum Themenkomplex aufweisen. Unter den häufigsten Antworten waren die Anime A Silent Voice (22 Teilnehmer), Neon Genesis Evangelion (10 Teilnehmer) und Elfenlied (8 Teilnehmer). Die Zahl der relevanten Antworten deckt sich mit den Ergebnissen der Umfrage aus Abbildung 15, in der 55,51% der Befragten die Häufigkeit von Einsamkeit und Isolation in Anime mit häufig und sehr häufig angaben. Deduktiv lässt draus ableiten, dass die Personengruppe, welche die Häufigkeit frequent wahrgenommen hat, auch relevante Anime nennen konnte.

Die dritte und letzte Frage dieses Abschnitts war die Bewertung der Aussage „Anime ist für mich Realitätsflucht.“

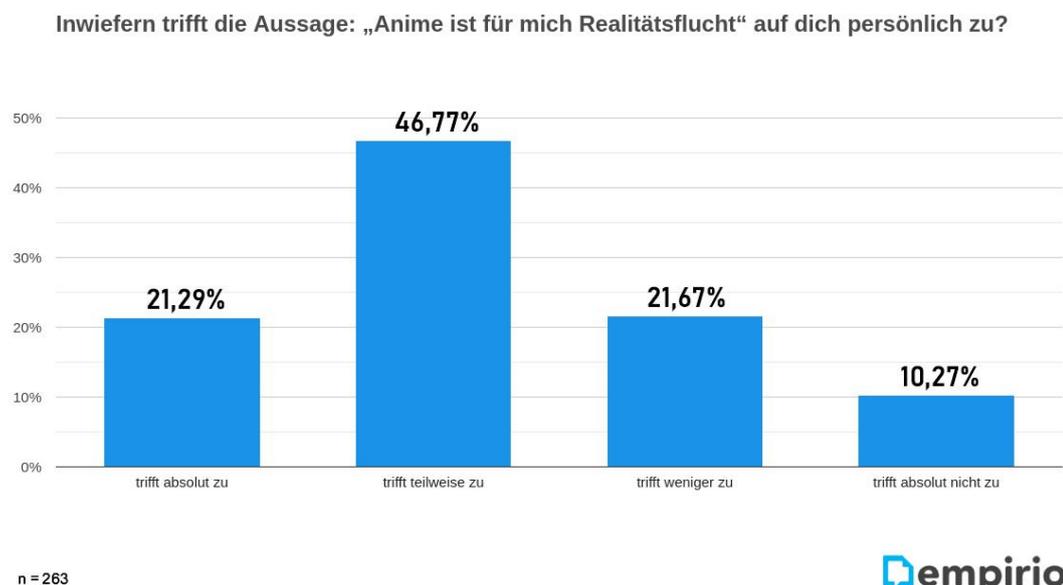


Abbildung 16 Anime und Realitätsflucht

Die Frage soll Aufschluss darüber geben, wie verbreitet der Gedanke der Realitätsflucht in Verbindung mit Anime in der deutschen Bevölkerung ist. Da Eskapismus allerdings nicht exklusiv auf das Medium Anime, sondern auf jedes Medium anwendbar ist,

wurde durch die anderen beiden Fragen dieses Abschnitts speziell das Isekai-Genre ausgewertet. Wie in Kapitel 3.4 festgestellt, bringt gerade das Isekai-Genre den Wunsch der eigenen Lebensrealität entfliehen zu wollen, am stärksten zum Ausdruck. Außerdem sind die Protagonisten häufig einsam, isoliert und/oder mit ihrem Leben unzufrieden. Was die Popularität des Isekai-Genres unter den Befragten angeht, landet es unter den insgesamt 20 genannten Genres mit 30,8% auf Platz fünf. Unter den Anime, die von den Befragten am stärksten mit Einsamkeit in Verbindung gebracht wurden, sind insgesamt 5,32% Isekai-Anime. Eine Verbindung zwischen Einsamkeit, Realitätsflucht und dem Isekai-Genre kann innerhalb der befragten Gruppe nicht festgestellt werden. Einzig die Popularität des Genres selbst deckt sich mit den Zahlen aus *Kapitel 1* der Arbeit.

5.1.3 Anime und Gesellschaft

Im zweiten zentralen Abschnitt der Umfrage, geht es um den Bezug der deutschen Gesellschaft zur japanischen im Zusammenhang mit Anime.

Zunächst wurde erfragt, ob das Sehen von Anime die eigene Wahrnehmung in Bezug auf Einsamkeit und Isolation im Zusammenhang mit der japanischen Gesellschaft beeinflusst hat (*Vgl. Abbildung 17*).

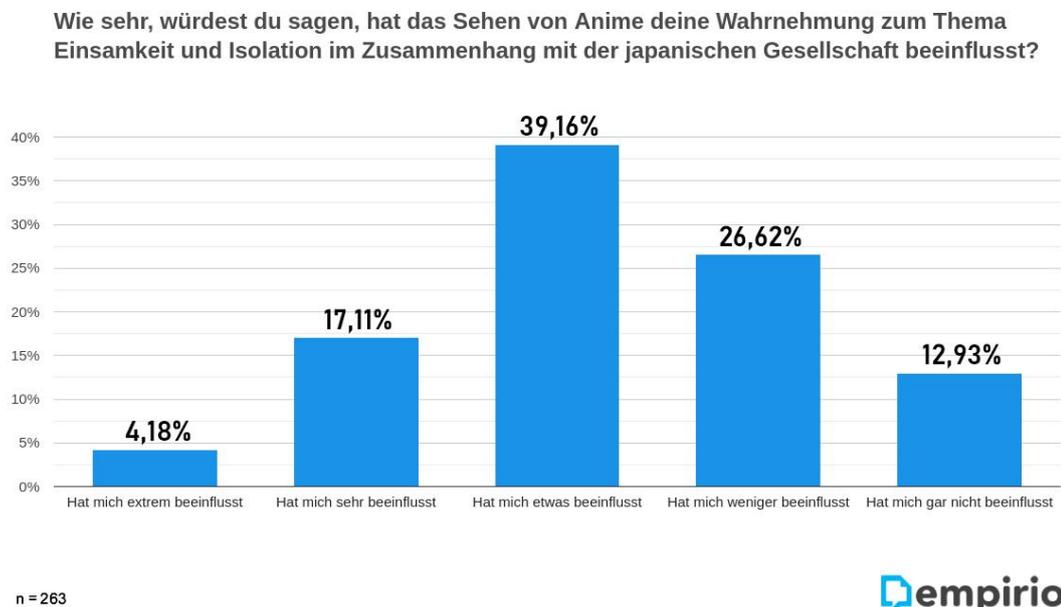


Abbildung 17 Einfluss auf die Wahrnehmung von Einsamkeit und Isolation in der japanischen Gesellschaft

