

Lukas R.A. Wilde

Meta-narrative Knotenpunkte der Medienkonvergenz: Zu den medienwissenschaftlichen Potenzialen des japanischen kyara-Begriffs

2018

<https://doi.org/10.25969/mediarep/11963>

Veröffentlichungsversion / published version
Sammelbandbeitrag / collection article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Wilde, Lukas R.A.: Meta-narrative Knotenpunkte der Medienkonvergenz: Zu den medienwissenschaftlichen Potenzialen des japanischen kyara-Begriffs. In: Hans-Joachim Backe, Julia Eckel, Erwin Feyersinger u.a. (Hg.): *Ästhetik des Gemachten: Interdisziplinäre Beiträge zur Animations- und Comicforschung*. Berlin: de Gruyter 2018, S. 109–149. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/11963>.

Erstmals hier erschienen / Initial publication here:

<https://doi.org/10.1515/9783110538724-006>

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung - Nicht kommerziell - Keine Bearbeitungen 4.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution - Non Commercial - No Derivatives 4.0/ License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Lukas R.A. Wilde

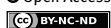
Meta-narrative Knotenpunkte der Medienkonvergenz

Zu den medienwissenschaftlichen Potenzialen
des japanischen *kyara*-Begriffs

Abstract: Im Zentrum des Beitrags steht die Konturierung eines spezifischen Figurenbegriffs aus dem japanologischen Diskurs, der in weiten Medienbereichen zur Anwendung kommen kann, welche als prä- oder non-narrativ einzustufen wären. Als *kyara*, キャラ, lassen sich reine *product placement*- und Merchandise- ‚Figuren‘ wie Hello Kitty bezeichnen, ebenso wie die Maskottchen von Firmen, Ämtern und Ministerien, bis hin zu *virtual idols* à la Hatsune Miku. Zugleich adressiert der Begriff die Rekontextualisierungspraxen von Manga- und Anime-Figuren innerhalb der Partizipationskultur. Die These ist, dass die konzeptuelle Schnittmenge all dieser Gegenstandsbereiche medienwissenschaftlich von höchster Bedeutsamkeit ist, da die dadurch adressierten Figurenkonzepte mit international gängigen Begrifflichkeiten noch kaum erfassbar sind. Im Japanischen schlugen etwa Itō Gō und Azuma Hiroki vor, derlei Wesen als Knotenpunkte partizipatorischer („meta-narrativer“) Vorstellungsspiele aufzufassen. Der Beitrag macht ein Angebot für eine genauere theoretische Fundierung eines solchen Konzepts entlang von Kendall L. Waltons kursorisch entwickelten Ausführungen zu reflexiven Requisiten der spielerischen Imagination. Abschließend wird gezeigt, inwiefern ein solcher *kyara*-Begriff mit einer spezifischen Semiotik – einer ‚Ästhetik des Gemachten‘ – in engem Zusammenhang steht und auch über den japanischen Bereich hinaus großes analytisches Potenzial birgt.

Dr. Lukas R.A. Wilde, Eberhard Karls Universität Tübingen, Institut für Medienwissenschaft, Wilhelmstraße 50, 72074 Tübingen, E-Mail: lukas.wilde@uni-tuebingen.de

 Open Access. © 2018 Lukas R.A. Wilde, publiziert von De Gruyter.

 Dieses Werk ist lizenziert unter der Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 Lizenz.

<https://doi.org/10.1515/9783110538724-006>

Zum Hintergrund des *kyara*-Begriffs: Manga, Medienkonvergenz und Partizipationskulturen

In den Jahren und Jahrzehnten seit der Jahrtausendwende fand in Japan eine intensive theoretische Auseinandersetzung mit Figurenkonzepten statt, die über keinerlei diegetische Einbettung verfügen, sondern nur auf den Oberflächen materieller Objekte oder in Form mediatisierter Aufführungssituationen zirkulieren. Solche werden häufig unter dem Begriff *kyara* von ‚eigentlichen‘, also narrativ kontextualisierten Figuren (*kyarakutā*) unterschieden. Der Phänomenbereich *kyara* umfasst einerseits ‚virtuelle Idole‘ und ‚fiktive celebrities‘, Firmen-Maskottchen und Kommunikationsfiguren von Ämtern und Behörden und reine *product placement*-Wesen wie Hello Kitty; zugleich adressiert er aber auch die Rekontextualisierung von Manga- und Anime-Figuren innerhalb der japanischen Partizipationskultur. Im folgenden Beitrag soll dieser Zusammenhang genauer bestimmt werden, indem zunächst einige Spezifika des japanischen Manga in den Blick genommen werden. Dabei wird insbesondere deutlich, dass es häufig eine bestimmte semiotische Qualität leicht reproduzierbarer Linien-Bilder (*senga*) ist, die als Ermöglichungsbedingung beider Phänomenbereiche fungiert. Sowohl die ubiquitäre Rekontextualisierung von Figuren bestehender Franchises als auch die Prominenz prä-narrativer Wesen ist oft auf eine besondere Ästhetik des Gemachten zurück zu führen, welche eng mit dem *kyara*-Begriff verbunden ist. Daher muss gefragt werden, inwiefern der Zusammenhang zwischen der besonderen Figuren-Konzeption des *kyara* zu einer bestimmten, handgezeichneten Qualität auch über den japanischen Bereich hinaus über höchste Relevanz verfügt.¹ Mit anderen Worten: kulturalistische Deutungsmuster möchte ich gerade vermeiden, um die folgenden Phänomene stattdessen von ihrer Medialität her zu denken.

Wie könnte dies nun aussehen? Stephan Köhn eröffnete seine jüngste Übersichtsdarstellung zu Mangas mit dem wichtigen *caveat*, dass diese häufig „zum Resultat bestimmter kultureller Praktiken und Traditionen stilisiert, nicht aber als Produkt eines ausgeklügelten und hochkomplexen Produktions- und Wirtschaftssystem näher in Betracht gezogen [werden]“ (Köhn 2016b, 248). In diesem

¹ Der vorliegende Aufsatz geht auf meine Monografie *Im Reich der Figuren* (Wilde 2018b) zurück, welche japanische Maskottchen- und Kommunikationsfiguren im öffentlichen Raum zum Gegenstand hat. Hier möchte ich die Gelegenheit nutzen, einige Gedanken in Bezug auf Comic, Manga und Animation weiter zu entwickeln. Für wertvolle Anmerkungen zu Übersetzungen aus dem Japanischen danke ich Christopher Bischof.

Beitrag soll ‚Manga‘ daher nicht als insulärer Gegenstand, sondern als mediale Konfiguration verstanden werden (vgl. Wilde 2018b).² Insbesondere die Handlungs- und Akteursbereiche des japanischen Manga haben zweifellos bemerkenswerte Eigenarten gegenüber dem europäischen oder US-amerikanischen Comic aufzuweisen. Manga muss zunächst unbedingt als ein *partizipatorisches Medium* verstanden werden, wie Jaqueline Berndt immer wieder betont hat:

[V]iele Jugendliche [gehen] heutzutage eher als *user* denn als klassische Leser mit Mangas um. [...] Bereits die cartoonesken Gesichter der Charaktere und der Verzicht auf detaillierte Hintergründe, die ‚organisierte Leere‘, laden zum imaginativen wie zum wortwörtlichen Ausmalen ein: Leser schreiben Geschichten um beziehungsweise weiter und werden mittels *fan art*, Online-Kommentaren und Cosplay (Mangarollenspiel) zu Mitgestalterinnen und Mitgestaltern. (Berndt 2014, 49–50; Herv. im Original)

Zwar existiert in Japan ein strenges Urheberrecht, das geistiges Eigentum bis 50 Jahre nach dem Tod der Autor_innen schützt.³ Dennoch werden im japanischen *dōjinshi* (Fan-Manga-)Bereich zum größten Teil Figuren aus Franchises aufgegriffen, die bereits existieren: „Today’s dojin [...] consist almost entirely of derivative works, generally derived from a single series“ (Tamagawa 2012, 116), schließt

2 Ein ‚Einzelmedium‘ wird hierbei als eine rein relationale (medienvergleichende) Größe betrachtet, deren Medialität multidimensional konzipiert ist, insofern sie nicht nur technisch-apparative, sondern auch semiotisch-formale sowie kulturell-institutionelle Ebenen umfasst (vgl. ausführlicher die Beiträge in Thon/Wilde 2016, sowie Wilde 2015; 2018b; zum Manga etwa Berndt 2016). ‚Comic‘ oder ‚Manga‘ wären dann (ebenso wie ‚Animationsfilm‘ oder ‚Anime‘) als „conventionally distinct means of communicating cultural content“ (Wolf 2005, 253; vgl. Rajewsky 2002, 13; Rippl/Etter 2013) aufzufassen. Eine solche *Medienkonfiguration* meint zunächst nichts Anderes als – so etwa Dieter Mersch mit Niklas Luhman – ein „Ensemble von Elementen“ (Mersch 2006, 215; vgl. Wilde 2014) oder ein „technisch-mediale[s] Dispositiv“ (Packard 2016, 58; vgl. Schmidt 2008, 147–150; Wirth 2008, 224). Es umfasst auch sozialsystemische Institutionen und partizipatorische Netzwerke. Überblicke über japanische Theoriebildungen, Strömungen und Ausrichtungen von ‚Medien‘-Begriffen geben etwa Fabian Schäfer (2017) und die Autor_innen in Steinberg/Zahlten 2017.

3 Aufschlussreiche Übersichten über den japanischen *dōjin*-Markt und seine Rechtelage(n) bieten neben Yonezawa 2001 in internationalen Publikationen Noppe 2010; 2014; sowie Thiel 2016; Hülsmann 2016. Übersichtliche frühe Vergleiche zwischen japanischen *dōjinshi* und westlichen ‚Fanziness‘ finden sich bereits bei Berndt 1995, 157–174 oder Kinsella 1998; einen viel beachteten journalistischen Beitrag liefert Pink 2007. *Dōjinshi* machen nur einen Teil des *dōjin*-Marktes aus, zu dem etwa auch selbst produzierte Filme und Musikstücke zählen. Erwähnenswert sind außerdem Social Networking Services (SNSs) wie *Pixiv* (vergleichbar mit der englischsprachigen Plattform *DeviantART*), auf der täglich bis zu 30.000 selbstgestellte Artworks und Fan-Manga hochgeladen werden – zumeist ebenfalls zu bereits bestehenden Figuren (vgl. Noppe 2013).

etwa Tamagawa Hiroaki⁴ seinen Überblick. Offiziell spricht man hier seit den späten 1970er Jahren von *parodi dōjinshi*, パロディ同人誌, also ‚Parodien‘, was aber viele falsche Schlüsse zulässt: „Sie sind jedoch eher selten tatsächliche Parodien im westlichen Wortsinn und stellen vielmehr das Gegenstück zu eigens erdachten Geschichten dar“ (Thiel 2016, 120). Bereits im Jahr 2005 sprach der Manga-Theoretiker Itō Gō daher davon, dass *niji sōsaku*, 二次創作 (wörtlich: Zweitproduktionen) gerade nicht als Parodien, sondern eher als eine Art des *phrase samplings* wie im Hiphop (*furēzu sanpuringu*, フレーズ・サンプリング, Itō 2005, 136) angesehen werden müssten.

Mit Nele Noppe ließen sich die in Zweitproduktionen aufgegriffenen Figuren so auch als „open source cultural goods“ (Noppe 2014, 335; vgl. auch Noppe 2014, 211–317) auffassen. Marc Steinberg geht in seiner monumentalen Untersuchung der japanischen Medienkultur sogar soweit, dass die Unterscheidung zwischen ‚Original‘ und ‚Derivat‘ durch die Bedeutung von Zweitproduktionen faktisch irrelevant geworden sei (vgl. Steinberg 2012, 179). Ito Mizuko hat dies unter der Bezeichnung der „hypersozialen Aspekte“ (Ito 2008, 397; vgl. auch Ito 2006; 2007), Ian Condry unter jener der „collaborative networks“ (Condry 2013, 35; vgl. bereits Condry 2009) herausgearbeitet. Für Manga und Anime dürfte so gleichermaßen gelten: „[C]ompared with viewing anime as a collection of texts, the form can be interpreted somewhat differently if we conceive of anime as an approach to creative production – that is, a way to define and put into practice particular processes of world making“ (Condry 2013, 56). Wichtig ist damit auch, dass Manga nicht abgekoppelt von der restlichen Medienlandschaft zu denken ist, sondern stattdessen als „open to congeneric media cultures such as fanfiction and fan art, TV anime, and video games“ (Berndt/Kümmerling-Meibauer 2013, 2).

Es geht also um die Begriffe ‚Medienkonvergenz‘ und ‚transmediales Erzählen‘ (vgl. zur Übersicht etwa Sánchez-Mesa et al. 2016). Es ist insbesondere das Verdienst von Henry Jenkins, mit seinem Buch *Convergence Culture* (2006; vgl. bereits Jenkins 2003) eine weitgreifende medienwissenschaftliche Diskussion hierum angestoßen zu haben. Im Kern geht es dabei um zwei miteinander verbundene, aber durchaus zu unterscheidende Prozesse, wie etwa Carlos A.colari, Paolo Bertetti und Matthew Freeman historisierend festgehalten haben: „[M]any contemporary works are characterised by expanding their narrative

⁴ Japanische Personennamen erscheinen hier mit Ausnahme des Literaturverzeichnisses in der japanischen Reihenfolge, d.h. Familienname vor Vorname ohne Trennung durch ein Komma. Die Transkription japanischer Wörter folgt dem auf dem Englischen beruhenden Hepburn-System (https://en.wikipedia.org/wiki/Romanization_of_Japanese; letzter Zugriff: 1. Dezember 2017).

through different media (e.g. film, television, comics, books, etc.) and other platforms (blogs, forums, wikis, social networks, etc.)“ (Scolari et al. 2014, 2). Zudem aber – dies mag dem ersten Moment zuspätspielen, muss es aber nicht – geht es um partizipatorische Aspekte, also um „the creation of user-generated content“ (Scolari et al. 2014, 2). Beide Aspekte lassen sich durchaus mit Hinblick auf weit zurückliegende Gegenstandsbereiche untersuchen, wie viele Ansätze zu einer ‚transmedialen Archäologie‘ gezeigt haben (vgl. auch Freeman 2014b; Scott 2009). Eine Fülle von Publikationen hat diese Fragen zudem bereits mit japanischen Entwicklungen in Zusammenhang gebracht.⁵ Spätestens seit Anfang der 1980er Jahre stehen japanische Mediensysteme in einem hochkomplexen Netz aus Vermarktungsketten innerhalb einer Medienökologie, die Steinberg als ein „all-consuming, *character-driven* media environment“ bezeichnet (Steinberg 2012, 19; Herv. LW). Obgleich ‚Medienkonvergenz‘ also zunächst überwiegend auf ‚westliche‘ (v.a. nordamerikanische) Franchises, Produkte und Konsumweisen bezogen war, ist das begriffliche japanische Äquivalent, *media mix*, メディアミックス, nicht nur bereits seit den 1980er Jahren gang und gäbe, sondern auch seit damals Gegenstand ausgefeilter Theoriebildungen. Die Bezeichnung *media mix* wird daher zumeist auch mit *transmedia storytelling* übersetzt. Dennoch haben japanische Modelle ihre eigenen (Vor-)Geschichten und Ausprägungen. Für Japan ist insbesondere die Bedeutung von ganz bestimmten Figurenkonzepten zentral, wie Steinberg festhielt: „[T]his particular history of the media mix sheds some light on the very analog beginnings of transmedia movement, as well as on the material and immaterial entity of the character that supports it“ (Steinberg 2012, viii). Dieser Umstand lässt sich durch eine medienwissenschaftliche Basisbeobachtung von Rainer Leschke genauer beschreiben. Er versteht Figuren als „mediale Formen, die durch das Mediensystem migrieren“ (Leschke 2010, 12). Solche stünden als „Kategorien mittlerer Größe [...] quer zu den Ordnungsstrukturen von Medium, Werk und Zeichen“ (Leschke 2010, 13), ermöglichen aber zugleich Vermittlung und Transferierbarkeit, fast wie eine Art „Geld der Medien, [...] jene universale Tauschinstanz“ (Leschke 2010, 11). Steinberg spricht bei der Figur

⁵ Zu nennen wären zunächst die bereits erwähnten Arbeiten von Steinberg 2012 und Condry 2013 sowie die Sammlung *Media Convergence in Japan* von Patrick W. Galbraith und Jason G. Karlin (2016a). Zur Orientierung eignen sich auch Allison 2006, Lamarre 2009, Steinberg 2010, die Dialoge in Jenkins 2013, die Beiträge in Lunning 2014 (insb. Saito 2014) sowie in Schönbein/Stein 2016. Im japanischen und japanologischen Diskurs müssen diese Fragen häufig innerhalb eines Forschungsfeldes verortet werden, das Zoltan Kacsuk (vgl. 2016, 275) als AMO, Anime-, Manga- und Otaku-Forschung identifiziert hat. Zum Zusammenhang japanischer Otaku- und westlicher Fandom-Forschung vgl. insbesondere auch die *Mechademia*-Ausgabe *Fanthropologies* (Lunning 2010) sowie Berndt 2006, Brienza 2012 und die Beiträge in Okabe et al. 2012.

