

## **Buchrezension**

Otaku – Japan's Database Animals

Im folgenden Essay soll das Konzept von der postmodernen Gesellschaft der „Datenbank-Tiere“ (Database Animals), entwickelt von Hiroki Azuma, wiedergegeben werden. Es stammt aus dem Werk „Otaku – Japan’s Database Animals“, welches eine im Jahre 2009 veröffentlichte englische Übersetzung des japanischen *Dôbutsu-ka suru posutomodan* 動物化するポストモダン darstellt. Bei seinen Ausführungen handelt es sich um den Versuch, das Zentrum des postmodernen Lebens in der Struktur der Otaku-Kultur Japans zu verordnen. Er knüpft dafür Verbindungen zu traditionellen philosophischen Strömungen wie etwa der Hegelianischen Schule und bringt diese gleichsam in Kontakt mit Theorien der Postmoderne.

Die Otaku-Kultur sei in mehrfacher Hinsicht mit den Problemen der japanischen Gesellschaft als Ganze verbunden. Die Verarbeitung verschiedener Aspekte der japanischen Geschichte oder Kultur in Manga und Anime sowie die Verwendung japanischer Ausdrucksmittel lege zwar nahe, dass es sich hierbei um eine „Japan-exklusive“ Subkultur handele. Dennoch beweise die internationale Ausbreitung eben dieser Kultur, dass es sich nicht um ein auf eine spezifische Gesellschaft begrenztes, sondern weit bedeutenderes Phänomen handle.<sup>1</sup> Grundlage der Otaku-Kultur sei die Sehnsucht nach der Rekonstruktion eines „Pseudo-Japans“, das weder dem realen Japan entspreche noch auf japanischem, sondern amerikanischem Material basiere. Ein solches Bestreben sei nach der Niederlage und Zerstörung des „guten alten Japan“ im Verlauf des Zweiten Weltkrieges entstanden.<sup>2</sup> Azuma diagnostiziert den Verlust jeglicher japanischer Identität und seine Substitution durch eine fiktive Tradition, die auch die Grundlage für die Vorstellungen von diesem „Pseudo-Japan“ sei. Demnach habe sich die Kultur der Otaku ebenfalls nicht aus einer japanischen Tradition entwickelt sondern sei erst dann entstanden, als eine solche Tradition bereits nicht mehr existierte. Essentiell für das Selbstverständnis der Otaku sei demnach das „Trauma der Niederlage“. Nicht aber die Erkenntnis sondern das Verdrängen der Auswirkungen von Niederlage und Amerikanisierung sei bezeichnend für die japanische Gesellschaft und damit auch die Kultur der Otaku, insbesondere in den 80er Jahren, gewesen.<sup>3</sup> Der wirtschaftliche Wohlstand dieser Periode trug zur Verdrängung der Niederlage gegen die USA bei. Die Meinung, man habe die USA nun endlich in ökonomischer Hinsicht „besiegt“, habe nicht nur den gesellschaftlichen sondern auch den wissenschaftlichen Diskurs nachhaltig

---

<sup>1</sup> Vgl. Azuma 2009, S. 10.

<sup>2</sup> Vgl. ebd., S.13.

<sup>3</sup> Vgl. ebd., S. 15-22.

geprägt. „Postmodernismus“ wurde in vielerlei Hinsicht als „Japonismus“ aufgefasst und Thesen wie die von der postmodernen Edo-Gesellschaft seien dem Klima dieser Zeit entsprungen.<sup>4</sup> Obwohl nach dem Zerplatzen der „*bubble economy*“ und weiteren einschneidenden Ereignissen wie dem Anschlag der Aum-Sekte auf die Tokyoter U-Bahn eine solche Stimmung in der Gesamtgesellschaft nicht mehr anzutreffen gewesen sei, habe die Otaku-Kultur sie bewahrt. Dass das überstilisierte, auf fiktiven Traditionen beruhende Japan in den Köpfen der Otaku nicht mehr als ein „pseudo-Japan manufactured from U.S.-produced material“ sei, wird zwar im Allgemeinen verdrängt. Jene aber, die diesen Umstand unterbewusst wahrgenommen haben seien gleichsam auch die, die Abneigungen gegen die Otaku-Kultur hegen.<sup>5</sup> Mit dieser Einleitung unternimmt Azuma den Versuch, die Lebensform der Otaku vor Thesen zu ihrer „Japan-Exklusivität“ zu bewahren und sie als Phänomen ohne nationale Grenzen zu betrachten. Dennoch erkennt er ihre speziell japanischen Züge an.