21,29% der Befragten geben an, sehr oder sogar extrem in ihrer Wahrnehmung beeinflusst worden zu sein. Dem gegenüber geben 12,92% der Befragten an, durch das

Sehen von Anime gar nicht in ihrer Wahrnehmung beeinflusst worden zu sein. Die Mehrheit von 65,78% gibt eine moderate bis geringe Beeinflussung ihrer Wahrnehmung zu. Insgesamt kann festgestellt werden, dass das Sehen von Anime auf 87,07% der Befragten einen Einfluss bei der Wahrnehmung von Einsamkeit und Isolation im Zusammenhang mit der japanischen Gesellschaft hat.

Anschließend daran sollten die Befragten konkrete Einflussfaktoren angeben. Hier waren Mehrfachantworten möglich (Vgl. *Abbildung 18*). Nur die Teilnehmer, welche keine Beeinflussung angaben, haben diese Frage automatisch übersprungen. Mit 51,97%, gibt die Mehrheit der Befragten Parallelen der Charaktere und ihrer Welt im Vergleich zur eigenen Lebensrealität als wichtigsten Einflussfaktor an. Vergleichbar relevant ist die Bildgestaltung (31,88%) und das Vorwissen zur japanischen Gesellschaft (37,12%). Die Häufigkeit des Themas Einsamkeit wird noch von 20,52% der Befragten als Einflussfaktor genannt. Nur 2,8% suchen sich gezielt Anime mit Einsamkeit als Thema. Weitere Einflussfaktoren, die von Teilnehmern unter *Sonstiges* genannt wurden und sich nicht in die anderen Antworten einteilen lassen, sind: das Bewusstsein um die Existenz von Hikikomori durch Anime, Verhalten und Lebenssituationen von Figuren außerhalb der eigenen Lebensrealität und die durch Anime selbst erfahrene Realitätsflucht.

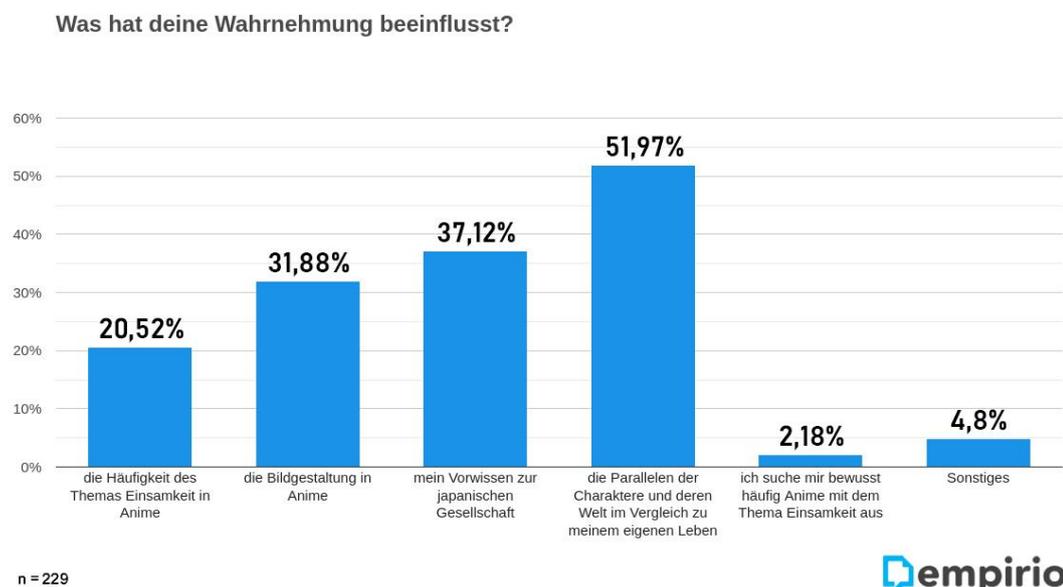


Abbildung 18 Einflussfaktoren auf die Wahrnehmung

Die Auswertung zeigt, dass über ein Drittel der Befragten nicht direkt durch das Sehen von Anime beeinflusst wurden, sondern ihr Vorwissen zur japanischen Gesellschaft einen maßgeblichen Einfluss auf ihre Wahrnehmung hatte. Dabei besteht die Möglichkeit, dass bestehende Vorurteile zur japanischen Gesellschaft hinsichtlich Selbstmord

und Depressionen in die Bewertung der rezipierten Inhalte einfließen. Die Mehrheit der Teilnehmer mit 83,85% gibt künstlerische Entscheidungen wie Bildgestaltung, narrativ und Worldbuilding als maßgebliche Einflussfaktoren an. Dabei spielen zutiefst persönliche Bezüge in der Rezeption eine entscheidende Rolle. Die Befähigung Gefühle wie Einsamkeit und Isolation nachzuempfinden, kann noch keinen Aufschluss darüber geben, ob der Rezipient diese Gefühle auch selbst empfindet. Trotz allem zeigt die Auswertung, dass das Bewusstsein für Einsamkeit und Isolation in Anime groß ist und sogar 20,52% der Befragten die Häufigkeit des Themas Einsamkeit in Anime als Einflussfaktor angeben.

