

Violetta Janzen

Wissensverhandlungen von Anime-Fans: Die genre-deconstruction-Diskussion auf YouTube

2025

<https://doi.org/10.25969/mediarep/24459>

Veröffentlichungsversion / published version
Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Janzen, Violetta: Wissensverhandlungen von Anime-Fans: Die genre-deconstruction-Diskussion auf YouTube. In: *Fandom | Cultures | Research. Online Journal for Fan and Audience Studies*, Jg. 2 (2025), Nr. 2, S. 3–18. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/24459>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0/ deed.de Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution - Share Alike 4.0/deed.de License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de>



Violetta Janzen

Wissensverhandlungen von Anime-Fans Die genre-deconstruction-Diskussion auf YouTube

ABSTRACT

In der Anime-Fancommunity außerhalb Japans nimmt spezifisches Wissen zu Japan und Anime eine wichtige Stellung ein. An digitalen Knotenpunkten der Community finden dabei Wissensverhandlungen statt, die unter anderem der Abgrenzung von Anime als distinkte kulturelle Kategorie und der Identitätsbildung der Community dienen. Ein Beispiel für solch einen Prozess der Wissensverhandlung ist der Fan-Diskurs zum Begriff *genre deconstruction*, der bei der Besprechung der Anime-Serie *Puella Magi Madoka Magica* (2011) aufkam. Unerfüllte Zuschauer:innenerwartungen, geleitet durch die Verortung der Serie innerhalb des medien-spezifischen *magical-girl*-Genres, brachten Anime-Fans dazu, den Begriff zu nutzen, um den besonderen Umgang des Werks mit seinem Genre zu benennen. Er avancierte zum Fachjargon der Anime-Fancommunity und bestimmte zahlreiche Diskussionen auf Plattformen wie YouTube.

Mittels einer qualitativen Analyse relevanter Videobeiträge soll gezeigt werden, welche Rolle der wissenschaftliche Ursprung des Begriffs spielte, wie seine Definition und Anwendung verhandelt wurden sowie welche Wertungen und Hierarchien mit ihm verknüpft wurden. Es lässt sich zeigen, dass der Begriff (*genre deconstruction*), angelehnt an eine strukturalistische Auslegung von Genre, zunächst verbreitete Anwendung auf verschiedene Werke fand. Eine darauffolgende Übersättigung aber resultierte bei unkritischer Anwendung in negativer Sanktionierung durch andere Fans. Der Begriffsgebrauch war daraufhin nur mit konkreter Argumentation möglich, wobei vielfach auf den Begriffsursprung bei Jacques Derrida rekurriert wurde. *Genre deconstruction* wurde meist als Wertindikator genutzt, zum Beispiel in der Einteilung von Werken in *high* und *low culture*. Eine Anwendung des Begriffs auf *Puella Magi Madoka Magica* geschah in Abgrenzung zur Konzeption des *magical-girl*-Genres – beispielsweise durch Charakterisierung des Werks als ‚realistisch‘ – und wurde vor allem von männlichen Zuschauern als Legitimationsstrategie des eigenen Fandoms genutzt. Der Gebrauch des *deconstruction*-Begriffs in der englischsprachigen Online-Anime-Fancommunity eignet sich gut als Fallstudie zur Darstellung der Formen und Prozesse von Wissensverhandlung in dieser *knowledge community*, die vorherrschende Dynamiken innerhalb derselben illustriert.

SCHLAGWORTE

Anime, Fan-Diskurs, Anschlusskommunikation, *magical-girl*-Genre, Realismus, *genre deconstruction*

AUTORIN

Violetta Janzen, Master of Arts, Institut für Modernes Japan an der Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf; wissenschaftliche Mitarbeiterin, Doktorandin, B.A. und M.A. in Japanologie an der Ruprecht-Karls-Universität Heidelberg; ehemalige wissenschaftliche Mitarbeiterin beim DFG-Projekt „Das Settlement-Haus der Reichsuniversität Tokyo: Die Überwindung sozialer Ungleichheit im Japan der Zwischenkriegszeit“ (Institut für Japanologie, Universität Heidelberg); Forschungsfelder: Geschichte und Genres japanischer Animation, Internationalisierung japanischer Populärkultur, Fans japanischer Populärkultur.

Violetta Janzen

Wissensverhandlungen von Anime-Fans

Die genre-deconstruction-Diskussion auf YouTube

Einleitung

Die japanische Animationsserie *Puella Magi Madoka Magica* (2011) erlangte sowohl großen kommerziellen Erfolg als auch weitreichende kritische Wertschätzung. Ersteres führte zum Ausbau des Werks zu einem sogenannten Media-Mix-Franchise (vgl. Steinberg 2012) in Form eines Spiels sowie weiterer Serien und Filme. Letzteres zeigt sich unter anderem in verschiedenen Preisen von Industrie und kulturellen Institutionen wie beispielsweise dem Grand Prize im Bereich Animation beim 15. Japan Media Arts Festival des japanischen Amts für kulturelle Angelegenheiten im Jahr 2011. Die Popularität des Werks und sein unkonventioneller Umgang mit dem *magical-girl*-Genre¹, von Catherine Butler als „metatextliche Untersuchung der eigenen Genre-Konventionen“ (Butler 2019, 403) identifiziert, begründen die Relevanz der Serie in der Geschichte von Anime und das intensive Forschungsinteresse, das das Werk genießt. In einigen wissenschaftlichen Publikationen fällt ein Begriff auf, der in Äußerungen von englischsprachigen Anime-Fans zu dem Werk dominiert, nämlich der Begriff der *deconstruction* (vgl. Cooley 2020; Galbraith 2021, 96; Rachovitsky 2014).

Ebenso wie in der *scientific community* spielen Begriffe als Teil eines Jargons beziehungsweise einer Expert:innensprache in *fan communities* eine wichtige Rolle bei der Sinnkonstitution im Fan-Diskurs (vgl. Lamerichs 2018, 238). Fan-Diskussionen, die diesen Diskurs bilden, sind eine Äußerung der *participatory culture* (vgl. Jenkins 1992) der Fancommunity, die bezüglich der darin zu findenden Prozesse von Wissensverhandlung als eine auf *collective intelligence* basierende *knowledge community* nach Pierre Lévy (1997) identifiziert werden kann. Innerhalb solcher Wissensverhandlungen sind zwar Neuinterpretationen und Perspektivwechsel erwünscht, sie existieren aber parallel zu einem Versuch innerhalb der Community, zu Konsens in Bezug auf einzelne Elemente wie Definitionen, Auslegungen oder Kategorien zu gelangen (vgl. Duffett 2013, 405). Explizit die Anime-Fancommunity wurde in wissenschaftlichen Arbeiten bereits oft als ein Paradebeispiel für Vernetzung und Informationsaustausch (vgl. Burgess/Green 2009, 81; Ito 2012, xi) aufgezeigt und ihre Angehörigen als „enthusiastische Nutzer sozialer Praktiken der Wissenskultur“ (Eng 2012, 101) anerkannt. Das Sammeln und Teilen von Informationen sind Grundelemente der Anime-Fancommunity, individuelles und kollektives Fan-Wissen finden Anwendung in analytischen Herangehensweisen an Texte und Objekte des Fandoms. Für das Erfassen und den Umgang mit Informationen und Wissen haben Fans Formen von *literacy* erworben, die für das Objekt ihres Fandoms, in diesem Fall Anime, und für das Bewegen im digitalen Raum notwendig sind und die sie innerhalb der Community mit anderen und vor allem neuen Fans

¹ Mit *magical girl* werden sowohl ein Genre von Animes und Mangas als auch dessen Protagonistinnen beschrieben, bei denen es sich um Schulmädchen handelt, die magische Fähigkeiten erlangen, um sich so bedrohlichen Mächten in den Weg zu stellen.

teilen, um einen gemeinsamen Diskussions- und Partizipationsrahmen zu schaffen (vgl. Burgess/Green 2009; Hartley 2008).

Der Begriff *deconstruction* weist im Fan-Diskurs eine höchst interessante Entwicklung auf, die im Prozess seiner Bedeutungsaushandlung Spannungsdynamiken und Wertvorstellungen innerhalb der Fancommunity illustriert. Hierbei nimmt der Begriff nicht nur in seiner Bedeutung, sondern auch in seiner Funktion andere Facetten an als bei seiner Handhabung in wissenschaftlichen Publikationen zu *Puella Magi Madoka Magica*. Dieser Unterschied in Auslegung und Anwendung fügt sich in Matt Hills' Ausführungen (2002) ein, der trotz seiner Anerkennung wissenschaftlicher Leistungen von Fans unterstreicht, dass akademisches Schreiben einen Modus von Kritik vorgibt, der andere Grundsätze und Wertvorstellungen aufweist als Modi von Kritik innerhalb von Fancommunities. Die Aufnahme des Begriffs *deconstruction* in die Expert:innensprache der englischsprachigen Anime-Fancommunity zeigt sich beispielsweise darin, dass auf dem YouTube-Kanal von Crunchyroll, dem größten Anbieter im Bereich des globalen Anime-Streamings, in der Videoreihe „Anime Terms & Tropes“ ein gesondertes Video von 2017 dem Begriff *deconstruction* gewidmet ist. In einem Kommentar zu diesem Videobeitrag zeigt sich aber auch, dass die Aushandlung des Begriffs im Fan-Diskurs zu diesem Zeitpunkt keinen Abschluss gefunden hatte: „Everyone is talking about deconstruction, but no one can actually define it“ (Crunchyroll 2017, Kommentar von arrow_of_longing).

