

Humor in der japanischen und US-amerikanischen Populärkultur: Eine vergleichende Medienanalyse von Humor als kulturellem und gesellschaftlichem Phänomen

Miriam Welz

Humor in Japanese and United States Popular Culture: A Comparative Media Analysis of Humor as Cultural and Social Phenomenon

Taking a post-colonial approach to culture as a discursive hybrid construct, this article examines the supposed cultural coding of humor through a comparative analysis of contemporary comedy shows from Japan and the USA. This research interest is grounded in a trans-societal consensus on the asserted cultural connotation of humor. However, a closer look reveals that a self-evident cultural coding of humor has to be questioned since the underlying discourses about culture and humor are in constant change. Through a media studies analysis, it is examined whether the construction of humor in the subjects of different origin countries (Saborīman Kantarō, Tōkyō Tara-reba Musume, Brooklyn Nine-Nine, and Great News) actually differs and to what extent possible findings can be traced back to cultural coding. To narrow down the focus, the respective representations of heteronormative gender roles and expectations in the context of family and career, as well as their representations in popular culture, are examined.

1 Einleitung

Das für die Wissenschaft Interessante an Humor als »das einem jeden Menschen Eigentümliche« (Rugenstein 2014: 17) ist, dass »er den Schlüssel zu dem bereitstellt, was in einer Gesellschaft und Kultur [...] wirklich von Bedeutung ist« (Driessen 1999: 167). So überrascht es nicht, dass es kulturenübergreifend ein geflügeltes Wort gibt, welches besagt, dass sich Humor von Kultur zu Kultur unterscheidet (Santana López 2012: 13). Daraus ergibt sich zwangsläufig auch, dass Humor eine identitätsstiftende Funktion in soziokulturellen Gemeinschaften hat. Doch hält diese Annahme auch einer eingehenden Prüfung statt, wenn die bedeutungskonstituierenden Diskurse über Kultur und Humor keinesfalls eindeutig oder konsistent sind? Im Artikel wird der Frage auf den Grund gegangen, ob sich Humor tatsächlich von Kultur zu Kultur unterscheidet und in welchem Ausmaß eine kulturelle Codierung von Humor nachgewiesen werden kann. Dafür wird an der Schnittstelle von Kultur- und Medienwissenschaft geforscht und mithilfe einer medienanalytischen Methode nach Keppler und Peltzer (2015) geprüft, inwieweit sich die Konstruktion von Komik in fiktiven japanischen und US-amerikanischen Comedyserien unterscheidet.

Zunächst ist es dafür notwendig, das Konzept Kultur und den Kulturvergleich als wissenschaftliche Disziplin zu beleuchten, da sie als zentrale Vorbetrachtung den Ausgangspunkt für das Forschungsinteresse bilden. Generell geht dieser Artikel von einem postkolonialen Kulturbegriff aus, nach dem Kultur als diskursives, fluides Konzept definiert wird (Foucault 2013: 36; Shimada 1994: 248). Kulturen sind sich stetig wandelnde Bezugssysteme von Symbolen, die »bestimmte Aspekte der physischen und sozialen Realität ausdrücken« (Lévi-Strauss 2010: 15). Durch das Existieren verschiedener Kulturen existieren verschiedene Zeichensysteme, sog. Codes, welche alle Bereiche des Miteinanders beeinflussen (Eco 1994: 255). Diskurse über Kultur(en) reflektieren in erster Linie Machtverhältnisse (Said 2003: 5). Shimada (1994: 28, 224) beschreibt hierzu, dass der Kulturvergleich als ›westliche‹ Wissenschaftsdisziplin in seiner Historie oftmals dafür instrumentalisiert wurde, andere nicht-›westliche‹ Kulturen zum Zwecke der eigenen kulturellen Identitätsbildung zu exotisieren. Die jeweils hinzugezogene Kultur wird deshalb oftmals »zum Zweck des Vergleichs instrumentalisiert« (Shimada 1994: 224). Die Frage, die an dieser Stelle aufgeworfen wird, ist, wie ein Kulturvergleich jenseits einer solchen eurozentrischen Wissenschafts- und Deutungshoheit aussehen kann? Wichtig ist nach Shimada (1994: 224), dass die zu vergleichenden Kulturen als »gleichwertige Dialogpartner« betrachtet werden. Insofern bildet diese Art des Kulturvergleichs einen kommunikativen Akt, bei dem davon ausgegangen werden muss, dass Kulturen diskursive, hybride Gebilde sind, die in Beziehung zueinander gesetzt werden (Bhabha

2007: 52–54, 66; Said 1994: 30; Shimada 1994: 25). Forschende sollten deshalb den Veränderungsprozess reflektieren und hinterfragen, welche Auswirkungen das In-Beziehung-Setzen von Kulturen auf die Subjekte und sie selbst hat (Shimada 1994: 256).

Daraus folgt für diesen Artikel, dass es unabdingbar ist, nicht nur europäische und euroamerikanische Theorieansätze zu Humor, sondern auch japanische oder japanologische Quellen für eine vergleichende Analyse von Humor im kulturellen Kontext heranzuziehen.¹ Als Forschungsgegenstände wurden vier Serien, jeweils zwei aus Japan (*Saborīman Kantarō*, *Tōkyō Tarareba Musume*) und den USA (*Brooklyn Nine-Nine*, *Great News*), ausgewählt, die dem breiteren Genre Comedy zuzuordnen sind.² Als besonders beliebtes und ökonomisch erfolgreiches Genre verarbeitet es inhaltlich »viel dicht komprimiertes Sozialmaterial« (Eschkötter et al. 2016: 13) und kann deshalb besonders treffend Aufschluss über die etwaige Repräsentation und Verarbeitung sozialer und kultureller Strukturen geben. Eingrenzend soll dabei vor allem die Repräsentation heteronormativer Geschlechterrollen und -erwartungen im Kontext von Kernfamilie und Beruf untersucht werden, da die Kernfamilie einen basalen gesellschaftlichen Wert in ökonomisch erfolgreichen Staaten darstellt.

Die Forschungsgegenstände sind über Online-Streaming-Plattformen verfügbar und haben dementsprechend eine besonders niedrige Schwelle beim globalen Zugang sowie einen vielfältigen Rezipierendenkreis. Durch die weltweite Verfügbarkeit medialer Formate über Streaming-Dienste verschwimmen geografische Grenzen zwischen den Mediennutzer*innen und Produkten. Unabhängig vom Programm der nationalen Sendeanstalten können über die Video-on-demand-Plattformen jederzeit Inhalte aus verschiedensten Ursprungsländern abgerufen werden. Seit 2014 zeigt sich dahingehend, dass gerade asiatischer Content innerhalb und außerhalb der Ursprungsregion auf großes Interesse stößt (Barker 10.03.2020). Nichtsdestotrotz entstehen die Inhalte der Streaming-Dienste im Rahmen kultureller Referenzsysteme, die Einfluss auf Produktions- und Rezeptionspraktiken sowie die vorherrschende Ästhetik von Medien ausüben (Adachi-Rabe et al. 2010: 1). Insofern begründet sich das Forschungsinteresse einerseits aus der grundsätzlichen Anzweiflung einer Selbstverständlichkeit der Verbindung von Kultur und Humor, da die Begriffe und ihre bedeutungskonstituierenden Diskurse sich in ständigem

¹ Aufgrund zu geringer Japanischkenntnisse konnte lediglich englisch- und deutschsprachige Literatur verwendet werden.

² In der verwendeten Sekundärliteratur wird Comedy als Genre bezeichnet, welches sich wiederum in Subgenres, z. B. Sitcom unterteilen lässt (Eschkötter et al. 2016; Mintz 1985; Mittell 2010; Newcomb 1974). Der Genrebegriff wird nachfolgend im Sinne der benutzten Quellen weiterverwendet.

Wandel befinden. Andererseits ist gerade eine vergleichende Untersuchung japanischer und US-amerikanischer Comedyformate für die vorliegende Fragestellung relevant, da sich asiatische Filme und Serien einer zunehmenden globalen Beliebtheit erfreuen und die USA als Ursprungsland der Sitcom wiederum auf eine lange Genre-Tradition zurückblicken (Barker 10.03.2020; Mintz 1985: 115–117).

2 Humortheorie: Eurozentrische und japanische Perspektiven

Grundsätzlich kann Humor als existenzielle Erfahrung oder aus psychologischer Sicht als ein Zustand beschrieben werden, der unter Umständen zu einer körperlichen Reaktion führt, d. h. Lachen oder Lächeln (Veatch 2009: 162f.). Er ist sowohl ein kulturelles als auch soziales Phänomen, das innerhalb einer Gemeinschaft aus einem geteilten Netz von kognitiven Mustern entsteht. Diese kognitiven Muster funktionieren als Netzwerk, welches ein Zusammenspiel zwischen Sozialisierung und der gesamten menschlichen Erfahrungswelt beschreibt. Es ist eine unausgesprochene Konvention, dass Humor kulturell codiert ist, also nach bestimmten kulturell sozialisierten Mustern erlernt wird und sich nach der primären Kultur eines Subjekts entwickelt. Humor und Komik müssen deshalb notwendigerweise in Bezug zu ihrem kulturellen und sozialen Entstehungskontext definiert werden (Santana López 2012: 13). Im Umkehrschluss bedeutet dies aber auch, dass Humor nur im Rahmen eines kulturellen und sozialen Referenzsystems verstanden werden kann. Für die wissenschaftliche Analyse von Humor ist es demnach wichtig zu verstehen, dass eine Loslösung von diesen Kontexten weder sinnvoll noch möglich ist. Themen und Objekte des Humors sind zentral für die soziale, kulturelle und moralische Ordnung einer Gesellschaft oder Gruppe (Kuipers 2008: 361). Eine Analyse von Ausdrucksformen des Humors in einem kulturell sozialisierten Raum kann folglich helfen, Rückschlüsse auf dominante gesellschaftliche Wertvorstellungen zu ziehen.

Im europäischen und euroamerikanischen Humordiskurs wird im Wesentlichen von drei Theorien ausgegangen, um die Entstehung von komischen Empfindungen zu erklären. Zunächst gibt es die Inkongruenz- oder Diskrepanztheorie, die die Ursache einer humorvollen Reaktion als ein Gefühl des Unbehagens und der Unsicherheit beschreibt, das durch Widersprüche zu den bekannten sozialen Normen hervorgerufen wird (Nowak 1991: 16; Santana López 2012: 53). Demnach entsteht Komik aus einem überraschenden oder unerwarteten Kontrast zwischen Erwartung und Realität, wobei die simultane Wahrnehmung oder Interpretation von Ereignissen als moralisch falsch (>unnormal<) und richtig (>normal<) entscheidend ist

(Ruch 2008: 25; Santana López 2012: 17; Veatch 2009: 166–167). Moral wird in diesem Zusammenhang als basales Wertesystem einer Gesellschaft definiert, welches als stille Übereinkunft für Stabilität sorgt und mittels gegenseitiger Kontrolle seiner Mitglieder*innen eine Befolgung dieser Werte ermöglicht. Daraus resultiert die Konformität innerhalb einer Gesellschaft. Diese unausgesprochene Konvention über soziale Regeln und Normen trägt dazu bei, wie die Verhaltenserwartungen einer Person und die soziale Interaktion in einer Gesellschaft konstruiert werden (Veatch 2009: 168). Um den Ursprung einer komischen Situation als Inkongruenz oder Diskrepanz zu identifizieren, ist es also unerlässlich, Einblicke in deren sozialen und kulturellen Hintergrund zu gewinnen (Kuipers 2008: 361).