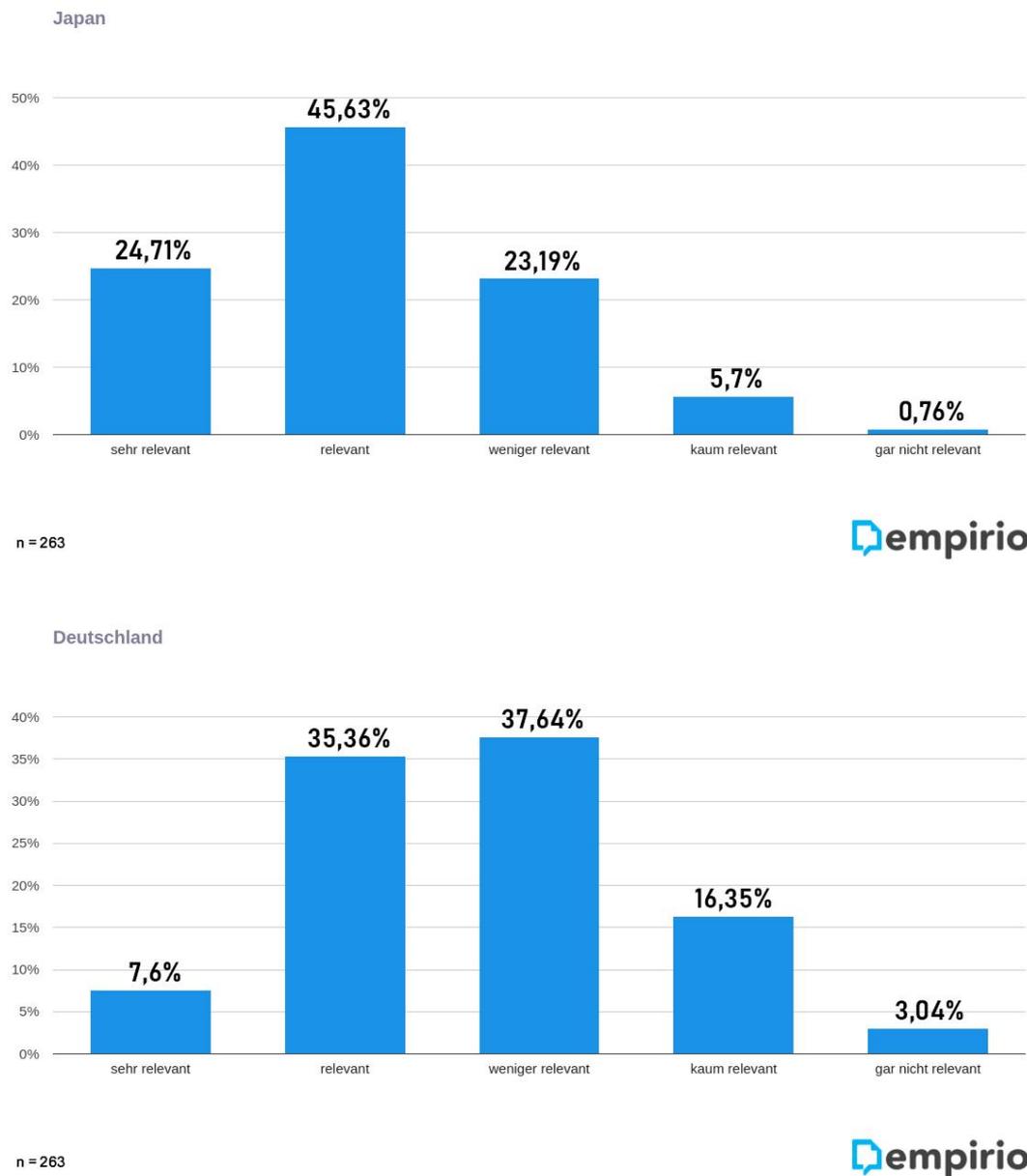


Abbildung 19 Einsamkeit und Isolation - Vergleich zwischen Japan und Deutschland

Um einen direkten Vergleich zur Wahrnehmung von Einsamkeit zwischen Deutschland und Japan zu haben, wurden die Teilnehmer gefragt wie, ihrer Meinung nach, gesellschaftlich relevant das Thema Einsamkeit und Isolation in Japan und Deutschland jeweils ist (Vgl. *Abbildung 19*). Bei der Auswertung zeigt sich eine nur geringe Abweichung von 10,27% in der allgemeinen Wahrnehmung der Relevanz. Deutliche Unterschiede sind vor allem in den Spektren hoher und geringer Relevanz zu erkennen.

Die Abweichung zwischen Japan und Deutschland in der Kategorie *sehr relevant*, liegt bei 17,11% mit einer deutlichen Tendenz zu Japan bei der Relevanz. Diese Einschätzung setzt sich auch im Spektrum geringer Relevanz fort. Zusammengefasst ergibt sich bei den Kategorien *wenig* und *kaum relevant* eine Abweichung von 25,01%. Hier hält sogar ein Viertel der Befragten das Thema in Deutschland für weniger relevant als in Japan. Bezieht man die Ergebnisse der anderen zwei Fragen dieses Abschnitts mit ein, ergibt sich, dass 87,07% der Befragten eine Beeinflussung ihrer Wahrnehmung durch Anime zugeben, von denen allerdings 37,12% nicht durch Anime, sondern durch ihr Vorwissen zur japanischen Gesellschaft beeinflusst wurden. Daraus ergibt sich, dass 42,63% der Befragten in ihrer Wahrnehmung von Einsamkeit und Isolation durch das Sehen von Anime beeinflusst wurden. Dieses Ergebnis zeigt, dass das Sehen von Anime die Wahrnehmung von einem großen Teil der deutschen Rezipienten, wenn auch teilweise in geringem Maße, bei der Bewertung der gesellschaftlichen Relevanz von Einsamkeit und Isolation in Japan beeinflusst hat.

5.1.4 Anime und Ego

Im letzten zentralen Abschnitt geht es um den persönlichen Bezug der Befragten zu relevanten Problemen der japanischen Gesellschaft. Die Teilnehmer wurden speziell zu den Themen Einsamkeit und Leistungsdruck befragt, da diese keine Dekodierung von Kollektivsymbolen wie Hikikomori oder amae voraussetzen und kulturübergreifend verstanden werden.

Bei der Frage, ob sich die Teilnehmer einsam fühlen oder als einsam bezeichnen würden, antworteten 36,5% sich gar nicht einsam zu fühlen und 29,65% häufiger oder immer. Nur 2,28% der Teilnehmer wollten die Frage nicht beantworten (Vgl. *Abbildung 20*).