Im Folgenden möchte ich im Rahmen einer qualitativen Diskursanalyse von englischsprachigen Videobeiträgen zwischen den Jahren 2011 und 2020 auf der Plattform YouTube unter Einbezug der Kommentare darstellen, wie der Begriff *deconstruction* als Reaktion auf den Anime *Puella Magi Madoka Magica* aufkam und wie sich seine Anwendung und Bedeutung innerhalb eines Aushandlungsprozesses veränderten. Während durch die Anonymität in Beiträgen und Kommentaren eine geografische Verortung der Diskursteilnehmer:innen nicht möglich ist, hilft die Auswahl von Videos in der *lingua franca* des digitalen Raums beim Versuch einer Erfassung der internationalen Anime-Fancommunity. Seine Nutzung hinsichtlich der *genre deconstruction* wirft Fragen zur Genre-Kategorisierung von Anime-Werken auf, und die Anwendung auf *Puella Magi Madoka Magica* weist auf unterschiedliche Auffassungen zum *magical-girl*-Genre und seinen Zielgruppen innerhalb der Fancommunity hin. Sowohl der Aushandlungsprozess als auch die Elemente in der Begriffsauslegung verdeutlichen dabei für die Anime-Fancommunity spezifische Wertvorstellungen. Die hier referierten Videobeiträge stellen nur einen kleinen Teil des Fan-Diskurses zu *deconstruction* dar und sollen die wesentlichen Definitionen von und Positionen zu dem Begriff illustrieren. Dabei sind einige der hier zu findenden Beiträge direkt miteinander verbunden, da sie sich durch Verlinkungen in ihrer Videobeschreibung und aufgrund von Referenzen im Beitrag konkret aufeinander beziehen, und sie illustrieren so eindrücklich die vernetzte Kommunikation bei der Aushandlung dieses Begriffs. Eine Übersicht der referierten Videos in ihrer chronologischen Reihenfolge mit Nennung von Verbindungen findet sich am Ende des Haupttextes.

Der vorliegende Artikel soll einen Beitrag zum Feld der Anime-Fan-Studies leisten, indem er sich im Forschungsbereich der Fan-Kommunikation auf die Elemente Begriffskonstitution und -verhandlung im Fan-Diskurs fokussiert und Zusammenhänge mit Prozessen der Genre-Kategorisierung und damit verbundenen Wertvorstellungen gegenüber Werken und Publikumsgruppen aufstellt. In der englischsprachigen Online-Anime-Fancommunity finden sich neben *deconstruction* auch weitere Begriffe und Kategorien mit für den Fan-Diskurs weitreichender Bedeutung, die in der japanischen Fancommunity eine andere Auslegung erfahren oder keine Anwendung finden und für ähnliche Untersuchungen geeig-



net wären (z.B. *sakuga*, *isekai*, *waifu*). Dabei spielen vor allem Genre-Kategorien, denen sowohl Inhalte als auch Werte zugeschrieben werden, eine enorm wichtige Rolle – auch als identitätsstiftendes Element unterschiedlicher Subgruppen der Fancommunity.

Puella Magi Madoka Magica und das *magical-girl*-Genre

Die Anime-TV-Serie *Mahō Shōjo Madoka ★ Magica* (außerhalb Japans *Puella Magi Madoka Magica*) erschien zu Beginn des Jahres 2011 mit einer Länge von zwölf Folgen à 24 Minuten. Bereits der Titel der Serie impliziert, dass es sich um ein Werk aus dem sogenannten *magical-girl*-Genre handelt (*mahō shōjo* = *magical girl*). Auch das vor der Ausstrahlung veröffentlichte Werbematerial, beispielsweise Poster und Trailer der Serie, weist auf eine entsprechende Genre-Zuordnung hin. Konkrete Verweise finden sich in folgenden visuellen Elementen, die dem Genre zugeschrieben werden: Im Mittelpunkt der Handlung steht eine Gruppe von Protagonistinnen im Alter von zwölf bis fünfzehn Jahren; sie tragen mit Rüschen, Spitze und Schleifen geschmückte mädchenhafte Kostüme; ihre Kleidung und Haare schreiben den Figuren jeweils eine bestimmte Farbe oder Farbkombination zu; eine tierähnliche Gestalt tritt als Mentor und Maskottchen auf; es finden sich für eine Transformation von gewöhnlichem Schulmädchen zum *magical girl* benutzte Accessoires. Dies lenkt die Publikumserwartungen in eine bestimmte Richtung. Dieser Eindruck wird durch die genretypischen Intro- und anfänglichen Abspann-Sequenzen der Serie verstärkt.

Am Abspann zeigt sich allerdings auch, dass der an das Genre gekoppelte Erwartungshorizont zunächst aufgestellt und dann durchbrochen wird. Ab der dritten Folge, in der erstmals ein bisher als Hauptfigur positioniertes Mädchen auf brutale Weise stirbt, wird die Abschlussequenz der ersten zwei Folgen durch einen anderen Abspann ersetzt, der einen dramatischen, düsteren Ton anschlägt. Im weiteren Serienverlauf von *Puella Magi Madoka Magica* wird deutlich, dass zwar die geläufigen visuellen Elemente des Genres aufgegriffen werden, die narrative Entwicklung der Geschichte jedoch mit dem aufgestellten Erwartungshorizont dadurch bricht, dass es sich hier nicht um eine Geschichte handelt, in der Liebe und Freundschaft auf jeden Fall am Ende siegen. Stattdessen werden die persönlichen Opfer der Mädchen, die Grausamkeit der Kämpfe und die tragische Bürde der *magical girls* dargestellt, die diese letztlich zu Verzweiflung und Selbstzerstörung treiben. Die bekannten Tropen des Genres erfahren dadurch eine andersartige Auslegung: Der tierähnliche Mentor stellt sich als ein außerirdisches Wesen heraus, das die Mädchen zu *magical-girl*-Verträgen verleitet, um ihre emotionale Energie bei der Umwandlung abzuschöpfen; die zur Transformation benutzten Accessoires, sogenannte *soul gems*, stellen sich als die Seelen der Mädchen in kompakter Form heraus, die dazu dienen, dass ihre Körper während der Kämpfe Schaden nehmen können ohne die Mädchen zu behindern; die *majo* (Hexen), gegen die die *magical girls* kämpfen, entpuppen sich als ehemalige *magical girls*, die ihrer Verzweiflung verfallen sind und dadurch zu Hexen wurden, wodurch sich ein selbsterhaltender Kreislauf aus *mahō shōjo* (*magical girls*) und *majo* (Hexen) bildet. Die erdrückende Atmosphäre der Geschichte findet auch in der farblichen Gestaltung und der musikalischen Untermalung nach dem Umbruch in der dritten Folge verstärkt Ausdruck. Interviews mit dem Produzenten, dem Regisseur und dem Drehbuchautor der Serie belegen deren Absicht, einen düsteren Vertreter des Genres zu produzieren, was sich auch in den Vermarktungsstrategien zeigt, mit denen bewusst falsche Erwartungen bei Zuschauer:innen geweckt wurden (z.B. Abe 2011; Urobuchi 2011; Manry 2011; Mibu 2013).

Die spezifischen Vorstellungen zum *magical-girl*-Genre, die bei englischsprachigen beziehungsweise generell nicht-japanischen Anime-Fans vorherrschen, hängen eng mit der Anime-Serie *Sailor Moon*

(*Bishōjo senshi Sērā Mūn* [1992-1997]) zusammen, die ab 1993 in zahlreichen europäischen und asiatischen Ländern sowie Nordamerika (1995) ausgestrahlt wurde. Während in Japan das Genre bereits eine lange Geschichte mit vielen Unterkategorien nach narrativen und visuellen Elementen vorweisen konnte, in die *Sailor Moon*, angelehnt an das Genre der *super sentai* (in Nordamerika und Europa bekannt durch *Power Rangers* [seit 1993]) und mit seinem neuen farbcodierten Team aus *magical girls* lediglich eine weitere Unterkategorie einführte (vgl. Allison 2006, 128-131), war diese Serie jedoch prägend für die Genre-Vorstellungen der nicht-japanischen Fans.