von „an entity that [...] both supports the transmedia movement and environmental diffusion of the character and refuses to be pinned down in any one medial incarnation“ (Steinberg 2012, 44). Durch eine (gleich zu problematisierende) ‚Identität‘, die eine erfolgreiche Figur oft alleine auf visueller Ebene aufrechterhält, werden die verschiedensten medialen Artefakte aneinander gekoppelt, um zur weiteren Rezeption anzuregen. Derlei transmediale Figuren, so Berndt,

halten die sekundärverwertenden Eingriffe der Fans (*niji sōsaku*) aus, ebenso wie den Wechsel ihrer Trägermedien. Ob sie in Manga, Anime oder Games auftauchen – entscheidend ist nicht ihre Verbundenheit mit einem ganz bestimmten Kontext, sondern ihre Wiedererkennbarkeit über verschiedene Texte und Kontexte hinweg. (Berndt 2006, 40; Herv. im Original)

Obleich derlei Rekontextualisierungspraxen von Produzent_innenseite her zu meist durchaus beabsichtigt sind, entwickeln manche Wesen auch sehr unerwartet ein partizipatorisches Eigenleben. Selbst didaktisch konzipierten Figuren von *educational manga* (*gakushū manga*) oder Lehrbüchern kann es widerfahren, eine unintendierte virale Existenz auf Fan-Seiten, in sozialen Netzwerken oder in Fan-Produktionen zu entwickeln, wie etwa im Jahr 2016 die gezeichnete Lehrerin Ellen Baker (エレン・ベーカー先生) des Englisch-Schulbuchs *New Horizon* von Tokyo Shoseki (vgl. Baseel 2016). Daran schon kann man sehen: es existiert ein großer Unterschied zum Worldbuilding wie es Jenkins vorschwebte, und wie es in der transmedialen Narratologie zum Paradigma erhoben wurde (vgl. Ryan/Thon 2014; Thon 2015a; 2016, 35–70; Wolf 2012):

In the media mix, the emphasis is not on a coherent narrative or world unfolding across media forms – the ‚transmedia storytelling‘ that Jenkins identifies in *The Matrix* – but rather the franchising of characters, which can exist simultaneously in diverging narratives and worlds. (Galbraith/Karlin 2016b, 18–19; vgl. Anm. 7)

Manche ‚Figuren‘ – und hierauf möchte ich hinaus – kommen sogar *ganz ohne* narrative Trägermedien im eigentlichen Sinne aus. Typisch hierfür wäre etwa Hatsune Miku, ein *virtual idol* (siehe Abb. 1).



Abb. 1: Vocaloid 2-Software mit Hatsune Miku-Illustrationen; <https://matome.naver.jp/odai/2138727630601129501/2142350217692027203> (letzter Zugriff: 21. Januar 2018).

Miku ‚existierte‘ zunächst nur als künstliche Gesangsstimme des Vocaloid2-Synthesizers von Crypton Future Media. Der Manga-Künstler KEI verlieh ihr schließlich einen gezeichneten Körper, woraufhin sie eine schnelle Karriere als Popkultur-Ikone, als ‚fiktive *celebrity*‘, durchmachte. Im Laufe von Mikus Karriere haben sich die verschiedensten, teils kollaborativ entstandenen Medienangebote, um sie herum entwickelt.⁶ Galbraith and Karlin halten daher fest: „No one person is Miku’s producer, since anyone with the Vocaloid software can produce music with her“ (Galbraith/Karlin 2016b, 20). Miku besitzt auch unzählige ‚Kolleg_innen‘ (wie Luka, Meiko, oder die Kagamine-Zwillinge Rin und Len), die realen

⁶ Beispielsweise existiert MikuMikuDance, eine von Fans entwickelte Software, mit der sich durch Miku-3D-Modelle eigene Musikvideos entwickeln und später auf Plattformen wie Nico Nico Dōga laden lassen, oder die Crypton-Webseite Piapro.jp für Fan-Kunstwerke jeglicher Art (vgl. Annett 2014; Leavitt et al. 2016; Yoshida 2016).

Prominenten zunehmend den Rang ablaufen. Dies erinnert an die inflationär eingesetzten Maskottchen-Figuren von Provinzen, Ämtern und Institutionen (*yuru-kyara*, ゆるキャラ, ‚schwache Figuren‘, oder *gotōchi-kyara*, ご当地キャラ, Regionalmaskottchen, vgl. hierzu Inuyama/Sugimoto 2012; Köhn 2016a; Maynard 2015; Occhi 2012; 2014; 2018; Wilde 2016; 2018a).

Exemplarisch für die kulturelle Zäsur im Medienkonsumverhalten, die mit solch veränderten Figurenkonzepten einhergegangen ist, dürfte sicherlich Sanrios Franchise (Hello) Kitty sein (vgl. Belson/Bremner 2004; McVeigh 2000; Peil 2010; Peil/Schwaab 2013; Toratani 2013; Uyehara 1998; Yano 2006).⁷ Nähert man sich Wesen wie Kitty von Storyworlds und narratologischen Annahmen aus an, sind sie sicherlich von begrenztem Interesse: Ihre „uniqueness exists within denial of any specific stories“ (Murakami 2003, 3; vgl. Peil/Schwaab 2013, 226). Dennoch kommen Itō und zahllose andere Beobachter_innen nicht umhin, solchen phantasmatischen und narrativ dekontextualisierten Wesen – trotz oder gerade wegen einer kategorialen Differenz zu ‚eentlichen‘ Figuren – eine einzigartige „Lebenskraft“ (*seimeikan*, 生命感, Itō 2005, 95), eine „Präsenz“ (*sonzaikan*, 存在感, Itō 2005, 95) zuzugestehen, die reine Markenzeichen oder Logos weit übersteigt (vgl. auch Aihara 2007, 122; Aoki 2014, 72). Diese faszinierende Paradoxie wurde von Corinna Peil und Herbert Schwaab auf den Punkt gebracht, wiederum Kitty gewidmet: „Die Katze ist einfach da, sie hat keinen Charakter, weil sie keine Psychologie und kein Narrativ hat. Sie ist aber Charakter, sie bekommt Präsenz durch ihre Sichtbarkeit“ (Peil/Schwaab 2013, 351).

Auf dem Weg zum *kyara*-Begriff: Zum Desiderat einer transmedialen Figurentheorie

Die medienwissenschaftliche Bedeutsamkeit all solcher Figurenphänomene besteht meines Erachtens nach darin, dass sie international noch kaum begrifflich fassbar sind. Zwar lassen sich insbesondere innerhalb der Narratologie Figurenbegriffe ausmachen, die transmedial angelegt sind, insofern sie gleichermaßen in Romanen, Filmen, Comics oder auch Videospielen zur Anwendung kommen können.⁸ Die so beschriebenen Wesen sind damit nicht unter der Annahme *eines*

⁷ Azuma Hirokis Lieblingsbeispiel ist hingegen Dejiko, das gezeichnete Maskottchen einer Ladenkette aus Akihabara (vgl. Azuma 2001, 62–70; 2007b; 2012).

⁸ Überblicke und Orientierungen bieten neben Eder 2008a, 39–130 die Aufsatzsammlungen Eder et al. 2010b und Leschke/Heidbrink 2010.

ausschlaggebenden Ursprungsmediums erfassbar und somit dezidiert transmedial (vgl. zu diesen Begrifflichkeiten Thon 2014 sowie in historisierender Perspektive Packard 2015). Jens Eders im Jahr 2008 entwickeltes Figurenmodell (vgl. Eder 2008a; 2008b) bietet sich als Ausgangspunkt einer genaueren Modellierung und Problematisierung an. Eder knüpft hier unter anderem an Uri Margolins literaturwissenschaftliche Studien zur Figur an, in denen Margolin selbst Elemente des Strukturalismus, der kognitiven Rezeptionstheorie und der Theorie möglicher Welten in verschiedenen, wegweisenden Essays zu einem ausgewogenen und umfassenden Figurenmodell verbunden hatte (vgl. zur Übersicht Margolin 2007; sowie Jannidis 2014). ‚Figuren‘ (*characters*) müssen sich demnach in dreifacher Weise konzipieren lassen: basierend auf Artefakten, die von einer Autor_in zu einem bestimmten Zweck angefertigt wurden; als mentale Konstrukte, die im anschließenden Rezeptionsprozess entstehen; sowie schließlich als „non-actual but well-specified individual presumed to exist in some hypothetical, fictional domain – in other words, character as an individual within a possible world“ (Margolin 2007, 66).

Eders detaillierte Ausarbeitung und Erweiterung dieses Modells hat sich im Zuge der kognitionswissenschaftlichen Wende der postklassischen Narratologie auch als auf Protagonist_innen anderer medialer Provenienzen anwendbar erwiesen (vgl. etwa Eder/Thon 2012; Schröter/Thon 2014). In den wenigen vorhandenen Ansätzen zu einer Theoretisierung der gezeichneten Manga- und Comicfigur wird ebenfalls betont, dass „[w]hile comic books use the verbal and visual narrative device to create characters, the cognitive process by which we as reader-viewers identify an entity with a character is cross-medial and foundational“ (Aldama 2010, 319; vgl. aber Klar 2011; 2013; sowie Meinrenken 2010). In jedem Fall wären nach diesem Dafürhalten „Figurenvorstellungen und ihre Gehalte [...] – ebenso wie Figurendarstellungen – von den Figuren selbst zu unterscheiden“ (Eder 2008b, 30; Herv. im Original), da Figuren selbst (ebenso wie andere Bestandteile dargestellter Welten) als normative Abstraktionen zu rekonstruieren wären, d.h. als intersubjektive Approximation verallgemeinerbarer Rezeptionsprozesse. Das hypothetische kognitive Konstrukt einer Modell-Rezipient_in und deren Figuren-Vorstellungen „wird offenbar von denjenigen realen Rezipienten gebildet, die auf der Grundlage von Texthinweisen, Vorwissen und kontextuellen Informationen Annahmen über das ‚richtige‘ [...] Textverständnis und Figurenmodell machen und sich in einem metafiktionalen Diskurs [...] darüber verständigen“ (Eder 2008b, 50). Dies öffnet die Figur gegenüber Serialität und Transmedialität. Paolo Bertetti weist etwa darauf hin, dass

instead of considering the fictional character an entity inscribed in the text itself, we see it as a semio-pragmatic effect produced by texts, the result of an interaction between text and

receiver (reader or viewer) [...]. A character can be the overall result not only of a single text, but also of a diverse series of texts, producing a semiotic object. (Bertetti 2014a, 16)

Unter diesen Annahmen lässt sich womöglich auch Steinbergs folgender Befund etwas besser einordnen: „[W]e should think of the character as something defined not only by its visual characteristics and name but also by its *im/material attributes*: a concrete thing and an abstract something that travels between things, holding converging and diverging series together“ (Steinberg 2012, 194; Herv. LW). Der reklamierte Geltungsanspruch all solcher Figurenkonzepte ist jedoch explizit auf *narrative Medien* eingeschränkt, worunter sich – in der womöglich konsensfähigsten Fassung dieses Begriffs – solche Medienangebote verstehen lassen, die *dargestellte Welten*, Storyworlds, repräsentieren; in denen also raumzeitlich, kausal und ontologisch miteinander verbundene Situationen verortet sind (vgl. Wilde 2018a, Kap. 5). Auf Hatsune Miku, (Hello) Kitty oder Ellen Baker wäre eine solche Konzeption, die den Fokus a) auf kohärente Storyworlds sowie b) auf intersubjektive Verbindlichkeit legt, nur unter starken Einschränkungen anwendbar. Für Japan müssen diese dennoch als absolut typisch für Medienkonvergenz-Strategien angesehen werden: „Hatsune Miku is one of the most successful cases of convergence, at least in the Japanese media industry, in the twenty-first century“ (Leavitt et al. 2016, 202).

Nun haben insbesondere eine Reihe von historischen Untersuchungen gezeigt (vgl. etwa Meyer 2016; Scolari et al. 2014; Scott 2009), dass ein Storyworld-zentriertes Figurenverständnis, wie es soeben mit Eder anskizziert wurde, ohnehin nur eingeschränkte Gültigkeit und Anwendbarkeit besitzt; zumindest, wenn man als Identitätskriterium ein „sharing or not of a common fictional universe (intended as a single course of events)“ heranzieht (Bertetti 2014b, 2358; vgl. dazu auch Rosendo 2016). In seinem Entwurf einer transmedialen Figurentypologie betont Bertetti etwa immer wieder folgenden Umstand: „This world-centred logic [of characters] is typical of the more recent transmedia productions, to which – not surprisingly – Jenkins (2006) only refers“ (Bertetti 2014a, 17). Er weist demgegenüber an ‚Transwelten-Figuren‘ wie Disneys Goofy sowie an der kollaborativen Genese von Conan dem Barbar einen gegenläufigen Befund nach:

Under this logic [...], transmedial fictional coherency and consistency are less central. What is instead more important is the recognisability of the character and his identity, which must be ensured even if the character’s features, in passing from one text to another and from one medium to another, are not always unequivocally defined. (Bertetti 2014a, 36)

Dies führt Bertetti mit Bezug auf Jason Scotts (2009) Analysen der Stummfilmzeit zu dem Schluss, dass „[w]e could say that older forms of transmedia franchises were constructed on character sharing rather than on the logics of a particular

world“ (Bertetti 2014a, 17). Anders gesagt: die ‚Identität‘ einer transmedialen ‚Figur‘ darf nur prototypisch und skalierbar aufgefasst werden: „The identity of characters is a fuzzy concept, and some of its occurrences are more typical than others“ (Bertetti 2014a, 30). Auch Jenkins gesteht ein, dass man eine ‚moderne‘ transmediale Figur („who carries with him or her the timeline and the world depicted on the ‚mother ship‘, the primary work which anchors the franchise“; Jenkins 2009, o.S.) deutlich differenzieren müsse von gezeichneten Akteur_innen wie Felix the Cat, „a character who is extracted from any specific narrative context“ (Jenkins 2009, o.S.). Eine ‚Transwelten-Identität‘ von gezeichneten Protagonist_innen ist durchaus nichts Ungewöhnliches: Schon der legendäre Zeichner und Autor Tezuka Osamu übernahm von Walt Disney die Konzeption, seine Figuren wie – fiktive! – Schauspieler_innen in verschiedene Rollen ganz unvereinbarer Storyworlds auftreten zu lassen, als besäßen sie „a body produced (that of the character) and a body producing (that of the actor)“ (Steinberg 2012, 68; vgl. dazu umfassend DeCordova 2001; Hagener 2012; Riis 2012).⁹ Begriffe wie die des ‚fiktiven Schauspielers‘ oder des ‚mediierten Performers‘ (vgl. Maynard 2015, 377) scheinen mir einen Schlüssel zum Verständnis dieser Figurenkonzeptionen zu bieten. Glaubt man, zusammenfassend, all diesen Befunden der transmedialen Archäologie, so ist der für Japan so typische Übergang, nicht nur vom Storytelling zum Wordbuilding, sondern auch vom Worldbuilding zum Character Sharing (vgl. Condry 2013, 57) eher aufgrund disziplinärer Traditionen und Vorlieben noch kaum theoretisch fundiert.