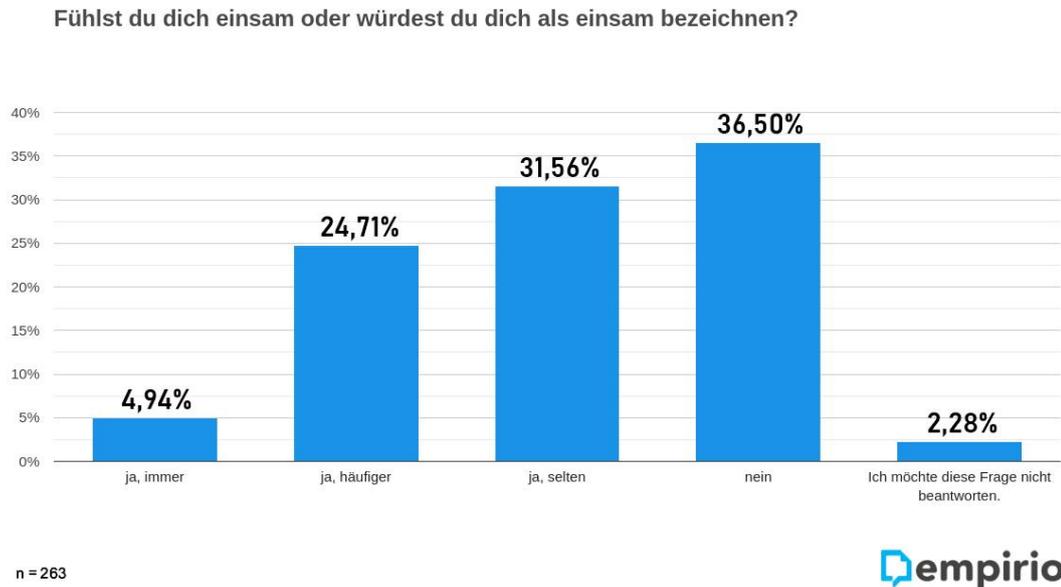


Abbildung 20 Das Gefühl der Einsamkeit unter den Befragten

Wie in *Kapitel 1* bereits erwähnt, gaben laut einer Umfrage aus 2019 rund 25% der Befragten 18 – 39-jährigen an, sich häufig oder immer einsam zu fühlen. Aufgrund der geringen Abweichung im Vergleich zur Umfrage des Verfassers, kann von einem repräsentativen Wert ausgegangen werden. Eine mögliche Abweichung aufgrund des dedizierten Zwecks ist allerdings möglich. Das Ergebnis zeigt, dass, wie in *Abbildung 19* zu sehen, zwar 42,96% der Befragten Einsamkeit als relevant oder sehr relevant in Deutschland einstufen, aber 61,21% selbst akut von dem Gefühl der Einsamkeit betroffen sind. So sehen 18,25% der Betroffenen ihr eigenes Gefühl der Einsamkeit nicht als für Deutschland gesellschaftlich relevant an. Ein möglicher Grund kann der direkte Vergleich mit der japanischen Gesellschaft sein, da die Befragten, ohne selbst ein Teil dieses Kulturkreises zu sein, Einsamkeit und Isolation in Japan als deutlich relevanter wahrnehmen.

Zum Schluss wurden die Teilnehmer gefragt, wie sie den Leistungsdruck bewerten würden, unter dem sie aktuell in der Schule oder Arbeit stehen. Im Ergebnis zeigt sich, dass 27,76% sich unter einem hohen Leistungsdruck sehen und die Mehrheit der Befragten mit 61,97% unter moderatem oder wenig Leistungsdruck stehen. Nur rund 3% der Befragten sind Rentner oder erwerbslos. Es ist anzunehmen, dass zumindest 27,76% der Teilnehmer Leistungsdruck als möglichen Faktor für Einsamkeit und Isolation in Anime wahrnehmen. Da sich ihre eigene Lebensrealität mit denen der Figuren überschneidet, wie die Mehrheit der Befragten unter *Abbildung 18* angegeben hat.