Während die Theorie der Inkongruenz den Ursprung der Komik auf eine Erfahrung der Unvereinbarkeit einzelner Elemente zurückführt, lassen sich die Theorien der Überlegenheit und Erleichterung auf ein Subjekt zurückführen, welches Humor zum Ausdruck bringt (Nowak 1991: 16). Die Überlegenheitstheorie besagt, dass ein Mensch lacht, weil dieser sich einer anderen Person überlegen fühlt oder sie auslacht (Santana López 2012: 17). Humor dient dabei vor allem der Stärkung des Selbstbewusstseins durch die Abwertung anderer (Ruch 2008: 31).

Die Katharsis- oder Erleichterungstheorie geht u. a. auf Freud zurück und bezeichnet das Lachen als erleichternden Akt, bei dem das lachende Subjekt durch Witze Spannungen abbaut (Santana López 2012: 20). Humor erfüllt somit die Funktion eines Sicherheitsventils, welches hilft, »sozial nicht tolerierbare Tendenzen auf eine sichere Art und Weise abzubauen« (Nowak 1991: 18). Während bei der Überlegenheitstheorie das Subjekt negative Emotionen ausdrückt und damit das eigene Selbstwertgefühl stärkt, steht bei der Erleichterungstheorie der Ausdruck von unterdrückten Wünschen und Gedanken im Vordergrund. Durch die komische Äußerung dieser tabuisierten Themen wird eine innere Spannung gelöst, die zur Reinigung des Subjekts, einer Katharsis, führt.

Der japanische akademische Diskurs über Humor bietet wenig Quellen, die ins Englische oder Deutsche übersetzt wurden (Weingärtner 2013: 49). Aus diesem Grund wird im Folgenden nur auf die verfügbaren deutschen und englischen Hauptveröffentlichungen dieses Forschungsgebiets eingegangen. Hierbei handelt es sich nicht zwangsläufig um Quellen, die aus dem Japanischen stammen. Ein großer Anteil der Artikel wurde von nicht-japanischen, jedoch japanologischen Kultur- und Humorforschenden erstellt.

Im japanologischen Literaturkanon zu Humor wird darauf eingegangen, dass es deutliche Unterschiede in den japanischen und europäischen bzw. euroamerikanischen Herangehensweisen an Humorforschung gibt. Diese Differenz begründet sich aus der japanischen Sprache selbst. Zum einen gibt es das Wort *yūmoa*, welches

im Katakana-Alphabet geschrieben wird und ein Lehnwort des Ausdrucks Humor aus der englischen Sprache darstellt. Zum anderen gibt es das Wort *warai*, das den körperlichen Akt des Lachens und Lächelns beschreibt. Die breitere Bedeutung des Wortes *warai* verweist oftmals auf Situationen und Dinge, die Lachen als Reaktion hervorrufen. Dieser Ausdruck ist im akademischen Umfeld gebräuchlicher, da *yūmoa* sich auf ein spezifisch europäisches bzw. euroamerikanisches Wissenschaftskonzept von Humor oder das Resultat einer Übersetzung europäischer bzw. euroamerikanischer Texte bezieht (Weingärtner 2010: 231). Insofern bedeutet diese Differenzierung der Begriffe, dass sich japanische Schriften über japanischen Humor eher auf das Lachen als körperliche Reaktion und Humor als Zustand konzentrieren, während europäische bzw. euroamerikanische Forschungsperspektiven Humor eher als Ausdruck eines Subjekts in seinem sozialen und kulturellen Umfeld untersuchen. Das Lachen als körperliche Reaktion steht dabei in direkter Verbindung mit seiner Ursache (Humor). In japanischen Schriften über japanischen Humor ist oftmals eine Tendenz zu erkennen, die Einzigartigkeit dessen oder des »japanischen Lächelns« zu betonen (Weingärtner 2010: 230, 2013: 59). Darum müssen sie in das weitere Umfeld des *Nihonjinron*-Diskurses (Japaner*innen-Diskurses) eingeordnet werden und sind nicht geeignet, um sie in die theoretischen Überlegungen dieses Artikels aufzunehmen.

Um ein paar Beispiele aus dem Sammelband *Understanding Humor in Japan* (Millner-Davis 2006) aufzugreifen, begründen sich die Erklärungs- und Charakterisierungsversuche des japanischen Humors auf die ideengeschichtlichen Konzepte *bushidō/yūgen* (Oda 2006), *honne/tatemae* (Inoue 2006), die *Manzai*-Rollen *tsukkomi* und *boko* (Stocker 2006), das Konzept von *uchi*, *soto* und *yoso* (Takekuro 2006) oder eine Unterscheidung in Schuld- und Schamkulturen (Wells 1997, 2006). Obwohl diese Konzepte aufgrund der Einordnung in den *Nihonjinron*-Diskurs grundsätzlich infrage gestellt werden, ist jedoch festzuhalten, dass sie im Kern alle die Konstruktion des Selbst in seiner Gesellschaft verhandeln und auf die soziologische Entwicklungshistorie des Landes zurückführbar sind. Humor als »Beobachtungs- und Interpretationsperspektive« (Schmidt 2006: 21–22) lässt sich sowohl in Japan als auch in europäischen bzw. euroamerikanischen Kulturen auf eine Verknüpfung von soziokulturellen Normen und ein Spiel mit dem Erfüllen und Nichterfüllen von Erwartungshaltungen in Bezug auf diese zurückführen. Der Dualismus von Privatheit und Öffentlichkeit sowie damit verbundene Werte- und Moralvorstellungen sind kulturübergreifend zentral für die wissenschaftliche Untersuchung und Deutung von Humor (Nowak 1991: 16; Santana López 2012: 53; Takekuro 2006: 95). Deshalb lassen sich sowohl in japanologischen als auch in europäischen bzw. euroamerikanischen Auseinan-

dersetzungen mit Humor drei grundlegende Annahmen konstatieren. Humor wird immer als unterhaltend bezeichnet und die involvierten Subjekte reagieren auf eine Wahrnehmung von Komik als Ausdrucksmittel von Humor mit Lachen. Schlussendlich steht Humor und eine Wahrnehmung oder ein Ausdruck dessen immer in Zusammenhang mit einer Bezugnahme auf das gesellschaftliche Werte- und Normensystem. Passend dazu kann Humor in seiner sozialen Funktion auch als eine Form der notwendigen Abgrenzung von Normen und Zwängen definiert werden (Prommer 2012: 119). Aus diesem Grund wird der im vorherigen Kapitel vorgestellte Ansatz der Inkongruenz oder Diskrepanz als am besten geeignet identifiziert und im weiteren Verlauf der Analyse zentral sein.

3 Methode und Vorgehen

Um sich der aufgemachten Fragestellung einer kulturellen Codierung von Humor anhand von fiktiven Comedyformaten zu nähern, wurde methodisch mit der *Soziologischen Film- und Fernsehanalyse* nach Keppler und Peltzer (2015) gearbeitet. In dieser medienwissenschaftlichen Untersuchungsmethodik wird danach gefragt, »welchen Beitrag filmische Produkte auf ihre je spezifische Weise zur gesellschaftlichen Konstruktion von Wirklichkeit leisten« (Keppler und Peltzer 2015: 1). Teil dieser Methodik ist neben einer expliziten Analyse einzelner Sequenzen auch die diskursive Einordnung der Untersuchungsgegenstände sowie deren Genres Sitcom und *terebidorama*. Wie genau kulturelle Wertvorstellungen in die Produktion und Rezeption der Untersuchungsgegenstände einfließen, soll damit untersucht werden.

Da sich dieser Artikel mit Inszenierungsstrategien der filmischen Komik auseinandersetzt, wurde auf Ebene der Sequenzanalyse davon abgesehen, mit episodienübergreifenden Sequenzprotokollen zu arbeiten. Der dramaturgische Aufbau einer Folge spielt für die Inszenierung von komischen Ereignissen keine wesentliche Rolle, da Komik von der jeweiligen Situation bedingt und nicht zwangsläufig in Bezug auf bereits in der Diegese Geschehenes evoziert wird. Im chronologischen Vorgehen der Analyse wurden deshalb zunächst jeweils zwei Schlüsselszenen aus verschiedenen Episoden ausgewählt, die unter Einbezug der Fragestellung das Theoretical Sample bilden. Das Theoretical Sampling ermöglicht es, »sowohl fokussiert als auch offen an das Material heranzugehen« (Keppler und Peltzer 2015: 38). Dadurch ist nach einer vollständigen Sichtung der Serien eine Auswahl von Schlüsselsequenzen möglich, die die Inszenierung von Komik am besten illustrieren. Die gewonnenen Samples wurden im Anschluss mithilfe eines Einstellungsprotokolls genauer analysiert (Keppler und Peltzer 2015: 102–103).

Das Einstellungsprotokoll³ erfasst neben der Nummerierung der Einstellung und der Zeitangabe quantitativ die Einstellungsgrößen und etwaige Kamerabewegungen. Weiterhin wurde der Inhalt der Einstellung, also Personal, Ort und Tätigkeit notiert. Die Parameter Ton und Bild beinhalten alle auditiven und visuellen Besonderheiten. Hierbei lag in Hinblick auf die Gestaltungsmerkmale von Comedy ein Fokus auf Sound, Musik, Dialog, Dekor, Kostüm, Farbe sowie Animationen. Es muss angemerkt werden, dass bei den japanischen Gegenständen aufgrund der Sprachkenntnis mit Untertiteln gearbeitet wurde. Der volle Umfang des dialogisch konstruierten Humors konnte deshalb nicht berücksichtigt werden. Für die Interpretation und den Vergleich der Ergebnisse wurde neben formalen Aspekten ein Rückbezug auf mögliche kulturelle Inszenierungsstrategien und Humorthorien unternommen. Die Analyse der Samples teilt sich in eine Beobachtungs- und Interpretationsebene. Dabei wurden auf erster Ebene alle Samples einzeln analysiert und dann Vergleiche zwischen den Serien aus denselben Kulturräumen gezogen. Im nächsten Schritt wurden die Ergebnisse dieser Vergleiche miteinander in Bezug gesetzt, auf zweiter Ebene interpretiert und Gemeinsamkeiten und Unterschiede zwischen den vier Gegenständen analysiert.

4 *Sitcom und terebi dorama* als Spiegel des sozialen und gesellschaftlichen Wertewandels von Geschlechterrollen- und Erwartungen

Medien und deren Inhalte sind pop- und massenkulturelle Artefakte (Fiske und Jenkins 2011: 37) oder Spiegel unserer Realität (Mittel 2010: 2). Es ist jedoch wichtig zu betonen, dass Medien keineswegs als transparentes Fenster zur Welt zu verstehen sind, da sie nicht die ungefilterte Realität widerspiegeln, sondern diese in verdichteter Form darstellen und interpretieren (Bragg et al. 2003: 57). Filme und Serien sind ein in sich geschlossenes System von medialen Symbolen und Zeichen, welche sich auf andere, bereits existierende Zeichensysteme wie Kultur beziehen (Eco 1994: 255). Demnach wird die Entwicklung moderner (pop-)kultureller Artefakte von »den jeweiligen kulturellen Hintergründen, den ästhetischen und epistemischen Prämissen, den historischen Entwicklungslinien [und] den sprachlichen Implikationen« (Adachi-Rabe 2010: 1) beeinflusst. In eine Analyse fließen deshalb nicht nur das Produkt, sondern auch die Produktionsumstände sowie die materielle und textuelle Konstruktion des jeweiligen Gegenstands ein, da die Gesamtheit dieser Kom-

³ Die Einstellungsprotokolle wurden nicht für den Artikel übernommen, können bei Interesse und auf Nachfrage aber gerne eingesehen werden.

ponenten einen Beitrag zur Produktion und Reproduktion kultureller Identitäten und damit einhergehender Wertesysteme leisten (Perkins 2014: 198). Der Konsum medialer Artefakte beeinflusst die Rezipierenden in ihrer Wahrnehmung der Welt und kann die Verbreitung und Festigung dominanter Ideologien⁴ unterstützen (Mittel 2010: 273). Gerade in diesem Zusammenhang ist eine Untersuchung möglicher Repräsentationen dominanter Werte- und Normensysteme in populären Massenmedien interessant.