Was zeichnet nun diese Kultur als postmoderne Lebensform aus? Azuma identifiziert zwei wesentliche, „postmoderne“ Aspekte: zunächst messen sowohl Produzent als auch Konsument dieser Populärkultur derivativen Produkten eine zunehmend höhere Bedeutung im Vergleich mit dem Original bei. Ein großer Anteil dieser Produkte werde von den Konsumenten selbst produziert; in der Regel handele es sich um erotisierte oder parodierte Abwandlungen des originären Inhalts in Form von Videospiele, Zeitschriften oder Anime. Allerdings betätigen sich auch die Hersteller der Originale an der Kreation dieser sogenannten *dōjin*-Produkte (*dōjin-hin* 同人品). Dass ihre Bedeutung sowohl in wirtschaftlicher als auch in kultureller Hinsicht nicht zu unterschätzen sei, zeige die Popularität des zweimal jährlich stattfindenden Comiket (コミケット, Abk. für Comic Market), der sich insbesondere auf Ausstellung und Verkauf dieser Derivate spezialisiert habe.<sup>6</sup> Ihre zunehmende Bedeutung verknüpft Azuma mit den Thesen des umstrittenen aber einflussreichen französischen Medientheoretikers und Philosophen Jean Baudrillard. Ihm zufolge gewinne das sogenannte „Simulakrum“, die Kopie eines nichtexistenten Originals, in der postmodernen Gesellschaft stark an Einfluss gegenüber dem Original und seinen Derivaten. Eine solche Entwicklung hält Azuma in der Otaku-Kultur für wahrscheinlich.<sup>7</sup> Das zweite postmoderne

---

<sup>4</sup> Vgl. Azuma 2009, S. 19.

<sup>5</sup> Vgl. ebd., S. 20.

<sup>6</sup> Vgl. ebd., S. 25-26.

<sup>7</sup> Vgl. ebd., S. 26.

Charakteristikum dieser Kultur sei der ihr immanente Rückgang der „großen Erzählung“ und ihre Substitution durch mehrere „kleine Erzählungen“ ohne besonderen Inhalt. Hier wird der Bezug hergestellt zum französischen Philosophen Francois Lyotard, der mit seiner Schrift „Das Postmoderne Wissen“ als einer der Begründer des Diskurses um die Postmoderne verstanden wird. In diesem Werk führt Lyotard aus, dass in der postmodernen Gesellschaft Meta-Erzählungen, die früher zur Organisation und Herstellung von sozialer Ordnung dienten, keine Beachtung mehr fänden. Gemeint sind damit die „großen Erzählungen“ von beispielsweise Idealismus und Aufklärung. Eine Ursache für die Nicht-Wirksamkeit dieser Erzählungen liege, so Azuma, in der wichtigen Rolle, die die Fiktion in der Otaku-Kultur übernehme.<sup>8</sup> Diese bestimme nämlich zum einen deren Verhältnis zu den Produkten selbst und zum anderen auch ihr soziales Verhalten. Dass die Otaku einen fiktionalisierten Lebenswandel der gesellschaftlichen Realität vorziehen sei aber keineswegs, wie oft in den Medien behauptet, Ausdruck psychischer oder sozialer Defizite. Vielmehr handele es sich um eine bewusste Entscheidung für die für ihre menschlichen Beziehungen effizientere Auswahl an Werten und Normen. So sei die bewusste Entfremdung von der japanischen Gesellschaft gleichsam Ausdruck der defizitären Verwirklichung ihrer eigenen Ideale von Harmonie und Gemeinschaft. Die „große Erzählung“ von der harmonischen, homogenen japanischen Gesellschaft werde in der Postmoderne von vielen kleineren Gegenstücken in Form der etlichen Subkulturen, wie die der Otaku, ersetzt.<sup>9</sup> Durch das Verschwinden der Meta-Narrationen tritt ein weiteres Charakteristikum der Postmoderne zu Tage: der Zusammenbruch des sogenannten „Baummodells“ (siehe Abbildung I). Dieses Modell, in seiner logischen Struktur an die Form eines Baumes erinnernd, habe in der Moderne als primäre Erklärungsmöglichkeit für die Welt fungiert. Eine äußere Ebene, reflektiert im Bewusstsein der Menschen, werde dabei von einer versteckten, inneren Ebene – den Meta-Narrationen – determiniert.<sup>10</sup> Für die postmoderne Welt aber sei ein anderes Erklärungsmodell notwendig: das der Datenbank.