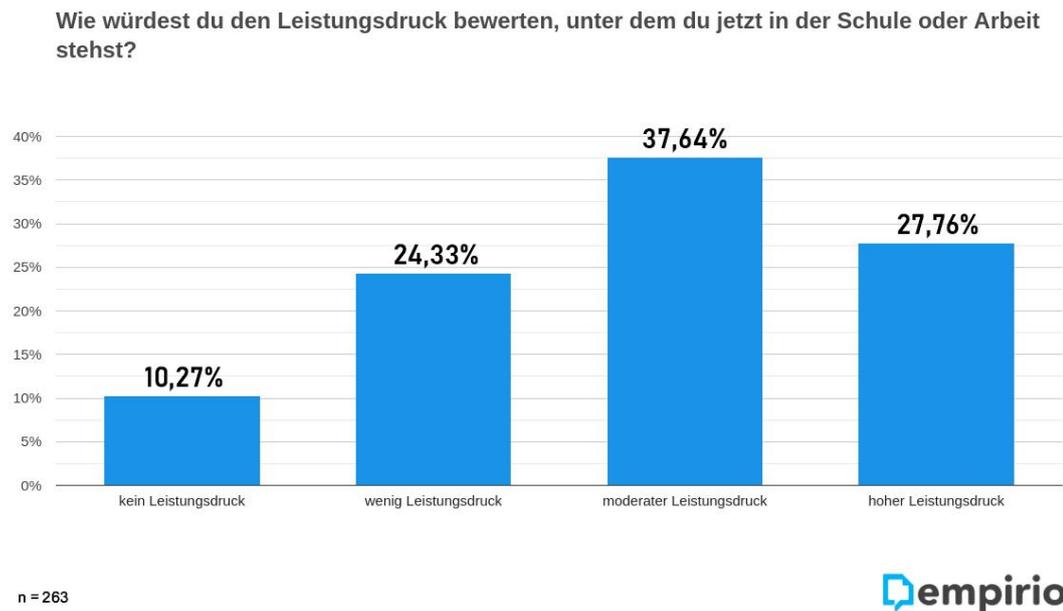


Abbildung 21 Leistungsdruck in der Schule und Arbeit

5.2 Zusammenfassung der Analyse

Als wichtiges Standbein der Analyse dient die Auswertung der Anime, die von den Teilnehmern am ehesten mit Einsamkeit und Isolation in Verbindung gebracht wurden. Diese Auswertung gibt Aufschluss darüber, wie valide die Angaben zur Wahrnehmung von Einsamkeit und Isolation in Anime von den Teilnehmern sind. Ein Anteil von 15,96% der Befragten konnte keinen Anime mit entsprechendem Themenbezug nennen. Bei 28,52% der Befragten wurden zwar einzelne Elemente des Themas erkannt, doch wiesen die genannten Anime nur geringe Bezüge zum Themenkomplex Einsamkeit und Isolation auf und sind auch über die Anime-Community hinaus sehr populär. Da aber innerhalb der Community auch populäre Anime mit direktem Themenbezug existieren, werden die genannten 28,52% als nur geringfügig verwertbar eingestuft. Die Mehrheit der Befragten mit 54,37%, konnte allerdings Anime mit direktem Themenbezug nennen, wie z.B Neon Genesis Evangelion, welcher auch ein wichtiger Teil der vorliegenden Arbeit ist. Ein annähernd ähnlicher Teil der Befragten von 55,51%, stuft die Häufigkeit von Einsamkeit und Isolation in Anime als häufig und sehr häufig ein. Es ist anzunehmen, dass der Anteil der Befragten, welcher valide Anime nennen konnte auch die Häufigkeit des Themas deutlicher wahrgenommen hat. Der Nachweis einer Verbindung zwischen Einsamkeit und Isolation und dem Isekai-Genre konnte innerhalb der befragten Gruppe deutscher Rezipienten nicht ermittelt werden.

Wie in Kapitel 5.1.3 bereits analysiert, hat sich ergeben, dass 42,63% in ihrer Wahrnehmung des Themenfelds in Bezug auf die japanische Gesellschaft, direkt durch das

Sehen von Anime beeinflusst wurden. Dieses Ergebnis, in Zusammenhang mit der Wahrnehmung von Einsamkeit und Isolation, legt nahe, dass die verwendeten Kollektivsymbole in Anime von einem großen Teil der befragten Gruppe erkannt wurden. Für 51,97%, waren die Parallelen der Welt und Charaktere im Vergleich zur eigenen Lebensrealität ausschlaggebend für die Wahrnehmung des Themenkomplexes, was eine direkte Verknüpfung von Einsamkeit und Isolation in Anime mit gesellschaftlichen Problemen zulässt. Vermehrt wird dieser direkte gesellschaftliche Bezug weniger mit der deutschen Gesellschaft, sondern mit der japanischen verknüpft. Beim Vergleich der Relevanz des Themas Einsamkeit und Isolation zwischen Japan und Deutschland ergab sich bei der Bewertung kaum bis gar nicht relevant, eine Abweichung um den Faktor drei zugunsten von Japan. Demnach ist die Provenienz des Mediums in der Bewertung durch die Befragten ein nicht unerheblicher Faktor. Immerhin gaben 37,12% der Befragten an, das ihr Vorwissen zur japanischen Gesellschaft Einfluss auf ihre Wahrnehmung hat.

Innerhalb der befragten Gruppe waren Einsamkeit und Leistungsdruck in ihrer Intensität vergleichbar. Bei Einsamkeit gaben 29,65% der Teilnehmer an sich häufig oder immer Einsam zu fühlen und 27,76% gaben an unter hohem Leistungsdruck zu stehen. Leistungsdruck ist eine der zentralen Ursachen für Einsamkeit und Isolation innerhalb der japanischen Gesellschaft. Die Angleichung der Ergebnisse von Leistungsdruck und Einsamkeit kann keine Kausalität zur japanischen Leistungsgesellschaft herstellen, ist aber ein mögliches Indiz für ein wechselwirkendes Verhältnis innerhalb der deutschen Bevölkerung.

Zu bedenken ist, dass die Umfrage von Personen mit einem Altersschnitt von 30 Jahren beantwortet wurde. Da viel Anime Schule als Setting haben und nur 1,90% der Befragten Schüler sind, können mögliche Kollektivsymbole oder Parallelen zu eigenen Lebensrealität eventuell falsch interpretiert oder nicht verstanden werden. Eine ausgeglichene Demographie ist für weitere Forschungen und Umfragen im Zusammenhang mit der Forschungsfrage empfehlenswert.

6 Fazit

Die vorliegende Bachelorarbeit ist der Frage nachgegangen, welche Parallelen in der Rezeption bei der Analyse kollektivsymbolischer Bezüge im Themenkomplex der Einsamkeit und Isolation aus der japanischen Animekultur im Vergleich zu Deutschen und Japanern auftreten. Um die Forschungsfrage zu beantworten, wurde eine repräsentative Onlineumfrage zum Thema Einsamkeit und Isolation in Anime und deren Wahrnehmung erstellt.

Die Umfrage ergab, dass 54,37% der Befragten die in Anime vorhandenen Kollektivsymbole zu Einsamkeit und Isolation richtig einordnen können. Für 42,63% hat das Sehen von Anime direkten Einfluss auf die Wahrnehmung des Themas, was sich evident auch im Vergleich zwischen Japan und Deutschland mit hoher Divergenz niederschlägt, während die eigene Einsamkeit der Befragten geringeren Einfluss auf die Relevanz des Themas nimmt. Ob diese Diskrepanz durch den klaren Bezug zu Anime in der Umfrage oder auf ein fehlendes Problembewusstsein zurückzuführen ist, kann nicht abschließend ermittelt werden. Auch der Zusammenhang zwischen Isekai und Realitätsflucht, wie er in der japanischen Gesellschaft existiert, konnte nicht hergestellt werden. Die Parallelen in der Rezeption zwischen Japan und Deutschland bleiben auf das Verständnis der Kollektivsymbole und die Wahrnehmbarkeit von Einsamkeit und Isolation durch das Medium Anime beschränkt.