Um die Verwendungsweise von *genre deconstruction* analysieren zu können, muss zunächst das Konzept von Genres in Anime betrachtet werden. Neben der in anderen Medien üblichen Genre-Kategorisierung findet sich bei Anime eine weitere Einteilung, die aus dem Manga-Verlagswesen stammt, nämlich die nach vier impliziten Zielgruppen auf Grundlage von Geschlecht und Alter. Diese Aufteilung kann aber nur schwerlich als Einteilung in eigene Genres bezeichnet werden. Es verhält sich eher so, dass verschiedene Genres diesen vier Gruppen zugeteilt werden, indem ihnen implizite Zielgruppen zugesprochen werden. So finden sich beispielsweise romantische Highschool-Geschichten bei *shōjo* (Mädchen), erwachsene Dramen bei *josei* (junge Frauen), Abenteuergeschichten bei *shōnen* (Jungen) und Mystery-Thriller bei *seinen* (junge Männer). Der Unterschied zwischen den beiden Kategorisierungsformen, also der nach Zielpublikum und der nach Genre anhand von narrativen und visuellen Elementen, spiegelt hierbei die unterschiedlichen Ziele von Industrie und Zuschauer:innen bei der Kategorisierung wider. Der Orientierung nach Zielgruppen kommt dabei eine im Verhältnis höhere Relevanz für die Anime-Industrie und ihre Vermarktungsstrategien zu (vgl. Saito 2014, 144). In Reviews und Diskussionen von nicht-japanischen Anime-Fans werden sowohl die vier auf Zielgruppen basierenden Kategorien benutzt als auch die Genres, die aus anderen Medien wie Literatur und Film bekannt sind. Darüber hinaus finden auch für Anime und Manga medienspezifische Genres Anwendung, hierzu gehört unter anderem das *magical-girl*-Genre, das allgemein der *shōjo*-Gruppe zugeordnet wird. Solche Einteilungen sind für die Anime-Fancommunity äußerst relevant, da Genre-Zugehörigkeit bei Besprechungen von Anime eine grundlegende Strategie ist, um Werke zu kontextualisieren, mit anderen Werken aus dem Genre zu vergleichen und sie jeweils in die Geschichte eines Genres einzuordnen.

Entwicklung und Phasen der Diskussion

Während es im digitalen Raum schwer ist, genau nachzuweisen, wann und in welchem Zusammenhang der Begriff *deconstruction* in Äußerungen und Diskussionen von Anime-Fans aufgetaucht ist, liegt die Vermutung nahe, dass die Anime-Serie *Puella Magi Madoka Magica* den Ausgangspunkt darstellt (thematisiert bei Miragephan 2017, The Digi Collective 2017 und Under the Scope 2016). In Diskussionen zur Serie hat der Begriff eine sichtbare Relevanz und kaum eine Rezension oder anderweitige Äußerung von Fans zu *Puella Magi Madoka Magica* kommt ohne Erwähnung von *deconstruction* aus. Der Begriff wird dafür gebraucht, um den Umstand auszudrücken, dass *Puella Magi Madoka Magica* anders mit dem *magical-girl*-Genre umgeht als es das Publikum von dem Werk erwartet: „The plot comes full circle to take what we assume about the magical girl genre and then turning our preconceptions upside down“ (Glass Reflection 2011, 3:27).

Nachdem sich im Zusammenhang mit dem Umgang von *Puella Magi Madoka Magica* mit dem *magical-girl*-Genre der Begriff *deconstruction* und seine Konkretisierung *genre deconstruction* im Sprachgebrauch der Fancommunity verbreiteten, nahmen Anime-Fans weitere Werke in die Diskussion auf, um



Beispiele für *deconstruction* in anderen Genres zu identifizieren. Dabei handelt es sich vor allem um Anime wie *Neon Genesis Evangelion* (*Shinseiki Evangelion* [1995-1997]), die schon zuvor in der Fancommunity als revolutionär in ihrem Genre galten und für die nun ebenfalls die Bezeichnung *genre deconstruction* verwendet wurde. Ebenso wurde der Begriff seit seiner Aufnahme in den Fan-Diskurs der Anime-Community auch für neu erschienene Werke benutzt, bei denen Zuschauer:innen ausdrücken wollten, dass das Werk mit dem Genre, das sie ihm zuschreiben, anders umgeht als sie es von einem Genre-Vertreter erwarten würden. Grundlegend fand der Begriff der *deconstruction* also Anwendung, wenn ausgedrückt werden sollte, dass Konzepte, die in Bezug auf Genres, Figuren oder Narrative im Fan-Wissen bestehen, nicht erfüllt beziehungsweise durchbrochen wurden. Dieses Fan-Wissen besteht aus dem, was ein Fan kennt und weiß, setzt sich also aus den Kenntnissen zum Medium zusammen, die ein Fan sowohl individuell durch seine eigenen Seherfahrungen als auch durch das in der Fancommunity verhandelte und weitergegebene Wissen gesammelt hat (vgl. Hills 2002; Jenkins 1992; Jenkins 2006). Somit besteht ein direkter Zusammenhang zwischen Anime-Fan-Wissen und den Prozessen der Zuschreibung des Begriffs *deconstruction* zu bestimmten Werken beziehungsweise Elementen von Anime.

Im Verlauf des Fan-Diskurses zu *Puella Magi Madoka Magica* nach seiner Ausstrahlung zeigt sich, dass der Begriff *deconstruction* zunächst ohne Klärung seiner Bedeutung angewandt und enthusiastisch als neues Modewort von Fans aufgenommen wurde. Ohne weitergehende Erklärung oder Argumentation wurde ihm eine Anwendungsweise und Definition zugeschrieben, von der angenommen wurde, dass alle Beteiligten diese teilten (vgl. Glass Reflection 2011). Diese anfängliche Gebrauchsweise scheint auf einer strukturalistischen Auslegung von Genre und Genre-Elementen zu basieren (thematisiert bei whimsydearest 2020, 3:31), wobei das Wort *deconstruction* ohne weitere Beschäftigung mit seinem Ursprung so ausgelegt wird, dass eine Konstruktion ‚auseinandergenommen‘ wird. Dabei basiert das Verständnis der Konstruktion des *magical-girl*-Genres auf dem Wissen und den Erfahrungen der Fans. Oft wird von erklärten Fans des Genres, die mit weitgehendem individuellen Fan-Wissen ausgestattet sind, das Argument vorgebracht, andere Fans, die sich lediglich auf allgemeines Fan-Wissen verlassen, würden schneller zur Nutzung des Begriffs in Bezug auf *Puella Magi Madoka Magica* greifen (vgl. Miragephan 2017; Kommentare zu Glass Reflection 2011).

Der Großteil nicht-japanischer Anime-Fans gründet seine Ansichten gegenüber dem, was das Konstrukt des *magical-girl*-Genres beinhalten kann, auf dem Allgemeinwissen zum Genre innerhalb der Fancommunity, das in erster Linie auf den Erfahrungen mit der Serie *Sailor Moon* basiert. Auch dieses Wissen ist allerdings oberflächlich und basiert nicht unbedingt auf tatsächlichen Erfahrungen mit der Serie, sondern eher auf Kenntnis von Bild- und Merchandise-Material sowie kurzen Videosequenzen wie den Transformationsszenen, die zu einer einseitigen Sicht führen und keine Kenntnis der Genre-subversiven Elemente des Werks mit sich bringen (vgl. Hemmann 2014, 58). Wichtig ist auch, dass die in den 1990er Jahren ausgestrahlte TV-Serie die ursprüngliche Geschichte des Manga (1991-1997) durch das *monster-of-the-week*-Format streckt und auf eine jüngere Zuschauer:innenschaft als die des originalen Manga zielt, was sich an Sendezeitpunkt, Umsetzung der Narrative sowie Vermarktungs- und Merchandise-Strategien von Animationsstudio Tōei und Spielzeughersteller Bandai erkennen lässt (vgl. Allison 2006, 128ff.).

Ein ‚Auseinandernehmen‘ der Elemente, die in diesem zugegebenermaßen oberflächlichen Verständnis von *Sailor Moon* das *magical-girl*-Genre definieren („boilerplate version“ [The Digi Collective 2017,

8:15]), veranlasste Fans schnell dazu, den Begriff der *deconstruction* anzuwenden (erkennbar bei Glass Reflection 2011, z.B. 1:32; kritisiert bei Digibro 2014 und The Digi Collective 2017). Der hierbei scheinbar erreichte Konsens zur Anwendung des Begriffs lässt sich vor allem in den kollektiv produzierten Videobeiträgen erkennen, die sich bei ihrer Definition auf ein scheinbares Allgemeinwissen innerhalb der Community sowie Fan-Votings stützen (vgl. Crunchyroll 2017; WatchMojo 2017).

Als möglicher Grund für die schnell aufgekommene Popularität des Begriffs und seine weitreichende Anwendung kann die Neigung von Angehörigen der Anime-Fancommunity angenommen werden, mittels intellektuell wirkender Begriffe ihre positive Einstellung zu einzelnen Werken beziehungsweise dem gesamten Medium zu legitimieren. Bevor japanische Animationsserien in den 2020er Jahren unter anderem durch das Angebot von Streaming-Diensten wie Netflix Einzug in den Mainstream genommen haben, wurden sie in Nordamerika und Europa lange Zeit als eine auf Kinder ausgelegte Medienform betrachtet. Die Forscherin Susan J. Napier, deren Monografie *Anime from Akira to Princess Mononoke* (2001) als erster großer Eintrag in die englischsprachige Forschung zu Anime gilt, beklagt noch im Jahr 2017 in einem TED-Talk diese Tendenz in der breiten Gesellschaft. Das besondere Rechtfertigungsbedürfnis von Fans japanischer Animation zeigt sich darin, dass sie analytische Herangehensweisen und die Nutzung entsprechender Begriffe auf Anime anwenden, um ihr persönliches Interesse zu begründen. Ein weiteres Beispiel für solch ein Verhalten findet sich in der sogenannten Brony-Community (erwachsene männliche Fans der Serie *My Little Pony – Friendship is Magic* [2010-2019]), die bei der Betrachtung der Medientexte ihres Fandoms ebenfalls eher eine ‚strukturelle Linse‘ nutzt (vgl. The Digi Collective 2019, 5:06). Viele Angehörige der Brony-Community gehören auch zur Anime-Fancommunity und nutzen ihre Strategien in beiden Bereichen (vgl. Mullis 2017, 94).