Dieser Überblick ist selbstredend stark verkürzend (vgl. umfassender Wilde 2018a, Kap. 7). Die transmediale Narratologie modelliert für ‚Figuren‘ ebenso, dass sie sich über ihre kontextuelle Verortung in *einer* Storyworld hinaus auch aus transmedial dargestellten Welten lösen (vgl. Thon 2015b) und eine Transwelten-Identität annehmen können. Margolin spricht davon, dass wir es dann mit einem transtextuellen „second level-original“ (Margolin 1996, 116) zu tun haben, wenn eine Art kulturelle Synthese von Kerneigenschaften und -merkmalen ihrer verschiedenen (partiell widersprüchlichen) Versionen entstände: „[T]hey undergo a process of culturization, where they finally become common cultural property, such that many or even most participants in the culture do not even

⁹ Zu Comic- und Zeichentrickfiguren, die wie Schauspieler_innen auf der Bühne wechselnde Rollen in miteinander ganz unvereinbaren Kontexten annehmen können, vgl. auch Meinrenken 2010, 242; Nielsen 2009, 354 sowie zur Übersicht Crafton 2013. Mit Ian Condry ließe sich anschließen: „In this sense, characters operate like celebrities“ (Condry 2013, 62) – und nichts anderes als eine fiktive, medial zirkulierende *celebrity* ist schließlich auch Hatsune Miku. Auch *yurukyara* (Maskottchen-Figuren) lassen sich als „social beings of a sort who replace human celebrities in endorsements“ (Occhi 2012, 120) verstehen.

know which ist he first text in which they occur“ (Margolin 1996, 116; vgl. auch Margolin 2007, 70). Beispiele wären ‚der Quixote‘ oder ‚der Sherlock Holmes‘, die nicht in all den unterschiedlichen Versionen ihrer selbst aufgehen, welche in verschiedenen unvereinbaren Storyworlds hunderter Filme und Romane verstreut sind (vgl. dazu Rosendo 2016).¹⁰

Nun mag es zutreffend sein, dass ein genauere historischer Blick bestätigen könnte, dass eine solche Transwelten-Identität generell für ‚Figuren‘ viel häufiger vorliegt, als man annehmen würde. Es erscheint mir dennoch sinnvoll, solche Wesen, die als Teile dargestellter Welten eine singuläre ‚diegetische Biografie‘ besitzen, begrifflich von anderen zu unterscheiden, bei denen dies nicht der Fall ist. Eine Option hierzu bieten Shane Denson und Ruth Mayer, die serielle Figuren (*serial figures*) streng von Serienfiguren (*series characters*) differenzieren. Letztere – dies entspräche noch einer Eder’schen Konzeption – wären solche, die „in einer fortlaufenden Inszenierung (beispielsweise einer Soap Opera, einem Serienroman oder einer Saga) entwickelt werden und dabei durchaus so etwas wie psychologische Tiefe gewinnen“ (Denson/Mayer 2012b, 90). ‚Serielle‘ Figuren hingegen müssten demgegenüber (wie *second level-originals*) wesentlich außerhalb (bestimmter) diegetischer Kontexte untersucht werden: „Die ‚wahre‘ Existenz der seriellen Figur ankert schließlich nicht in der Diegese einer einzelnen Erzählung, sondern wird durch die Kumulation der Inszenierungen immer wieder neu erzeugt“ (Denson/Mayer 2012b, 93; vgl. 2012a). All diesen Ansätzen zufolge gehen kontextualisierte Storyworld-Figuren der Konstitution eines *second level-originals*, einer seriellen Figur oder auch einer Transwelten-Figur, notwendigerweise voraus.

Japanische und japanologische Beobachter_innen hingegen beschreiben den umgekehrten Vorgang. Die kontextualisierte, in einer Storyworld verortete Figur kann ein Epiphänomen sein: eine kontingente Nutzung einer bestimmten Zeichenfiguration. Für eine solche Figur wurde von Itō Gō bereits im Jahre 2005 die Bezeichnung *kyara* vorgeschlagen: Dargestellte Wesen, die sich in einem „Proto-Figuren-Status“ (*puroto kyarakutā-tai*, 前キャラクター態, Itō 2005, 150) befinden. Ein *kyara* existiert damit notwendig bereits vor jeder kontextuell-diegetischen Einbettung (und Verwendung), vor seiner Existenz als Figur (als *kyarakutā*). Er kann sich zudem auch ganz ohne ‚Serialitäts-Reihen‘ und deren

¹⁰ Vgl. dies zu Maria E. Reichers Unterscheidung von ‚maximalen‘ vs. ‚sub-maximalen‘ Figuren (vgl. Reicher 2010, 130). Die transtextuelle Meta-Figur erscheint Reicher als ‚sub-maximal‘, da ihr nur noch bestimmte Kerneigenschaften und -merkmale aller kontextualisierten Einzelfiguren zukommen. Zur Bedeutung von Kerneigenschaften bzw. Kernmerkmalen, die dafür sorgen, dass noch von ‚derselben‘ Figur die Rede sein kann, vgl. auch Eder et al. 2010a, 19.

Synthesen – im Extremfall bereits anhand einer einzigen Darstellung – konstituieren. Stephan Köhn spitzt dies so zu: „Itōs Ansatz weitergedacht bedeutet, dass *kyara* als Sembündel einer vornarrativen Stufe der Figurenkonzeption entsprechen, während *kyarakutā* das Resultat einer narrativen Einbettung der *kyara* darstellen“ (Köhn 2016a, 94). Eine genaue medienwissenschaftliche Modellierung solcher ‚prä-narrativer Figuren‘ ist damit das Versprechen, das der *kyara*-Begriff trägt. Der vorliegende Beitrag möchte einige theoretische und methodologische Konsequenzen, die Beobachter_innen aus der neueren ‚*Kyara*-isierung‘ Japans gezogen haben (vgl. Aihara 2007), in die medienwissenschaftliche und figurentheoretische Begriffsbildung überführen. Dazu werden zunächst kurze Überblicke über Herkunft und Fundierung des Konzepts geboten.

Die Entwicklung des *kyara*-Begriffs: Von der Umgangssprache zum *terminus technicus*

Die dem Englischen entlehene Bezeichnung ‚*kyarakutā*‘ fand in den 1950er Jahren Einzug in den japanischen Sprachgebrauch, als erste Kooperationen zwischen dem Disney-Konzern und örtlichen Lizenznehmern stattfanden. Da noch keine japanische Entsprechung für fiktive Protagonist_innen von Animationsserien und -filmen zur Verfügung stand, die unter ein Urheberrecht fallen konnten, wurde ein Terminus aus dem Englischen übertragen: *fanciful characters* (vgl. Aihara 2007, 14–17, 120–123; Kayama 2001, 186; Kuresawa 2010, 2–5; Odagiri 2010, 108; Steinberg 2012, 40). Zunächst ein Fachbegriff unter Jurist_innen und Marketing-Expert_innen hielt er doch schon bald Einzug in den täglichen Sprachgebrauch. *Kyarakutā* hat dabei stets die Konnotation von fiktiven und ‚phantastischen‘ Figuren (vgl. Rikukawa/Nishioka 2006, 2), was eine Abgrenzung gegenüber (von Schauspieler_innen verkörperten) Figuren aus Realfilmen zumindest stets nahelegt.¹¹ Ein dergestalt realisierter *kyarakutā* besitzt eine weitaus größere Freiheit, sich zwischen verschiedenen Mediensystemen (Manga, Anime, Magazine, Videospiele, Sticker usw.) zu bewegen als eine fotografisch realisierte Figur, welche auf Abbildungen (alternder) menschlicher Darsteller_innen basieren, die nicht einfach von Hand reproduziert werden können. „[T]he same character, in the same drawing style and in the same poses, now inhabited manga, and anime

¹¹ Bei Letzteren verwendet man eher die literatur- bzw. theaterwissenschaftlichen Bezeichnungen *shujinkō*, 主人公, Hauptfiguren, oder *tōjō jinbutsu*, 登場人物, auftretende Personen bzw. *dramatis personae*.

alike – not to mention the other media forms to which the character image migrated“ (Steinberg 2012, 109; vgl. Wilde 2016).

Obleich es sich bei der Kurzform *kyara* zunächst bloß um eine Bezeichnung „aus der jüngsten Abkürzungsmode heraus“ handelt (*kindai no shōryakugo ryūkō no naka de*, 最近の省略語流行の中で, Aihara 2007, 121), hat sie eigene Konnotationen angenommen und wird selbst zur Kennzeichnung sozialer Rollen (eines „situation-based self“, Sadanobu 2015, 13; vgl. Aihara 2007, 63–89, 119–137) sowie auch als Terminus technicus eines speziellen medialen *Figurentyps* eingesetzt (vgl. zur Übersicht Itō et al. 2007; Nozawa 2013; Kacsuk 2016). Wie bereits angeführt, entwickelte der Manga-Theoretiker Itō 2005 in seiner wegweisenden Monografie *Tezuka isu deddo: Hirakareta manga hyōgenron he* (etwa: *Tezuka Is Dead: Zu einer aufgeklärten Theorie der Manga-Ausdrucksmittel*, vgl. auf Englisch auch Itō 2006; Itō/Nakamura 2011) eine kategoriale Differenzierung zwischen den zwei Figurentypen *kyarakutā* und *kyara*. Itōs Differenzierung umfasst zahllose Aspekte, in deren Interpretation sich seine Leser_innen durchaus nicht immer einig sind. Sein Argument, das in einer wahren Flut von Publikationen weiterentwickelt wurde, läuft meines Erachtens nach aber darauf hinaus, dass ein *kyara* als eine (selbst bereits fiktive) Schauspieler_in oder Performer_in angesehen werden kann, die in jede beliebige (ebenfalls zu allermeist fiktive) *kyarakutā*-Rolle schlüpfen kann, die ihr innerhalb partizipatorischer Praxen zugeschrieben wird: Ein dekontextualisiertes, merkwürdig essenzialistisch gedachtes ‚transmediales Substrat‘, das in Gestalt der heterogensten Instanzen und Kontexte identifiziert werden kann.¹²

So tritt Hatsune Miku in manchen Fan-produzierten Musikvideos als Prinzessin, in anderen als Zirkusfreak auf (vgl. Annett 2014, 169). Offizielle, d.h. für alle Inkarnationen bindende ‚fiktive Fakten‘ existieren quasi keine. Regionale Tourismus-Artikel mit Kitty können nicht nur die ‚Masken‘ typischer Ortsver-

¹² Takekuma Kentararō brachte im Gespräch mit Azuma, Itō und Natsume Fusanosuke den Punkt vor, dass die *kyara/kyarakutā*-Differenz exakt dem Unterschied zwischen einem_einer Filmdarsteller_in gegenüber der von ihm_ihr verkörperten Figur entspräche. Itō zweifelt zwar daran, dass ein_e ‚reale_r‘ Schauspieler_in (wie etwa Leonard Nimoy) sinnvoll mit einem *kyara* zu vergleichen sei. Azuma hingegen hält fest, dass sich dies alleine aus der kulturellen Verwendungslogik erschließen ließe: es könnte durchaus produktiv sein, zu überlegen, inwiefern US-Schauspieler_innen (wie etwa Harrison Ford) für viele Japaner_innen tatsächlich wie ‚imaginäre *kyara*‘ fungieren, wenn diese ebenso auf Produktoberflächen zirkulierten und für ihre Fans lediglich phantasmagorische Projektionsflächen darstellen (vgl. Itō et al. 2007, 152–159). Dass *kyara* auch in non-fiktionale, historische Rollen schlüpfen können, hat etwa Matthew Penney anhand der Geschichts-Enzyklopädie *Moe moe eiyū jiten* von 2008 gezeigt, in denen Richard Löwenherz oder Karl der Große von *kyara* verkörpert werden (vgl. Penney 2013).

treter_innen und historischer Persönlichkeiten anlegen, sondern selbst in Gestalt von Mount Fuji erscheinen – was sich in keiner möglichen Welt mehr narrativ plausibilisieren ließe (vgl. Toratani 2013). Die wiedererkennbare Kitty ‚dahinter‘ muss also etwas ontologisch anderes sein als ihre jeweiligen (kontextualisierten) Instanzen. Der Begriff *kyara* kann es daher womöglich leisten, auch weit über den Manga-Bereich (und Itōs eigene Überlegungen) hinauszugehen und gänzlich auf das Postulat von originären narrativen Kontexten zu verzichten (vgl. Aihara 2007, 123; Köhn 2016a, 93). Ich möchte die These vertreten, dass sowohl die Frage nach dem fraglichen ‚Naturalismus‘ als auch jene nach dem ‚Innenleben‘ von *kyara* (z.B. ‚runde‘ vs. ‚flache‘ Figuren) eher nachgeordnet ist. Stattdessen soll im Folgenden gezeigt werden, dass bei einem *kyara* zum einen ein besonderes Verhältnis von Darstellung zu Kontext vorliegt, welches zum anderen nicht ohne ein besonderes Verhältnis von Autorschaft zu Rezeption – genauer: von imaginativer Partizipation – zu denken ist. Dieser Unterschied, so möchte ich abschließend zeigen, wird durch eine bestimmte Manga-Bildlichkeit zwar nicht *determiniert*, aber doch entscheidend *begünstigt*, die bereits in Itōs Grunddefinition des *kyara* genannt wird: die ikonographische Qualität einer vergleichsweise simplen Linienzeichnung (vgl. Itō 2005, 126). Zunächst aber wird zu zeigen sein, inwiefern der besondere Einsatz von Figuren als *kyara* in vielen Fällen als ein integraler Teil von japanischen Produkt- und Franchise-Strategien angesehen werden muss.

Möglichkeitsdenken und spielerische Aushandlung: Der *kyara*-Begriff und seine Verbindung zur *possible world-theory*

Ōtsuka Eijis *Monogatari shōhiron* (etwa: *Eine Theorie des narrativen Konsums*, 2001 [1989]) schien die Idee des *transmedia storytelling* bereits um 20 Jahre vorwegzunehmen (vgl. Steinberg 2010; 2012, 176–183; 2014). Ein wesentlicher Unterschied wurde bereits genannt: Ōtsuka legte hier einen wesentlich stärkeren Fokus auf jenen Aspekt, dass die ‚Aktualisierung‘ tatsächlicher Ereignisfolgen bestenfalls ganz der jeweiligen Rezipient_innenschaft überlassen bleiben sollte.¹³ Michael Ebersberger fasst diesen Unterschied so zusammen:

¹³ Das Hauptkapitel des Werkes, das den bezeichnenden Titel „Sekai to shukō: Monogatari no fukusei to shōhi“ (etwa: „Welt und Variation: Reproduktion und Konsum von Geschichten“) trägt, ist der Analyse einer ‚viralen‘ Aufkleberkampagne der Jahre 1987–88 gewidmet. Es er-

Ein wichtiger Faktor des World Building [bei Jenkins] ist, dass die beteiligten Werke kanonisch, also offiziell sein müssen. Aus diesem Grund können von Fans erarbeitete Geschichten [...], zwar transmedial sein, aber nie ein Teil der einheitlichen diegetischen Welt der Hauptnarrative. (Ebersberger 2016, 26)

Für den japanischen Kontext gilt dies nicht unbedingt. Steinberg geht soweit, zu behaupten: „The serial fragments produced by the fan become as valid or legitimate as the original works“ (Steinberg 2012, 179). Oder um erneut Berndt zu zitieren: „Magazine versuchen ohnehin schon länger, die fankulturelle Zweitverwertung in ihre Planung einzubeziehen. Angesichts dieses Wechselverhältnisses kann bei Manga [...] nicht mehr säuberlich zwischen Verlags- und Eigenproduktionen unterschieden oder gar hierarchisiert werden“ (Berndt 2014, 52–53).

Diese Produktstrategie, lediglich die „narrativen Rahmenbedingungen“ (*monogatari no wakugumi*, 物語の枠組み, Doi 2009, 22) für mögliche Geschichten zur Verfügung zu stellen, deren Aktualisierung aber ganz der Rezipient_innenschaft und ihren Imaginationsspielen (*gokko asobi*, ごっこ遊び, vgl. Kuresawa 2010, 25–28) zu überlassen, erinnert an Rollenspiele (RPGs), welche einen weiteren wichtigen Bezugspunkt veränderter Produzent_innenrollen einnehmen sollten:

In the 1980s conceptual shift, the role of media producers became closer to this game master who provides a game world and mediates players' interaction. [...] The rising fan activities in the 1980s marked the gradual rise of consumers who create consumable stories by their own hands based on the world and the characters provided by media producers. (Saito 2014, 150)

Japanische Produzent_innen – allen voran Ōtsuka selbst – begannen bereits in den 1980er Jahren, narrative Welten wie die *partizipatorischen* und *interaktiven* Elemente von Videospielen anzusehen. Azuma ging in seinen späteren Konzeptionen noch darüber hinaus: In *Gēmu-teki riarizumu no tanjō* (2007a, etwa: *Die Geburt eines videospiele-artigen/ludischen Realismus*) schließt er zunächst ebenfalls an Ōtsukas Beobachtungen an, insbesondere an dessen Light Novel-Theorie *Kyarakutaa shōsetsu no tsukurikata* (2003, etwa: *Die Erstellungsweise von Figuren-Romanen*). Azuma verband diese mit Gedanken zur zunehmenden Bedeutung des Videospiele als neuem ästhetischen Leitmedium (vgl. hierzu umfassend Kacsuk 2016; Schäfer 2017, 198–209; Steinberg 2014). Die daraus hervorgehende Konzeption von ‚intermedialem Realismus‘ ist einer möglichst getreuen Nachahmung von Videospiele-Erfahrungen verschrieben. Solche aber zeichneten sich insbesondere durch einen ‚Reset-Button‘ aus, der die immerwährende Möglich-

schien unter dem Titel „World and Variation“ auch in englischer Übersetzung in der Zeitschrift *Mechademia* (vgl. Ōtsuka 2010).

keit der unabschließbaren Modifikation böte, in der jede Festschreibung *einer* Ereignisfolge ein zwangsläufig revidierbarer Vorschlag bleiben muss. Dadurch hätten *Figuren* auch medienübergreifend, so Azumas *Pointe*, eine zunehmend meta-narrative Qualität erhalten. Jede ‚Version‘ ihrer selbst werde als immer wieder anders spiel-, erleb- und aushandelbar vorausgesetzt (vgl. Azuma 2007a, 125–131).¹⁴ Auf diesem bewusst geförderten Phänomen fußen mittlerweile auch lange strategische Überlegungen von Autor_innen: „Abstrakt gesprochen“, arbeitet Azuma im Gespräch mit Itō und Natsume heraus, „ist eine Figur [*kyarakutā*] die Existenz eines nur einmaligen Menschenlebens. Im Gegensatz dazu haben wir es mit einem *kyara* zu tun, wenn sich eine Existenz imaginieren lässt, in der dieser viele unterschiedliche Leben führt“ (in Itō et al. 2007, 153).¹⁵ Zusammengefasst läge also der Kern der Unterscheidung zwischen beidem, so Azuma weiter, „in der Vorstellungskraft möglicher Welten“ (in Itō et al. 2007, 153).¹⁶

Die Bezeichnung *gokko asobi*, *make-believe games*, wird heute auch für alle Arten von Zweitproduktionen und *kyara*-Spielen verwendet, die nicht an verpflichtende Storyworlds (*monogatari sekai*) gebunden sind (vgl. Galbraith 2009b, 90). Während für die Analyse von Storyworlds in den letzten Jahren umfangreiche Methodiken entwickelt worden sind, gilt dies (im ‚Westen‘) für Spielwelten, die mit und durch *kyara* erzeugt werden, nur sehr eingeschränkt. Dies muss aber aus Sicht der Medienwissenschaften als äußerst unbefriedigend angesehen werden, da es sich dabei weiterhin um autorisierte und auch intendierte Verwendungspraxen für *kyara*-Artefakte handelt, ohne die viele Bereiche der Medienkultur nur unzureichend erfasst werden können. Nicht nur, da bereits das Stichwort *make-believe games* gefallen ist, scheinen mir einige weniger beachtete Passagen aus Kendall L. Waltons rezeptionsästhetischer Darstellungstheorie *Mimesis as Make-Believe* ein geeignetes Fundament zu bieten, um Figurenkonzeptionen von Itō, Azuma oder Ōtsuka genauer beschreibbar und analysierbar zu machen.¹⁷

14 Mit Steinberg lässt sich diese Form des ‚ludischen Realismus‘ als ein intermedialer Transkriptionsprozess verstehen (vgl. Steinberg 2014, 296). Forest Greenwood 2014 ordnet diesen medientheoretisch als eine *remediation* im Sinne Jay D. Bolters und Richard Grusins (2002) ein und setzt sich dafür auch ausführlich mit Jesper Juuls (2004) Konzept der *game time* auseinander, die von immer mehr Animes *remediiert* werde.