Aus den Ergebnissen lässt sich schließen, dass die Mehrheit der Befragten die Kollektivsymbole zu Isolation und Einsamkeit in Anime dekodieren und konkrete Beispiele nennen können. Eine vergleichbare Mehrheit nimmt das Thema Einsamkeit häufig oder sehr häufig wahr. Allerdings ist bei 37,12% der Teilnehmer der entscheidende Einflussfaktor Vorwissen zu japanischer Gesellschaft, weswegen mögliche Vorurteile die Wahrnehmung beeinträchtigt haben könnten. Somit geben immer noch 42,63% der Befragten Elemente wie z.B. Charaktere und Bildgestaltung im Anime als maßgebliche Faktoren an. Daher kann festgestellt werden, dass Anime die eruierten gesellschaftlichen Probleme auch für viele deutsche Rezipienten sichtbar macht. Durch die Onlineumfrage konnte ermittelt werden, dass Parallelen in der Rezeption, sowohl in der Dekodierung der Kollektivsymbole, als auch in der Wahrnehmung von Einsamkeit und Isolation als gesellschaftliches Problem innerhalb Japans, zwischen Deutschland und Japan auftreten. Ein Zusammenhang in der Wahrnehmung von Isekai als eskapistisches Mittel durch die deutschen Befragten konnte allerdings nicht hergestellt werden.

Das Sujet der Einsamkeit und Isolation, ist in der Wahrnehmung der deutschen Anime-Rezipienten eng mit dem Medium Anime verknüpft, doch hat dies nicht zu einem gegenwertig gestiegenen Bewusstsein für, mit Japan konvergierende, gesellschaftliche Probleme geführt.

Literaturverzeichnis

Anno, Hideaki: Neon Genesis Evangelion [Anime-Serie], Japan: Gainax Co., 04.10.1995-27.03.1996

SPLENDID RESEARCH. (4. Juni, 2019). Wie oft fühlen Sie sich einsam? (nach Alter) [Graph]. in: Statista. (abgerufen am 22.11.2022), von <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/1014929/umfrage/umfrage-in-deutschland-zur-haeufigkeit-von-einsamkeit-nach-alter/>

Rubinstein, Ellen B. /Rae V. Sakakibara: Diagnosing hikikomori Social withdrawal in contemporary Ja-pan, in: MAT Medicine Anthropology Theory, 2020.

mpfs. (November 30, 2021). Which types of television programs do you like the most? [Graph]. In Statis-ta. Retrieved November 22, 2022, from <https://www.statista.com/statistics/455079/teens-most-popular-tv-genres-by-gender-germany/>

The Association of Japanese Animations. (December 1, 2021). Sales revenue of the animation industry in Japan in 2020, by segment (in billion Japanese yen) [Graph]. In Statista. Retrieved November 22, 2022, from <https://www.statista.com/statistics/1093754/japan-animation-industry-revenue-by-segment/>

National Police Agency (Japan). (March 15, 2022). Total number of suicides committed in Japan from 2012 to 2021 [Graph]. In Statista. Retrieved November 22, 2022, from <https://www.statista.com/statistics/622065/japan-suicide-number/>

e-Stat (Japan). (April 8, 2022). Frequency of feeling lonely in Japan as of January 2022, by age group [Graph]. In Statista. Retrieved November 22, 2022, from <https://www.statista.com/statistics/1312829/japan-frequency-feeling-lonely-by-age-group/>

Coats, Cayla: INFOGRAPHIC: A Census Of Every 2021 crunchyroll Simulcast, in: crunchyroll, 2022, <https://www.crunchyroll.com/de/anime-feature/2022/01/10/infographic-a-census-of-every-2021-crunchyroll-simulcast> (abgerufen am 10.12.2022).

Treese, Lea: Go East! Zum Boom japanischer Mangas und Animes in Deutschland Eine Diskursanalyse, Münster, Deutschland: Lit Verlag Berlin, 2006.

Schels, Brigitte: NEET und sozial benachteiligte junge Menschen im Übergang in das Erwerbsleben: Konzepte, Befunde, Diskussionen, in: SpringerLink, 2016, https://link.springer.com/referenceworkentry/10.1007/978-3-658-05676-6_14-1 (abgerufen am 10.12.2022).

McCarthy, Hellen /Jonathan Clements 2003, zitiert nach Jonathan Clements: Anime A History, London, Großbritannien: Bloomsbury Publishing Plc, 2013.

Guyer, Andrea: Astro Boy – ein japanischer Traum, in: SRF, 2020, <https://www.srf.ch/wissen/technik/astro-boy-ein-japanischer-traum> (abgerufen am 03.01.2023).

Jonathan Clements: Anime A History, London, Großbritannien: Bloomsbury Publishing Plc, 2013.

Statistisches Bundesamt (Destatis): Japan Statistisches Länderprofil, in: wissen.nutzen., 2022, https://www.destatis.de/DE/Themen/Laender-Regionen/Internationales/Laenderprofile/japan.pdf?__blob=publicationFile (abgerufen am 04.01.2023), S. 10 ff.

Condry, Ian: The Soul of Anime Collaborative Creativity and Japan's Media Success Story, London, Großbritannien: Duke University Press, 2013.

IMDB: Shin Evangelion Gekijôban, in: IMDB, 2021, <https://www.imdb.com/title/tt2458948/> (abgerufen am 04.01.2023).

Lamarre, Thomas: The Anime Machine A Media Theory of Animation, Minneapolis, 2009, <https://film7000.files.wordpress.com/2014/10/thomaslamarre-2009-theanimemachine.pdf> (abgerufen am 05.01.2023)

Baseel, Casey: Evangelion creator Hideaki Anno wants to make a live-action Nausicaä of the Valley of the Wind, in: SoraNews24, 2021, <https://soranews24.com/2021/04/27/evangelion-creator-hideaki-anno-wants-to-make-a-live-action-nausicaa-of-the-valley-of-the-wind/> (abgerufen am 05.01.2023).