Der als intellektuell gewertete Begriff der *deconstruction* nahm eine Position als Wertindikator ein, der einerseits den ihn nutzenden Personen einen höheren Status als ‚intellektuelle‘ Fans verlieh und andererseits die Werke, denen er zugeschrieben wurde, als vielschichtiger denn reine Unterhaltung benannte und diesen so eine besondere analytische und kritische Qualität zuwies. In zahlreichen Äußerungen von Anime-Fans auf unterschiedlichen digitalen Plattformen lässt sich erkennen, dass der immense Stellenwert eines Werkes in erster Linie mit seiner Einordnung als *deconstruction* begründet wurde. Die Nutzung des Begriffs zur Abgrenzung zwischen verschiedenen Werken und die Art seiner Anwendung in Diskussionen von Fans untereinander lassen nach einer Untersuchung des Diskurses weitergehende Schlussfolgerungen zu. Die Bezeichnung (*genre*) *deconstruction* wurde unter anderem dafür genutzt, um Anime-Werke in die arbiträren Kategorien von *high culture* und *low culture* einzuteilen, und Fans, die solche *high-culture*-Werke genossen und sie als *deconstruction* identifizieren konnten, als *connoisseurs* zu postulieren. Als *high culture* akzeptierte Anime konnten bei Notwendigkeit einer Rechtfertigung gegenüber Außenstehenden, also nicht der Fancommunity Zugehörigen, als Beispiele herangezogen werden und nahmen dadurch einen bedeutenden Platz innerhalb der Legitimationsstrategien des Fandoms ein. So konnte *deconstruction* als Wertindikator nicht nur nach innen bezüglich der Fancommunity, sondern auch nach außen wirken. In diesem diskursiven Vorgang finden sich Ähnlichkeiten und Parallelen zu anderen Diskursen innerhalb der Populärkultur (vgl. Fiske 1989), konkret auch zum Quality-TV-Diskurs (vgl. Newman/Levine 2012).

Diese Art der Nutzung und die inflationäre Anwendung des Begriffs führten, klarer erkennbar im Zeitraum zwischen 2015 und 2017, dazu, dass Beschwerden über seinen Gebrauch, vor allem auch als Label automatischer Wertschätzung, laut wurden. Nicht gründlich argumentierte Zuschreibungen als



deconstruction wurden in der Folge negativ sanktioniert, Kommentator:innen prangerten unter entsprechenden YouTube-Beiträgen seine sinnlose Nutzung an („Next up: Top 10 definitions what a deconstruction is in our mind“, WatchMojo 2017, Kommentar von dieblauebedrohung; „Deconstruction‘ is an overused meme“, WatchMojo 2017, Kommentar von drifter402) und den Nutzer:innen wurde vorgeworfen, sich selbst durch seine Verwendung lediglich als intellektuell und elitär darstellen zu wollen: „Is it actually a deconstruction or are you just trying to sound intellectual?“ (Under the Scope 2016, 9:08); „These buzzwords reflect individuals who are uninformed and shallow in their insights“ (Under the Scope 2016, Kommentar von phothewin6019); „this is basically people using buzzwords to sound smart without actually bothering to understand what the words they’re using mean“ (Under the Scope 2016, Kommentar von b-moviepaul2116; auch bei Kommentaren zu Crunchyroll 2017 und WatchMojo 2017; The Digi Collective 2017; Under the Scope 2016, 0:59; Anlass für FourStarBento 2017). Eine hohe Position einzelner Fans innerhalb der Hierarchie der digitalen Fancommunity, die darauf basiert, dass ihre Ansichten als originell und individuell gelten können (vgl. Booth 2016, 28), konnte diesen nach der häufigen Nutzung von *deconstruction* im Fan-Diskurs nicht mehr zugeschrieben werden. Die übergreifende Spannungsdynamik innerhalb der Anime-Fancommunity, die hier offensichtlich wird, ist diejenige zwischen intellektuellen Ansprüchen und Elitarismus-Kritik. *Deconstruction* in seinem Gebrauch als intellektuell wirkender und Wert zuschreibender Begriff musste von seiner anfänglichen Anwendung zur Legitimation des Wertes einzelner Anime über seine auffällig häufige Nutzung schließlich der Kritik weichen, dass seine Anwendung elitär im negativen Sinne ist.

Das Ergebnis dieser negativen Sanktionierung zeigt sich darin, dass es zu einer Veränderung in der Nutzung kam, insofern der Begriff nur noch mit ausführlicher Argumentation angewandt werden konnte und meist explizit gegen eine Funktion von *deconstruction* als Wertzuschreibung argumentiert wurde (positive Reaktion darauf z.B. „Thank you. It’s so refreshing when someone talks about the merits of Madoka without even mentioning the word deconstruction“ [Under the Scope 2016, Kommentar von jasonwaataja6232]). Eine Vielzahl der Videos beschäftigte sich in Folge mit der Frage, wie *deconstruction* eigentlich zu definieren ist und ob dieser Begriff der Serie *Puella Magi Madoka Magica* und anderen Werken überhaupt zugeschrieben werden kann (vgl. FourStarBento 2017; Miragephan 2017; Subsonic Sparkle 2015; Under the Scope 2016; whimsydearest 2020). In diesen Videobeiträgen wurde vermehrt auf den wissenschaftlichen Ursprung des Begriffs hingewiesen und die Definition des Konzepts Dekonstruktion bei Jacques Derrida genannt, was in früheren Beiträgen selten geschah, aber auch dann nie eine tatsächliche Beschäftigung damit nach sich zog (vgl. Glass Reflection 2011, 1:20).

Derrida führte den Begriff ‚Dekonstruktion‘ in seiner Schrift *De la grammatologie* von 1967 als Analyseverfahren von Texten ein, das sich von hermeneutischen Theorien abwendet und die grundlegenden Konzepte von Zeichen, Sinn und Bedeutung in Frage stellt. Nach der Identifikation von zueinander hierarchisch im Gegensatz stehenden begrifflichen Konstruktionen (z.B. Leben und Tod) wird ein ‚dritter‘, außerhalb dieser Dichotomie stehender Begriff entwickelt (Gespenst), von dessen Position aus das Gegensatzpaar in seiner Bedingtheit begriffen und gebrochen werden kann, um den Text dann von dem neu gewonnenen, bisher ausgeschlossenen Element aus anders zu lesen. Grundsätzlich basiert die Dekonstruktion auf dem Verständnis, dass die Thematisierung von Gegenständen andere Gegenstände zugleich ausgrenzt und durch die Betrachtung des Nicht-Thematisierten neue Perspektiven auf die Eigenschaften und Machtverhältnisse innerhalb des Thematisierten gefunden werden können (vgl. Feustel 2015).

Aus der Beschäftigung mit Derridas Dekonstruktionsbegriff wurden in der Anime-Fancommunity Schlussfolgerungen mit unterschiedlichen Standpunkten gezogen, die sich grob in zwei Lager einteilen lassen:

1) Die Anwendung von *deconstruction* auf Grundlage von Derrida sei mit Blick auf gesamte Genres zwar schwierig, könnte aber vor allem konkret für einzelne Tropen und bestimmte Genre-Elemente sinnvoll sein (vgl. FourStarBento 2017; Subsonic Sparkle 2015; Under the Scope 2016). Die Bedeutung des Begriffs innerhalb der Community habe aber eine ausgeprägte Dynamik entwickelt und dabei Einzug in den Fachjargon der Community gehalten, sodass seine Definition von Derridas Dekonstruktionsbegriff getrennt und durch den in Fan-Diskussionen entstandenen Fan-Konsens gestaltet werden könnte und vielleicht auch sollte (Kommentare zu Miragephan 2017; vgl. auch whimsydearest 2020, 5:37).

2) Der wissenschaftliche Ursprung des Begriffs sollte anerkannt und seine Definition nicht verfälscht werden, nur weil sich in der Fancommunity eine andere Auslegung etabliert hat. *Deconstruction* nach Derrida sei selbst in der Wissenschaft vielfach debattiert, erlaube keine sinnvolle Anwendung in Bezug auf Anime-Genres und sollte deshalb besser nicht verwendet werden. Die Art der Auslegung von *deconstruction* innerhalb der Community weise eher auf Vorurteile gegenüber dem *magical-girl*-Genre hin, die insgesamt hinterfragt werden sollten (vgl. Miragephan 2017; whimsydearest 2020). Wesentlich ist auch, dass in Videobeiträgen, die sich tiefergehend mit dem Begriff auseinandersetzen, immer wieder die Notwendigkeit klarer Definitionen betont und die häufig fehlende Abgrenzung zwischen den Begriffen *deconstruction* und *subversion* in Beiträgen kritisiert wird (vgl. Kommentare zu Digibro 2014).