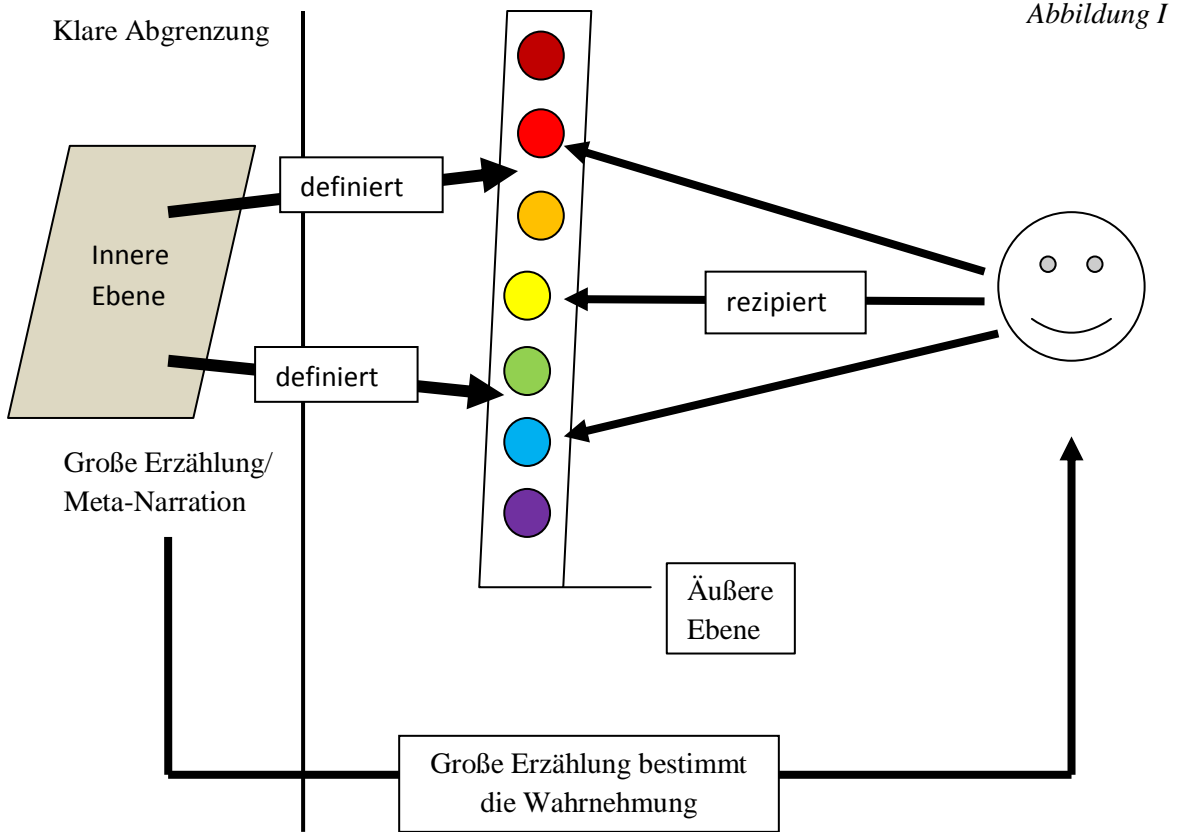
---

<sup>8</sup> Vgl. Azuma 2009, S. 27.