15 Im Original: „抽象的に言えば、キャラクターとは一回しか人生がない存在のことなんです。それに対して、もっといろんな人生があるかもしれないと想像させる存在が、キャラなんです“ (Übersetzung aus dem Japanischen LW).

16 Im Original: „つまり、キャラクターとキャラの区別の本質は、可能世界の想像力に関係している“ (Übersetzung aus dem Japanischen LW).

17 Zugleich ließen sich damit auch Anschlussstellen zu *make-believe*-Konzepten innerhalb von Theorien der ‚gamification‘ herstellen (vgl. zur Übersicht die Beiträge in Turner/Harviainen 2016,

Meta-narrative Knotenpunkte für reflexive Imaginationsspiele: Ein Vorschlag zum konzeptuellen Kern des *kyara*-Begriffs

Nicht umsonst eröffnet Walton seine gesamte Studie mit den Worten: „In order to understand paintings, plays, films, and novels, we must look first at dolls, hobbyhorses, toy trucks, and teddy bears“ (Walton 1993, 11). Jedes denkbare Artefakt könne so als ein „prop in a make-believe game“ (Walton 1993, 35) untersucht werden, also als eine Requisite in einem sozial konstituierten Imaginationsspiel. Zunächst differenziert Walton zwischen „fictionality in work worlds and fictionality in games of make-believe“ (Walton 1993, 204). ‚Werkwelten‘ (bei Walton ein Synonym für Storyworlds) konstituieren sich aus solchen Annahmen, die in jeder an ein Artefakt anschließenden Imagination vorhanden sein *müssten* (vgl. Walton 1993, 58 sowie auch Thon 2016, 46–56; Wilde 2018a, Kap. 5). Interessant an Waltons Ansatz sind im Zusammenhang mit *kyara* insbesondere zwei Faktoren: zum einen seine (nur skizzenhaft entwickelten) Überlegungen zu *reflexiven Requisites*, welche die Rezipient_innenschaft dazu ermuntern (sollen), sich selbst als Teil der aktualisierbaren narrativen Imagination aufzufassen. Zum anderen bietet Walton auch einen grundlegenden theoretischen Rahmen für solche Imaginationsspiele, in denen von *keinerlei* Storyworlds mehr die Rede sein kann: „Not all props have their own fictional worlds, apart from the worlds of games played with them“ (Walton 1993, 61).

Wie also lässt sich ein *kyara* konzipieren, wenn nicht von dargestellten möglichen Welten her? Trotz der starken Differenz, die Walton zwischen Werkwelten und Spielwelten macht, zeigen seine eigenen Rahmenüberlegungen, dass auch Spielwelten keinesfalls rein subjektiv und analytisch unzugänglich bleiben müssen. Zur Initiierung einer narrativen Imagination bedarf es, in beiden Fällen, ‚Vorstellungsregeln‘ (*principles of generation*), die auf ‚Requisiten‘ (*props*)

insb. Deterding 2016 sowie Seaborn/Fels 2015), die durch ‚*augmented reality*-Figuren‘ wie in POKÉMON GO (Nintendo 2016) mit ähnlichen performativen und interaktiven ‚Figuren‘-Phänomenen konfrontiert sind. Eine weitere interdisziplinäre Schnittstelle bestünde zu Konzepten des „fictional thinking“ (Rozić 2009, 1) innerhalb der Theaterwissenschaften. Bedauerlich ist, dass trotz der kaum mehr überschaubaren Literatur zu Maskottchenfiguren und virtuellen Idolen keine theaterwissenschaftlich-semiotischen Beschäftigungen zu tatsächlichen Aufführungslogiken, Interpretationsprozessen und anschließenden Diskursivierungen existieren, also: zu Aushandlungen und Stabilisierungen von kulturellen Imaginationsregeln in performativen Figurendarstellungen.

angewandt werden. In seinem Ausgangsbeispiel eines Kinderspiels im Wald nehmen etwa Baumstümpfe (für die Dauer des Spiels) die Rollen von Bären an, vor denen die Kinder davonlaufen, sich verstecken usw. (vgl. Walton 1993, 37–43). Mit anderen Worten: auch Spielwelten basieren auf jener Struktur, die John Searle als den Kern sozialer Tatsachen herausgearbeitet hat: „X zählt als Y im Kontext K“ (Searle 2013, 38). Unter dem Terminus Y versteht Searle dabei die Übernahme von Statusfunktionen oder Verwendungsfunktionen (vgl. Searle 2013, 52–66). Die Beteiligten, die diese akzeptieren und dadurch zugleich konstituieren, werden dadurch zu bestimmten Verhaltensweisen berechtigt oder sogar verpflichtet. Die Teilnehmer_innen müssen sich dessen nicht einmal reflexiv bewusst sein, solange sie ein entsprechendes Verhalten an den Tag legen (vgl. Searle 2013, 137–157). Den Kontext von Waltons Kinderspiel könnten wir etwa durch eine Statusfunktion gegenüber allen Baumstümpfen beschreiben, welche darin besteht, Situationen zu imaginieren, in denen anstelle dieser eben Bären existieren. Diese (,deontische‘, d.h. verpflichtende) Regel umfasst, sich entsprechend zu verhalten und dies auch gegenseitig erwarten zu können. Dadurch, dass eine solche Regel im Kontext des Spiels einmal als akzeptiert vorausgesetzt werden kann, erhält sie eine intersubjektive, soziale Qualität. Wichtiger noch: Die Beteiligten können sich nun sogar täuschen und ,falsche‘ Imaginationen entwickeln (wenn sie etwa einen moosbewachsenen Stein irrtümlich für einen Baumstumpf und damit auch irrtümlich für einen Bären hielten).¹⁸

Viele *kyara*-Produkte können nun als solche *props* verstanden werden, für die eine besondere *Reflexivität* – eine reflexive Statusfunktion – ausschlaggebend ist (Walton selbst hat eine solche nur cursorisch angedacht). Eine gewöhnliche Spielzeugpuppe beispielsweise lässt sich nicht nur dazu einsetzen, sich (irgendwo) ein Baby vorzustellen, sondern sich die Puppe *als Baby* vorzustellen (vgl. Walton 1993, 117). Die Puppe ermöglicht narrative Imaginationen über sich selbst, oder genauer: über das lokale Material ihrer Darstellung: „If the doll is in

18 Obgleich auch explizit vereinbarte Vorstellungsregeln existieren, beruhen solche doch zu meist auf impliziten sozialen Übereinkünften, Konventionen und Traditionen, oder zumindest auf Erwartungen an solche (vgl. Walton 1993, 38–41): „[T]here are certain more or less standard patterns of implication, even when the implied games are not authorized ones“ (Walton 1993, 410). Als zwei der wichtigsten Regulationen wird häufig das *minimal departure*-Prinzip (bei Walton: das *reality principle*) und das Nachsichtigkeitsprinzip (*principle of charity*) stark gemacht, die oftmals als Korrektive gegeneinander wirksam sein können (vgl. Thon 2016, 60). Diese beiden Prinzipien steuern unter anderem ganz grundlegend die Darstellungskorrespondenz (*representational correspondence*, vgl. Currie 2010, 58) zwischen Eigenschaften und Merkmalen des Darstellungsmaterials und Eigenschaften und Merkmalen des Dargestellten (vgl. dazu umfangreich Thon 2017 sowie mit Bezug zum *kyara*-Komplex Wilde 2016; 2018b, Kap. 7).

Decatur, Georgia, fictionally the baby is there. If Chris cuddles the doll, then fictionally Chris cuddles the baby“ (Walton 1993, 118). Dies ist nicht nur narratologisch, sondern auch bildtheoretisch einigermaßen kurios: „It might be said that paintings (many of them anyway) create their own ‚fictional spaces,‘ whereas dolls operate in ‚real space,‘ in Heather’s playroom, for instance“ (Walton 1993, 62). Dadurch aber, dies ist für das Argument entscheidend, werden Rezipient_innen, die mit der Puppe spielen, zu *reflexiven* Requisiten ihrer eigenen Vorstellungen. Sie generieren narrative Imaginationen über sich selbst: „Children are almost invariably characters in their games of make-believe; the imaginings they engage in are partly about themselves“ (Walton 1993, 209). Ebenso lassen sich Aufführungssituationen von *kyara* (sei es in *kigurumi*-Ganzkörperkostümen oder bei Hatsune Miku-Shows) vielleicht am treffendsten beschreiben. Als Kumamon, fiktiver Repräsentant der Präfektur Kumamoto, am 28. Oktober 2013 auf den japanischen Tennō (Kaiser) Akihito und die Kōgō (Kaiserin) Michiko traf (vgl. Maynard 2015, 372; siehe Abb. 2), beteiligten sich diese an der Inszenierung einer Spielwelt, in welcher Kumamon tatsächlich existiert. Die Teilnehmer_innen einer solchen Aufführungssituation sind damit zugleich Autor_innen, Requisiten (Darstellung), und Gegenstände (Dargestelltes) ihrer narrativen Imaginationen (vgl. Walton 1993, 212).¹⁹

Doi Takayoshi sieht in Licca-chan (einem mit der Barbie-Puppe vergleichbaren Spielzeug der 1980er Jahre) genau darum eine frühe Blaupause der heutigen *kyara*-Industrie, weil sie ebenfalls durch einen rudimentären Erzählrahmen *gokko asobi*-Imaginationsspiele ermöglichte, ohne bestimmte davon vorzuschreiben (vgl. Doi 2009, 22; Kuresawa 2010, 25–28). Handy-Anhänger, Figurinen, Tassen oder T-Shirts von *kyara* haben diesen Rahmen spätestens seit der Jahrtausendwende systematisch in alle Bereiche der Lebenswelt getragen. Wie

¹⁹ Marie-Laure Ryans *minimal-departure*-Prinzip scheint dabei bemerkenswerterweise eine besonders große Rolle zuzufallen: „[T]he imagination will consequently conceive fictional storyworlds on the model of the real world, and it will import knowledge from the real world to fill out incomplete descriptions“ (Ryan 2014, 35). Die von den Beteiligten imaginierte und zugleich performativ aktualisierte Storyworld scheint der ‚unseren‘ ja *in allen Punkten* exakt zu entsprechen – bis auf den einen Unterschied: In der aufgeführten, dargestellten und imaginierten Situation sind *kyara* wie Kumamon eben nicht nur fiktive Maskottchen sondern ‚reale‘ Prominente. Sowohl in räumlicher wie in zeitlicher Hinsicht entsprechen sie den tatsächlichen Parametern ihrer Darstellung. Kumamon tanzte am 28. Oktober 2013 im Erdgeschoss des Regierungsgebäudes der Präfektur Kumamoto für den Tennō, berichteten die japanischen Medien, vgl. etwa http://www.huffingtonpost.jp/2013/10/28/kumamon_n_4168883.html (letzter Zugriff: 7. Juni 2017).



Abb. 2: Eine Kumamon-Aufführungssituation für den (und mit dem) Tennō;
http://www.huffingtonpost.jp/2013/10/28/kumamon_n_4168883.html (letzter Zugriff: 7. Juni 2017).

Theresa Schmidtke und Martin Stobbe anhand von Actionfiguren gezeigt haben, ist die „performative Aktualisierung“ (Schmidtke/Stobbe 2014, 89) ein Aspekt der narrativen Partizipation, „der in bisherigen Forschungsbeiträgen zu transmedialen Storyworlds noch kaum beachtet worden ist“ (Schmidtke/Stobbe 2014, 89). Der Einschätzung, dass es sich dabei aber lediglich um „Satelliten“ der jeweiligen Franchises handelt (Schmidtke/Stobbe 2014, 96), sollte – mindestens im japanischen Kontext – skeptisch begegnet werden; schon alleine, da hier vielfach ohnehin nicht (bestimmte) Storyworlds im Vordergrund stehen. Wie Ito Mizuko in vielen Aufsätzen herausgestellt hat, ist es eben diese Instrumentalisierung von alltäglichen Spiel- und Vorstellungspraxen, in der die Besonderheit japanischer *media mix*-Franchises gesehen werden kann: „mobilizing the imagination in everyday play“ (Ito 2008, 397). *Kyara*-Produkte dienen damit nicht nur dem *intendierten* Zweck, als private Imaginationenobjekte zu fungieren. Sie sind sogar „explicitly designed to allow for user-level reshuffling and reenactment“ (Ito 2008, 404).

Das Argument, dass solche medialen Artefakte zu einer „Entkoppelung von der Aufgabe der Repräsentation“ (Peil/Schwaab 2013, 336), oder in Azumas Terminologien, zu einem „großen Nicht-Narrativ“ (*ōkina hi-monogatari*, 大きな

非物語, Azuma 2001, 54; vgl. Azuma 2009) führten,²⁰ ist somit zwar attraktiv, wenn man sich den fraglichen Gegenständen aus der Perspektive der Narratologie annähert. Doch als Requisiten der Imagination stellen *kyara*-Produkte sogar in besonderem Maße (meta)narrative Benutzeroberflächen dar. Von einem ‚Wegfallen‘ der narrativierenden Rezeption kann insofern gerade nicht die Rede sein, als dass eine *Erweiterung* der Imagination auf den Alltag der grundlegende Zweck dieser Objekte ist. Sie erfüllen diesen durch ihre materiellen und vor allem durch ihre lokalen, deiktischen Qualitäten, die sich unmittelbar auf die situativen Kontexte beziehen (lassen), in denen das Darstellungsmaterial zum Einsatz kommt: „As children stickered their surroundings with the image of Atomu, they incorporated or transposed an Atomu world into their environment [...]. The world of *Tetsuwan Atomu* was overlaid unto the environment of its child consumers“ (Steinberg 2012, 81–82). Man kann in einem Kitty-Schlafzimmer aufwachen, in einer Küche voller Kitty frühstücken, mit einem Kitty-Computer an einem Kitty-Schreibtisch arbeiten und mit einem Kitty-Motorroller an den Strand fahren (vgl. McVeigh 2000; Peil/Schwaab 2013, 345; Tracey 1999). Auf dieser Ebene ist ein *kyara* also lediglich eine Art Katalysator, ein „meta-narrativer Knotenpunkt“, wie sich Azuma erneut treffend ausdrückt (*meta-monogatari-teki na kessetsuten*, メタ物語的な結節点, Azuma 2007a, 125). Der meta-narrative *kyara* öffne sich, wie an Ellen Baker erfahren wurde, „wie von selbst“ (*jidō-teki ni*, 自動的に, Azuma 2007a, 125) der Imaginationskraft, um alle nur denkbaren Geschichten und Welten zu generieren (vgl. Saitō 2000, 204; Steinberg 2012, 190).