Insgesamt lässt sich der Fan-Diskurs zum Begriff (*genre*) *deconstruction* also in drei Phasen einteilen: Die erste Phase ist gekennzeichnet durch die nicht bis wenig argumentative Verwendung des Begriffs, die ihn in erster Linie als Wertindikator erscheinen lässt; die zweite Phase lässt einen Backlash erkennen, der als Reaktion auf eine Übersättigung durch die häufige und als elitär gesehene Nutzung des Begriffs entstanden ist; und die dritte Phase beinhaltet wiederum als Reaktion eine tiefergehende argumentative Beschäftigung mit dem Begriff und seinem wissenschaftlichen Ursprung, ohne ihn dabei als Wertindikator zu gebrauchen.

Auslegungen von *deconstruction*, Realismus und Genre-Zugehörigkeit

Über den gesamten Verlauf dieser Phasen – auch unabhängig davon, ob seine Anwendung argumentativ erfolgt oder nicht – lassen sich einige grundlegende Elemente in der Auslegung des *deconstruction*-Begriffs im Fan-Diskurs erkennen, nämlich Realismus, Neuartigkeit sowie Kommentierung des Genres und Autorintention. Diese Elemente finden sich beispielsweise in folgenden Ausführungen von Under the Scope:

A deconstruction then takes the genre and breaks it down into its individual ideas before applying them with a real-world perspective. Seeing how these characters and tropes would behave without their fictional backbone to prop them up. It's about boiling a genre down to its most essential elements in taking them to their most logical conclusions, exposing whether they work or not and ultimately commenting on the genre itself. It's not about taking the genre to its darkest and edgiest interpretation, rather breaking away from the stock tropes and themes that genres build upon by taking them apart. How would these characters really act, how would they feel? It plays off our expectations and illustrates how thin a genre's tropes can be when held up to a real-world light. (Under the Scope 2016, 2:30-3:05)



In allen Phasen des Fan-Diskurses wird die Ansicht vertreten, dass die *deconstruction* eines Genres einen vermeintlich realistischen Umgang mit den Elementen des Genres mit sich bringt. Interessant ist, dass dies zwar dem typischen Verständnis im Fan-Konsens entspricht (vgl. Crunchyroll 2017; Glass Reflection 2011; The Digi Collective 2017), aber Beiträge von Fans, die sich mit dem wissenschaftlichen Ursprung des Begriffs auseinandersetzen, im Laufe ihrer Argumentation unabhängig von Derrida ebenfalls diese Auslegung einbringen (vgl. FourStarBento 2017; Miragephan 2017; Subsonic Sparkle 2015; Under the Scope 2016; Weeb Revolution 2019). *Genre deconstruction* als Auseinandernehmen und damit zusammenhängend als Hinterfragen der Tropen eines Genres wird in den meisten Videobeiträgen und auch in zahlreichen Kommentaren so interpretiert, dass in einem Anime, der als *deconstruction* identifiziert wird, die Tropen seines Genres zwar angewendet werden, dann aber eine vermeintlich realistische Auslegung erfahren und dadurch hinterfragt werden. Im Fall von *Puella Magi Madoka Magica* tragen die Mädchen zum Beispiel massive psychologische Schäden davon, und es kommt zum Tod von Protagonistinnen, was in den Videobeiträgen als Ausdruck dessen gesehen wird, was sozusagen realen Mädchen im Mittelschulalter in einem solchen Setting passieren könnte.

Dieser von Fans so verstandene Realismus hat wenig mit dem Realismus des Settings zu tun, denn die magischen Elemente des Werks werden durch ihn nicht in Frage gestellt. Saitō Tamaki identifiziert zwei Ebenen von Realität, um zu beschreiben, wie Fans japanischer Populärkultur sowohl Wirklichkeit als auch Fiktion als unterschiedliche Äußerungen von Realität begreifen (vgl. Saitō 2011, 24f.). Während Saitōs Argumentation auf seiner Beschäftigung mit der Sexualität von Fans fußt, lässt sich die Wahrnehmung von Realität in Fiktion auch hier als Konzept anwenden. Der in *Puella Magi Madoka Magica* von Fans gesehene Realismus bezieht sich darauf, dass als realistisch eingestufte Konsequenzen aus der Situation der Mädchen und der gesamten Erzählung thematisiert werden, die dem Werk Glaubwürdigkeit verleihen sollen. Häufig wird dieser vermeintliche Realismus von den Diskursteilnehmer:innen so ausgelegt, dass realistische Werke wesentlich düsterer seien, die Psychologie der Figuren und ihre persönlichen Geschichten voller Verzweiflung wären und der Tod im Vordergrund stehe, was als insgesamt zynische und hoffnungslose Sicht auf Realität gewertet werden kann: „Rather than grease the narrative wheels, deconstruction anime take a more critical approach, portraying how real people might react in the face of abnormal circumstance. Unsurprisingly, this usually means things get pretty dark...“ (Crunchyroll 2017, 0:35). Eine solche Wahrnehmung von Realismus vor allem bezüglich der Thematisierung und Darstellung des Todes von Hauptfiguren sowie deren positive Bewertung durch Fans finden sich auch in anderen Bereichen der Populärkultur. Als ein bekanntes Beispiel kann die HBO-Serie *Game of Thrones* (2011-2019) genannt werden, bei der in der ersten Staffel der Tod einer als Hauptprotagonist geltenden Figur einerseits Schock auslöste, andererseits aber auch Begeisterung darüber, dass Figuren nicht durch sogenannte *plot armor* vor Tod geschützt sind. *Plot armor* ist ein literarisches Mittel, das Figuren scheinbar unbesiegbar macht oder gefährliche Situationen überleben lässt, weil sie wichtig für die Erzählung sind. Dadurch wurde *Game of Thrones* trotz nicht-realistischer Elemente eine Ebene des Realismus zugesprochen, die von Fans als positiv und herausragend geschätzt wurde (vgl. Kustritz 2016).

In Bezug auf das *magical-girl*-Genre zeigt dieser in *Puella Magi Madoka Magica* wahrgenommene ‚Realismus‘, der sowohl innerhalb als auch außerhalb der Zuschreibung *deconstruction* von Fans Wertschätzung erhielt, dass Werke, die von der Fancommunity als typisch für das Genre angesehen werden, ihrer Ansicht nach ‚unrealistisch‘ seien. Diese Einschätzung wird damit begründet, dass die handelnden Figuren keine psychologischen und körperlichen Schäden erleiden und dass es keinen endgültigen Tod

von Hauptfiguren gibt, der nicht durch die als genretypisch gesehene Macht von Liebe und Freundschaft, häufig durch verschiedene Formen der Wiederauferstehung, überwunden wird. Als typisch, also nicht als *deconstruction* angesehene *magical-girl*-Vertreter seien für diese zynische Weltsicht zu ‚realitätsfern‘, was in der ersten Phase der wertenden Anwendung von *deconstruction* auf eine generelle Geringschätzung des Genres (vgl. Butler 2019, 408; Saitō 2011, 49) und eine Ansicht hinweist, dass sowohl die Werke als auch Fans des Genres nicht ernstgenommen werden können und naiv seien: „Saying *Madoka* is contrary to the genre as a whole rather than being a darker take, greatly limits what magical girl as a concept is able to be. It harmfully obscures the shows that have celebrated and deconstructed the genre while simultaneously denouncing the messages they convey as frivolous girly redundancy“ (Miragephan 2017, 5:45). Diese Einschätzung zu den Inhalten von *magical-girl*-Werken beruht, wie bereits ausgeführt, auf dem eingeschränkten Allgemeinwissen zum Genre innerhalb der Community und wird von Fans des Genres kritisiert, die in dieser Zuschreibung die Gefahr sehen, dass dem Genre seine Flexibilität und sein Umgang mit schwierigen Themen aberkannt werden (vgl. Miragephan 2017).