Filme und Serien, die einem bestimmten Genre zugeordnet werden, eignen sich besonders für eine Untersuchung kultureller und ideologischer Werte, da Genres aus ökonomischen Gründen dazu tendieren, bestimmte inhaltliche, ästhetische und normative Konventionen zu erfüllen (Burton 2010: 27). Gerade Comedy widmet sich thematisch verschiedensten Bereichen des Alltags- und Gesellschaftslebens (Eschkötter et al. 2016: 13). Als Genre prägt und präsentiert es verbreitete und akzeptierte Meinungen, da es die gesellschaftliche Mehrheit ansprechen muss, um kommerziell erfolgreich zu sein (Fiske und Jenkins 2011: 37; Mittell 2010: 272, 275). Die US-amerikanische Sitcom (Situation Comedy) und das japanische *terebi drama* (Television Drama) als in ihren Entstehungsländern populäre Fernsehformate des Genres Comedy eignen sich deshalb verstärkt für eine Analyse soziokultureller Codierungen, da zum Verständnis des inszenierten Humors ein Mindestmaß an Wissen über kulturelle und normative Referenzsysteme nötig ist (Mundy und White 2012: 107; Neale 1995: 3).

Sitcoms sind halbstündige Serien, die inhaltlich um ein wiederkehrendes Personal von Charakteren kreisen, das aus einem ähnlichen oder gleichen Milieu stammt (Mintz 1985: 115). Das Personal und die Darstellung des daraus resultierenden Beziehungsgeflechts sind wichtigster Bestandteil und Handlungsmotor einer Sitcom. Die Entwicklung und Darstellung der Charaktere, die im Laufe der Serie an Tiefe gewinnen, spielen als Motivation für die fortlaufende Rezeption eine entscheidende Rolle (Mittel 2010: 117). Obwohl Komik die inhaltliche und gestalterische Prämisse einer Sitcom darstellt, bleibt dennoch offen, welche Stilmittel angewendet werden, um eine komische Rezeptionswirkung zu erzeugen. Zwei grundsätzliche inszenatorische Strategien sind hierfür von Bedeutung. So schreibt Mintz (1985: 117): »Humor is injected to a program in the form of jokes or »sthtick«⁵. Weiterhin gibt es das Stilmittel der »Runners« (Mittell 2010: 231) oder Running Jokes. Hierbei handelt es

⁴ Nach Morreale (2004: xi) verweist der Begriff Ideologie »to the way that people think, act and understand themselves and their relationship to the social order«. Mittell (2010: 271) definiert Ideologie als »set of shared values and beliefs held by a group of people«, welches festlegt, was in einer Gesellschaft als Norm angesehen wird (Mittel 2010: 275).

⁵ Komische, seltsame Charaktereigenschaften einer Figur.

sich um wiederkehrende Witze, die Kontinuität innerhalb der Diegese etablieren. Runners steigern das Attraktivitätspotenzial einer Comedyserie, weil sie eine kontinuierliche Rezeption durch Wiedererkennung dieser belohnen.

Generell spricht man im medienwissenschaftlichen Kanon von verschiedenen Subgenres der Comedy (Mintz 1985; Mittell 2010; Newcomb 1974). Gerade die Differenzierung in Workplace und Domestic Comedies ist besonders wichtig (Newcomb 1974: 43). Während sich Domestic Comedy auf ein Zuhause und den Alltag einer Familie fokussiert, thematisiert Workplace Comedy den Alltag und die Charaktere eines Arbeitsplatzes (Mittell 2010: 249–250; Newcomb 1974: 43). In beiden Spielarten der Sitcom werden häufig heteronormative familiäre Rollenstereotype und Konstellationen bedient, die sich lediglich durch das Setting und das Personal voneinander abgrenzen (Dechert 2018: 201; Mundy und White 2012: 109–110, 235). Das Ideal der weißen heterosexuellen Kernfamilie und damit verbundene Rollenmuster und -erwartungen sind auch heute noch kanonisch für den inhaltlichen Aufbau einer Sitcom.

Im Vergleich zur Sitcom ist das japanische *terebi dorama* mit einer Episodenlänge von 50–70 Minuten, jedoch meist nur einer in sich geschlossenen Staffel von 10–14 Folgen, lang und zugleich in der Gesamthandlung deutlich kürzer (Leo 1997). Die Fernsehserien verarbeiten häufig »aktuelle Trends der Gesellschaft und können als ein Diskussionsforum sozialer Thematik dienen« (Gössmann 2016: 127). Inhaltlich vermischen sich in diesem Format Themen romantischer bzw. familiärer Beziehungen mit einer Darstellung des Berufslebens, die generisch zwischen Melodram und Comedy schwanken. *Terebi dorama* repräsentieren »neue Lebensentwürfe und Beziehungsmuster, wie sie von einer Mehrheit des Publikums nicht oder noch nicht gelebt werden und erweisen sich aus diesem Grund als besonders aufschlussreich für eine Auseinandersetzung mit Geschlechterkonstruktionen in Japan« (Gössmann 2016: 127). Während bis Mitte der 80er Jahre vor allem zwischen der Darstellung einer starken, verlässlichen Mutter (*tanomoshii haha*) und einer leidenden (alleinstehenden) Frau (*taeru onna*) unterschieden wurde, ist Ende der 80er Jahre ein Wandel hin zur vermehrten Darstellung von ledigen Frauen im Berufsalltag zu erkennen. Diese kann mit dem Inkrafttreten des Gesetzes für Chancengleichheit am Arbeitsplatz (*danjo koyō kikai kintōhō*) 1986 in Japan in Verbindung gebracht werden (Gössmann 2016: 127–128). Generell befinden sich *terebi dorama* an der Schnittstelle von Konventionalität und Fortschrittlichkeit, weil sie durch progressive Rollenentwürfe neue Diskurse speisen und bestehende gesellschaftliche Debatten in fiktiver Form reproduzieren (Scherer 2016: 153).

5 Polizisten, Karrierefrauen, *Sararīman*: Einordnung und Vorstellung der Forschungsgegenstände

Zwei der vier behandelten Gegenstände (*Saborīman Kantarō*, *Brooklyn Nine-Nine*) können als reine Workplace Sitcoms bezeichnet werden, da sie ihre Protagonist*innen im Arbeitsumfeld zeigen. Die Serien *Tōkyō Tarareba Musume* und *Great News* wiederum kombinieren romantische mit komischen Elementen und zeigen ihre Protagonistinnen sowohl im privaten als auch im Arbeitsumfeld. Drei der vier Serien haben eine ungefähre Episodenlänge von 20 Minuten (*Saborīman Kantarō*, *Brooklyn Nine-Nine*, *Great News*) und sind somit in das Format der Sitcom einzuordnen. *Tōkyō Tarareba Musume* als *terebi drama* fällt mit einer Episodenlänge von etwa 50 Minuten aus dem Rahmen, ist jedoch trotzdem als Forschungsgegenstand geeignet, da es eher in seiner Funktion als Comedyserie analysiert wird.

Saborīman Kantarō thematisiert den Arbeitsalltag eines Verlagsvertreters namens Kantarō, welcher eine geheime Leidenschaft für Süßspeisen hegt und diese verbotenerweise auf seinen Geschäftsterminen auslebt, indem er durch seine effiziente Arbeitsweise Zeit herausarbeitet, die er dann in Restaurants verbringt. Komik wird hier vor allem aus einer Inkongruenz heraus durch die erotisch konnotierte Lust am Essen und das eigentlich verbotene, jedoch heimlich praktizierte Essengehen während der Arbeitszeit erzeugt.

Gestalterisch arbeitet die Serie mit Animationen. Sie basiert auf einer Mangavorlage von Tensei Hagiwara und besteht aus einer Staffel mit zwölf Folgen zu 24 Minuten. *Saborīman Kantarō* ist eine moderne Interpretation des *sararīman*-Mangas (Salaryman-Comic), in welchen das Leben von urbanen männlichen Angestellten verhandelt wird (Bestor 1989: 16). In diesem Genre werden auf humorvolle, überzeichnete Art die Stärken und Schwächen sowie die Heldenhaftigkeit und Tragödie männlicher japanischer Firmenangestellter und mittleren Führungspersonals thematisiert (Ashmore et al. 2008: 641). Der *sararīman* als »male, whitecollar worker who is a graduate and core-employee of a larger Japanese company« (Schad-Seifert 2001: 206), steht hierbei sinnbildlich für den vormals lebenslang bindenden Vertrag zwischen Firma und Arbeitnehmer*in (Goldstein-Gidoni 2019: 844). Das Bild des *sararīman* ist noch immer mit dem »dutiful and selfsacrificing image of the office worker« (Schad-Seifert 2001: 206) verknüpft, obwohl mit dem Niedergang der wirtschaftlichen Hochkonjunktur in den 80er Jahren auch die Anzahl der *sararīman* zurückging (Schad-Seifert 2001: 206–207). In *Saborīman Kantarō* wird dieser Diskurs schon im Titel, einem Wortspiel aus schwänzen (*saboru*) und *sararīman* aufgegriffen und auf humorvolle Weise kommentiert.

Tōkyō Tarareba Musume begleitet die Protagonistin Rinko, die an ihrem 33. Geburtstag feststellt, dass sie noch immer Single ist. Gemeinsam mit ihren gleichaltrigen, alleinstehenden Freundinnen beschließt sie, innerhalb von sechs Jahren einen Mann zu finden und zu heiraten. Es handelt sich um die Live-Action-Umsetzung eines Mangas von Akiko Higashimura, die als *terebi dorama* realisiert wurde. Die Komik der Serie wird unter anderem durch den Einsatz von Animationen und die soziale und kulturelle Inkongruenz der gesellschaftlichen Erwartungen an Frauen in Japan erzeugt. Die Trendworte (*ryūkōgo*) *arafō* (*around forty*) und *makeinu* (wörtlich: im Kampf unterlegener Hund; ein Ausdruck für Verlierer*in) sind in den gesellschaftlichen Diskurs um das *terebi dorama* einzuordnen. Die Begriffskonstruktion *arafō* geht auf das *dorama Arafō – Chūmon no ōi onna-tachi* (*Around 40 – Wonderful Single Life*) zurück, welches drei unterschiedliche Lebensmodelle von japanischen Frauen um die 40 thematisiert (Scherer 2016: 153). Der zu diesem Zeitpunkt bereits bestehende Diskurs um *makeinu*, der von der Journalistin Junko Sakai 2005 mit ihrem Buch *Makeinu no toboe* (*Das Heulen der Verliererinnen*) angestoßen und durch einen gleichnamigen Samstagabend-Film 2007 ergänzt wurde, erfuhr durch *Arafō* eine Erweiterung (Schad-Seifert 2013: 421; Scherer 2016: 153). Popkulturelle Artefakte wie diese thematisieren den gesellschaftlichen Wandel und die Situation von Single-Frauen, die aufgrund von Karrierezielen eine mögliche Hochzeit oder Familienplanung hintanstellen (Schad-Seifert 2013: 119; 2014: 16).⁶ In der Handlung der Serien wird das Singleleben der Karrierefrauen vorrangig positiv dargestellt, etwa indem ein hohes Einkommen sowie ein genussvolles und konsumreiches Leben thematisiert werden (Gössmann 2016: 134). Die Protagonistinnen von *Tōkyō Tarareba Musume* sind zwar noch nicht 40 oder kurz davor, die gesellschaftliche Stigmatisierung alleinlebender Singlefrauen schwebt aber über dem Versprechen, in sechs Jahren einen Ehemann zu finden.