Ich möchte daher dafür plädieren, dass es sich bei einem *kyara* um eine spezielle Rezeptionshaltung oder besser: um eine besondere Mediennutzungsweise handelt. Sie liegt dann vor, wenn für die Rezipient_innenschaft eine *transfiktionale* Figurenidentität, ein ‚meta-narrativer‘ oder partizipatorischer Knotenpunkt, zentraler ist als jede (bereits vorhandene oder gerade noch nicht vorhandene) einzelne narrative Kontextualisierung. Der intersubjektive *kyara* ist damit lediglich die Schnittmenge (der *kessetsuten*) aller denkbaren Spielwelten, und diese Schnittmenge besteht häufig alleine in einer visuellen Figuration, anhand derer eine Darstellung noch als der gleiche *kyara* identifizierbar bleibt. Hier scheint mir eine Nähe zu Jan-Noël Thons Konzept eines ‚transmedialen Figuren-Templates‘ zu bestehen (vgl. Thon 2019). Bei typischen transmedialen Figuren (wie etwa

²⁰ In diesem Zusammenhang wird häufig auf Scott Lashs und Celia Lurys *thingification of media* hingewiesen, da die Grenzen von Alltag und ‚Repräsentation‘ dadurch gänzlich diffundiert erscheinen. Kitty ziehe eine Flut von materiellen Objekten nach sich, deren Repräsentationscharakter allenfalls nachgeordnet sei (vgl. Lash/Lury 2007, 8; sowie Peil/Schwaab 2013, 343; Steinberg 2012, 132).

Batman) würde dieses Template auch zahlreiche narrative Informationen enthalten, die zur Identifizierung des jeweiligen Wesens (als kontextualisierte Figuren-*Instanz*) bestimmend sind (für Batman etwa gewiss, dass seine Eltern ermordet wurden). Bei solchen Wesen hingegen, die üblicherweise als *kyara* bezeichnet werden und deren dominante Darstellungsmedien non-narrativ sind (wie Kitty oder Hatsune Miku), würde das Set an Identifizierungsmerkmalen auf rein visuelle Attribute reduziert bleiben, an welche allenfalls rudimentäre Rollen- und Verhaltensdispositionen geknüpft sein können. Zur Funktionslogik von *kyara* gehört ganz entscheidend eine spielerische Aushandlung dessen, was jeweils als Teil ihrer diffundierenden Identität angesehen werden sollte, und worüber – im Gegenteil dazu – gerade keinerlei bindende Imaginationsregeln etabliert werden dürfen. Oder erneut in Azumas Worten: „Aus diesem Grund denke ich, dass ein *kyara* notwendigerweise keine starke Identität besitzen darf, damit er hervorstechen kann, seine grundlegende Identität muss vielmehr sehr gering sein, damit er eine hohe Toleranz aufweist, sich beliebigen Änderungen anzupassen“ (zitiert nach Itō et al. 2007, 155).²¹ Sandra Annett zeigt dies etwa anhand von Hatsune Miku:

[I]t is possible for fans to engage with the structures that *kyara* create and de-stratify them. They can find ways to experiment with *kyara* by producing their own programs of desiring. *Kyara* can become the focus of *dōjinshi*, songs, videos, and artworks that have very little to do with the organized uses of *kyara* and more to do with the desires of smaller collectives. Hatsune Miku is a key example of a *kyara* that encourages such collective creation. (Annett 2014, 173)

Obgleich es sich bei solchen Nutzungen um individuell erzeugte ‚Spielwelten‘ handelt, sind sie durchaus von Autor_innenseite intendiert, keineswegs kulturell unnormiert und keineswegs unanalysierbar. Im Gegenteil lässt sich anhand exemplarischer Verwendungsweisen untersuchen, wie die als zentral angesehenen Rollenzuweisungen für den jeweiligen *kyara* aktualisiert, oft aber auch ironisch und subversiv umgedeutet werden: „schwankend zwischen Verehrung und Aneignung, zwischen Gefolgschaft und Selbstbehauptung“ (Berndt 1995, 164).

21 Im Original: „というわけで、キャラが立つために必要なものは、同一性の強さではなく、むしろ同一性の徹底した少なさ、どの変化へも対応する許容度の高さだと思いま“ (Übersetzung aus dem Japanischen LW).

Die Relevanz der Ästhetik des Gemachten: Ein Argument für eine semiotische Dimension des *kyara*-Begriffs

Für all diese Möglichkeiten der imaginativen und partizipatorischen De- und Rekontextualisierungen von ‚Figuren‘ ist eine bestimmte semiotische Ebene – eine Ästhetik des Gemachten – von größter Bedeutung. *Kyara*-Darstellungen beruhen in den allermeisten Fällen „auf der Ikonographie einer vergleichsweise simplen Linienzeichnung“ (Itō 2005, 95).²² Damit muss es nicht bei bloßen *kyara*-Imaginationen bleiben, denn um diese in ganz konkrete Artefakte zu überführen, „[braucht] es im Grunde nur Stift, papierne Unterlage und einfache Vervielfältigungstechnik“ (Berndt 1995, 159). Für Itō hängt die Präsenz von *kyara* ganz grundlegend mit dieser Art der Bildlichkeit zusammen, die von klaren „Konturlinien“ (*kyōkaisen*, 境界線, Itō 2005, 122) begrenzt ist, aus denen sich „ikonische Symbole, die auf einfachen Linienbildern basieren“, zusammensetzen lassen (Itō 2005, 145).²³ An anderer Stelle habe ich mit Rückgriff auf Stephan Packards Konzept des ‚dritten Zeichenraums‘ (vgl. Packard 2006, 137; 2009; 2017a; 2017b) bereits darauf aufmerksam gemacht, warum die ‚Cartoon-Ästhetik‘ von *kyara*-Darstellungen ein besonderes imaginäres Potenzial entfalten kann (vgl. Wilde 2016; 2019): Obgleich die ikonographischen Darstellungen eine hohe Wiedererkennbarkeit aufweisen, lassen sie sich keinesfalls auf die *Wahrnehmbarkeit* der so dargestellten Wesen festlegen. Sie besitzen eine viel diskutierte „Ausdruckslosigkeit“ (*muhyōjō*, 無表情, vgl. z.B. Aoki 2014, 26). Nicht nur das Seelenleben von ‚Figuren‘ wie Kitty bleibt aber eine Projektionsfläche, sondern ebenfalls die Körperlichkeit solcher „bodies without organs“ (Annett 2014, 163; vgl. Galbraith 2009a).

Die Comic- und Manga-Semiotik ist aber in einer noch grundlegenderen Hinsicht zentral für die Konstitution eines *kyara*. Dadurch, dass sich derselbe *kyara* (zumeist nur!) durch die Aufrechterhaltung seiner visuellen Charakteristik (einer *koyūsei*, 固有性, Itō 2005, 147) identifizieren und reproduzieren lässt, ist er in der Lage, große Darstellungsdifferenzen auszuhalten, solange diese codierten Merkmale erkenntlich bleiben. Mit Searles Formel könnten wir sagen: ‚Jede Darstellung X, die eine bestimmte Ikonographie Z aufweist, gilt im Kontext der Imagi-

²² Im Original: „比較的に簡単な線画を基本とした図像で描かれる]“ (Übersetzung aus dem Japanischen LW).

²³ Im Original: „あくまでも「簡単な線画を基本とする図像」による表現なのである“ (Übersetzung aus dem Japanischen LW). Zur Bedeutung von Konturlinien im Manga (manchmal auch als *rinkaku*, 輪郭, oder *sakaime*, 境目 bezeichnet) vgl. auch Natsume 1997, 66–96; Wilde 2018c.

nation als *kyara* Y'.²⁴ Diese Codierung lässt sich erlernen, sozial schulen und reproduzieren: sie verweist auf die *agency* der Leser_innenschaft (vgl. Berndt 2013, 365; Cohn 2013, 153–172). Eine *kyara*-Ikonographie wird im Japanischen *zuzō*, 画像, genannt, und auf deren Attraktionsmomenten (den *moe yōso*, 萌え要素, Azuma 2001, 75) basiert auch für Azuma die Konstituierung eines *kyara*.²⁵ Durch eine implizit erschließbare piktoriale Codierung (wörtl.: *kōdo-ka*, コード化, Itō 2005, 147), so Itō zusammenfassend, stelle der *kyara-zuzō* eine Relation zu dem „integrierten Subjekt eines Protagonisten“ her (*tōjō jinbutsu toiu tōgō-teki shutai to musubitsuki*, 登場人物という統合的主体」と結びつき, Itō 2005, 147) und bringe dieses gleichzeitig zu einer transmedialen Existenz.²⁶ Ulrich Krafft buchstabierte dieses Set bereits 1978 wegweisend als ‚Konturen‘ und ‚Anzeichen‘ aus: „Im Vergleich von Panel zu Panel erweist sich ‚Donald‘ also als eine Einheit, die charakterisiert ist durch einen feststehenden Set [sic!] von in bestimmter Art angeordneten Elementen und durch eine charakteristische Form“ (Krafft 1978, 30). Die nachfolgende Abbildung 3, welche an ein Modell der Manga-

24 In Searles Begriffen hätten wir es gerade nicht mit einer Codierung bzw. einer „Kodifizierung“ (Searle 2013, 96) zu tun, da all diese Vorstellungsspiele kaum institutionalisiert sind. Es würde sich damit zwar nicht um ‚institutionelle Fakten‘ handeln, durchaus aber um gesellschaftliche. Sie sind ontologisch subjektiv (es bedarf bestimmter Akteur_innen, die diese durch ihr Handeln erzeugen, damit sie überhaupt existieren), epistemisch aber durchaus objektiv (sie sind ohne Rückgriff auf das willkürliche Gutdünken oder das Urteil Einzelner beschreibbar), vgl. Searle 2013, 14–22 sowie umfassender Wilde 2018b, Kap. 5, Kap. 7.

25 Itōs *kyara/kyarakutā*-Unterscheidung wurde später auch auf literarische Medien wie die Light Novel angewandt, wo stereotype ‚narrative Datenbank-Fragmente‘ ebenfalls die Funktion der piktorialen Ikonographie übernehmen können (vgl. Itō et al. 2007, 136). Azuma gesteht zu (vgl. Azuma 2001, 65–70; 2007b, 182), dass die meisten *moe*-Elemente zwar „graphischer Natur“ seien (*gurafikaruna mono*, グラフィカルなもの, Azuma 2001, 67), andere aber durchaus auch auf Ebene der dargestellten Figur und der mit ihr imaginierbaren Situationen liegen können: „[E]s werden je nach Genre auch verschiedene andere Dinge zu *moe*-Elementen, wie etwa spezifische Redeweisen, Settings, [stereo]typische narrative Entwicklungen oder auch spezifische Kurvenführungen von Figurinen“ („ほかに、特性の口癖、設定、物語の類型的な展開、あるいはフィギュアの特定の曲線など、ジャンルに応じてさまざまなものが萌え要素になっている“, Azuma 2001, 67; Übersetzung aus dem Japanischen LW). An anderer Stelle räumt Azuma ein, dass es vermutlich besser wäre, „Persönlichkeits-Stereotype“ (*seikaku-ruikei*, 性格類型) und „stereotypische Design-Elemente“ (*dezain no yōso no ruikei*, デザインの要素の類型) deutlicher voneinander zu unterscheiden (in Itō et al. 2007, 157). Zum Komplex *moe* vgl. umfassender Galbraith 2009a; 2014.

26 Bertetti belegt ganz vergleichbare Prozesse an Goofy, „whose variations involve not only his thematic identity [...] but also his figurative identity, which preserves only some essential properties (in particular, his physical appearance), accompanied by changes in several other traits“ (Bertetti 2014b, 2355).

Rezeption von Itō angelehnt ist, zeigt, wie auf der horizontalen Achse eine kontextualisierte Figur, ein *kyarakutā*, entsteht, indem die Rezipient_innenschaft eine Synthese der verschiedenen Einzelbilder auf eine Storyworld hin vollzieht (vgl. zur Übersicht hierzu Horstkotte 2013; Wildfeuer/Bateman 2014).

Der *kyara* als meta-narrativer Knotenpunkt

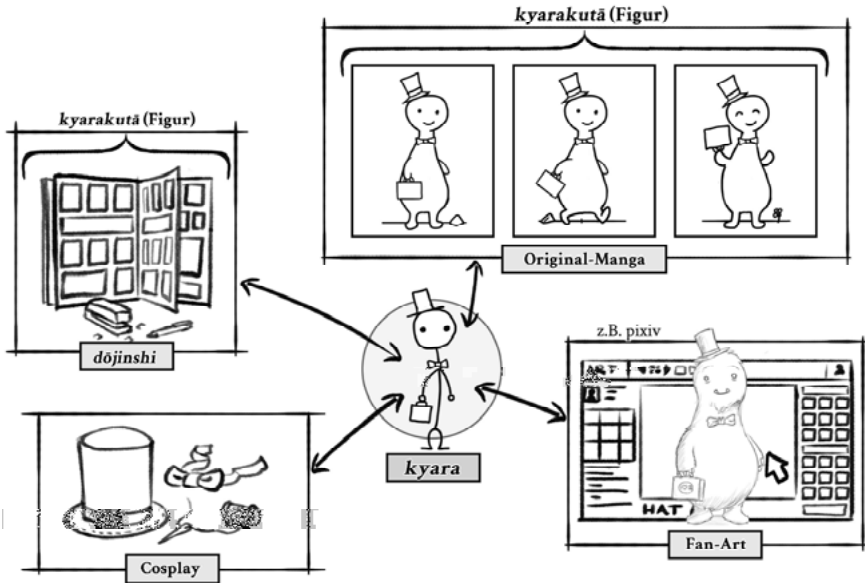


Abb. 3: Die *kyarakutā/kyara*-Konstitution; angelehnt an Itō 2005, 149, hier von Kilian Wilde.

Zugleich aber kann auf der vertikalen Achse ein *kyara* entstehen, wenn die Imagination der Rezipient_innenschaft dazu angeregt wird, eine Existenz ‚außerhalb des Textes‘ zu imaginieren, durch die der *kyara* in völlig unvereinbaren Kontexten auftaucht, solange er nur als der gleiche *kyara* – nicht aber als die selbe Figur (*kyarakutā*) – erkennbar bleibt.

For we are not talking about the absolute condition of sameness and difference but the sufficient condition of character malleability across different contexts. People must be sufficiently convinced in the semiotic event of character-encounter: “Ok, the way this character behaves and looks in this context, I’m ok with that”. (Nozawa 2013, o.S.)

Insbesondere ermöglicht es die besondere *zuzō*-Bildlichkeit, dass die imaginative Rezeption einfach in die konkrete Produktion von Artefakten, von Sekundärwerken, übergehen kann. So merkt Itō in einer Schlüsselstelle an:

Was also Aussagen über die ‚Stärke‘ [... eines *kyara*] anbelangt, dürfen wir uns diese nicht alleine als eine Autonomie gegenüber einem Text denken, sondern als die Stärke einer Identitätspräsenz [*dōitsusei sonzaikan*], eine Vielzahl von Texten zu durchqueren und den Unterschieden im individuellen Zeichenstil der jeweiligen *niji sōsaku*-Schöpfer_innen, den Kode-Unterschieden, gewachsen zu bleiben. Gerade diese Transferierbarkeit [*ōdansei*] ist ein ganz entscheidender Punkt. (Itō 2005, 139)²⁷

Ermöglicht wird diese ‚Transferierbarkeit‘ und ‚Identitätspräsenz‘ somit durch die besondere Bildlichkeit des ikonographischen Linienbilds, das (anders als fotografische, malerische oder computergerenderte Bildlichkeit) tatsächlich auch physisch leicht reproduziert – und vermittels aller nur denkbaren Materialitäten imitiert – werden kann (vgl. Wilde 2016). Dies reicht bis zu *kyara*-Kochrezepten, durch die *kyara bentō* (*kyaraben*, キャラ弁), Speisen im spezifischen ‚*kyara*-Look‘, hergestellt und als solche wiedererkannt werden können. Auf Tausenden von Internetseiten und YouTube-Channels lassen sich entsprechende Rezepte finden (vgl. Occhi 2018, siehe Abb. 4). Auch hier ‚gilt‘ jeder *zuzō* X immer noch als *kyara* Y.



Abb. 4: Einer von unzähligen Blogs, der dem Herstellen von *kyaraben*, Speisen im ‚Figuren-Look‘ gewidmet ist (hier von Kumamon, dem Maskottchen der Präfektur Kumamoto): <http://harry63.exblog.jp/20594052> (letzter Zugriff: 7. Juni 2017).

²⁷ Im Original: „つまり、『NANA』に対して「キャラが弱いといった少女のいう「キャラの強度」とは、テキストからの自律性の強さというだけではなく、複数のテキストを横断し、個別の二次創作作家に固有の描線の差異、コードの差異に耐えうる「同一性存在感」の強さであると考えることができる。この「横断性」こそが、重要な点なのである“ (Übersetzung aus dem Japanischen LW).