Ein weiteres Element der Auslegung von *deconstruction*, das oft genannt wird und als Ausdruck des geringen Allgemeinwissens in der Community eingeordnet werden kann, ist das der Neuartigkeit. In Videobeiträgen, die *Puella Magi Madoka Magica* als *genre deconstruction* einordnen, ist die Erstmaligkeit dessen, wie das Werk mit seinem Genre umgeht, ein meistens nicht weiter argumentativ ausgeführtes Element. Dabei ist Neuartigkeit ebenfalls etwas, durch das dem Werk ein höherer Wert beigemessen wird, da Innovation von Fans meist als positiver Aspekt eines Werks betrachtet wird. In einigen Beiträgen und Kommentaren, die *Puella Magi Madoka Magica* das Label *deconstruction* absprechen, wird hingegen argumentiert, dass die Serie nichts Einmaliges vollbringe, sondern ein ähnlicher Umgang mit dem Genre bereits in früheren Werken zu finden sei (vgl. Digibro 2014; whimsydearest 2020; Kommentare zu Glass Reflection 2011), weswegen Fans des Genres mit ihren weitreichenden Genre-Kenntnissen *Puella Magi Madoka Magica* einen besonderen Wert auf Grundlage der Neuartigkeit absprechen. Häufig wird dabei sowohl in Videobeiträgen als auch in Kommentaren auf die Serie *Revolutionary Girl Utena* (*Kakumei shōjo Utena* [1997]) verwiesen, die die „OG [original] magical girl deconstruction“ (WatchMojo 2017, 9:26) sein soll, ohne dass diese Aussagen weiter argumentativ ausgeführt werden (vgl. The Digi Collective 2017, 16:14; kritisiert bei whimsydearest 2020). Eine Konsequenz dessen, dass Erstmaligkeit als Element von *genre deconstruction* gesehen wird, ist, dass nach *Puella Magi Madoka Magica* erschienene Werke, die der in der ersten Phase der Fan-Diskussion entstandenen Auslegung eigentlich entsprechen würden, nicht als *deconstruction* des *magical-girl*-Genres bezeichnet wurden, sondern ein an *Puella Magi Madoka Magica* angelehntes Subgenre mit der Bezeichnung ‚dark magical girl‘ benannt wurde, dem diese Werke zugeordnet wurden (vgl. Crunchyroll 2017, 1:13). Die Neuartigkeit des Werks bezüglich seines Genres wird interessanterweise auch außerhalb der Anime-Fancommunity als Argument für einen besonderen Status von *Puella Magi Madoka Magica* innerhalb des *magical-girl*-Genres hervorgehoben, wie an der Begründung des Komitees des 15. Japan Media Arts Festivals für die Vergabe des Grand Prize erkennbar ist:

Dies ist ein ehrgeiziges Werk, das gekonnt eine kritische [*hihyōteki*, im Sinne von Kritik, Rezension] Falle aufstellt, die selbst die Grundsteine des Genres, an die das Publikum glaubt, erschüttert, indem die Einstellungen des in Anime klassischen *magical-girl*-Genres entgegen ihrer üblichen Art gebraucht werden. [...] Dieses Werk ist erfüllt von revolutionärer Energie, die etwas verändern möchte.



Mit dem Vertrauen, dass es zu einem Epochen-umwandelnden Katalysator wird, vergeben wir den Grand Prize. (Bunkachō 2011, 13; eigene Übersetzung)

Von Fans des Genres wurde neben dem fehlenden Wissen zum *magical-girl*-Genre in großen Teilen der Anime-Fancommunity auch kritisiert, dass die vorschnellen Zuschreibungen an *Puella Magi Madoka Magica*, realistisch und neuartig zu sein, vor allem durch männliche Zuschauer erfolgten. Diese versuchten, durch die Anwendung des Begriffs *genre deconstruction*, *Puella Magi Madoka Magica* vom *magical-girl*-Genre und den damit zusammenhängenden Vorbehalten abzukoppeln, um ihre eigene Begeisterung für die Serie zu rechtfertigen. Da diese Fans das Genre geringschätzten und sich nicht als Teil der Zielgruppe des Genres sahen, legitimierten sie ihre Wertschätzung der Serie damit, dass diese eben kein ihrem Verständnis nach typischer Genre-Vertreter sei. Durch die *deconstruction* des Genres und seiner Tropen, die in der Serie erfolge, werde das Genre hinterfragt, kommentiert und kritisiert, wodurch sie ihre Vorbehalte als gerechtfertigt darstellen konnten. Diese Legitimationsstrategie veranschaulicht auch Butler (2019) in ihrer Abhandlung zu impliziten Zielgruppen von *Puella Magi Madoka Magica*.

Eine weitere Abkopplung, die im Fan-Diskurs sichtbar wird, bezieht sich auf die Zuschauerschaft. Wenn schon nicht das Werk vom Genre getrennt wird, so wird das Genre von der impliziten Zielgruppe, die durch die japanische Kategorisierung nach Geschlecht und Alter definiert ist, getrennt. Während das *magical-girl*-Genre vor den Fan-Diskussionen zu *Puella Magi Madoka Magica* einer *shōjo*-Zuschauerschaft, also jungen Mädchen, zugeordnet wurde, wurde *Puella Magi Madoka Magica* aufgrund seines Umgangs mit dem Genre eine *seinen*-Zuschauerschaft (also junge Männer) zugesprochen (vgl. Butler 2019; Glass Reflection 2011, 4:23), was als weitere Legitimierungsstrategie männlicher Zuschauer verstanden werden kann.

Das Ergebnis einer Trennung von Genre und impliziter Zuschauer:innenschaft, die in den 2010er Jahren nicht nur in Diskussionen zu *Puella Magi Madoka Magica* erfolgte, zeigt sich beispielsweise darin, wie mit Genre-Zuschreibungen auf digitalen Anime-Datenbanken umgegangen wird. Während auf der größten und bekanntesten Datenbank MyAnimeList (MAL) zu Beginn der 2010er Jahre nur die Kategorisierung nach Genre genutzt wurde, bei der auch Kategorien wie *shōjo* gelistet waren, wurde Ende der 2010er Jahre eine weiterreichende Unterteilung vorgenommen. Neben der Kategorisierung nach Genre enthält die Datenbank nun auch die nach Thema und nach demografischer Gruppe, wobei viele der zuvor als Genre gelisteten Kategorien in die anderen beiden Gruppen verschoben wurden. Dabei sind die Kategorien *shōjo* und Teile seiner Kategorisierung nach „Demographic“ gewandert; die Kategorie *magical-girl* und weitere Anime-spezifische Genres wie *mecha* sind nicht mehr unter „Genre“, sondern unter „Theme“ zu finden. Während im neuen Eintrag von *Puella Magi Madoka Magica* bei Genre die Kategorien „Award Winning“, „Drama“ und „Suspense“ gelistet sind und bei „Thema“ „Mahou Shoujo“ und „Psychological“ stehen, gibt es tatsächlich keine Kategorie unter „Demographic“, wie sie zum Beispiel bei *One Piece* (1999-) mit „Shounen“ zu finden ist (vgl. MyAnimeList). Durch diese neue Art der Einteilung wird das Problem mit dem Umgang demografischer Gruppen als Genre-Kategorien auf der Datenbank umgangen.

Wies der Zusammenhang zwischen Genre und Zielgruppe vor zehn Jahren bereits viele Verschiebungen auf und hielt lediglich die Industrie an einem strikten Zusammenhang fest (vgl. Hemmann 2014, 47), kann nach *Puella Magi Madoka Magica* eine Veränderung verzeichnet werden. Nach dem kommerziellen und kritischen Erfolg des Werks, bei dem von Beginn an geplant war, es für größere Publikumsgruppen

attraktiv zu machen (vgl. Manry 2011), kam die Industrie wohl zu der Einsicht, dass Werke des Genres (oder laut MAL zum Thema) *magical-girl* auch bei anderen demografischen Gruppen populär sein können, und es erschien eine Reihe von Anime-Titeln mit teilweise explizit männlicher Zielgruppe. Einige dieser Werke können dem von Fans entwickelten Subgenre ‚dark magical girl‘ zugeordnet werden, da sie beispielsweise Tod oder posttraumatische Belastungsstörung thematisieren, etwa *Magical Girl Spec-Ops Asuka* (*Mahō shōjo tokushusen Asuka* [2019]), oder sie können als Teil des Horror-Genres angesehen werden, wie *Magical Girl Site* (*Mahō shōjo saito* [2018]).

Fazit

Der Gebrauch des an Derridas Dekonstruktionstheorie angelehnten Begriffs der *deconstruction* in der englischsprachigen Online-Anime-Fancommunity eignet sich gut als Beispiel zur Darstellung von spezifischen Wertesystemen und von Formen der Wissensverhandlung in dieser *knowledge community*. Während *deconstruction* anfangs ohne geklärte, feste Definition in Beiträgen von Fans angewandt wurde, kristallisierten sich im Zusammenhang mit einer strukturalistischen Sicht auf Genre bestimmte Auslegungsarten des Begriffs in Form von Realismus, Neuartigkeit, Genre-Kommentar und Autorensabsicht heraus, die sich im Fan-Konsens etablierten. Basierend auf der besonderen Wertschätzung von intellektuellen Begriffen und Analysemethoden wurde *deconstruction* benutzt, um die Intellektualität der Nutzer:innen auszudrücken und Werken besonderen Wert und eine Stellung als Vertreter von *high culture* zuzuschreiben. Die Koppelung der TV-Serie *Puella Magi Madoka Magica*, die als Ursprungsort der *deconstruction*-Diskussion gelten kann, an den Begriff führte dazu, dass sich viele Bewertungen der Serie an *deconstruction* orientierten und vor allem Fans des *magical-girl*-Genres durch Anwendung ihres spezifischen Expert:innenwissens der Serie ihre Besonderheit und Authentizität absprachen. Nachdem der Begriff sich unter Anime-Fans verbreitet hatte und sowohl auf neue als auch auf alte Werke angewandt worden war, kamen einerseits Kritik zu seiner häufigen Nutzung und andererseits Vorwürfe gegenüber den Nutzer:innen des Begriffs auf, denen vorgehalten wurde, sich dadurch als besonders intellektuell und elitär darstellen zu wollen. Anwendungen von *deconstruction* wurden negativ sanktioniert und brachten Erwartungen einer argumentativen Auslegung des Begriffs mit sich. Daran anschließende Auseinandersetzungen mit dem Begriff beinhalteten vor allem Beiträge, die sich auf den wissenschaftlichen Ursprung und die wissenschaftliche Auslegung von Derridas Dekonstruktion fokussierten und zu unterschiedlichen Schlussfolgerungen bezüglich der Anwendbarkeit des Begriffs auf Anime im Allgemeinen und *Puella Magi Madoka Magica* im Speziellen gelangten.