Die US-amerikanische Sitcom *Brooklyn Nine-Nine* kreist thematisch um den Arbeitsalltag einiger Mitarbeiter*innen eines fiktiven Polizeireviere in New York. Sie ist ein Genrehybrid aus Sitcom und Police Show. Ideologisch wird hierin die Wichtigkeit einer bestehenden sozialen und staatlichen Ordnung vermittelt, deren Erhaltung und Pflege sich der weiße, hetero-maskuline TV-Cop widmet (Robards 1985: 11). In einer typischen Diegese ist der Polizist allein dazu in der Lage, eine Unterscheidung zwischen Gut und Böse zu treffen. In diesem Sinne erscheint der TV-

⁶ Nora Kottmann (2007: 78) beschreibt, dass der typische Lebenslauf einer Frau bis in die 1970er und 1980er Jahre durch eine Heirat oder spätestens durch Geburt eines Kindes einen großen Einschnitt erfuhr, da von bis dahin berufstätigen Frauen erwartet wurde, aus ihrem Berufsleben auszutreten und die Rolle als Vollzeit-Hausfrau (*sengyō shufu*) und Mutter einzunehmen. Dieses Bild hat sich zwar bis heute verändert, ist jedoch noch prägend, wenn es um die Erwartungen an japanische Frauen geht.

Cop als heroischer und patriarchaler Gesetzeshüter (Robards 1985: 12). Die komischen Elemente von *Brooklyn Nine-Nine* sind in Anlehnung an die Police Show demnach auf das Spiel mit der Erfüllung und Nichterfüllung von Genrekonventionen zurückzuführen (Neale 1995: 18). Der Archetyp des weißen männlichen Polizisten als »Hüter des Gesetzes« und staatliche Autorität wird durch die Darstellung des kindsköpfigen Detectives Jake Peralta und einem homosexuellen »Schwarzen« Polizeichef in *Brooklyn Nine-Nine* zum komischen, ironisch gebrochenen Subjekt. Die Sitcom besteht aus sieben Staffeln zu je 22–23 Episoden mit einer Dauer von 21 Minuten.

Great News verhandelt den Berufsalltag der Protagonistin Katie, die bei einem Nachrichtensender als Produzentin angestellt ist und vor die persönliche Herausforderung gestellt wird, dass ihre Mutter als Rentnerin im selben Nachrichtensender ein Praktikum absolviert. Die Sitcom spielt mit einer inhaltlichen und thematischen Vermischung von Workplace- und Domestic-Comedy. Gleichzeitig werden humoristische Einblicke in die Rolle der alleinstehenden, berufstätigen Frau in den USA gegeben. Hierbei steht ein Generationenkonflikt zwischen Mutter und Tochter im Vordergrund. Im Zentrum der Spannungen stehen dabei die gemeinhin verbreiteten Geschlechtsstereotype von männlich und weiblich gelesenen Personen in den USA, die auf die Institution Ehe im Kontext der Kernfamilie zurückgehen (Siemers 2018: 26). Dieses vermeintliche Idealbild einer weißen, heteronormativen Vorstadt-Familie, bestehend aus einer Mutter als Hausfrau, einem Vater als Brotverdiener und zwei bis drei Nachkommen, stammt aus der Dekade nach dem Zweiten Weltkrieg, also einer Zeit ökonomischer Hochkonjunktur (Dechert 2018: 32; Haralovich 2004: 69). Dieses Ideal hat sich im Laufe der Jahrzehnte durch eine Veränderung der wirtschaftlichen Situation zurückgebildet, weil das Gehalt eines Alleinverdieners nicht mehr ausreichte, um eine Familie zu ernähren (Franks 1999: 217). Katies Mutter verkörpert die Tradition der Kernfamilie und fungiert innerhalb der Serie als Kontrast zu ihrer unverheirateten, erfolgreichen und karriereorientierten Tochter. Nichtsdestotrotz muss sich Katie auch mit den noch immer prägenden Meinungen in Hinblick auf die Rolle der Frau und damit verbundenen gesellschaftlichen Erwartungen auseinandersetzen (Hirschhauer 2007: 40–41). Die abgeschlossene Sitcom *Great News* umfasst zwei Staffeln mit 23 Episoden, die eine Dauer von 22 Minuten haben.

6 Einordnung der Samples

6.1 *Brooklyn Nine-Nine*

Sample 1 (16:59–18:05) aus *Brooklyn Nine-Nine* bildet eine Sequenz aus Folge 9 der ersten Staffel. Darin kommen der Protagonist Jake Peralta, sein Polizeikollege Boyle sowie ein Nebencharakter, ein Marshall der Feuerwehr, vor. Im Verlauf der Staffel konnten die Rezipierenden das Personal der Polizeiwache kennenlernen und das Team wurde als eine Art dysfunktionale Familie etabliert. In den Episoden werden Fälle gelöst und Konflikte innerhalb des Teams vorgestellt, die auch episodengreifend weiterbearbeitet werden. In Episode 9 wird ein Streit zwischen Polizei und Feuerwehr dargestellt, welcher die Zuständigkeitsfrage einer Ermittlung im Brandfall thematisiert. Innerhalb der zeitlichen und erzählerischen Struktur der Folge ist das Sample am Ende kurz vor der Auflösung des Kriminalfalls einzuordnen. Jake und Boyle haben sich mit der Feuerwehr geeinigt und gemeinsam mit dem Marshall den Täter überführt. Als Geste der Versöhnung bietet der Marshall ihnen an, die Feuerwehrrampe anstelle der Treppe zu benutzen. Diese kurze Szene führt das Bild des seriösen Polizisten auf komische Weise ad absurdum. Sie wurde deshalb als Sample ausgewählt, weil sie verdeutlicht, wie situativer Humor unabhängig von der episodischen Handlungsstruktur eingestreut wird. Eine Szene wie diese funktioniert kontextunabhängig und ist typisch für die Ausgestaltung von *Brooklyn Nine-Nine*. Weiterhin wird anhand dieses Samples ersichtlich, wie die komische Wirkung einer Situation auf verschiedenen Ebenen durch das Zusammenspiel aus Mise-en-Scène, Sound, Musik, Dialog und Schauspiel erzeugt wird.

Das zweite Sample bildet eine Eingangssequenz aus der ersten Folge von Staffel 4. Zu Beginn dieser ist das Team bereits etabliert und als eine familienähnliche Gemeinschaft zusammengewachsen. Jake ist in einer Liebesbeziehung mit seiner Kollegin Amy, und Captain Holt wurde in seinem Privatleben als verheirateter homosexueller Ehemann gezeigt. Im Verlauf von Staffel 3 versucht das Team einen Mafia-Ring hochzunehmen. In der letzten Folge wird klar, dass der Boss nicht gefasst wurde, weil dieser Holt und Peralta Morddrohungen schickt. Am Ende der letzten Episode werden die zwei deshalb in einer Vorstadt gezeigt. Diese Umgebung ist bis dahin nicht in die Handlung integriert und markiert einen neuen Schauplatz. Weiterhin grüßen sich Holt und Peralta gegenseitig mit falschen Namen und in ungewohnter Freizeitkleidung. Das Sample (00:00–01:23) lässt sich in der Episode im Cold-Open vor dem Intro einordnen. Es schließt inhaltlich an das Ende der dritten Staffel an und löst dieses für die Rezipierenden auf. In dieser Sequenz wird aufgeklärt, wo sich Captain Holt und Peralta seit dem Staffelfinale befinden und warum

am Ende der Staffel ein neuer Schauplatz eingeführt wurde. Es wird klar, dass sie sich aufgrund der Morddrohung in einem Zeugenschutzprogramm in Florida befinden. In der Sequenz werden die negativen persönlichen Folgen auf Jake durch Aussagen von Holt und einen Rückblick erläutert. Jake wird darin weinend in einem Whirlpool gezeigt, während er beobachtet von Holt einen Burrito isst. Diese Sequenz wurde als Sample ausgewählt, weil sie verdeutlicht, dass die Erzeugung von Komik in *Brooklyn Nine-Nine* auf einer sorgfältigen Charakterzeichnung und pointiertem Schauspiel basieren. Außerdem wird die Einbindung von Rückblicken als ein Spiel mit Inkongruenzen sichtbar gemacht.

6.2 *Great News*

Als Samples aus *Great News* wurden Sequenzen aus der zweiten Staffel ausgewählt, weil sie aufzeigen, wie aktuelle Diskurse auf den Inhalt der Serie rückwirken und damit reflektiert werden. Weiterhin repräsentieren beide Samples einerseits das Konfliktpotenzial des Teams, indem sie zeigen, wie die Generation der Babyboomer*innen (repräsentiert durch den Anchorman Chuck und Katies Mutter Carol) durch ihre überkommenen Wertvorstellungen beim restlichen, jüngeren Team aneckt. Andererseits zeigen sie, wie Komik innerhalb der Sequenzen durch die Wiederholung von komischen Aktionen oder Dialogen und einem minimalistischen, aber gezielten Sounddesign evoziert wird.

Sample 1 (06:46–08:51) aus Episode 3 ist kurz nach dem Intro positioniert. Im Cold-Open wurde der Konflikt der Episode etabliert, indem Greg von seiner neuen Chefin Diana sexuell belästigt wird. Katie glaubt ihm nicht und unterstellt ihm, dass er das behauptet, weil er es nicht erträgt, eine Frau in einer Machtposition zu sehen. In der Sequenz beruft Greg ein geheimes Teammeeting, in dem er Portia und Katie als Mitarbeiterinnen darüber in Kenntnis setzt, dass nicht nur er belästigt wurde. Die beiden glauben ihm zunächst nicht, weshalb zwei Kollegen ihre Erlebnisse mit Diana offenlegen. Die Rückblenden der absurd überzeichneten Belästigungsszenen erzeugen durch den subtilen, aber treffenden Einsatz von Mimik und Gestik eine komische Rezeptionswirkung. Nach einer hitzigen Diskussion einigt sich das Team, Diana bei einer Belästigung zu filmen und das Material dann als Beweismittel zu nutzen. Diese Sequenz wurde ausgewählt, weil sie verdeutlicht, wie die Serie aktuelle Debatten humorvoll verarbeitet und kommentiert. Es fallen bekannte Argumente aus der #MeToo-Debatte, die jedoch verkehrt werden, indem sie männliche Mitarbeiter als Opfer von weiblichen Täterinnen in den Fokus rücken. Portia und Katie äußern darin verharmlosende Entkräftungen von Belästigungsvorwürfen, die

jedoch den männlichen Opfern ihre persönliche Wahrnehmung der Erlebnisse absprechen.

Sample 2 (04:28–05:45) aus Episode 8 befindet sich in der zweiten Hälfte der Staffelstruktur. In der Folge müssen sich der Anchorman Chuck und Katies Mutter Carol mit ihren persönlichen Werten auseinandersetzen, da sie mit ihrem Alltagsrassismus konfrontiert werden. Im Sample nehmen sie an einer Sensibilitätsschulung teil und fallen beide im Abschlusstest durch. Sie können das Ergebnis nicht nachvollziehen und schlussfolgern, dass das restliche Team, nicht aber sie etwas über Sensibilität und vorurteilsfreie Kommunikation lernen müssen. Die Sturheit und Engstirnigkeit in Bezug auf ihre Wertevorstellungen werden in dieser Szene durch pointiert eingesetzte Gestik und Mimik auf die Spitze getrieben und erzeugen dabei eine komische Rezeptionswirkung.

Das Sample wurde ausgewählt, weil es das Konfliktpotenzial der Generationen untereinander verdeutlicht. Carol und Chuck haben aufgrund eigener Aussagen in der Sequenz durch ihre mittlerweile veraltete politische und gesellschaftliche Sozialisation Schwierigkeiten, nach aktuellen Maßgaben nicht-diskriminierend zu handeln. Dieses Verhalten stößt beim deutlich jüngeren Team auf, sodass Konflikte entstehen.