Viele Maskottchen-Figuren gehen sogar unmittelbar aus kommunalen oder landesweiten Wettbewerben heraus, an denen sich tausende von Kindern und Jugendlichen beteiligen. Die „collaborative networks“ (Condry 2013, 35) treten somit oftmals nicht erst nachgelagert auf, sondern bestimmen sogar initiale Schöpfungs- und ‚Taufakte‘ vieler *kyara*. Im Cosplay kann schließlich sogar der eigene Körper zum lokalen Darstellungsmaterial für *kyara* werden. Nicolle Lamerichs merkt etwa an: „[P]erhaps the most important body of the cosplayer is a character body – a referential body that is closely related to the source text where its design, meaning and narrativity are based“ (Lamerichs 2014, 121). Wie zentral dieser Aspekt ist, wurde für Hatsune Miku immer wieder herausgearbeitet: „For many creator-fans, it is this ‚becoming‘ that is a central appeal of Miku: she is a means of self-expression, access to a network of peers, and ability to become a participant in a novel type of media collective“ (Leavitt et al. 2016, 207). Der Philosoph Okamoto Yūichirō weitete diesen Ansatz (in einer auf Michel Foucault, Gilles Deleuze und Félix Guattari gegründeten Analyse einer fortschreitenden ‚Dislozierung des Subjekts‘) weiter aus und erinnerte an die Zusatzbedeutung des *kyara*-Begriffs als kontextualisierte soziale Rolle, als „situation-based self“ (Sadanobu 2015, 13). Okamoto führt aus: „Kurz gesagt, als ‚Figur‘ [*kyara-kutā*] bezeichnet man zwar eigentlich die Rollen der *dramatis personae* von Romanen, Bühnenstücken, Mangas usw., aber wenn man in zwischenmenschlichen Beziehungen in gleicher Weise ‚Rollen‘ als Fiktion spielt, dann wird dies als ‚kyara‘ bezeichnet“ (Okamoto 2009, 56–57).²⁸ Anhand der affektiven Elemente der jeweiligen Ikonographie werden demnach bestimmte Eigenschaften oder Merkmale exemplifiziert, die als Verhaltensdispositionen für soziale Rolle (*seikaku*, 性格, also ganz wörtlich: ihren ‚Charakter‘) interpretiert, aufgegriffen und ‚nachgespielt‘, vom jeweiligen Individuum dargestellt werden können: „Character is a sign that a part of self can ‚become‘“ (Maynard 2015, 381; vgl. Saitō 2011, 231).²⁹

28 Im Original: „つまり、「小説や演劇やマンガなどの登場人物やその役柄」を「キャラクター」と呼ぶのですが、それと同じように人間関係のなかで「役柄」をフィクションとして演じるとき、「キャラ」が語られます“ (Übersetzung aus dem Japanischen LW); vgl. Aihara 2007, 124; Kuresawa 2010, 26; Maynard 2015, 381; Saitō 2011, 230.

29 Auf den hier nur angedeuteten etymologischen Zusammenhang zwischen *character* [Figur] und Charakter (über das griechische *charaktér*, χαρακτήρ, eine Art Prägestempel) berufen sich auch japanische Beobachter, vgl. etwa Kuresawa 2010, 2; Odagiri 2010, 109.

Fazit: Die medienwissenschaftlichen Potenziale des *kyara*-Begriffs

Auch wenn die Bezeichnung *kyara* ein recht idiosynkratischer japanischer Ausdruck ist (und, wie ich hier zumindest andeuten konnte, alles andere als kohärent verwendet wird), halte ich es für wichtig zu betonen, dass die damit getroffene *begriffliche* Unterscheidung keineswegs auf gegenwärtige japanische Kontexte beschränkt bleiben muss. Natürlich ist es richtig, dass es in Europa oder den USA „bisher kein dem *dōjinshi* entsprechendes Medium [gibt] und die Gegebenheiten für die Tolerierung eines entsprechenden Marktes [...] nicht vorhanden zu sein“ scheinen (Thiel 2016, 145).³⁰ Auch viele Comic- und Animationsfilm-Protagonist_innen können und müssen aber, wie eingangs bereits mit Jenkins (2009) bemerkt wurde, ganz generell unter einer Transwelten-Identität betrachtet werden, da sie wie fiktive Performer_innen in verschiedene, narrativ kontextualisierte (aber einander gänzlich widersprechende) *kyarakutā*-Rollen schlüpfen können. Micky Maus etwa tritt in *FANTASIA* (1940) ebenso leicht als Zauberlehrling auf wie in anderen Cartoons als Soldat im 2. Weltkrieg. In Disneyland-Themenparks wird Micky von Vorneherein wie ein fiktiver Schauspieler, wie ein mediatisierter Performer *aufgeführt*, ohne dass damit eine bestimmte Storyworld-Rolle (ein bestimmter *kyarakutā*) im Vordergrund stünde. Für Manga-, Comic- und Animationsfiguren aller Kulturkreise – handgezeichnete Figuren in ikonographischer Linien-Ästhetik – ist es demnach generell nicht unüblich „to ‚live a reality outside the text“ (Freitas Cardoso/dos Santos 2015, 550; vgl. Gordon 2016). Christina Meyer (2016) wies etwa eindrucksvoll nach, dass bereits die erste US-amerikanische Comicfigur, Richard F. Outcaults Yellow Kid, nicht nur insofern eine *serielle Figur* war, als dass sie in zyklischer Wiederkehr über Zeitungsdruckerezeugnisse zirkulierte. Auch Yellow Kid erfuhr unmittelbar ein partizipatorisches Eigenleben in Theater-Shows, Pop-Songs und Vaudeville-Aufführungen, ebenso wie in wahren Merchandising-Produktkriegen (vgl. auch Freeman 2014a).

Dass Comicfiguren durch die Prägnanz ihrer Ikonographien (ihrer *zuzō*) ein solches Eigenleben außerhalb narrativer Serien und der davon repräsentierten Storyworlds entfalten, dürfte seither durchgängig eher Regel als Ausnahme

³⁰ Dies gilt selbst innerhalb der enorm produktiven deutschen ‚Germanga-Szene‘, obgleich hier sonst ein Imitieren als japanisch empfundener Stilmerkmale als verpflichtend gilt (vgl. etwa Malone 2010). Gerade dieser Aspekt der Popularität von Comic- bzw. Manga-Figuren (und ihrer Medialität) bleibt aus heimischen Produktionen zumeist eher ausgeschlossen (vgl. dazu Decomain 2014, 100).

darstellen: „Animated characters do not simply ‚move‘ on a screen; they must be able to move out of the frame, and enter into other media forms and other narrative contexts. [...] Characters’ life is maintained through processes of ‚decontextualization‘ and ‚recontextualization‘“ (Nozawa 2013, o.S.). Im US-amerikanischen Kontext spielte auch die Möglichkeit der Aneignung und Rekontextualisierung von Disney-Figuren eine wichtige Rolle, für die Underground Comix-Szenen der 1960er und 1970er Jahre (wo ‚Figuren‘ wie Micky und Donald in sexuell expliziten *tijuana bibles* zum Einsatz kamen, vgl. Adelman 1997; Levin 2003), ebenso wie für Street Art-Künstler von Banksy bis zu CEET (vgl. Schnurrer 2018). Oder um in den frankobelgischen Raum zu springen: in seiner faszinierenden Interpretation des Œuvres von Hergé (*Tim und Struppi*) formuliert Tom McCarthy eine ganz zentrale Erkenntnis seiner Lektüre im abschließenden Kapitel *Pirates!* wie folgt: „Hergé’s work has been ‚détourned‘ so many times that a thorough survey of this would take up a whole book itself. Generally speaking, though, *détournements* of Tintin break down into three categories: pornographic ones [...], political ones [...], and ‚art‘ ones“ (McCarthy 2006, 186). Dies sind ganz unterschiedliche kulturelle Register und Kontexte, gewiss – womöglich sind sie aber thematisierbar als unterschiedliche Formatierungen desselben semiotischen Potenzials. Auf dessen Irritation von Identität hat nicht zuletzt Ole Frahm immer wieder treffend hingewiesen (vgl. Frahm 2010, 61–113). Im gleichen Maße aber, wie die Identität eines *kyarakutā* diffundiert, scheint seine Identität als *kyara* an Präsenz gewinnen zu können: als Transwelten-Wesen ‚hinter‘ seinen jeweiligen Instanzen, als merkwürdige Essenzialisierung des Templates bzw. des Knotenpunkts. Auch wenn eine genauere Ausarbeitung der Zusammenhänge von prä-narrativen, kontextualisierten und meta-narrativen ‚Figuren‘ (sowie zwischen Instanz, Prototyp und Regel) noch aussteht: Itō, Azuma und Ōtsuka stellen mit der *kyara/kyarakutā*-Differenz – und der damit einhergehenden Fokussierung auf die meta-narrativen und partizipatorischen Potenziale der gezeichneten Figur – ein erstes Werkzeug für eine Fülle an medienwissenschaftlich kaum beachteten Phänomenen rund um Rainer Leschkes ‚Geld der Medien‘ zur Verfügung. „The character-centric perspective helps us better understand the logics of contemporary media ecology on which, I argue, the life of characters depends“ (Nozawa 2013, o.S.), ließe sich mit Nozawa schließen. Mit dem Begriff des *kyara* können narratologische Figurenkonzepte so komplementär ergänzt werden, um sich einer *transmedialen* kulturwissenschaftlichen Figurentheorie weiter anzunähern, die nicht auf narrative Medien eingeschränkt bleiben muss.

Literaturverzeichnis

- Adelman, Bob (1997): *Tijuana Bibles: Art and Wit in America's Forbidden Funnies*. New York: Simon & Schuster.
- Aihara, Hiroyuki [相原博之] (2007): *Kyara-ka suru nippon [Die Kyara-isierung Japans]*. Tokyo: Kōdansha.
- Aldama, Frederick L. (2010): „Characters in Comic Books“. In: Jens Eder/Fotis Jannidis/Ralf Schneider (Hg.): *Characters in Fictional Worlds: Understanding Imaginary Beings in Literature, Film, and Other Media*. Berlin: De Gruyter. 318–328.
- Allison, Anne (2006): *Millennial Monsters: Japanese Toys and the Global Imagination*. Berkeley: University of California Press.
- Annett, Sandra (2014): „What Can a Vocaloid Do? The Kyara as Body without Organs“. *Mechademia* 10: 163–178.
- Aoki, Sadashige [青木貞茂] (2014): *Kyarakutā pawā: Yurukyara kara kokka burandingu made [Character Power: Vom yuru-kyara zur Nationalmarke]*. Tokyo: NHK.
- Azuma, Hiroki (2007a): *Gēmu-teki riarizumu no tanjō: Dōbutsuka suru posutomodan 2 [Die Geburt eines ludischen Realismus: Die animalisierende Postmoderne, Teil 2]*. Tokyo: Kōdansha.
- Azuma, Hiroki (2007b): „The Animalization of Otaku Culture“. *Mechademia* 2: 178–187.
- Azuma, Hiroki (2009): *Otaku: Japan's Database Animals*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Azuma, Hiroki (2012): „Database Animals“. In: Daisuke Okabe/Izumi Tsuji/Mizuko Ito (Hg.): *Fandom Unbound: Otaku Culture in a Connected World*. New Haven: Yale University Press. 30–67.
- Azuma, Hiroki [東浩紀] (2001): *Dōbutsuka suru posutomodan: Otaku kara mita nihon shakai [Die animalisierende Postmoderne: Die japanische Gesellschaft aus Sicht der Otaku]*. Tokyo: Kōdansha.
- Baseel, Casey (2016): „As Fan Art Pops Up for Anime-Style English Textbook Character, Original Artist Asks for Restraint“. *Sora News* 24, 8. April 2016.
<http://en.rocketnews24.com/2016/04/08/as-fan-art-pops-up-for-anime-style-english-textbook-character-original-artist-asks-for-restraint> (letzter Zugriff: 7. Juni 2017).
- Belson, Ken/Brian Bremner (2004): *Hello Kitty: The Remarkable Story of Sanrio and the Billion Dollar Feline Phenomenon*. Singapore: Wiley.
- Berndt, Jaqueline (1995): *Phänomen Manga: Comic-Kultur in Japan*. Berlin: edition q.
- Berndt, Jaqueline (2006): „Subculture und Otaku: Manga und Anime in Japan als Nischenkulturen“. *Veröffentlichungen des Japanisch-Deutschen Zentrum Berlin* 54: 28–41.
- Berndt, Jaqueline (2013): „Ghostly: ‚Asian Graphic Narratives‘, Nonnanba, and Manga“. In: Daniel Stein/Jan-Noël Thon (Hg.): *From Comic Strips to Graphic Novels: Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative*. Berlin: De Gruyter. 363–384.
- Berndt, Jaqueline (2014): „Manga ist nicht gleich Manga: Plädoyer für eine Differenzierung“. *APuZ: Aus Politik und Zeitgeschichte* 33–34: Comics: 49–54.
- Berndt, Jaqueline (2016): „Manga, Which Manga? Publication Formats, Genres, Users“. In: Andrew Targowski/Juri Abe/Hisanori Katō (Hg.): *Japanese Civilization in the 21st Century*. New York: Nova Science. 121–134.

- Berndt, Jaqueline/Bettina Kümmerling-Meibauer (2013): „Introduction: Studying Manga across Cultures“. In: Jaqueline Berndt/Bettina Kümmerling-Meibauer (Hg.): *Manga's Cultural Crossroads*. New York: Routledge. 1–15.
- Bertetti, Paolo (2014a): „Conan the Barbarian: Transmedia Adventures of a Pulp Hero“. In: Carlos A. Scolari/Paolo Bertetti/Matthew Freeman: *Transmedia Archaeology: Storytelling in the Borderlines of Science Fiction, Comics and Pulp Magazines*. New York: Palgrave Macmillan. 15–38.
- Bertetti, Paolo (2014b): „Toward a Typology of Transmedia Characters“. *International Journal of Communication* 8: 2344–2361.
- Bolter, Jay D./Richard Grusin (2002): *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Brienza, Casey (2012): „Taking Otaku Theory Overseas: Comics Studies and Japan's Theorists of Postmodern Cultural Consumption“. *Studies in Comics* 3 (2): 213–229.
- Cohn, Neil (2013): *The Visual Language of Comics: Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images*. London: Bloomsbury.
- Condry, Ian (2009): „Anime Creativity: Characters and Premises in the Quest for Cool Japan“. *Theory, Culture & Society* 26 (2–3): 139–163.
- Condry, Ian (2013): *The Soul of Anime: Collaborative Creativity and Japan's Media Success Story*. Durham: Duke University Press.
- Crafton, Donald (2013): „Zeichentrick-Schauspieler“. *montage AV* 22 (2): 151–174.
- Currie, Gregory (2010): *Narratives and Narrators: A Philosophy of Stories*. Oxford: Oxford University Press.
- Decomain, Michel (2014): „Der deutschsprachige Manga 2014: Ein Überblick“. In: Burkhard Ihme (Hg.): *COMIC!-Jahrbuch 2018*. Stuttgart: Interessenverband Comic e.V. ICOM. 96–105.
- DeCordova, Richard (2001): *Picture Personalities: The Emergence of the Star System in America*. Urbana: University of Illinois.
- Denson, Shane/Ruth Mayer (2012a): „Bildstörung: Serielle Figuren und der Fernseher“. *Zeitschrift für Medienwissenschaft* 7: 90–102.
- Denson, Shane/Ruth Mayer (2012b): „Grenzgänger: Serielle Figuren im Medienwechsel“. In: Frank Kelleter (Hg.): *Populäre Serialität. Narration - Evolution - Distinktion: Zum seriellen Erzählen seit dem 19. Jahrhundert*. Bielefeld: transcript. 185–203.
- Deterding, Sebastian (2016): „Make-Believe in Gameful and Playful Design“. In: Phil Turner/J. Tuomas Harviainen (Hg.): *Digital Make-Believe*. Cham: Springer International Publishing. 101–124.
- Doi, Takayoshi [土井隆義] (2009): *Kyara-ka suru/sareru kodomotachi: Haijogata shakai ni okeru aratana ningenzō* [Kinder, die sich zu kyara machen/gemacht werden: Neuartige Menschenbilder in der Exklusionsgesellschaft]. Tokyo: Iwanami Shoten.
- Ebersberger, Michael (2016): „Vom Anime zum Light Novel: World Building vor dem Hintergrund des Transmedialen Erzählens bei Ojamajo Doremi“. In: Martina Schönbein/Juliane Stein (Hg.): *Facetten der japanischen Populär- und Medienkultur*, Bd. 3. Wiesbaden: Harrassowitz. 15–38.
- Eder, Jens (2008a): *Die Figur im Film: Grundlagen der Figurenanalyse*. Marburg: Schüren.
- Eder, Jens (2008b): *Was sind Figuren? Ein Beitrag zur interdisziplinären Fiktionstheorie*. Paderborn: Mentis.
- Eder, Jens/Fotis Jannidis/Ralf Schneider (2010a): „Characters in Fictional Worlds: An Introduction“. In: Jens Eder/Fotis Jannidis/Ralf Schneider (Hg.): *Characters in Fictional*