Dass nach der nicht argumentativen Anwendung des Begriffs in der Fancommunity das Bestreben zunahm, seine Definition zu verhandeln, kann als Streben nach Konsens und einem gemeinsamen begrifflichen Rahmen (z.B. für Sanktionierungen) sowie nach Aufnahme eines eindeutig definierten Begriffs in das gemeinsame Fan-Wissen gewertet werden. Dieses Streben könnte auf ein auch in der wissenschaftlichen Gemeinschaft bestehendes Wertesystem hinweisen, das sich vor allem bei Fans wiederfinden lässt, die in Videobeiträgen und Kommentaren auf eine deutliche Abgrenzung zwischen *deconstruction* und *subversion* bestehen oder in ihren Beiträgen wissenschaftliche Praktiken wie Literaturbelege nutzen (vgl. Miragephan 2017; whimsydearest 2020). Andererseits kann als wichtigster Katalysator für die Begriffsverhandlung im Fan-Diskurs die auf spezifischen Wertvorstellungen beruhende Nutzung von *deconstruction* und die darauffolgende Elitarismus-Kritik identifiziert werden, was auf ein gesondertes Wertesystem der Fancommunity hinweist. Somit kann die *deconstruction*-



Diskussion in der Anime-Fancommunity als Beispiel für die von Hills genannten Unterschiede zwischen der *scientific community* und der *fan community* in Bezug auf deren imaginierte Subjektivitäten, die mit kulturellen Systemen von Wert und Gemeinschaft verbunden sind (vgl. Hills 2002, xxiv), herangezogen werden.

Verbunden mit der Nutzung von *deconstruction* als Wertzuschreibung lässt sich aber auch die Anwendung des Begriffs als Legitimationsstrategie spezifischer Publikumsgruppen erkennen. Hier ist in erster Linie die Argumentation eines ‚Realismus‘ zu nennen, der *Puella Magi Madoka Magica* von männlichen Fans in Abgrenzung zu anderen Vertretern des Genres zugeschrieben wurde. In seiner Verbindung mit *deconstruction* übernahm dieser ‚Realismus‘ eine wertende Funktion und wurde von diesen Zuschauenden genutzt, um das Werk von seinem Genre und der damit zusammenhängenden impliziten Zielgruppe zu trennen. Die Art der Argumentation verweist auf eine Geringschätzung des *magical-girl*-Genres bei dieser Gruppe, die den Begriff *deconstruction* zur Rechtfertigung der eigenen Begeisterung für *Puella Magi Madoka Magica* gebrauchte. Interessanterweise finden sich in einigen Forschungsbeiträgen, die das Werk als *deconstruction* bezeichnen, ähnliche wertende Zusammenhänge wie im Fan-Diskurs. So beschreibt Cooley die Serie als „auf Männer ausgerichtet, dekonstruktiv und erwachsen“ (2020, 38), und Rachovitsky stellt – analog zu den Fans – einen Zusammenhang zwischen dem Tod von Hauptfiguren und einem ‚Realismus‘ des Werks auf (vgl. Rachovitsky 2014, 102). Auch diesen Autoren würden Fans des Genres wohl vorwerfen, dass sie durch solch eine Darstellung die Sicht darauf einschränken, zu was das *magical-girl*-Genre außerhalb von als *deconstruction* gehandhabter Werke fähig sein kann (vgl. Digibro 2014, 9:57; Miragephan 2017, 5:45; whimsydearest 2020, 7:49). ‚Realismus‘ als ein Element von *deconstruction* wurde allerdings auch in nicht-wertender Funktion in Videobeiträgen genannt, die sich für das Genre und seine Möglichkeiten aussprachen, und er scheint also für die Teilnehmer:innen am Fan-Diskurs der überzeugendste Teil der Auslegung von *deconstruction* zu sein.

Puella Magi Madoka Magica warf in der Anime-Fancommunity Fragen zur Genre-Einteilung auf und führte Auseinandersetzungen bezüglich seiner Zielgruppe herbei, die durch die Anwendung des Begriffs *deconstruction* gelöst werden konnten. Nach der Popularität von *Puella Magi Madoka Magica* in breiten Zuschauer:innengruppen und der Trennung des *magical-girl*-Genres von der ihm ursprünglich zugeschriebenen Zielgruppe *shōjo* widmete die Anime-Industrie sich der Produktion von explizit an eine erwachsene männliche Zielgruppe gerichteten Werken, die dann im außer-japanischen Fan-Diskurs meist dem neuen Sub-Genre ‚dark magical girl‘ zugeschrieben wurden. Während in der japanischen Fancommunity erwachsene männliche Fans des *magical-girl*-Genres seit den 1980er Jahren als zunächst kleine Gruppe nachweisbar sind (vgl. Galbraith 2019, 37-40), hat *Puella Magi Madoka Magica* in der Breite sowohl der japanischen als auch der nicht-japanischen Anime-Fancommunity *magical girls* als Objekt männlicher Fans leichter akzeptierbar gemacht. Auf zentralen Anime-Datenbanken, die als Verkörperungen des Fan-Konsens und des geteilten Wissens der Community gehandelt werden können, äußerte sich die Trennung von Genre und Zielgruppe in neuen, erweiterten Formen der Kategorisierung. Während *Puella Magi Madoka Magica* einen besonderen Status in der Anime-Fancommunity als Ursprung der in den 2010er Jahren weitreichenden Diskussion zum Begriff *deconstruction* einnimmt, bleibt die besondere Wertschätzung des Werks aufgrund seines in großen Teilen der Community als revolutionär gesehenen Umgangs mit dem *magical-girl*-Genre bis heute sichtbar erhalten.

VERZEICHNIS, CHRONOLOGIE UND VERNETZUNG DER VIDEOBEITRÄGE

- [1] Glass Reflection: „GR Anime Review: Madoka Magica“ (05.02.2013). Re-Upload am 28.06.2011; mittlerweile online nicht mehr verfügbar.
- [2] Digibro & Digi-née: „Mahou Shoujo Madoka Magica – What it Did and What I Thought“ (22.09.2014). Channel umbenannt in „Trixie the Golden Witch“; Video wurde geändert, Tonspur unverändert. https://www.youtube.com/watch?v=p8PrJFOLKwC&list=PLUW8BzHwITyZ6JFtO2zZ7Ou_IG5duGEiE&index=2 (26.11.2025).
- [3] Subsonic Sparkle: „Puella Magi Madoka Magica | Review and Analysis“ (24.09.2015). https://www.youtube.com/watch?v=IhLGVKo4_iY&list=PLUW8BzHwITyZ6JFtO2zZ7Ou_IG5duGEiE&index=3 (26.11.2025).
- [4] Under the Scope: „What Actually Is A Deconstruction?“ (06.07.2016). https://www.youtube.com/watch?v=qBuo4vi_A0s&list=PLUW8BzHwITyZ6JFtO2zZ7Ou_IG5duGEiE&index=5 (26.11.2025). Vernetzung: In Kommentaren Danksagung von YouTuber Digibro (Videos [2], [8] und [11]).
- [5] Crunchyroll: „What is Deconstruction – Anime Academy“ (31.01.2017). https://www.youtube.com/watch?v=Y3dap_nteCM&list=PLUW8BzHwITyZ6JFtO2zZ7Ou_IG5duGEiE&index=8 (26.11.2025).
- [6] Miragephan: „Madoka Magica isnt a Deconstruction“ (02.03.2017). https://www.youtube.com/watch?v=EZDNUSYL2NA&list=PLUW8BzHwITyZ6JFtO2zZ7Ou_IG5duGEiE&index=9 (26.11.2025). Vernetzung: Persönliche Relevanz des Themas war scheinbar Anlass für Erstellung des Kanals, Beitrag ist erstes Video, erlangte durch Erwähnung in [8] Sichtbarkeit.
- [7] WatchMojo: „Top 10 Genre Deconstruction in Anime“ (03.03.2017). https://www.youtube.com/watch?v=A90bmmwYUJM&list=PLUW8BzHwITyZ6JFtO2zZ7Ou_IG5duGEiE&index=10 (26.11.2025).
- [8] The Digi Collective: „Reacting to Watchmojo’s Asinine Anime Deconstruction Video“ (04.03.2017). https://www.youtube.com/watch?v=KT6EdojMvUs&list=PLUW8BzHwITyZ6JFtO2zZ7Ou_IG5duGEiE&index=11 (26.11.2025). Vernetzung: [7] Anlass für Erstellung des Beitrags, Bezüge zu [6] zur Bestätigung eigener Argumentation.
- [9] FourStarBento: „Deconstructing Shonen: Hunter x Hunter (Anime Editorial)“ (13.11.2017). https://www.youtube.com/watch?v=7lKRx3vAywo&list=PLUW8BzHwITyZ6JFtO2zZ7Ou_IG5duGEiE&index=12 (26.11.2025).
- [10] Weeb Revolution: „Why Hunter x Hunter is Not a Deconstruction: Philosophy of Togashi“ (03.02.2019). https://www.youtube.com/watch?v=2Dr5H75UzFU&list=PLUW8BzHwITyZ6JFtO2zZ7Ou_IG5duGEiE&index=16 (26.11.2025). Vernetzung: Bezüge zu [4] und [9].
- [11] The Digi Collective: „Ranting About The Purpose of Anime Youtubers“ (30.04.2019). https://www.youtube.com/watch?v=DbdG78Jzk7o&list=PLUW8BzHwITyZ6JFtO2zZ7Ou_IG5duGEiE&index=23 (26.11.2025).
- [12] whimsydearest: „No, Puella Magi Madoka Magica IS NOT A Deconstruction“ (18.01.2020). https://www.youtube.com/watch?v=p6JrG4djDO8&list=PLUW8BzHwITyZ6JFtO2zZ7Ou_IG5duGEiE&index=19 (26.11.2025).