6.3 *Saborīman Kantarō*

Als Samples aus der japanischen Serie *Saborīman Kantarō* wurde jeweils eine Sequenz aus Episode 2 und Episode 5 ausgewählt. Beide Samples sind repräsentativ für den Stil und die Ästhetik der Serie. Szenen ähnlicher Ausgestaltung, jedoch mit anderen inhaltlichen Schwerpunkten, finden sich in allen Episoden.

Sample 1 (15:50–18:29) ist eine Sequenz aus Episode 2, die am Anfang der Staffelstruktur einzuordnen ist. Der Hauptcharakter Kantarō Ametani, seine Handlungsmuster und das restliche Personal, seine Kolleg*innen, wurden in Folge 1 etabliert. Kantarō stellt sich in Episode 1 bei seinem neuen Abteilungsleiter als Verkäufer vor und begründet in einem inneren Monolog seinen Jobwechsel mit dem Wunsch, in einem weniger verantwortungsvollen und fordernden Job mehr Zeit für seine Leidenschaft Süßspeisen zu haben. Nach seiner Erklärung kann er sich durch das schnelle und fehlerfreie Erledigen beruflicher Aufgaben freie Zeit verschaffen, die er in verschiedenen Vierteln von Tōkyō beim Essen von Süßspeisen verbringen möchte. Sample 1 ist innerhalb der Episodenstruktur am Ende zu verorten und beschreibt den inhaltlichen Höhepunkt dieser Folge. Kantarō hat in der Episode seinen Arbeitstag über darauf hin gefiebert, eine Eisspeise zu sich zu nehmen. Obwohl

hochsommerliche Temperaturen herrschen, trägt er einen Anzug und Thermounterwäsche. Er begründet seine Kleiderwahl in einem inneren Monolog damit, dass er den Genuss der kühlenden Eisspeise so noch verstärken möchte. Endlich im Lokal angekommen, bestellt er *kakigōri*. Die Eisspeise mit Melonengeschmack ist für ihn der geschmackliche Höhepunkt des Arbeitstages und somit auch der inhaltliche Höhepunkt der Episode. Diese Sequenz wurde ausgewählt, weil sie eine für die Serie typische Szene zeigt, in der Kantarō fantasievoll kulinarische Gedankenwelt durch Traumsequenzen und Animationen illustriert wird. Weiterhin zeigt sie den besonders auffälligen Einsatz von Musik und Sound als emotionalisierendem Stilmittel der Serie. Mimik und Gestik des Protagonisten in Verbindung mit dem lebhaften Einsatz von Soundelementen spielen für die komische Rezeptionswirkung eine vorrangige Rolle.

Das zweite Sample (00:10–02:45) aus Episode 5 bildet in der staffelübergreifenden Struktur die Mitte. Es ist am Anfang der Episode als Teil des Cold-Open vor dem Intro einzuordnen. Kantarō stellt in einem inneren Monolog das Tōkyōer Viertel Asakusa und seine verschiedenen Restaurants vor. Er legt sich aufgrund seiner Verkaufsrouten auf ein Restaurant für traditionelle Pfannkuchen fest und versinkt in einem Tagtraum. Das Sample wurde ausgewählt, weil es die Gegensätzlichkeit des Charakters Kantarō in seiner Rolle als *sararīman* und Süßspeisenliebhaber klarmacht. Dadurch verdeutlicht es einerseits die diegetische Repräsentation der Office-Kultur und andererseits den Umgang mit den dargestellten Gegensätzen der stereotypen Rollenzeichnung eines *sararīman* zwischen gesellschaftlicher Erwartung und tatsächlich gelebter Realität. Gerade dieser inhaltliche und stilistische Bruch ist es auch, der die Komik dieses Samples ausmacht.

6.4 Tōkyō Tarareba Musume

Sample 1 (38:19–41:42) stammt aus der ersten Episode. Vorher wurden die drei Hauptcharaktere Rinko, Koyuki und Kaori bereits in ihrer Freizeit und in ihrem jeweiligen Berufsalltag vorgestellt. Das Sample befindet sich zu Beginn des letzten Drittels und bereitet das Ende der Folge vor. Rinko hat in dieser Episode einen Arbeitskollegen gedatet, der sie jedoch nur um Rat wegen seines Interesses an einer anderen Frau fragen wollte. Gekränkt betrinkt sich Rinko nun mit ihren Freundinnen. Koyuki und Kaori bringen sie stark alkoholisiert in die Izakaya von Koyukis Vater. Im darauf einsetzenden Sample stellt sie fest, dass sie mit 33 kein Mädchen mehr ist und endlich einen Mann zum Heiraten finden muss. Sobald sie alleine ist, erscheinen Rinko animierte Figuren im *kawaii*-Stil (zu *kawaii* vgl. Kinsella 1995),

die sie darin bestärken, ihren Arbeitskollegen als potenziellen Ehepartner im Auge zu behalten. Die animierten Figuren sind Darstellungen der Izakaya-Speisen *tara* (Fischmilch vom Dorsch) und *reba* (kurzgebratene Rinderleber). In der japanischen Sprache bedeutet der Ausdruck *tarareba* auch so viel wie »Was wäre, wenn?«. In diesem Sinne agieren die animierten Figuren nach eigener Aussage in Episode 8 und 9 als das Gewissen der Person, der sie erscheinen. Sie zeigen sich jedoch nur, wenn eine der Freundinnen hypothetisch, also in einer Art »Was wäre, wenn?«-Modus spricht. Im Sample sprechen sie mit Rinko darüber, dass sie ihrem Arbeitskollegen vor einigen Jahren keinen Korb geben hätte sollen, da sich dieser mittlerweile als charmanter und intelligenter Mann herausgestellt hat. Sie weisen Rinko darauf hin, dass sie bereits mit ihm verheiratet sein und ein Kind haben könnte. Das Sample wurde ausgewählt, weil es die Dynamik und Beziehung zwischen den Freundinnen aufzeigt. Gleichzeitig wird ersichtlich, dass Tara und Reba gesellschaftliche Erwartungen wiedergeben, die die Protagonistin Rinko verinnerlicht hat. Das übergreifende Thema der Serie, die Suche nach einem festen Lebenspartner im Spiegel gesellschaftlicher Rollenerwartungen, wird hier deutlich. Weiterhin wird ersichtlich, wie Komik durch die Interaktion zwischen Animationen und Schauspielerinnen erzeugt wird. Hierbei ist der optische Kontrast der süßen *kawaii*-Charaktere zu deren harten und kritisierenden Aussagen hervorzuheben, weil dieser durch seine Widersprüchlichkeit eine besonders komische Wirkung erzeugt. Eine Sequenz wie diese kommt in ähnlicher Form in jeder Episode vor. Das liegt einerseits daran, dass die Izakaya das Stammlokal der Freundinnen ist, und andererseits, dass Animationen ein stilbildendes Merkmal der Serie sind.

Sample 2 (03:41–08:56) ist innerhalb der Serienstruktur zu Beginn von Folge 10, der letzten Episode einzuordnen. In den vorangegangenen Folgen wurden verschiedene unglückliche Liebesbeziehungen der Freundinnen verhandelt. Rinko ist zu diesem Zeitpunkt mit ihrem Mitarbeiter Hayasaka liiert, hatte jedoch über Nacht Besuch von Key, mit dem sie eine On-/Off-Bekanntschaft pflegt. Obwohl es für die Rezipierenden durch ständige Neckereien zwischen den beiden ersichtlich ist, dass Rinko ein romantisches Interesse an Key hat, will sie selbst es nicht wahrhaben. Rinko ist mit Hayasaka liiert und scheint in dieser Beziehung auch zufrieden. Koyuki und Kaori sind beide nach jeweils einer unglücklichen Affäre wieder Single. Am Morgen, nachdem Key bei Rinko übernachtet hat, erreicht sie eine Hochzeitseinladung, weshalb die Freundinnen sich in der Izakaya treffen. An dieser Stelle setzt Sample 2 ein. Es ist somit am Beginn der Episode einzuordnen. In der Bar besprechen die Frauen gemeinsam die Hochzeitseinladung und resümieren über vergangene Hochzeiten. Sie bezeichnen diese als »First-« und »Second-Marriage-Rush«. Ein innerer Dialog von Rinko führt durch die Sequenz. Sie beschreibt darin

die kleiner werdende Begeisterung für Hochzeitsfeiern. Dies liegt nicht zuletzt daran, dass keine der Drei mit über 30 Jahren verheiratet ist. Die Freundinnen kommentieren ihre Aussagen aus den Rückblicken in der diegetischen Gegenwart. Gegen Ende des Samples stellen Kaori und Koyuki fest, dass Rinko mittlerweile liiert ist. Diese Feststellung zieht zwei Tagtraumsequenzen nach sich, in denen zuerst Rinko und danach Hayasaka auf einem roten Teppich einlaufen und einen Preis entgegennehmen. Das Sample wurde ausgewählt, weil es zeigt, wie Humor durch das Spiel mit Erwartungshaltungen und das Enttäuschen dieser erzeugt wird. Gleichzeitig wird ersichtlich, wie die Rückblicke und Tagtraumsequenzen zur Erzeugung von Komik in den Verlauf der Sequenz eingebunden werden. Inhaltlich sowie gestalterisch wird der Bruch zwischen den Erwartungshaltungen der Freundinnen und der gelebten Realität deutlich. Erneut bildet dieser Kontrast zwischen der vermeintlich harten Realität und den Phantasien der Protagonistinnen das komische Moment. Dieser trägt zur humorvollen Charakterisierung von Rinko, Koyuki und Kaori als *tarareba*-Girls bei. Anhand beider Samples kann plausibel nachvollzogen werden, wie gesellschaftliche Diskurse in eine mediale Repräsentation von Geschlechterrollen und Geschlechtererwartungen einfließen.

7 Ergebnisse der Sequenzanalyse

Grundsätzlich lässt sich auf interpretatorischer Ebene festhalten, dass sich die komische Wirkung sowohl der japanischen als auch der US-amerikanischen Gegenstände auf die Inkongruenz- bzw. Diskrepanztheorie zurückführen lässt. Während *Brooklyn Nine-Nine* und *Great News* vor allem durch die trockene, unstimmgige Präsentation von komischen Situationen und Dialogen auffallen, arbeiten *Saborīman Kantarō* und *Tōkyō Tarareba Musume* auf Basis starker ästhetischer Kontraste zwischen Realität und Tagträumen/Rückblicken mit einem intensiven Einsatz von emotionalisierender Musik und Comic-Elementen, bspw. aufwendigen Animationen oder Mickey-Mousing⁷. Ein künstlich-karnevalesk anmutender Schauspielstil kann in allen Gegenständen nachgewiesen werden. In den japanischen Serien steht dieser jedoch in enger Verbindung zu den vorkommenden Animationselementen. Komik wird in *Saborīman Kantarō* inhaltlich und auf Ebene des Schauspiels durch die sexuell konnotierte Lust am Essen und durch die widersprüchliche Charakterkonzeption des auf der Arbeit übermäßig disziplinierten und beim Genuss von

⁷ Mickey-Mousing beschreibt einen Soundeffekt, der Bewegungen durch akustische Signale oder Musik illustriert.

Süßspeisen unbeherrschten *sararīman* erzeugt (Bestor 1989: 16; Takekuro 2006: 95).