- Worlds: Understanding Imaginary Beings in Literature, Film, and Other Media*. Berlin: De Gruyter. 3–66.
- Eder, Jens/Fotis Jannidis/Ralf Schneider (Hg.) (2010b): *Characters in Fictional Worlds: Understanding Imaginary Beings in Literature, Film, and Other Media*. Berlin: De Gruyter.
- Eder, Jens/Jan-Noël Thon (2012): „Digitale Figuren in Kinofilm und Computerspiel“. In: Harro Segeberg (Hg.): *Film im Zeitalter Neuer Medien II: Digitalität und Kino*. München: Wilhelm Fink Verlag. 139–182.
- FANTASIA. Reg. James Algar et al. Walt Disney Studios, 1940.
- Frahm, Ole (2010): *Die Sprache des Comics*. Hamburg: Philo Fine Arts.
- Freeman, Matthew (2014a): „Advertising the Yellow Brick Road: Historicizing the Industrial Emergence of Transmedia Storytelling“. *International Journal of Communication* 8: 2362–2381.
- Freeman, Matthew (2014b): „Superman: Building a Transmedia World for a Comic Book Hero“. In: Carlos A. Scolari/Paolo Bertetti/Matthew Freeman: *Transmedia Archaeology: Storytelling in the Borderlines of Science Fiction, Comics and Pulp Magazines*. New York: Palgrave Macmillan. 39–54.
- Freitas Cardoso, João Batista/Roberto Elísio dos Santos (2015): „There’s Life in Other Systems: The Comic Character Outside Narratives“. *International Journal of Comic Art* 17 (2): 547–560.
- Galbraith, Patrick W. (2009a): „Moe: Exploring Virtual Potential in Post-Millennial Japan“. *electronic journal of contemporary japanese studies ejcs* 9 (3): o.S. <http://www.japanesestudies.org.uk/articles/2009/Galbraith.html> (letzter Zugriff: 7. Juni 2017).
- Galbraith, Patrick W. (2009b): *The Otaku Encyclopedia: An Insider’s Guide to the Subculture of Cool Japan*. Tokyo: Kōdansha.
- Galbraith, Patrick W. (2014): „Introduction: Falling in Love with Japanese Characters“. In: Patrick W. Galbraith (Hg.): *The Moé Manifesto: An Insider’s Look at the Worlds of Manga, Anime, and Gaming*. New York: Tuttle. 4–23.
- Galbraith, Patrick W./Jason G. Karlin (Hg.) (2016a): *Media Convergence in Japan*. Kinema Club. <https://archive.org/download/MediaConvergenceInJapan/Media%20Convergence%20in%20Japan.pdf> (letzter Zugriff: 7. Juni 2017).
- Galbraith, Patrick W./Jason G. Karlin (2016b): „Introduction: At the Crossroads of Media Convergence in Japan“. In: Patrick W. Galbraith/Jason G. Karlin (Hg.): *Media Convergence in Japan*. Kinema Club. 1–29. <https://archive.org/download/MediaConvergenceInJapan/Media%20Convergence%20in%20Japan.pdf> (letzter Zugriff: 7. Juni 2017).
- Gordon, Ian (2016): „Refiguring Media: Tee Shirts as a Site of Audience Engagement with Superheroes“. *The Information Society* 32 (5): 326–332.
- Greenwood, Forest (2014): „The Girl at the End of Time: Temporality, (P)remediation, and Narrative Freedom in Puella Magi Madoka Magica“. *Mechademia* 10: 195–207.
- Hagener, Malte (2012): „All about Gena, Myrtle and Viginia: The Transitional Nature of Actress, Role and Character“. In: Jörg Sternagel/Lesley Stern/Dieter Mersch (Hg.): *Acting and Performance in Moving Image Culture: Bodies, Screens, Renderings*. Bielefeld: transcript. 195–207.
- Horstkotte, Silke (2013): „Zooming In and Out: Panels, Frames, Sequences, and the Building of Graphic Storyworlds“. In: Daniel Stein/Jan-Noël Thon (Hg.): *From Comic Strips to Graphic Novels: Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative*. Berlin: De Gruyter. 27–48.

- Hülsmann, Katharina (2016): „Japanische dōjinshi zwischen transkulturellem Fandom und lokalen Eigenheiten“. In: Martina Schönbein/Juliane Stein (Hg.): *Facetten der japanischen Populär- und Medienkultur*, Bd. 3. Wiesbaden: Harrassowitz. 159–187.
- Inuyama, Akihiko [犬山秋彦]/Masamitsu Sugimoto [杉元政光] (2012): *Yurukyara-ron: Yurukunai, yurukyara no jittai* [Yuru-kyara-Theorie: Zum Stand der Dinge der gar nicht so schwachen, Yuru-kyara]. Tokyo: Voyager.
- Itō, Gō [伊藤剛] (2005): *Tezuka isu deddo: Hirakareta manga hyōgenron he* [Tezuka Is Dead: Zu einer aufgeklärten Theorie der Manga-Ausdrucksmittel]. Tokyo: NTT Shuppan.
- Itō, Gō (2006): „Manga History Viewed through Proto-Characteristics“. In: Philip Brophy (Hg.): *Tezuka: The Marvel of Manga*. Melbourne: National Gallery of Victoria. 107–113.
- Itō, Gō [伊藤剛]/Fusanosuke Natsume [夏目房之介]/Hiroki Azuma [東浩紀] (2007): „Kyara/kyarakutā gainen no kanōsei“ [„Das Potenzial der ‚kyara/kyarakuta‘-Begriffe“]. In: Hiroki Azuma [東浩紀] et al. (Hg.): *Kontentsu no shisō: Manga-anime-raitonoberu* [Content-Ideologien: Manga, Anime, Light Novels]. Tokyo: Seidosha. 127–159.
- Itō, Gō/Miri Nakamura (2011): „Tezuka Is Dead: Manga in Transformation and Its Dysfunctional Discourse“. *Mechademia* 6: 69–82.
- Ito, Mizuko (2006): „Japanese Media Mixes and Amateur Cultural Exchange“. In: David Buckingham/Rebekah Willet (Hg.): *Digital Generations: Children, Young People, and the New Media*. Mahwah: Erlbaum. 49–66.
- Ito, Mizuko (2007): „Technologies of the Childhood Imagination: Yi-Gi-Oh!, Media Mixes and Everyday Cultural Production“. In: Joe Karaganis (Hg.): *Structures of Participation in Digital Culture*. New York: Social Science Research Council. 88–109.
- Ito, Mizuko (2008): „Mobilizing the Imagination in Everyday Play: The Case of Japanese Media Mixes“. In: Kirsten Drotner/Sonia M. Livingstone (Hg.): *The International Handbook of Children, Media and Culture*. Los Angeles: SAGE. 397–412.
- Jannidis, Fotis (2014): „Character“. In: Peter Hühn/Jan Christoph Meister/John Pier/Wolf Schmid (Hg.): *Handbook of Narratology: Volume 1*. 2. Aufl. Berlin: De Gruyter. 30–45.
- Jenkins, Henry (2003): „Transmedia Storytelling: Moving Characters from Books to Films to Video Games Can Make them Stronger“. *MIT Technology Review*, 15. Januar. <http://www.technologyreview.com/news/401760/transmedia-storytelling> (letzter Zugriff: 7. Juni 2017).
- Jenkins, Henry (2006): *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press.
- Jenkins, Henry (2009): „The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling (Well, Two Actually: Five More on Friday)“. *Confessions of an Aca-Fan: The Official Weblog of Henry Jenkins*, 12. Dezember. http://henryjenkins.org/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html (letzter Zugriff: 7. Juni 2017).
- Jenkins, Henry (2013): „„Media Mix Is Anime’s Life Support System’: A Conversation with Ian Condry and Marc Steinberg (Part One)“. *Confessions of an Aca-Fan: The Official Weblog of Henry Jenkins*, 8. November. <http://henryjenkins.org/2013/11/media-mix-is-animes-life-support-system-a-conversation-with-ian-condry-and-mark-steinberg-part-one.html> (letzter Zugriff: 7. Juni 2017).
- Juul, Jesper (2004): „Introduction to Game Time“. In: Noah Wardrip-Fruin/Pat Harrigan (Hg.): *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge, MA: MIT Press. 131–142.
- Kacsuk, Zoltan (2016): „From ‚Game-Like Realism‘ to the ‚Imagination-Oriented Aesthetic‘: Reconsidering Bourdieu’s Contribution to Fan Studies in the Light of Japanese Manga and

- Otaku Theory“. *Kritika Kultura* 26: 274–292. <http://journals.ateneo.edu/ojs/index.php/kk/article/view/KK2016.02615> (letzter Zugriff: 7. Juni 2017).
- Kayama, Rika [香山リカ] (2001): *87% no nihonjin ga karakutā wo suki na riyū [Die Gründe, warum 87% der Japaner_innen Figuren mögen]*. Tokyo: Gakushū Kenkyūsha.
- Kinsella, Sharon (1998): „Japanese Subculture in the 1980s: Otaku and the Amateur Manga Movement“. *Journal of Japanese Studies* 24 (2): 289–316.
- Klar, Elisabeth (2011): „Wir sind alle Superhelden! Über die Eigenart des Körpers im Comic – und über die Lust an ihm“. In: Barbara Eder/Elisabeth Klar/Ramón Reichert (Hg.): *Theorien des Comics: Ein Reader*. Bielefeld: transcript. 219–236.
- Klar, Elisabeth (2013): „Tentacles, Lolitas, and Pencil Strokes: The Parodist Body in European and Japanese Erotic Comics“. In: Jaqueline Berndt/Bettina Kümmerling-Meibauer (Hg.): *Manga's Cultural Crossroads*. New York: Routledge. 121–142.
- Köhn, Stephan (2016a): „Character Culture in Japan“. In: Martina Schönbein/Juliane Stein (Hg.): *Facetten der japanischen Populär- und Medienkultur*, Bd. 3. Wiesbaden: Harrassowitz. 87–109.
- Köhn, Stephan (2016b): „Manga“. In: Julia Abel/Christian Klein (Hg.): *Comics und Graphic Novels: Eine Einführung*. Stuttgart: J.B. Metzler. 248–262.
- Krafft, Ulrich (1978): *Comics lesen: Untersuchungen zur Textualität von Comics*. Stuttgart: Klett-Cotta.
- Kuresawa, Takemi [暮沢剛巳] (2010): *Kyarakutā bunka nyūmon [Einführung in die Figuren-Kultur]*. Tokyo: NTT Shuppan.
- Lamarre, Thomas (2009): *The Anime Machine: A Media Theory of Animation*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Lamerichs, Nicolle (2014): „Costuming as Subculture: The Multiple Bodies in Cosplay“. *Scene 2* (1): 113–125.
- Lash, Scott/Celia Lury (2007): *Global Culture Industry: The Mediation of Things*. Malden: Polity.
- Leavitt, Alex/Tara Knight/Alex Yoshiba (2016): „Producing Hatsune Miku: Concerts, Commercialization, and the Politics of Peer Production“. In: Patrick W. Galbraith/Jason G. Karlin (Hg.): *Media Convergence in Japan*. Kinema Club. 200–239. <https://archive.org/download/MediaConvergenceInJapan/Media%20Convergence%20in%20Japan.pdf> (letzter Zugriff: 7. Juni 2017).
- Leschke, Rainer (2010): „Einleitung: Zur transmedialen Logik der Figur“. In: Rainer Leschke/Henriette Heidbrink (Hg.): *Formen der Figur: Figurenkonzepte in Künsten und Medien*. Konstanz: UVK. 11–28.
- Leschke, Rainer/Henriette Heidbrink (Hg.) (2010): *Formen der Figur: Figurenkonzepte in Künsten und Medien*. Konstanz: UVK.
- Levin, Bob (2003): *The Pirates and the Mouse: Disney's War against the Counterculture*. Seattle: Fantagraphics.
- Lunning, Frenchy (Hg.) (2010): *Mechademia 5: Fanthropologies*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Lunning, Frenchy (Hg.) (2014): *Mechademia 10: World Renewal*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Malone, Paul M. (2010): „Mangascape Germany: Comics as Intercultural Neutral Ground“. In: Mark Berninger/Jochen Ecke/Gideon Haberkorn (Hg.): *Comics as a Nexus of Cultures: Essays on the Interplay of Media, Disciplines and International Perspectives*. Jefferson: McFarland. 223–234.

- Margolin, Uri (1996): „Characters and Their Versions“. In: Calin-Andrei Mihailescu/Walid Hamarneh (Hg.): *Fiction Updated: Theories of Fictionality, Narratology, and Poetics*. Toronto: University of Toronto Press. 113–132.
- Margolin, Uri (2007): „Character“. In: David Herman (Hg.): *The Cambridge Companion to Narrative*. Cambridge: Cambridge University Press. 66–79.
- Maynard, Michael L. (2015): „The Mediated Appeal of Kawaii ‚Cute‘ Mascot Characters in Japanese Consumer Culture: A Case of Kumamon“. *International Journal of Comic Art* 17 (1): 367–394.
- McCarthy, Tom (2006): *Tintin and the Secret of Literature*. Berkeley: Counterpoint.
- McVeigh, Brian J. (2000): „How Hello Kitty Commodifies the Cute, Cool and Camp“. *Journal of Material Culture* 5 (2): 225–245.
- Meinrenken, Jens (2010): „Figurenkonzepte im Comic“. In: Rainer Leschke/Henriette Heidbrink (Hg.): *Formen der Figur: Figurenkonzepte in Künsten und Medien*. Konstanz: UVK. 229–246.
- Mersch, Dieter (2006): *Medientheorien zur Einführung*. Hamburg: Junius.
- Meyer, Christina (2016): „Medial Transgressions: Comics – Sheet Music – Theater – Toys“. *Journal of Graphic Novels and Comics* 7 (3): 293–305.
- Murakami, Takashi (2003): „Early 21st Century: About Japanese Character Culture“. In: Peter Thaler/Robert Klanten/Nicolas Bourquin (Hg.): *Pictoplasma 2: Contemporary Character Design*. Berlin: Die Gestalten Verlag. 2–4.
- Natsume, Fusanosuke [夏目房之介] (1997): *Manga wa naze omoshiroi no ka: Sono hyōgen to bunpō [Was macht den Manga so faszinierend? Zu seinen Ausdrucksmitteln und seiner Grammatik]*. Tokyo: NHK.
- Nielsen, Jens R. (2009): „Manga – Comics aus eine anderen Welt?“. In: Daniel Stein/Katerina Kroucheva/Stephan Ditschke (Hg.): *Comics: Zur Geschichte und Theorie eines populärkulturellen Mediums*. Bielefeld: transcript. 335–357.
- Noppe, Nele (2010): „Dōjinshi Research as a Site of Opportunity for Manga Studies“. In: Jaqueline Berndt (Hg.): *Comics Worlds and the World of Comics: Towards Scholarship on a Global Scale*. Kyoto: International Manga Research Center, Kyoto Seika University. 125–144.
- Noppe, Nele (2013): „Social Networking Services as Platforms for Transcultural Fannish Interactions: DeviantART and Pixiv“. In: Jaqueline Berndt/Bettina Kümmerling-Meibauer (Hg.): *Manga’s Cultural Crossroads*. New York: Routledge. 141–159.
- Noppe, Nele (2014): *The Cultural Economy of Fanwork in Japan: Dōjinshi Exchange as a Hybrid Economy of Open Source and Cultural Goods*. Leuven: University of Leuven, Faculty of Arts. http://www.nelenoppe.net/dojinshi/PhD_thesis:_The_cultural_economy_of_fanwork_in_Japan:_d%C5%8Djinshi_exchange_as_a_hybrid_economy_of_open_source_cultural_goods (letzter Zugriff: 7. Juni 2017).
- Nozawa, Shunsuke (2013): „Characterization“. *Semiotic Review: Open Issue* 3. <https://www.semioticreview.com/ojs/index.php/sr/article/view/16/15> (letzter Zugriff: 31. Januar 2018).
- Occhi, Debra J. (2012): „Wobbly Aesthetics, Performance, and Message: Comparing Japanese Kyara with their Anthropomorphic Forebears“. *Asian Ethnology* 71 (1): 109–132.
- Occhi, Debra J. (2014): „Yuru Kyara Humanity and the Uncanny Instability of Borders in the Construction of Japanese Identities and Aesthetics“. *Japan Studies: The Frontier*: 7–17.