GVR: Anime Market Size, Share & Trends Analysis Report By Anime Type (T.V., Movie, Video, Internet Distribution, Merchandising, Music), By Region (MEA, Japan), And Segment Forecasts, 2022 - 2030, in: Markte Analysis Report, 2018, <https://www.grandviewresearch.com/industry-analysis/anime-market> (abgerufen am 06.01.2023).; Vgl. GVR: Manga Market Size, Share & Trends Analysis Report By Content Type (Printed, Digital), By Distribution Channel (Offline, Online), By Genre (Action & Adventure, Sci-Fi & Fantasy), By Gender, By Audience, By Region, And Segment

Forecasts, 2022 - 2030, in: Markte Analysis Report, 2018, <https://www.grandviewresearch.com/industry-analysis/manga-market-report> (abgerufen am 06.01.2023)

Balistreri, Emily: How Much Does One Episode of Anime Cost To Make? The 2010 breakdown according to Media Development Research Institute Inc., plus the challenge of low wages for artists, 2011, <https://www.crunchyroll.com/de/anime-news/2011/10/30-1/how-much-does-one-episode-of-anime-cost-to-make>, In: crunchyroll (abgerufen am 06.01.2023).

Truong, Alexis H. /Stéphanie Gaudet: Costume Play and Young Adults' Socio-Economic Insertion Pa-thways in Japan, in: SpringerLink, 2020, <https://link.springer.com/article/10.1007/s41978-020-00054-3> (abgerufen am 06.01.2023).

Nakanishi, Hiroki: Myth of Japanese Meritocracy: Monographic Research Using Panel Data on Academic Achievement, in: 応用社会学研究, 2019, <https://rikkyo.repo.nii.ac.jp/> (abgerufen am 08.01.2023)

IMF. (11. Oktober, 2022). Ranking der 20 Länder mit dem größten Bruttoinlandsprodukt (BIP) im Jahr 2021 (in Milliarden US-Dollar) [Graph]. In Statista. Zugriff am 08. Januar 2023, von <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/157841/umfrage/ranking-der-20-laender-mit-dem-groessten-bruttoinlandsprodukt/>

Erdmann, Kathrin: Prekäre Kindheit in einer Leistungsgesellschaft, in: Deutschlandfunk Kultur, 22.12. 2015, <https://www.deutschlandfunkkultur.de/japan-prekaere-kindheit-in-einer-leistungsgesellschaft-100.html> (abgerufen am 08.01.2023)

Knote, Andy /Alexander Wesselsky: Pokémon-Thema (Komm schnapp sie dir), 2000, <https://genius.com/Pokemon-pokemon-thema-komm-schnapp-sie-dir-lyrics> (abgerufen am 10.01.2023)

Schlote, Christine: Das japanische Bildungssystem, Deutschland, Hamburg: Persen Verlag, 2013.

Kinderweltreise: Alltag & Kinder Japan, in: Kinderweltreise, <https://www.kinderweltreise.de/kontinente/asien/japan/alltag-kinder/schule/> (abgerufen am 11.01.2023).

Pike, Roberta E.: Japanese Education Selective Bibliography of Psychosocial Aspects, USA, Fremont: Jain Publishing Company, 2007.

Eymann, Jörg: Die "Lehrer-Schüler"-Beziehung in der japanischen Gesellschaft, ihre Wurzeln, ihre Bedeutung für die christlichen Gemeinden Japans und ihre biblisch begründete Neugestaltung, Deutschland, Korbatal: Columbia Biblical Seminary and Graduate School of Missions, 1996.

Liebetaut, Julia Teresa: Ijime an Japans Schulen - Das Problem der Schikane und die Darstellung in seriellen Fernsehformaten Liebetaut, Deutschland, Merseburg: Hochschule Merseburg, 2018.

Lill, Felix: Leere Schulbänke In Japan nehmen sich immer mehr Jugendliche das Leben. Wie erklärt sich dieser traurige Trend – und was lässt sich dagegen tun?, in: fluter, 2019, <https://www.fluter.de/suizid-von-jugendlichen-in-japan> (abgerufen am 12.01.2023).

Healy, Claire Marie: Remembering Japan's badass 70s schoolgirl gangs, in: DAZED, 2015, <https://www.dazeddigital.com/fashion/article/28261/1/remembering-japans-badass-70s-schoolgirl-gangs> (abgerufen am 12.01.2023).

Handelsblatt: Tokio veröffentlicht Zahlen zum Tod durch Überarbeitung, in: Handelsblatt, 2016, <https://www.handelsblatt.com/politik/international/japan-tokio-veroeffentlich-zahlen-zum-tod-durch-ueberarbeitung/14656394.html> (abgerufen am 13.01.2023).

Neidhart, Christoph: Überarbeitung in Japan Schuftten bis zum Tod, in: Süddeutsche Zeitung, 2010, <https://www.sueddeutsche.de/karriere/ueberarbeitung-in-japan-schuftten-bis-zum-tod-1.148349> (abgerufen am 14.01.2023).

Sakamoto, Kay: Why Drinking With Coworkers Is So Important In Japanese Work Culture To work in Japan means to drink in Japan., in: GaijinPot Blog, 2015, <https://blog.gaijinpot.com/japanese-drinking-culture/> (abgerufen am 14.01.2023).

Doi, Takeo: Amae Freiheit in Geborgenheit Zur Struktur japanischer Psyche, Frankfurt am Main, Deutschland: Suhrkamp, 1982.

Lexikon der Psychologie: Amae, in: Spektrum.de, 2000, <https://www.spektrum.de/lexikon/psychologie/amae/730> (abgerufen am 17.01.2023).

Adachi, Shingo: Lycoris Recoil [Anime-Serie] Japan: A-1 Pictures, 2022, Episode 1, Easy dose it, 0:52-1:32.

Kato, Takahiro A.: Hikikomori: Multidimensional understanding, assessment, and future international perspectives, in: PCN – Psychiatry and Clinical Neurosciences, Bd.73,

Nr.8, 2019, <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/full/10.1111/pcn.12895> (abgerufen am 18.01.2023).

Sekimizu, Teppei: A Sociology of Hikikomori – Experiences of Isolation, Family-Dependency, and Social Policy in Contemporary Japan, London, Großbritannien: Lexington Books, 2022.

nippon.com: Japan's "Hikikomori" Population Could Top 10 Million, in: nippon.com, 2019, <https://www.nippon.com/en/japan-topics/c05008/japan%E2%80%99s-hikikomori-population-could-top-10-million.html> (abgerufen am 18.01.2023).

esa: 2022 Essential Facts About the Video Game Industry, in: esa, 2022, <https://www.theesa.com/resource/2022-essential-facts-about-the-video-game-industry/> (abgerufen am 22.01.2023).