In *Tōkyō Tarareba Musume* entsteht eine komische Rezeptionswirkung vor allem durch die Divergenz, welche sich aus Erwartungshaltung und Realität der Lebensentwürfe der Hauptcharaktere ergibt. Ihre progressiven Biografien werden Tagträumen von vermeintlichen Idealvorstellungen traditioneller Geschlechterrollen- und Erwartungen im Kontext der heterosexuellen Kernfamilie gegenübergestellt (Goldstein-Gidoni 2019: 838; Kottmann 2007: 78; Schad-Seifert 2014: 18). In den japanischen Gegenständen steht die gelebte Realität der Lebensentwürfe einer öffentlichen Erwartungshaltung an weibliche und männliche Personen gegenüber. Die Serien verarbeiten und kommentieren auf humorvolle Weise die Stellung des *sararīman* und der *senkyō shufu* in der heutigen japanischen Gesellschaft (Goldstein-Gidoni 2019: 838; Kottmann 2007: 78; Schad-Seifert 2014: 18). Die aus der »Unvereinbarkeit einzelner Elemente« (Nowak 1991: 16) entstehende inhaltliche Inkongruenz wird auf gestalterischer Ebene vor allem durch den Einsatz von Comic-Elementen (Mickey-Mousing, Animationen, Schauspielstil) unterstützt.⁸ Sie verstärken die inhaltliche Inkongruenz durch filmische Effekte, da durch sie die Künstlichkeit der Sequenzen intensiviert wird. Es verstößt schlicht und ergreifend gegen allgemeines Weltwissen, dass beim Genuss von besonders köstlichem Melonen-*kakigōri* der Kopf zur Melone wird, ein Pfannkuchen anstelle eines Mondes aufgeht oder Gerichte im Restaurant als niedliche Figuren zum Leben erweckt vorwurfsvoll über Heirat und Familienplanung sprechen.

Brooklyn Nine-Nine spielt vorrangig mit der Erfüllung und Nichterfüllung von Genrekonventionen und dem damit verbundenen Brechen von Sehgewohnheiten in Bezug auf Geschlechterrollen. Der Archetyp des weißen (hetero-)maskulinen TV-Cops wird ad absurdum geführt. Denn zum einen widerspricht die Konzeption der Figuren Holt und Peralta der Idee von *Whiteness* und zum anderen verbreiteten Männlichkeitsbildern (Dechert 2018: 32; Haralovich 2003: 69; Mittell 2010: 315; Siemers 2018: 26). *Great News* wiederum nimmt Bezug auf aktuelle reale Ereignisse und gesellschaftliche Diskurse und problematisiert dabei tradierte Vorstellungen

⁸ An dieser Stelle sei darauf hingewiesen, dass die Nähe zu den Mangavorlagen als eine Form des Cartoons eine weitere Deutungsebene birgt. Samson und Hempelmann (2008: 617–618) betonen beispielsweise die nonverbale Charakteristik von Cartoons im Gegensatz zum Witz als verbale Form des Humors. Während ein Witz nur auf verbaler Ebene Inkongruenzen erzeugen kann, ist es in Comics möglich, Inkongruenzen auf visueller Ebene darzustellen und auf verbaler Ebene bspw. einen ersten Dialog einzubinden. Die komischen Schlüsselemente können demnach anders verteilt und geschichtet werden, weshalb der Comic-Humor deutlich vielseitiger ist. Vielen Dank soll hier an den/die anonyme*n Revier*in ausgesprochen werden, da dieser Hinweis durch das Review ergänzt werden konnte.

von Geschlechterrollen und damit einhergehende Erwartungshaltungen (Dechert 2018: 32; Haralovich 2003: 69; Mittell 2010: 315). Männlichen Angestellten des fiktiven Fernsehsenders wird in einem Belästigungsvorfall, der an die #MeToo-Debatte angelehnt ist, eine Opferrolle zugeteilt, während eine weibliche Person als Täterin dargestellt wird. In beiden Serien wird augenscheinlich auf das Vorwissen der Rezipierenden über Geschlechterrollen und -erwartungen zurückgegriffen. Dieses wird aber gleichzeitig durch eine Verkehrung der typischen Rollenverteilung enttäuscht. Auf inhaltlicher Ebene wird Komik in beiden Gegenständen durch eine Zusammenführung zweier normalerweise ungleicher Ideen, Konzepte oder Situationen auf überraschende Weise evoziert (Ruch 2008: 25). In den US-amerikanischen Serien werden die unvereinbaren Elemente auf gestalterischer Ebene durch den gezielten Einsatz von Stilmitteln markiert (Nowak 1991: 16). Speziell das steif bis trocken anmutende Schauspiel, also die dargestellte Interpretation von »shtick«, ist besonders hervorzuheben (Mintz 1985: 117). Die gezielt subjektivierten Soundatmosphären und die reduzierte musikalische Gestaltung beider Serien erfüllen dabei die Funktion einer Steigerung oder eines Akzents. Sie intensivieren die dargestellten Inkongruenzen durch eine akustische Markierung und machen sie so für die Rezipierenden kenntlich. Diese gestalterische Reduktion setzt sowohl in *Brooklyn Nine-Nine* als auch in *Great News* einen Hauptfokus auf »shtick«.

Abschließend lässt sich festhalten, dass auf gestalterischer Ebene deutliche Unterschiede zwischen den japanischen und US-amerikanischen Gegenständen auszumachen sind, während gleichzeitig Parallelen bei der Erzeugung filmischer Komik in den jeweiligen Gegenständen aus den gleichen Kulturen zu erkennen sind. Interessanterweise zeigt sich jedoch im Bereich der Interpretation, dass alle Gegenstände auf unterschiedliche Weise mit stereotypen Erwartungen und Vorstellungen von Geschlechterrollen spielen. Die in der jeweiligen Gesellschaft verankerten Konzepte von Männlichkeit und Weiblichkeit im Kontext der Kernfamilie werden aufgegriffen und auf humorvolle Weise kommentiert. Dies lässt Rückschlüsse darauf zu, dass das Leitbild Kernfamilie noch immer prägend für die japanische und US-amerikanische Gesellschaft ist (Dechert 2018: 201; Haralovich 2003: 69). Als popkulturelle Produkte arbeiten Comedyformate auf inhaltlicher Ebene mit basalen soziokulturellen Werten und Normen und spielen mit einer Erfüllung oder Nichterfüllung dieser. Die vier untersuchten Serien führen demnach auf unterschiedliche Weise progressive Ideen von Mann- und Frausein ein und nehmen dabei Bezug auf überkommene Geschlechterideale. Durch die Einbindung dieser Konstrukte in das beliebte und zugängliche Genre Comedy können gesellschaftliche Veränderungen bestehender Ideologien sanft in den gesellschaftlichen Diskurs eingeführt werden.

8 Conclusio

Im vorliegenden Aufsatz wurde an der Schnittstelle zwischen Kultur- und Medienwissenschaft geforscht und gefragt, ob sich anhand einer vergleichenden Untersuchung von japanischen und US-amerikanischen Comedyformaten eine kulturelle Codierung von Humor feststellen lässt. Letztendlich wurde also die Frage nach einer nachweisbaren Verbindung zwischen Kultur und Humor gestellt. Dafür wurden theoretische Grundlagen der Humorforschung aufgearbeitet und die Rolle der Untersuchungsgegenstände als ideologische Derivate ihres soziokulturellen Kontextes aufgezeigt. Der Fokus lag dabei auf den jeweiligen Stellungen von männlich und weiblich gelesenen Personen in der japanischen und der US-amerikanischen Gesellschaft im Kontext des Modells Kernfamilie.

Gleichzeitig wurde zu Beginn der Kulturvergleich als problematische wissenschaftliche Disziplin beleuchtet. Daraus ergab sich, dass Kultur lediglich als hybrides Ideenkonstrukt verstanden werden kann, weil Kulturen alle »ineinander verstrickt sind« (Said 1994: 30). Da Diskurse über Kulturen Machtverhältnisse reflektieren, birgt ein Vergleich von Kulturen immer die Gefahr von nicht gleichberechtigten Analysen, in denen die Gegenstände zur eigenen kulturellen Identitätsbildung instrumentalisiert werden (Bhabha 2007: 52–54, 66; Said 1994: 30, 2003: 5; Shimada 1994: 25). Es war deshalb das Ziel dieser Untersuchung, ein ebensolches postkoloniales Machtverhältnis nicht zu reproduzieren, sondern kritisch zu reflektieren, inwieweit Humor kulturell codiert ist, ohne dabei die japanische Kultur »zum Zweck des Vergleichs [zu] instrumentalisier[en]« (Shimada 1994: 224).

Mit Blick auf die Untersuchungsergebnisse lässt sich zusammenfassend sagen, dass auf gestalterischer Ebene zwar eindeutige Unterschiede zwischen den japanischen und US-amerikanischen Serien existieren, aber das Leitbild der Kernfamilie und Bezugnahmen auf dieses, etwa durch die Adressierung von stereotypen gesellschaftlichen Erwartungen an Männer und Frauen, als zentrales Interpretationsmoment dominanter ist. Dieses Leitbild war für die japanische und die US-amerikanische Nachkriegsgesellschaft prägend und übt bewusst oder unbewusst noch Einfluss auf die Lebensentwürfe und Biografien in diesen Ländern aus (Dechert 2018: 201; Haralovich 2003: 69). Auf theoretischer Ebene lässt sich der Ursprung der komischen Rezeptionswirkung der Forschungsgegenstände auf den Erklärungsansatz der Inkongruenz zurückführen, da in allen behandelten Serien mit dem Erfüllen und Nichterfüllen von gesellschaftlichen Erwartungshaltungen gespielt wird (Santana López 2012: 53). Indem beispielsweise *Brooklyn Nine-Nine* eine homosexuelle »Schwarze« Person als Polizeichef einführt, *Great News* reale Debatten über sexuelle Belästigung adressiert, *Tōkyō Tarareba Musume* aufzeigt, wie alleinstehende Frauen

über dreißig ohne festen Partner auskommen, oder *Saborīman Kantarō* das Bild des strebsamen *sararīman* ad absurdum führt, werden neue weibliche und männliche Lebensentwürfe in den Medien zugänglich gemacht.

Insofern muss die Frage, ob Humor kulturell codiert ist, auf Basis der untersuchten Gegenstände mit nein beantwortet werden, da das basale kulturübergreifende Wertesystem von Geschlecht im Kontext der Kernfamilie die komische Wirkung in allen Samples erklären kann. Hingegen ist auf Ebene der Stilmittel eine kulturelle Codierung nachweisbar. Diese kann durch generische und landesspezifische Sehgewohnheiten begründet werden (Adachi-Rabe et al. 2010: 1). Solche Sehgewohnheiten könnten aber durch die zunehmende Globalisierung der Medienrezeption beispielsweise durch Streaming-Plattformen an Wichtigkeit verlieren. Generell ist es in Hinblick auf die theoretische Auseinandersetzung mit dem Kulturvergleich auch nicht zielführend, die gefundenen Differenzen zu betonen. Vielmehr wird vorgeschlagen, sich auf die Suche nach weiteren Gemeinsamkeiten von Kulturen zu fokussieren. So ist es in der Wissenschaft eher möglich, kulturelle Machtverhältnisse zu hinterfragen und diese nicht ungewollt zu reproduzieren. Sicherlich kann diese Untersuchung dafür nur ein Anfang sein. In ihr wird kein Anspruch auf Vollständigkeit erhoben, es sollte jedoch exemplarisch ein Versuch gewagt werden, gleichzeitig einen Kulturvergleich zu problematisieren und ihn resultierend daraus als kommunikativen gleichberechtigten Akt der Begegnung durchzuführen.

Literatur

- Adachi-Rabe, Kayo, Andreas Becker und Florian Mundhenke (2010), »Einleitung«, in: Kayo Adachi-Rabe, Andreas Becker und Florian Mundhenke (Hg.), *Japan – Europa: Wechselwirkungen zwischen den Kulturen im Film und den darstellenden Künsten*, Darmstadt: BÜCHNER-Verlag, S. 1–17.
- Barker, Thomas (10.03.2020), »Streaming into Southeast Asia: How Netflix, HBO Compete with Regional Players Like IFLIX and HOOQ«, in: *The Conversation*, <https://theconversation.com/streaming-into-southeast-asia-how-netflix-hbo-competewith-regional-players-like-iflix-and-hooq-132453> (29.04.2021).
- Bestor, Theodore C. (1989), »Lifestyle and Popular Culture in Urban Japan«, in: Richard Gid Powers (Hg.), *Handbook of Japanese Popular Culture*, New York: Greenwood Press, S. 1–37.
- Bhabha, Homi K. (2007), *Die Verortung der Kultur*, Tübingen: Stauffenburg.
- Bragg, Sara, David Buckingham und Sue Turnbull (2003), *Media Education*, St Lucia: The University of Queensland.