- Occhi, Debra J. (2018): „Kumamon: Japan’s Surprisingly Cheeky Yuru Kyara Mascot“. In: Alisa Freedman/Toby Slade (Hg.): *Introducing Japanese Popular Culture*. London: Routledge. 13–23.
- Odagiri, Hiroshi [小田切博] (2010): *Kyarakutā to wa nani ka [Was sind Figuren?]*. Tokyo: Chikuma Shinshō.
- Okabe, Daisuke/Izumi Tsuji/Mizuko Ito (Hg.) (2012): *Fandom Unbound: Otaku Culture in a Connected World*. New Haven: Yale University Press.
- Okamoto, Yūichirō [岡本裕一朗] (2009): *Nijūsai kara no gendaishisō [Das moderne Denken von Zwölfjährigen]*. Tokyo: Chikuma Shobō.
- Ōtsuka, Eiji [大塚英志] (2001): *Teihon monogatari shōhiron [Eine Theorie des narrative Konsums, Standard-Ausgabe]*. Tokyo: Kadokawa.
- Ōtsuka, Eiji [大塚英志] (2003): *Kyarakutā shōgetsu no tsukurikata [Die Entwicklungsweise von Figuren-Romanen]*. Tokyo: Kōdansha.
- Ōtsuka, Eiji (2010): „World and Variation: The Reproduction and Consumption of Narrative“. *Mechademia* 5: 99–116.
- Packard, Stephan (2006): *Anatomie des Comics: Psychosemiotische Medienanalyse*. Göttingen: Wallstein Verlag.
- Packard, Stephan (2009): „Was ist ein Cartoon? Psychosemiotische Überlegungen im Anschluss an Scott McCloud“. In: Daniel Stein/Katerina Kroucheva/Stephan Ditschke (Hg.): *Comics: Zur Geschichte und Theorie eines populärkulturellen Mediums*. Bielefeld: transcript. 29–52.
- Packard, Stephan (2015): „Closing the Open Signification: Forms of Transmedial Storyworlds and Chronotopoi in Comics“. *Storyworlds: A Journal of Narrative Studies* 7 (2): 55–74.
- Packard, Stephan (2016): „Medium, Form, Erzählung? Zur problematischen Frage: ‚Was ist ein Comic?‘“. In: Julia Abel/Christian Klein (Hg.): *Comics und Graphic Novels: Eine Einführung*. Stuttgart: J.B. Metzler. 56–73.
- Packard, Stephan (2017a): „How Factual are Factual Comics? Parasitic Imaginations in Referential Cartoons“. In: Reinhold Leinfelder/Alexandra Hamann/Jens Kirstein/Marc Schleunitz (Hg.): *Science Meets Comics: Proceedings of the Symposium on Communicating and Designing the Future of Food in the Anthropocene*. Berlin: Christian A. Bachmann. 19–27.
- Packard, Stephan (2017b): „The Drawn-Out Gaze of the Cartoon: A Psychosemiotic Look at Subjectivity in Comic Book Storytelling“. In: Maike Sarah Reinerth/Jan-Noël Thon (Hg.): *Subjectivity across Media: Interdisciplinary and Transmedial Perspectives*. New York: Routledge. 111–124.
- Peil, Corinna (2010): „Hello Kitty im japanischen Medienalltag: Zur Integration mobiler Kommunikationstechnologien in alltagskulturelle Praktiken der Verniedlichung“. In: Jutta Röser/Corinna Peil/Tanja Thomas (Hg.): *Alltag in den Medien – Medien im Alltag*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften. 242–260.
- Peil, Corinna/Herbert Schwaab (2013): „Hello-Kitty-Konsum als Kommunikationskultur: Zur Veralltäglicung und Vergegenständlichung eines cute characters“. In: Michiko Mae/Elisabeth Scherer (Hg.): *Nipponspirations: Japonismus und japanische Populärkultur im deutschsprachigen Raum*. Köln: Böhlau. 335–353.
- Penney, Matthew (2013): „Making History: Manga between Kyara and Historiography“. In: Roman Rosenbaum (Hg.): *Manga and the Representation of Japanese History*. London: Routledge. 146–170.

- Pink, Daniel H. (2007): „Japan Ink: Inside the Manga Industrial Complex“. *Wired*, 22. Oktober. http://www.wired.com/techbiz/media/magazine/15-11/ff_manga (letzter Zugriff: 7. Juni 2017).
- Rajewsky, Irina O. (2002): *Intermedialität*. Tübingen: Francke.
- Reicher, Maria E. (2010): „The Ontology of Fictional Characters“. In: Jens Eder/Fotis Jannidis/Ralf Schneider (Hg.): *Characters in Fictional Worlds: Understanding Imaginary Beings in Literature, Film, and Other Media*. Berlin: De Gruyter. 111–133.
- Riis, Johannes (2012): „Actor/Character Dualism: The Case of Luis Bunuel’s Paradoxical Characters“. In: Jörg Sternagel/Deborah Levitt/Dieter Mersch (Hg.): *Acting and Performance in Moving Image Culture: Bodies, Screens, Renderings*. Bielefeld: transcript. 131–144.
- Rikukawa, Kazuo [陸川和男]/Naomi Nishioka [西岡直実] (2006): *Kyarakutā māketingu [Figuren-Marketing]*. Tokyo: Nihon Nōritsu Kyōkai.
- Rippl, Gabriele/Lukas Etter (2013): „Intermediality, Transmediality, and Graphic Narrative“. In: Daniel Stein/Jan-Noël Thon (Hg.): *From Comic Strips to Graphic Novels: Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative*. Berlin: De Gruyter. 191–218.
- Rosendo, Nieves (2016): „Character-Centred Transmedia Narratives: Sherlock Holmes in the 21st Century“. *Artnodes* 18: 20–27.
- Rozik, Eli (2009): *Fictional Thinking: A Poetics and Rhetoric of Fictional Creativity in Theatre*. Brighton: Sussex Academic Press.
- Ryan, Marie-Laure (2014): „Story/Worlds/Media: Tuning the Instruments of a Media-Conscious Narratology“. In: Marie-Laure Ryan/Jan-Noël Thon (Hg.): *Storyworlds across Media: Towards a Media-Conscious Narratology*. Lincoln: University of Nebraska Press. 25–49.
- Ryan, Marie-Laure/Jan-Noël Thon (Hg.) (2014): *Storyworlds across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*. Lincoln: University of Nebraska Press.
- Sadanobu, Toshiyuki (2015): „‘Characters’ in Japanese Communication and Language: An Overview“. *Acta Linguistica Asiatica* 5 (2): 9–28. <https://doi.org/10.4312/ala.5.2.9-28> (letzter Zugriff: 7. Juni 2017).
- Saito, Satomi (2014): „Beyond the Horizon of the Possible Worlds: A Historical Overview of Japanese Media Franchises“. *Mechademia* 10: 143–162.
- Saitō, Tamaki [斎藤環] (2000): *Sentō bishōjo no seishin bunseki [Kämpfende Schönheiten: Eine Psychoanalyse]*. Tokyo: Ota Shuppan.
- Saitō, Tamaki [斎藤環] (2011): *Kyarakutā seishin bunseki: Manga, bungaku, nihonjin [Figuren: Eine Psychoanalyse – Manga, Literatur, und die Japaner_innen]*. Tokyo: Chikuma Shobō.
- Sánchez-Mesa, Domingo/Espen Aarseth/Robert Pratten/Carlos A. Scolari (2016): „Transmedia (Storytelling?): A Polyphonic Critical Review“. *Artnodes* 18: 8–19.
- Schäfer, Fabian (2017): *Medium als Vermittlung: Medien und Medientheorie in Japan*. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden.
- Schmidt, Siegfried J. (2008): „Der Medienkompaktbegriff“. In: Stefan Münker/Alexander Roesler (Hg.): *Was ist ein Medium?* Frankfurt am Main: Suhrkamp. 144–157.
- Schmidtke, Theresa/Martin Stobbe (2014): „With Poseable Arms & Gliding Action!‘: Jesus-Actionfiguren und die transmediale Storyworld des Neuen Testaments“. *IMAGE Themenheft Medienkonvergenz und transmediale Welten (Teil 1)* 20: 80–97. <http://www.gib.uni-tuebingen.de/own/journal/upload/6f8be7ed6ac94bbcd0689c4211377001.pdf> (letzter Zugriff: 7. Juni 2017).
- Schnurrer, Achim (2018): „Mickey Superstar“. *Comixene: Fachmagazin Comic + Cartoon* 126: 6–11.

- Schönbein, Martina/Juliane Stein (Hg.) (2016): *Facetten der japanischen Populär- und Medienkultur*, Bd. 3. Wiesbaden: Harrassowitz.
- Schröter, Felix/Jan-Noël Thon (2014): „Video Game Characters: Theory and Analysis“. *Diegesis* 3 (1): 40–77. <https://www.diegesis.uni-wuppertal.de/index.php/diegesis/article/view/151/200> (letzter Zugriff: 7. Juni 2017).
- Scolari, Carlos A./Paolo Bertetti/Matthew Freeman (2014): „Introduction: Towards an Archaeology of Transmedia Storytelling“. In: Carlos A. Scolari/Paolo Bertetti/Matthew Freeman: *Transmedia Archaeology: Storytelling in the Borderlines of Science Fiction, Comics and Pulp Magazines*. New York: Palgrave Macmillan. 1–14.
- Scott, Jason (2009): „The Character-Oriented Franchise: Promotion and Exploitation of Pre-Sold Characters in American Film, 1913–1950“. *Scope: An Online Journal of Film and Television Studies* 26: 34–55.
- Seaborn, Katie/Deborah I. Fels (2015): „Gamification in Theory and Action: A Survey“. *International Journal of Human-Computer Studies* 74: 14–31.
- Searle, John R. (2013): *Die Konstruktion der gesellschaftlichen Wirklichkeit: Zur Ontologie sozialer Tatsachen*. 3. Auflage. Berlin: Suhrkamp.
- Steinberg, Marc (2010): „Translator’s Introduction: Ōtsuka Eiji and Narrative Consumption“. *Mechademia* 5: 99–104.
- Steinberg, Marc (2012): *Anime’s Media Mix: Franchising Toys and Characters in Japan*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Steinberg, Marc (2014): „Realism in the Animation Media Environment: Animation Theory from Japan“. In: Karen R. Beckman (Hg.): *Animating Film Theory*. Durham: Duke University Press. 287–300.
- Steinberg, Marc/Alexander Zahlten (Hg.) (2017): *Media Theory in Japan*. Durham: Duke University Press.
- Tamagawa, Hiroaki (2012): „Comic Market as Space for Self-Expression“. In: Daisuke Okabe/Izumi Tsuji/Mizuko Ito (Hg.): *Fandom Unbound: Otaku Culture in a Connected World*. New Haven: Yale University Press. 107–132.
- Thiel, Andrea (2016): „Das Medium dōjinshi im Spiegel des Urheberrechts“. In: Martina Schönbein/Juliane Stein (Hg.): *Facetten der japanischen Populär- und Medienkultur*, Bd. 3. Wiesbaden: Harrassowitz. 111–157.
- Thon, Jan-Noël (2014): „Mediality“. In: Marie-Laure Ryan/Lori Emerson/Benjamin J. Robertson (Hg.): *The Johns Hopkins Guide to Digital Media*. Baltimore: Johns Hopkins University Press. 334–336.
- Thon, Jan-Noël (Hg.) (2015a): *Transmedial Worlds in Convergent Media Culture*. Special Issue *Storyworlds: A Journal of Narrative Studies* 7 (2).
- Thon, Jan-Noël (2015b): „Converging Worlds: From Transmedial Storyworlds to Transmedial Universes“. *Storyworlds: A Journal of Narrative Studies* 7 (2): 21–53.
- Thon, Jan-Noël (2016): *Transmedial Narratology and Contemporary Media Culture*. Lincoln: University of Nebraska Press.
- Thon, Jan-Noël (2017): „Transmedial Narratology Revisited: On the Intersubjective Construction of Storyworlds and the Problem of Representational Correspondence in Films, Comics, and Video Games“. *Narrative* 25 (3): 286–320.
- Thon, Jan-Noël (2019): „Transmedia Characters: Theory and Analysis“. *Frontiers of Narrative Studies* 5 (2). In Vorbereitung.
- Thon, Jan-Noël/Lukas R.A. Wilde (Hg.) (2016): *Mediality and Materiality of Contemporary Comics*. Special Issue *Journal of Graphic Novels and Comics* 7 (3).

- Toratani, Kiyoko (2013): „Iconicity in gotoochii-kitii ‚Localized Hello Kitty‘“. In: Lars Elleström/Olga Fischer (Hg.): *Iconic Investigations*. Amsterdam: Benjamins. 43–62.
- Tracey, David (1999): „The Small White That Conquered Japan“. *New York Times*, 29. Mai. <http://www.nytimes.com/1999/05/29/style/29iht-kitty.2.t.html> (letzter Zugriff: 7. Juni 2017).
- Turner, Phil/J. Tuomas Harviainen (Hg.) (2016): *Digital Make-Believe*. Cham: Springer International Publishing.
- Uyehara, Denise (1998): „Hello (Sex) Kitty: Mad Asian Bitch on Wheels“. In: Holly Hughes/David Román (Hg.): *O Solo Homo: The New Queer Performance*. New York: Grove Press. 375–409.
- Walton, Kendall L. (1993): *Mimesis as Make-Believe: On the Foundation of the Representational Arts*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Wilde, Lukas R.A. (2014): „Was unterscheiden Comic-‚Medien‘?“. *Closure: Kieler e-Journal für Comicforschung* 1: 25–50. <http://www.closure.uni-kiel.de/closure1/wilde> (letzter Zugriff: 7. Juni 2017).
- Wilde, Lukas R.A. (2015): „Distinguishing Mediality: The Problem of Identifying Forms and Features of Digital Comics“. *Networking Knowledge* 8 (4): 1–14. <http://ojs.meccsa.org.uk/index.php/netknow/article/view/386> (letzter Zugriff: 7. Juni 2017).
- Wilde, Lukas R.A. (2016): „Kingdom of Characters: Die ‚Mangaisierung‘ des japanischen Alltags aus bildtheoretischer Perspektive“. *VISUAL PAST* 3 (1): 615–648. http://www.visualpast.de/archive/pdf/vp2016_0615.pdf (letzter Zugriff: 7. Juni 2017).
- Wilde, Lukas R.A. (2018a): *Im Reich der Figures: Meta-narrative Kommunikationsfiguren und die ‚Mangaisierung‘ des japanischen Alltags*. Köln: Herbert von Halem Verlag.
- Wilde, Lukas R.A. (2018b): „Medium, Form, Genre? Medialität(en) des Comics“. In: Markus Engels/Ulrike Preußner/Felix Giesa (Hg.): *Comics in der Schule*. Berlin: Christian A. Bachmann. In Vorbereitung.
- Wilde, Lukas R.A. (2018c): „The Epistemology of the Drawn Line: Abstract Dimensions of Narrative Comics“. In: Aarnoud Rommens/Björn-Olav Dozo/Pablo Turnes/Benoît Crucifix (Hg.): *Abstraction and Comics/La BD et l'abstraction*. Brussels: La 5^e Couche. 423–447.
- Wilde, Lukas R.A. (2019): „Die ‚Cartoon‘-Bildlichkeit von Comic, Manga und Animation: Referential meaning, dritter Zeichenraum, heuristischer Zweifel“. In: Margit Kern (Hg.): *Visuelle Skepsis: Wie Bilder Zweifel*. Berlin: De Gruyter. In Vorbereitung.
- Wildfeuer, Janina/John A. Bateman (2014): „Zwischen gutter und closure: Zur Interpretation der Leerstelle im Comic durch Inferenzen und dynamische Diskursinterpretation“. *Closure: Kieler e-Journal für Comicforschung* 1: 3–24. http://www.closure.uni-kiel.de/data/pdf/closure1/closure1_wildfeuer_bateman.pdf (letzter Zugriff: 7. Juni 2017).
- Wirth, Uwe (2008): „Die Frage nach dem Medium als Frage nach der Vermittlung“. In: Stefan Münker/Alexander Roesler (Hg.): *Was ist ein Medium?* Frankfurt am Main: Suhrkamp. 222–234.
- Wolf, Mark J.P. (2012): *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation*. New York: Routledge.
- Wolf, Werner (2005): „Intermediality“. In: David Herman/Manfred Jahn/Marie-Laure Ryan (Hg.): *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*. London: Routledge. 252–256.
- Yano, Christine R. (2006): „Flipping Kitty: Transnational Transgressions of Japanese Cute“. In: Todd J.M. Holden/Timothy J. Scrase (Hg.): *Medi@sia: Global Media/tion In and Out of Context*. London: Routledge. 207–223.

- Yonezawa, Yoshihiro [米沢嘉博] (2001): *Manga to chosakuken: Parodi to inyō to dōjinshi to* [*Manga und Urheberrecht: Parodien, Zitate, Fan-Werke*]. Tokyo: Komiketto.
- Yoshida, Masataka (2016): „On Two-Dimensional Cute Girls: Virtual Idols“. In: Patrick W. Galbraith/Jason G. Karlin (Hg.): *Media Convergence in Japan*. Kinema Club. 144–168.
<https://archive.org/download/MediaConvergenceInJapan/Media%20Convergence%20in%20Japan.pdf> (letzter Zugriff: 7. Juni 2017).