Lu, Curtis: The Darker Sides of the Isekai Genre: An Examination of the Power of Anime and Manga, San Francisco, Vereinigte Staaten: University of San Francisco, 2020.

Russell, Roxanne /Daniel Metraux /Mauricio Tohen: Cultural influences on suicide in Japan, in: PCN – Psychiatry and Clinical Neurosciences, Bd.71, Nr.1, 2017, <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/full/10.1111/pcn.12428> (abgerufen am 23.01.2023).

HK Interview in: HK, 1999, http://www.konaka.com/alice6/lain/hkint_e.html (abgerufen am 24.01.2023).

Kacsuk, Zoltan: Anime Studies Media-Specific Approaches to Neon Genesis Evangelion, Stockholm, Schweden: Stockholm University Press, 2021.

Oguro, Yuichiro: Neon Genesis Evangelion Collector's Edition Booklet, München, Deutschland: Leonine Distribution GmbH, 2021.

Stewart-Ahn, Aaron: Neverending Evangelion How Hideaki Anno turned obsessions and depression into an anime phenomenon, in: Polygon, 2019, <https://www.polygon.com/2019/6/19/18683634/neon-genesis-evangelion-hideaki-anno-depression-shinji-anime-characters-movies> (abgerufen am 26.01.2023).

Freeman, Tzvi: Was ist Kabbala? Die Seele des Judentums, in: Jüdische.info, o. D., https://de.chabad.org/library/article_cdo/aid/1664706/jewish/Kabbala.htm (abgerufen am 26.01.2023).

Spektrum.de: Lexikon der Psychologie: männlicher Protest, in: Spektrum.de, 2000, <https://www.spektrum.de/lexikon/psychologie/maennlicher-protest/9173> (abgerufen am 28.01.2023).

Antwerpes, Dr. Frank: Reaktionsbildung, in: DocCheck Flexikon, 2010,
<https://flexikon.doccheck.com/de/Reaktionsbildung> (abgerufen am 28.01.2023).

Anlagen

Fragebogen zur Umfrage "Einsamkeit und Isolation im Anime - Deutschland/Japan Vergleich"

Was ist dein Lieblingsanime?

Freitext-Antwort

Wie häufig konsumierst du Anime?

(Mehrfach-Auswahl möglich)

- täglich
- wöchentlich
- min. einmal im Monat
- unregelmäßig

Was sind deine Lieblingsanime-Genre? (max. 3 Antworten auswählen)

(Mehrfach-Auswahl möglich)

- Abenteuer
- Action
- Alltagsleben
- Drama
- Ganbatte
- Horror
- Isekai
- Komödie
- Krimi
- Mystery
- Romanze
- Science-Fiction
- Shounen
- Thriller
- Sonstiges

Inwiefern trifft die Aussage: „Anime ist für mich Realitätsflucht“ auf dich persönlich zu?

- trifft absolut zu
- trifft teilweise zu
- trifft weniger zu
- trifft absolut nicht zu

Welchen Anime würdest du am stärksten mit dem Thema Einsamkeit und Isolation in Verbindung bringen?

Freitext-Antwort

Wie oft wird, deiner Meinung nach, das Thema Einsamkeit und Isolation in Anime thematisiert?

- sehr häufig
- häufig
- weniger häufig
- sehr wenig
- gar nicht

Bewerte bitte wie, deiner Meinung nach, gesellschaftlich relevant das Thema Einsamkeit und Isolation in Japan und Deutschland jeweils ist.

Japan

- sehr relevant
- relevant
- weniger relevant
- kaum relevant
- gar nicht relevant

Deutschland

- sehr relevant
- relevant
- weniger relevant

- kaum relevant
- gar nicht relevant

Wie sehr, würdest du sagen, hat das Sehen von Anime deine Wahrnehmung zum Thema Einsamkeit und Isolation im Zusammenhang mit der japanischen Gesellschaft beeinflusst?

- Hat mich extrem beeinflusst
- Hat mich sehr beeinflusst
- Hat mich etwas beeinflusst
- Hat mich weniger beeinflusst
- Hat mich gar nicht beeinflusst

Was hat deine Wahrnehmung beeinflusst?

(Mehrfach-Auswahl möglich)

- die Häufigkeit des Themas Einsamkeit in Anime
- die Bildgestaltung in Anime
- mein Vorwissen zur japanischen Gesellschaft
- die Parallelen der Charaktere und deren Welt im Vergleich zu meinem eigenen Leben
- ich suche mir bewusst häufig Anime mit dem Thema Einsamkeit aus
- Sonstiges

Fühlst du dich einsam oder würdest du dich als einsam bezeichnen?

- ja, immer
- ja, häufiger
- ja, selten
- nein
- Ich möchte diese Frage nicht beantworten.

Wie würdest du den Leistungsdruck bewerten, unter dem du jetzt in der Schule oder Arbeit stehst?

- kein Leistungsdruck
- wenig Leistungsdruck
- moderater Leistungsdruck
- hoher Leistungsdruck

Wie alt bist du?

konkrete Altersangabe

Wie ist dein Geschlecht?

- Männlich
- Weiblich
- Divers

Wie ist dein aktueller Erwerbsstatus?

- Schüler*in
- Auszubildende*r
- Vollzeit Student*in
- Nebenberufliche*r Student*in
- Duale*r Student*in
- Angestellte*r
- Arbeiter*in
- Beamte*in
- Selbstständig
- Rentner*in
- Erwerbslos
- Sonstiges

Wie ist dein Familienstand?

- Ledig
- Liert
- Eingetragene Lebenspartnerschaft
- Verheiratet - zusammen lebend
- Verheiratet - getrennt lebend
- Geschieden
- Verwitwet

Weitere Anlagen

Die Ergebnisse der Umfrage und deren Auswertung sind dem beigefügten Speichermedium angehängt.

Eigenständigkeitserklärung

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und nur unter Verwendung der angegebenen Literatur und Hilfsmittel angefertigt habe. Stellen, die wörtlich oder sinngemäß aus Quellen entnommen wurden, sind als solche kenntlich gemacht. Diese Arbeit wurde in gleicher oder ähnlicher Form noch keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt.

Schwerin, 10.02.2023



Ort, Datum

Vorname Nachname

Marcel René Lange