REFERENZEN

Abe, Mika: „Igai to mijika ni aru minna no media geijutsu Vol. 4: ‚Mahō shōjo Madoka Magica‘ Shinbō Akiyuki (kantoku) to Uno Tsunehiro (hihyōka) taidan“ [Media Arts für alle erstaunlich nah dran, Ausgabe 4: Gespräch zwischen dem Regisseur von „Mahō shōjo Madoka Magica“ Akiyuki Shinbō und dem Essayist Uno Tsunehiro] (27.12.2011). <https://www.cinra.net/article/column-mediaarts-fes2011-madomagi-php> (26.11.2025).

Allison, Anne: *Millenial Monster: Japanese Toys and the Global Imagination*. Berkeley/Los Angeles/London: California UP, 2006.



- Booth, Paul: *Digital Fandom 2.0: New Media Studies*. 2. Aufl. New York: Peter Lang, 2016.
- Bunkachō [Amt für kulturelle Angelegenheiten]: „Heisei 23-nendo (dai-15-kai) Bunkachō media geijutsu saishō jushō sakuhin happyō“ [Verkündigung der preisgekrönten Werke des 15. Japan Media Arts Festivals des Amtes für kulturelle Angelegenheiten im Jahr 2011] (2011). https://j-mediaarts-festival.bunka.go.jp/award/single/puella_magi_magica/index.html (26.11.2025).
- Burgess, Jean/Green, Joshua: *YouTube: Online Video and Participatory Culture*. Cambridge: Polity Press, 2009.
- Butler, Catherine: „Shoujo Versus Seinen? Address and Reception in Puella Magi Madoka Magica (2011).“ In: *Children's Literature in Education* 50, 2019, 400-416.
- Cooley, Kevin: „A Cycle, Not a Phase: Love between Magical Girls Amidst the Trauma of Puella Magi Madoka Magica.“ In: *Mechademia: Second Arc* 13 (1), 2020, 24-39.
- Derrida, Jacques: *De la grammatologie*. Paris: Éditions de Minuit, 1967.
- Duffett, Mark: *Understanding Fandom: An Introduction to the Study of Media Fan Culture*. New York/London: Bloomsbury, 2013.
- Eng, Lawrence: „Strategies of Engagement: Discovering, Defining, and Describing Otaku Culture in the United States.“ In: Ito, Mizuko/Okabe, Daisuke/Tsuji, Izumi (Hg.): *Fandom Unbound: Otaku Culture in a Connected World*. New Haven/London: Yale UP, 2012, 85-104.
- Fiske, John: *Understanding Popular Culture*. London/New York: Routledge, 1989.
- Feustel, Robert: *Die Kunst des Verschiebens: Dekonstruktion für Einsteiger*. Paderborn: Fink, 2015.
- Galbraith, Patrick W.: „The Ethics of Imaginary Violence, Part 2: ‚Moexploitation‘ and Critique in Revue Starlight.“ In: *U.S.-Japan Women's Journal* 59, 2021, 89-114.
- Galbraith, Patrick W.: *Otaku and the Struggle for Imagination in Japan*. Durham: Duke UP, 2019.
- Hartley, John: *Television Truths*. Malden/Oxford/Carlton: Blackwell, 2008.
- Hemann, Kathryn: „Short Skirts and Superpowers: The Evolution of the Beautiful Fighting Girl.“ In: *U.S.-Japan Women's Journal* 47, 2014, 45-72.
- Hills, Matt: *Fan Cultures*. London/New York: Routledge, 2002.
- Ito, Mizuko: „Introduction.“ In: idem./Okabe, Daisuke/Tsuji, Izumi (Hg.): *Fandom Unbound: Otaku Culture in a Connected World*. New Haven/London: Yale UP, 2012, xi-xxxi.
- Jenkins, Henry: *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York UP, 2006.
- Jenkins, Henry: *Textual Poachers: Television Fans & Participatory Culture*. London: Routledge, 1992.
- Kustritz, Anne: „‚They All Lived Happily Ever After. Obviously‘: Realism and Utopia in Game of Thrones-Based Alternate Universe Fairy Tale Fan Fiction.“ In: *Humanities* 5 (2), 2016. <https://doi.org/10.3390/h5020043>
- Lamerichs, Nicolle: *Productive Fandom: Intermediality and Affective Reception in Fan Cultures*. Amsterdam: Amsterdam UP, 2018.
- Lévy, Pierre: *Collective Intelligence: Mankind's Emerging World in Cyberspace*. Cambridge: Perseus, 1997.
- Manry, Gia: „Interview: Atsuhiko Iwakami.“ In: *Anime News Network*, 07.09.2011. <https://www.anime-newsnetwork.com/interview/2011-09-07/interview-atsuhiko-iwakami> (28.06.2025).
- Mibu, Tomohiro: „Seisakusha ga kataru ‚Madoka Magica‘ hitto no riyū: ‚Madoka Magica‘ wa mahō shōjo no imēji o kowashita“ [Die Erschaffer erzählen vom Grund für den Hit ‚Madoka Magica‘: ‚Madoka Magica‘ zerstörte das Bild von magical girls]. In: *Tōyō keizai online*, 25.10.2013. <https://toyokeizai.net/articles/-/22545> (26.11.2025).
- Mullis, Justin: „‚All the Pretty Little Ponies‘: Bronies, Desire, and Cuteness.“ In: Boyle, Jen/Kao, Wan-Chuan (Hg.): *The Retro-Futurism of Cuteness*. Santa Barbara: Punctum, 2017, 87-110.

- MyAnimeList: „Mahou Shoujo Madoka ★ Magica.“ https://myanimelist.net/anime/9756/Mahou_Shoujo_Madoka%E2%98%85Magica?q=madoka&cat=anime (28.06.2025).
- MyAnimeList: „One Piece.“ https://myanimelist.net/anime/21/One_Piece?q=one%20piece&cat=anime (28.06.2025).
- Napier, Susan J.: *Anime from Akira to Princess Mononoke*. New York: Palgrave Macmillan, 2001.
- Napier, Susan J.: „How I Learned to Stop Worrying and Enjoy Being an Anime Expert | Susan Napier | TEDxTufts.“ (09.05.2017). <https://www.youtube.com/watch?v=zTZQhTl1ss0> (25.11.2025).
- Newman, Michael Z./Levine, Elana: *Legitimizing Television: Media Convergence and Cultural Status*. New York: Routledge, 2012.
- Rachovitsky, Daniel Elisha: „Tracing the Japanese Gothic in Madoka Magica with Blood: The Estrangement, Abjection, and Sublime Erasure of the Spectralised Mahō Shōjo Exemplum.“ In: *Asian Journal of Social Sciences & Humanities* 3 (4), 2014, 98-112.
- Saito, Kumiko: „Magic, Shōjo, and Metamorphosis: Magical Girl Anime and the Challenges of Changing Gender Identities in Japanese Society.“ In: *The Journal of Asian Studies* 73 (1), 2014, 143-164.
- Saitō, Tamaki: *Beautiful Fighting Girl*. Minneapolis: Minnesota UP, 2011.
- Steinberg, Marc: *Anime's Media Mix: Franchising Toys and Characters in Japan*. Minneapolis: Minnesota UP, 2012.
- Urobuchi, Gen: „Anime ‚Mahō shōjo Madoka Magica‘ (2011) Urobuchi Gen.“ In: *The Asahi Shimbun* (Morgenausgabe), 30.08.2011, 18.