- Brooklyn Nine-Nine* (2013-), Staffel 1 Episode 09 (»Sal's Pizza«) und Staffel 4 Episode 01 (»Coral Palms 1«), <https://www.netflix.com/title/70281562> (28.04.2021).
- Burton, Graeme (2010), *Media and Society: Critical Perspectives*, Maidenhead: Open University Press.
- Dechert, Andre (2018), *Dad on TV: Sitcoms, Vaterschaft und das Ideal der Kernfamilie in den USA, 1981–1992*. Berlin: De Gruyter.
- Driessen, Henk (1999), »Humor, Lachen und die Feldforschung« in: Jan Bremmer und Herman Roodenburg (Hg.), *Kulturgeschichte des Humors: Von der Antike bis heute*, Darmstadt: Primus, S. 167–189.
- Eco, Umberto (1994), *Einführung in die Semiotik*, München: Fink.
- Eschkötter, Daniel, Lukas Foerster, Nikolaus Perneczky, Simon Rothöhler und Joachim Schätz (2016), »WWW: Amerikanische Komödiengegenwart, eine Vorbemerkung«, in: Daniel Eschkötter, Lukas Foerster, Nikolaus Perneczky, Simon Rothöhler und Joachim Schätz (Hg.), *Amerikanische Komödie: Kino, Fernsehen, Web*, Berlin: Kulturverlag Kadmos, S. 7–16.
- Franks, Suzanne (1999), *Das Märchen von der Gleichheit: Frauen, Männer und die Zukunft der Arbeit*, Stuttgart: DVA.
- Fiske, John und Henry Jenkins (2011), *Television Culture*, London: Routledge.
- Foucault, Michel (2013), *Archäologie des Wissens*, Frankfurt: Suhrkamp.
- Goldstein-Gidoni, Ofra (2019), »The Japanese Corporate Family: The Marital Gender Contract Facing New Challenges«, in: *Journal of Family Issues*, 40 (7): 835–864.
- Gössmann, Hilaria (2016), »Kontinuität und Wandel weiblicher und männlicher Lebensentwürfe in japanischen Fernsehserien (*terebi dorama*) seit der Jahrtausendwende«, in: Michiko Mae, Elisabeth Scherer und Katharina Hülsmann (Hg.), *Japanische Populärkultur und Gender: Ein Studienbuch*, Wiesbaden: Springer VS, S. 127–148.
- Great News* (2017–2018), Staffel 2 Episode 03 (»Honey Pot!«) und Staffel 2 Episode 08 (»Sensitivity Training«), <https://www.netflix.com/title/80158516> (28.04.2021).
- Haralovich, Mary Beth (2004), »Sitcoms and Suburbs« in: Joanne Morreale (Hg.), *Critiquing the Sitcom: A Reader*, Syracuse: Syracuse University Press, S. 69–85.
- Hempelmann, Christian F. und Andrea C. Samson (2008), »Cartoons: Drawn Jokes?« in: Victor Raskin (Hg.), *The Primer of Humor Research*, Berlin: Mouton de Gruyter, S. 609–640.
- Hirschhauer, Stefan (2007): »Arbeit, Liebe und Geschlechterdifferenz«, in: Sabine Biebl (Hg.), *Working Girls: Zur Ökonomie von Liebe und Arbeit*. Berlin: Kulturverlag Kadmos, S. 23–41.
- Inoue, Hiroshi (2006), »Osaka's Culture of Laughter«, in: Jessica Milner Davis (Hg.), *Understanding Humor in Japan*, Detroit: Wayne State University Press, S. 27–37.
- Keppler, Angela und Anja Peltzer (2015), *Die soziologische Film- und Fernsehanalyse: Eine Einführung*, Berlin: De Gruyter.

- Kinsella, Sharon (1995), »Cuties in Japan« in: Brian Moeran und Lise Skov (Hg.), *Women, Media and Consumption in Japan*, Richmond: Curzon Press, S. 220–254.
- Kottmann, Nora (2007), »Work-Life-Balance im Japan der Gegenwart. Eine Frauenbiografie zwischen Karriere und Kind(erwunsch)«, in: Stephan Köhn und Heike Moser (Hg.), *Frauenbilder – Frauenkörper: Inszenierungen des Weiblichen in den Gesellschaften Süd- und Ostasiens*, Wiesbaden: Harassowitz, S. 73–96.
- Kuipers, Giselinde (2008), »The Sociology of Humor«, in: Victor Raskin (Hg.), *The Primer of Humor Research*, Berlin: Mouton de Gruyter, S. 361–399.
- Leo, John (1997), »Renzoku Ren'ai Dorama«, in: *Conference on Japanese Popular Culture*, <http://www.halfaya.org/dorama/renzoku.html> (29.04.2021).
- Lévi-Strauss, Claude (2010), »Einleitung in das Werk von Marcel Mauss«, in: Marcel Mauss, *Soziologie und Anthropologie, Band 1: Theorie der Magie / Soziale Morphologie*, Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 7–43.
- Milner Davis, Jessica (Hg.) (2006), *Understanding Humor in Japan*, Detroit: Wayne State University Press.
- Mintz, Lawrence E. (1985), »Situation Comedy«, in: Brian G. Rose (Hg.), *TV Genres: A Handbook and Reference Guide*, Westport: Greenwood Press, S. 107–130.
- Mittell, Jason (2010), *Television and American Culture*, New York: Oxford University Press.
- Morreale, Joanne (2004) »Introduction: On the Sitcom«, in: Joanne Morreale (Hg.), *Critiquing the Sitcom: A Reader*, Syracuse: Syracuse University Press, S. xi–xix.
- Mundy, John und Glyn White (2012), *Laughing Matters: Understanding Film, Television and Radio Comedy*, Manchester: Manchester University Press.
- Neale, Steve (1995), *Popular Film and Television Comedy*, London: Routledge.
- Newcomb, Horace (1974), *TV: The Most Popular Art*, New York: Anchor Press.
- Nowak, Anneliese (1991), *Die amerikanische Filmfarce*, München: TR-Verlagsunion.
- Oda, Shokichi (2006), »Laughter and the Traditional Japanese Smile«, in: Jessica Milner Davis (Hg.), *Understanding Humor in Japan*. Detroit: Wayne State University Press, S. 15–26.
- Perkins, Chris (2014), »The Banality of Boundaries«, in: Matthew Allen und Ruki Sakamoto (Hg.), *Japanese Popular Culture*, London: Routledge, S. 194–213.
- Prommer, Elizabeth (2012), *Fernsehgeschmack, Lebensstil und Comedy: Eine handlungstheoretische Analyse*, Konstanz: UVK.
- Robards, Brooks (1985), »The Police Show«, in: Brian G. Rose (Hg.), *TV Genres: A Handbook and Reference Guide*, Westport: Greenwood Press, S. 11–33.
- Ruch, Willibald (2008), »Psychology of Humor«, in: Victor Raskin (Hg.), *The Primer of Humor Research*, Berlin: Mouton de Gruyter, S. 18–100.
- Rugenstein, Kai (2014), *Humor: Die Verflüssigung des Subjekts bei Hippokrates, Jean Paul, Kierkegaard und Freud*, Paderborn: Fink.

- Saboriman Kantarō* (2017–), Staffel 1 Episode 02 («Kakigōri») und Staffel 1 Episode 05 («Pfannkuchen»), <https://www.netflix.com/title/80175348> (28.04.2021).
- Said, Edward W. (1994), *Kultur und Imperialismus: Einbildungskraft und Politik im Zeitalter der Macht*, Frankfurt: S. Fischer.
- Said, Edward W. (2003), *Orientalism*, London: Penguin Books.
- Santana López, Belén (2012), *Lachen – Humor – Komik: Eine systematische Interkulturalitätsanalyse*, Berlin: Frank & Timme.
- Schad-Seifert, Annette (2001), »Samurai and *sarariman*: The Discourse on Masculinity in Modern Japan«, in: Arne Holzhausen (Hg.), *Can Japan Globalize? Studies on Japan's Changing Political Economy and the Process of Globalization*, Heidelberg: Physica, S. 199–212.
- Schad-Seifert, Annette (2013), »*Makeinu* und *arafō*: Die diskursive Produktion von weiblichen Verlierer- und Gewinner-Images im aktuellen japanischen Fernseh-drama«, in: Stephan Köhn und Heike Moser (Hg.), *Frauenbilder – Frauenkörper: Inszenierungen des Weiblichen in den Gesellschaften Süd- und Ostasiens*, Wiesbaden: Harassowitz, S. 417–436.
- Schad-Seifert, Annette (2014), »Polarisierung der Lebensformen und Single-Gesellschaft in Japan«, in: Nora Kottmann, Hans Malmede, Stephanie Osawa und Katrin Ullmann (Hg.), *Familie – Jugend – Generation*, Wiesbaden: Springer VS, S. 15–32.
- Scherer, Elisabeth (2016), »Alternative Lebensmodelle von der Stange? Konstruktion und Rezeption von Geschlechteridentität in japanischen Fernsehserien (*terebi dorama*)«, in: Michiko Mae, Elisabeth Scherer und Katharina Hülsmann (Hg.), *Japanische Populärkultur und Gender: Ein Studienbuch*, Wiesbaden: Springer VS, S. 149–175.
- Schmidt, Siegfried J. (2006), »Inszenierungen der Beobachtungen von Humor«, in: Friedrich W. Block (Hg.), *Komik Medien Gender: Ergebnisse des Kasseler Komik Kolloquiums*, Bielefeld: Aisthesis Verlag, S. 19–52.
- Shimada, Shingo (1994), *Grenzgänge – Fremdgänge: Japan und Europa im Kulturvergleich*, Frankfurt: Campus-Verlag.
- Siemers, Vanessa (2018), *Die bedrohte Männlichkeit? Geschlechtsstereotype in amerikanischen Sitcoms*, München: Kopaed.
- Stocker, Joel F. (2006), »Manzai: Team Comedy in Japan's Entertainment Industry«, in: Jessica Milner Davis (Hg.), *Understanding Humor in Japan*, Detroit: Wayne State University Press, S. 51–74.
- Takekuro, Makiko (2006), »Conversational Jokes in Japanese and English«, in: Jessica Milner Davis (Hg.), *Understanding Humor in Japan*, Detroit: Wayne State University Press, S. 85–98.
- Tōkyō Tarareba Musume* (2013), Episode 01 und Episode 10, <https://www.viki.com/tv/35764c-tokyo-tarareba-girls?locale=de#modal-episode> (28.04.2021).
- Veatch, Thomas C. (2009), »A Theory of Humor«, in: *Humor: International Journal of Humor Research*, 11 (2): 161–216.

- Weingärtner, Till (2010), »Samurai Smiles? Unique Guiles? Reflections on Japanese Smiles, Laughter and Humour«, in: Frank Kraushaar (Hg.), *Eastwards: Western Views on East Asian Culture*, Bern: Lang, S. 229–239.
- Weingärtner, Till (2013), *Comedy-Boom in Japan: Performative und mediale Rahmung von Humor in der aktuellen Populärkultur*, München: Iudicium.
- Wells, Marguerite (1997), *Japanese Humour*, London: Palgrave Macmillian.
- Wells, Marguerite (2006), »Satire and Constraint in Japanese Culture«, in: Jessica Milner Davis (Hg.), *Understanding Humor in Japan*, Detroit: Wayne State University Press, S. 193–217.

Die Autorinnen und Autoren

Jana Aresin, M. A.