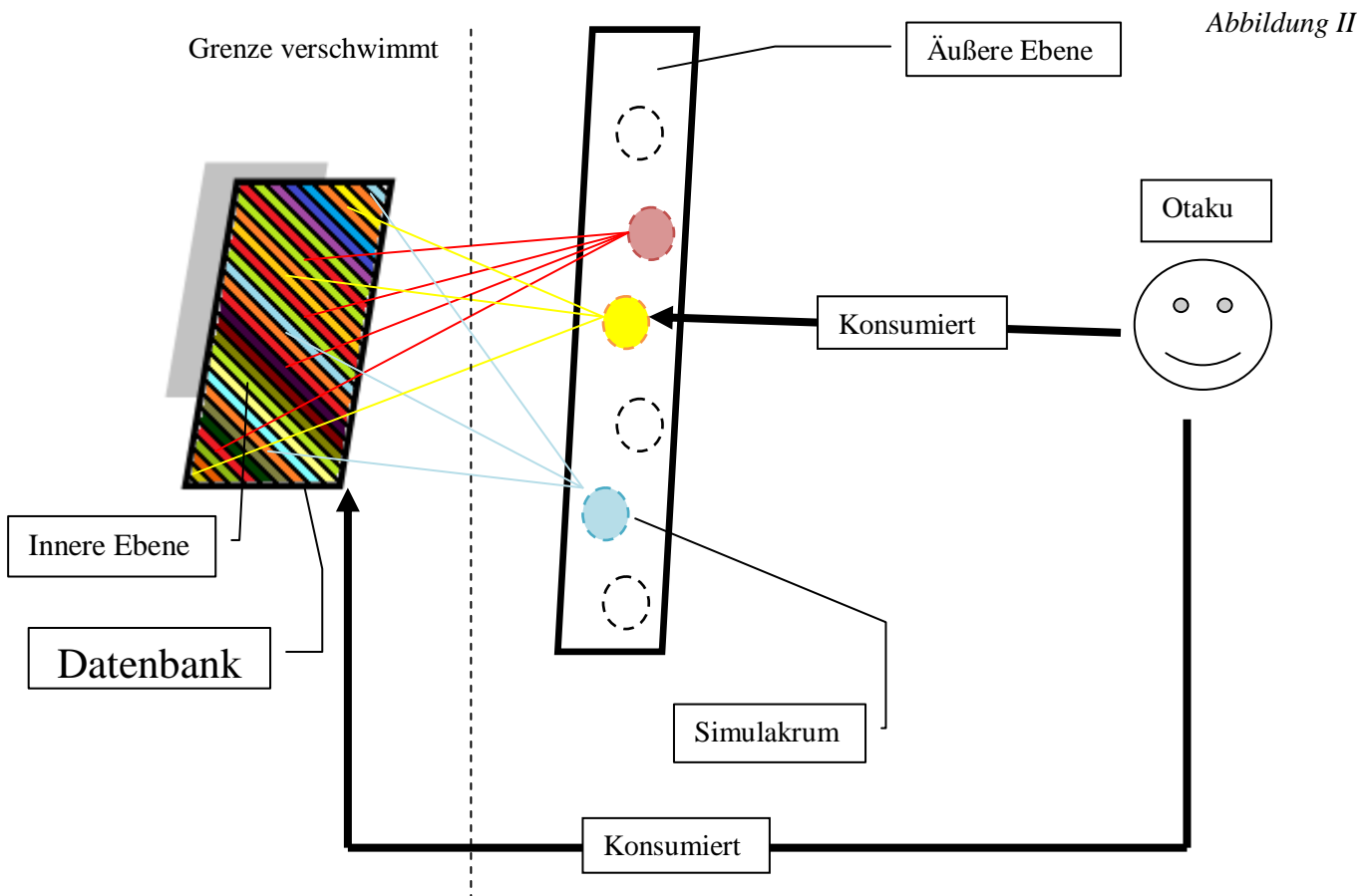
<sup>9</sup> Vgl. ebd., S. 26-28.

<sup>10</sup> Vgl. ebd., S. 31-32.

# Baummodell



# Datenbank-Modell



Azumas Datenbank-Modell (siehe Abbildung II), oder auch Projektionsmodell, grenze sich folgendermaßen vom Baummodell ab. Die äußere Ebene sei nicht mehr nur durch die darunterliegende, versteckte Ebene bestimmt. Abhängig vom jeweiligen Konsumenten/Rezipienten könne die äußere Ebene unterschiedlich und individuell wahrgenommen werden. Azuma knüpft an dieser Stelle an Ôtsuka Eijis Theorie des narrativen Konsums (*theory of narrative consumption*) an und erweitert diese durch sein Datenbank-Modell. Laut Ôtsuka dienen die einzelnen Werke als „kleine Erzählungen“, Fragmente die letztlich auf ihre zugehörigen „großen Erzählungen“ zurückführen und somit Weltauffassungen vermitteln. Diese seien, so Azuma, in der postmodernen Welt aber nicht mehr vorhanden und durch die „große Nicht-Erzählung“ (*grand non-narrative*), die Datenbank, ersetzt worden. Auf der äußeren Ebene hingegen befänden sich nun die Simulakren – verschiedene Werke, die sich in unendlicher Vielfalt aus den Einzelteilen der Datenbank zusammen setzen lassen. Im Gegensatz zum Baummodell sei der einzelne Mensch in der Lage, sowohl die Simulakren auf der äußeren Ebene als auch die Datenbank auf der inneren Ebene getrennt zu konsumieren. Hieraus ergebe sich eine „Doppelschicht-Struktur“ (*double-layer structure*) der postmodernen Gesellschaft.<sup>11</sup> Die Entwicklung hin zu dieser Struktur habe sich allerdings nicht plötzlich, sondern über mehrere Phasen hinweg vollzogen. Der Otaku-Generation der 1980er Jahre sei in eine Übergangsphase des sozialen Wandels geraten und ,obwohl sich die gesellschaftliche Ordnung bereits zur Datenbank-Struktur fortzuentwickeln begann, durch institutionelle Erziehung noch das bereits veraltende Baummodell gelehrt worden. Dies sei unbewusst dadurch geschehen, dass man den jungen Menschen die Suche nach Idealen wie der Harmonie in der japanischen Gesellschaft aufgetragen habe. Dadurch habe man sie dazu getrieben, die verlorene „große Erzählung“ in den Werken der Otaku-Kultur zu suchen. Dem gegenüber ist, so Azuma, die Generation der 1990er-Jahre von vornherein ohne eine solche Meta-Narration aufgewachsen und deshalb nicht von einem vergleichbaren Drang getrieben. Die Akzeptanz des Datenbank-Modells drücke sich in dem in dieser Zeit populär gewordenen Konsumverhalten aus, dessen wesentlicher Aspekt der des „*chara-moe*“ (キャラ萌え) sei. Dabei handelt es sich um den Ausdruck von „*moe*“ – emotionale Verbundenheit – gegenüber fiktiven beziehungsweise fiktionalisierten Charakteren. Weil das eigentliche Ziel des Konsums die Aufnahme der verschiedenen „*moe*“-Elemente sei, fungieren die mit den Charakteren verbundenen Erzählungen lediglich als „Beigabe“,

---

<sup>11</sup> Vgl. Azuma 2009, S. 31-33.

nicht aber als Sinngebung. Sie beschreiben verschiedene, den Charakter äußerlich oder innerlich prägenden Eigenschaften; über die beliebten Katzen-Ohren (*nekomimi* ネコミミ) bis hin zu stereotypisierten Persönlichkeiten wie das zumeist zickige und aufbrausende, in romantischen Situationen allerdings liebenswerte und tollpatschige Mädchen (*tsundere* ツンデレ).<sup>12</sup> Der Höhepunkt dieser Konsumententwicklung liege in der Erschaffung von „Digi Charat“ – einem Charakter, der ausschließlich auf der Zusammensetzung solcher Elemente basiert und keinen narrativen Hintergrund besessen habe.<sup>13</sup>