Geboren 1992, studierte Japanologie an der Universität Leipzig und Migrationswissenschaften an der Universität Kopenhagen. Sie ist wissenschaftliche Mitarbeiterin und Doktorandin an der Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg. 2020 verbrachte sie ein Semester an der Karl-Franzens-Universität Graz als Elisabeth-List-Fellow am Institut für Geschlechterstudien und Gleichstellung. Ihre Forschungsschwerpunkte sind nationale Identitätsdiskurse in Ostasien seit dem Ende des Zweiten Weltkriegs. Ihre Dissertation behandelt Frauenrechte und Demokratiediskurse in Zeitschriften während der US-Besatzung Japans und dem frühen Kalten Krieg.

E-Mail: jana.aresin@fau.de

Michael Drawing, M. A.

Geboren 1986. Bachelor und Master-Studium der Japanologie (Abschluss 2016) an der Ludwig-Maximilians-Universität (LMU) München. Gegenwärtig Doktorand in der Japanologie an der LMU München. 12 Monate Studienaufenthalt in Kyōto (2011–2012) und 12 Monate Visiting Research Fellow an der Waseda Universität in Tōkyō (2019–2020). Über den Umweg der »Slow City« im Master-Studiengang habe ich den Zugang zum großen Thema der Stadtsoziologie gefunden, das mich im Rahmen der »resonanten Stadt« in Bezug auf japanische Städte nicht mehr losgelassen hat.

E-Mail: michael.drawing@unibw.de

Lewis Erckenbrecht, B. A.

Geboren 1998, Bachelor in Politikwissenschaft und Japanologie an der Martin-Luther-Universität Halle-Wittenberg. Masterstudium Politikwissenschaft an der Freien Universität Berlin. Stipendiat der Friedrich-Ebert Stiftung und des japanischen Bildungsministeriums (MEXT).

E-Mail: lewis@erckenbrecht.de

Samira-Salomé Hüsler, M. A.

Geboren 1993. Master of Arts in Sozialwissenschaften in der Sozialanthropologie und der (sozialwissenschaftlichen) Japanologie. Gegenwärtig wissenschaftliche Mitarbeiterin am Institut für Altersforschung (IAF) der Ostschweizer Fachhochschule (OST), Rapperswil. Forschungsschwerpunkte: Sozialgerontologie, Ethnologie des Alterns, Pflege in Japan, alternative Pflegemodelle in Japan.

E-Mail: samirahuesler@hotmail.com

Prof. Dr. Karin-Ulrike Nennstiel

Universitätsprofessorin für Soziologie/Sozialpolitik an der Hokusei-Gakuen-Universität, Sapporo. Studium in Kultur- und Sozialwissenschaften in Tübingen, Eugene (Oregon, USA), Tōkyō und Bonn. Wissenschaftliche Forschungs- und Publikationstätigkeit in zahlreichen Ländern. Arbeitsschwerpunkte: Jugend- und Bildungssoziologie, Gender, nachhaltige Entwicklung, Theorien zu Sozialpolitik und Kapitalismus.

E-Mail: nennstiel@hokusei.ac.jp

Dr. Stefanie Reitzig

Geboren 1985. Studium der Japanwissenschaften, Japanische Sprache und Soziologie an der Philipps Universität Marburg (Magister). 2018–2019 wissenschaftliche Mitarbeiterin an der Ruhr-Universität Bochum. 2014 Stipendiatin am Deutschen Institut für Japanstudien (DIJ), Tōkyō. 2021 Promotion am Lehrstuhl für Geschichte Japans der Ruhr-Universität Bochum. Mehrere Feldforschungs- und Studienaufenthalte in Japan, vorrangig in Tōkyō und Niigata. Ihre Forschungsschwerpunkte umfassen Work-Life-Balance, Familie und Essalltag in Japan.

E-Mail: Stefanie.Reitzig@web.de

Dr. Köksal Sahin, LL. M.

Studium der Rechtswissenschaften und Japanisches Recht an den Universitäten Trier, Bonn und der Doshisha Law School in Kyōto. 2009–2014 Mitarbeiter im Institut für Japanisches Recht der Fernuniversität Hagen. 2013 Stipendiat am Deutschen Institut für Japanstudien (DIJ), Tōkyō. 2014 Japanese Law and Economics an der Ritsumeikan Universität, Kyōto. 2017 Promotion am Institut für Japanisches Recht der Fernuniversität Hagen, ausgezeichnet mit dem Dies Academicus Preis. Zugelassener Rechtsanwalt in Deutschland und registriert in Japan, Lehrbeauftragter für japanisches Recht, Mitglied in einer Forschungsgruppe zum Versicherungsrecht in Japan. Forschungsschwerpunkte: Recht und Rechtsentwicklung Japans.

E-Mail: koeksal.sahin@gmail.com

Prof. Dr. Annette Schad-Seifert

Jahrgang 1962, Professorin am Institut für Modernes Japan der Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf. Studium der Japanologie, Religionswissenschaft, Philosophie und Sozial- und Wirtschaftsgeschichte an der Freien Universität Berlin und Keiō-Universität, Tōkyō. Promotion 1997 an der Freien Universität Berlin. Wissenschaftliche Mitarbeiterin an der Japanologie der Freien Universität Berlin, der Japanologie der Universität Leipzig und am Deutschen Institut für Japanstudien (DIJ), Tōkyō. Forschungsschwerpunkte: Kulturstudien der modernen japanischen Gesellschaft; Geschlechterforschung; Familien- und Arbeitsmarktpolitik und demographischer Wandel in Japan.

E-Mail: schadsei@hhu.de

Dr. Anke Scherer

Studium der Japanologie und Sinologie in Trier, Wuhan, Heidelberg und an der School of Oriental and African Studies in London (SOAS), M. A. im Bereich der chinesischen Geschichte, Promotion zur japanischen Geschichte, Forschungsaufenthalte an der Universität Tōkyō, der Universität Kōbe und der Kōnan Universität (Kōbe), wissenschaftliche Mitarbeiterin in der Sektion Geschichte Japans der Fakultät für Ostasienwissenschaften der Ruhr-Universität Bochum. Forschungsschwerpunkte sind der japanische Imperialismus, besonders Japan in der Mandchurei, sowie Wirtschafts- und Sozialgeschichte. Derzeitiges Forschungsprojekt zur Geschichte der Hygiene und zum kulturellen Narrativ von Sauberkeit und Gesundheit im 19. und 20. Jahrhundert in Japan.

E-Mail: anke.scherer@rub.de

Dr. Kai Schulze

Jahrgang 1981. Wissenschaftlicher Mitarbeiter im Arbeitsbereich Politik und Wirtschaft Japans an der Freien Universität Berlin. Studium der Politischen Wissenschaften und Japanologie an der Georg-August-Universität Göttingen, MA (2007) und Promotion (2013) in Politischer Wissenschaft an der Universität Duisburg-Essen. Forschungsaufenthalte am Deutschen Institut für Japanstudien (DIJ), Tōkyō (2009–2010) und als Postdoctoral Research Fellow an der Hebräischen Universität Jerusalem (2014–2015). Gegenwärtiges Forschungsprojekt zu Fragen der sino-japanischen Rivalität insbesondere im Mittleren Osten. Veröffentlichungen u. a. zur japanischen Chinapolitik, zu Japans ontologischer Sicherheit und zu den institutionellen Veränderungen in der japanischen Sicherheitspolitik.

E-Mail: kai.schulze@fu-berlin.de

Prof. Dr. Franz Waldenberger

Seit 2014 Direktor des Deutschen Instituts für Japanstudien (DIJ), Tōkyō. Er studierte Volkswirtschaftslehre in Heidelberg, Tōkyō und Köln, promovierte in dem Fach 1990 an der Universität zu Köln und erwarb dort 1996 auch die Habilitation. Nach Tätigkeiten als wissenschaftlicher Mitarbeiter an der Universität zu Köln und im Stab der Monopolkommission begann er 1992 am DIJ seine Forschung zur Wirtschaft Japans. 1997 wurde er auf die Professur für Japanische Wirtschaft an die Ludwig-Maximilians-Universität (LMU) München berufen. Von der LMU München ist er seit Oktober 2014 beurlaubt. Franz Waldenberger war Gastprofessor an verschiedenen renommierten japanischen Universitäten. Im Vorstand des Deutsch-Japanischen Wirtschaftskreises und als Mitglied des Deutsch-Japanischen Forums engagiert er sich seit vielen Jahren ehrenamtlich für die deutsch-japanischen Beziehungen. Seine Forschungsschwerpunkte sind die japanische Wirtschaft, Corporate Governance und Internationales Management.

E-Mail: waldenberger@dijtokyo.org

Dr. Torsten Weber

Seit 2013 wissenschaftlicher Mitarbeiter am Deutschen Institut für Japanstudien (DIJ), Tōkyō. Zuvor wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für Sinologie der Universität Freiburg, der School of Humanities and Social Sciences der Jacobs University Bremen und am Institut für Japanologie/Koreanistik sowie dem Institut für Asienstudien der Universität Leiden. Studium der Geschichts- und Publizistikwissenschaft an der Universität Mainz, danach Master-Studium in Chinese Studies an der School of Oriental and African Studies (SOAS), University of London. Promotion in Japanologie an der Universität Heidelberg. Forschungsschwerpunkte: Geschichte der japanisch-chinesischen Beziehungen, Asien Diskurse, Geschichtspolitik und Erinnerungskulturen.

E-Mail: weber@dijtokyo.org

Miriam Welz, M. A.

Jahrgang 1992. Bachelor in (Medien-)Dramaturgie an der Hochschule für Musik und Theater »Felix Mendelssohn Bartholdy« Leipzig. Masterstudium an der Universität Leipzig am Institut für Kommunikations- und Medienwissenschaft mit Abschlussarbeit in Co-Betreuung mit dem Leipziger Institut für Japanologie. Derzeitig Verantwortliche für Öffentlichkeitsarbeit und Wissenschaftskommunikation am Leipziger Zentrum für skalierbare Datenanalyse und Künstliche Intelligenz (ScaDS.AI). Promotionsprojekt an der Leipziger Universität über die Gendersensi-

bilität von Wissenschaftskommunikation mit dem Fokus auf das Phänomen Living Lab und die darin stattfindende Wissenschaftskommunikation über Künstliche Intelligenz.

E-Mail: mwelz@informatik.uni-leipzig.de

Dr. Anna Wiemann

Studium der Japanischen Linguistik und Romanischen Philologie (Französisch) (BA) an der Ruhr-Universität Bochum sowie der Friedens- und Konfliktforschung (MA) an der Philipps-Universität Marburg. 2017 Promotion in Japanologie an der Universität Hamburg. 2013 bis 2014 Stipendiatin am Deutschen Institut für Japanforschung (DIJ), Tōkyō. 2018 bis 2019 wissenschaftliche Mitarbeiterin an der Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf. Seit 2019 Akademische Rätin an der Ludwig-Maximilians-Universität München. Forschungsschwerpunkte: soziale Bewegungen, Zivilgesellschaft und Partizipation, soziale Netzwerke, Medien, kollektive Erinnerung, Außen- und Sicherheitspolitik, Okinawa.

E-Mail: a.wiemann@lmu.de

Prof. Dr. Christian G. Winkler

Jahrgang 1980. Nach Studium der Japanologie und Politikwissenschaften an der Ludwig-Maximilians-Universität (LMU) München Promotion 2009 zur Verfassungsreformdebatte in Japan. 2010 bis 2015 wissenschaftlicher Mitarbeiter am Deutschen Institut für Japanstudien (DIJ), Tōkyō. 2015 bis 2018 Lecturer im Modern Japanese Studies Programm der Hokkaidō Universität, Sapporo. Seit Oktober 2018 Associate Professor an der Juristischen Fakultät der Seinan Gakuin Universität, Fukuoka. Forschungsschwerpunkte in den Bereichen Parteienforschung und politische Ideengeschichte der Nachkriegszeit.

E-Mail: winkler@seinan-gu.ac.jp