Ausdruck des Datenbank-Konsums sei in der Otaku-Kultur demnach die Rezeption der „moe-Datenbank“, welche Ende der 90er-Jahre den Höhepunkt ihrer Entwicklung erreichte. Für diese Generation der Otaku habe die Suche nach einer „großen Erzählung“ in den populärkulturellen Produkten ihre Bedeutung verloren. Lediglich das Bedürfnis nach dem Konsum der Datenbank habe für sie noch eine Rolle gespielt.<sup>14</sup> Der Aspekt der Bedürfnis-Befriedigung leitet nun über auf einen weiteren, wichtigen Teil der Thesen Azumas. Er beruft sich hierfür auf die geschichtsdeterministischen Ausführungen des Hegelianers Alexandre Kojèves. Dieser hat durch Deutungen der Geschichtsphilosophie Hegels das Ende der (Welt-)Geschichte, bedingt durch den Übergang zur westlichen Moderne, mit zwei möglichen Daseinsformen der Menschen in der Zeit der „Posthistoire“ verbunden.<sup>15</sup> Der „japanische Snobismus“ auf der einen Seite stelle ein Verhaltensmuster dar, nach dem sich der Mensch aufgrund formalisierter Wertevorstellungen gegen seine Umwelt stelle. Auch wenn kein eigentlicher Grund für den Widerstand gegeben sei, würden sich die Snobs dennoch widersetzen. Beispiel hierfür sei der rituelle Selbstmord, *seppuku*, der nur aufgrund gesellschaftlicher Normen wie Ehre und Ordnung, nicht aber weil ein konkreter Grund dafür bestünde, ausgeführt würde.<sup>16</sup> Dieser Snobismus sei eine zutreffende Beschreibung für das Bewusstsein der Otaku der 1980er-Jahre. Für die 1990er sei jedoch der Begriff des „amerikanischen Animalismus“, der Animalisierung der Gesellschaft, zutreffender. Angelehnt an die U.S.-amerikanische Konsumgesellschaft beschreibe er das harmonische Zusammenleben des Menschen mit ihrer Umwelt, der Natur. Die permanente und unmittelbare Befriedigung

---

<sup>12</sup> Vgl. ebd., S. 35-37.

<sup>13</sup> Vgl. Azuma 2009, S. 41-43.

<sup>14</sup> Vgl. ebd., S. 54.

<sup>15</sup> Vgl. ebd., S. 66-67.

<sup>16</sup> Vgl. ebd., S. 68.

der eigenen Bedürfnisse sei ein Ausdruck dieser Koexistenz. Für ein menschliches Dasein allerdings müsse sich der Mensch der Natur entgegensetzen, seine Umwelt also negieren.<sup>17</sup> In der Otaku-Kultur existiere das Bedürfnis nach dem Konsum kleiner Erzählungen und dem Konsum der Datenbank getrennt voneinander. Die Otaku haben gelernt, die Emotionen, die sie mit einem bestimmten Werk verbinden, von einer „Meta-Narration“ separiert zu betrachten. Auf der Ebene der Simulakren bestehe dabei das Bedürfnis nach dem Konsum „kleiner Erzählungen“, während auf der Ebene der Datenbank das Bedürfnis nach der „großen Nicht-Erzählung“ erwachse. Diese Bedürfnisse würden durch den zyklischen Konsum der Populärkultur (*lack-satisfaction circuits*) befriedigt.<sup>18</sup> Auf diese Weise drücke sich die Animalisierung der Gesellschaft in der Otaku-Kultur aus. Der Grund dafür sei die Zentrierung des Konsums auf die Kombination verschiedener Elemente der Datenbank als Substitution für die verloren gegangenen Meta-Erzählungen.<sup>19</sup>

Azumas Thesen stellen zum einen eine erfolgreiche Verbindung zwischen westlicher traditioneller Philosophie und westlicher sowie japanischer postmoderner Theorie dar. Zum anderen tragen sie dazu bei, dass Subkulturen wie die der Otaku im wissenschaftlichen Diskurs wahrgenommen und als legitimes Forschungsobjekt akzeptiert werden. Insbesondere setzt er sich dafür ein, dass die Werke der Otaku neutral und ohne Unterscheidung von „Hochkultur“ und Subkultur analysiert und kritisiert werden können. Der Anschluss an die hegelianische Geschichtsphilosophie jedoch macht ihn insofern angreifbar, als dass der Geschichtsdeterminismus, der in mit der Animalisierung der Gesellschaft impliziert wird, nicht ohne weiteres evident ist. Weiterhin erweisen sich besonders die sozialologischen Untersuchungen zum Konsumverhalten der Otaku als problematisch, da nicht auf eine tatsächliche Datenerhebung durch Interviews oder Befragung hingewiesen wird.

### **Quelle:**

Azuma, Hiroki; Abel, Jonathan E. (2009): Otaku. Japan's database animals. Minneapolis, MN: Univ. of Minnesota Press.

---

<sup>17</sup> Vgl. ebd., S. 67.

<sup>18</sup> Vgl. Azuma 2009, S. 84-87.

<sup>19</sup> Vgl. ebd., S. 92.