



universität
wien

MASTERARBEIT / MASTER'S THESIS

Titel der Masterarbeit / Title of the Master's Thesis

„Die Komplementarität zwischen *Visual Novel* und *Light Novel* beim Transmedialen Storytelling“

verfasst von / submitted by

Jung-Hsin Lin

angestrebter akademischer Grad / in partial fulfilment of the requirements for the degree of
Master of Arts (MA)

Wien, 2021 / Vienna 2021

Studienkennzahl lt. Studienblatt /
degree programme code as it appears on
the student record sheet:

UA 066 870

Studienrichtung lt. Studienblatt /
degree programme as it appears on
the student record sheet:

Masterstudium Vergleichende Literaturwissenschaft

Betreut von / Supervisor:

Univ.-Prof. ao. Univ.-Prof. i.R. Dr. Norbert Bachleitner

Inhaltsverzeichnis

Siglenverzeichnis.....	1
1. Einleitung.....	2
1.1. Forschungsfragen und Aufbau der Arbeit.....	5
1.2. Überblick der <i>Light Novel</i> und der <i>Visual Novel</i>	7
1.3. Konzept des transmedialen Storytellings.....	9
2. Literatur und die japanische Manga-Anime-Industrie.....	11
2.1. Literatur als Adaptionenquelle.....	14
2.2. Literatur im Zeitalter des <i>Media Mix</i>	23
2.3. Die literarischen Charaktere der <i>Visual Novel</i>	32
3. Die Komplementarität zwischen <i>Visual Novel</i> (<i>Fate/stay night</i>) und <i>Light Novel</i> (<i>Fate/Zero</i> ; <i>Fate/Apocrypha</i>).....	42
3.1. Einführung in die Storyworlds der Untersuchungsgegenstände.....	45
3.2. Die Komplementarität auf der Ebene der Darstellungsmechanismen verschiedener Medien.....	51
3.2.1. Der intermediale Bezug der <i>Visual Novel</i> (<i>Fate/stay night</i>).....	52
3.2.2. Der intermediale Bezug der <i>Light Novel</i> -Serien (<i>Fate/Zero</i> ; <i>Fate/Apocrypha</i>).....	58
3.3. Die Komplementarität auf der Ebene der Immersion in die transmedialen Storyworlds.....	65
3.3.1. Die Figurengestaltung und die Einfühlung der Rezipienten.....	67
3.3.2. Die Themengestaltung und die Immersion der Rezipienten.....	81
4. Die Komplementarität angesichts der Rezeptionsästhetik.....	95
4.1. Die fiktiven Bilder der Figuren und die Bezüge zur Realität unter dem Gender-Aspekt.....	98
4.2. Die fiktiven Bilder der Figuren und die Bezüge zur Realität in Hinsicht der kulturellen Codes.....	106
5. Zusammenfassung.....	115
Literatur.....	121
Abstract.....	126

Siglenverzeichnis

Primärliteratur wird im Folgenden zitiert:

F/SN = Type-Moon: *Fate/stay night*, 2004 (übersetzt von Mirror Moon).

F/SN (Fate) = Der erste Handlungsstrang von *Fate/stay night: Fate*

F/SN (UBW) = Der zweite Handlungsstrang von *Fate/stay night: Unlimited Blade Works*

F/SN (HF) = Der dritte Handlungsstrang von *Fate/stay night: Heaven's Feel*

F/Z 1 = 虚淵玄 著；hundreder 譯：《Fate/Zero 1 「第四次聖杯戰爭秘譚」》。2018。

F/Z 2 = 虚淵玄 著；hundreder 譯：《Fate/Zero 2 「英靈齊聚」》。2018。

F/Z 4 = 虚淵玄 著；hundreder 譯：《Fate/Zero 4 「往逝之人」》。2014。

F/Z 6 = 虚淵玄 著；hundreder 譯：《Fate/Zero 6 「煉獄之炎」》。2014。

F/A 1 = 東出祐一郎 著；何陽 譯：《Fate/Apocrypha 1 「外典：聖杯大戰」》。2018。

F/A 2 = 東出祐一郎 著；何陽 譯：《Fate/Apocrypha 2 「黑之輪舞/紅之祭典」》。2018。

F/A 3 = 東出祐一郎 著；何陽 譯：《Fate/Apocrypha 3 「聖人的凱旋」》。2019。

F/A 4 = 東出祐一郎 著；何陽 譯：《Fate/Apocrypha 4 「熾天之杯」》。2020。

1. Einleitung

Im modernen Digitalzeitalter basiert Alltagsunterhaltung auf vielerlei Medien, darunter Comics, literarische Werke, Filme, Fernsehprogramme, Handyspiele u. v. m. Unter allen Produkten werden diejenigen, die ein enges Netzwerk bzw. ein mehrfach verzweigtes Universum mittels einer Kombination verschiedener Medien konstruieren, langfristiger und kontinuierlich auf dem Markt bleiben und sich einfacher in anderen Ländern verbreiten. Eines der Beispiele für eine erfolgreiche und weltweit populäre Medienkombination ist die *Star Wars*-Reihe. Nach der ersten Trilogie (1977-1983) bauten die nachfolgenden Werke stetig das zugehörige Netzwerk aus. Neben den Filmen entstanden auch Fernsehserien wie *Star Wars: The Clone Wars* (2008-2014), Novellenserien wie *Jedi Apprentice Series* (1999-2002), die Comicserie *Star Wars: Shattered Empire* (2015) und eine Videospielserie, darunter etwa der Titel *Star Wars: The Force Unleashed* (2008 & 2010). Die umfangreiche *Star Wars*-Franchise besetzt fast alle Medienkanäle, wodurch das beträchtliche Verbreitungspotential und die Fähigkeit gesichert werden, auch in Zukunft neue Fans aufzunehmen.

Eine weltweit einflussreiche Medienkombination wie die *Star Wars*-Reihe lässt sich auch in der japanischen Manga-Anime-Industrie beobachten, die eine besondere Populärkultur gestaltet und viele leidenschaftliche Fangruppen anzieht. Manga und Anime der Gegenwart gehen auf das 1-Panel-Manga zurück, das erstmals 1862 in der Zeitschrift *Japan Punch* (1862-1887) erschien, um zeitgenössische Ereignisse zu karikieren und zu verspotten.¹ Während der Meiji-Periode (1868-1912) entwickelte sich das 1-Panel-Manga zum *Story Manga*, das mehrere Panels aufweist. 1881 gab es schon Mehr-Panel-Mangas², ab 1887 erschienen 4-Panel-Mangas in der Zeitung. Im Jahr 1902 wurde Rakuten Kitazawas *Tagosaku and Mokube's Sightseeing in Tokyo* veröffentlicht, das als erstes *Story Manga* gilt.³ 1924 bezog das *Story Manga* Kinder als Zielgruppe ein, hierzu wird die Zeitschrift 『子どもパック』 als Beispiel aufgeführt.⁴ Ab der Mitte des 20. Jahrhunderts entwickelte sich allmählich das

¹ Chang, Yuan-Po: *Japanese Manga and Otaku Culture*. M.A. Thesis of Department of Applied Japanese, Kaohsiung: National Kaohsiung First University of Science and Technology, 2008. S. 13f.

² 日高敏: 「近代漫画史ノート」『漫画大博物館』小学館クリエイティブ, 2004, S. 377. Siehe Chang, ebd., S. 14.

³ 細萱敦 (Hrsg.): 『日本マンガを知るためのブック・ガイド』アジア MANGA サミット実行委員会事務局, 2002, S. 16; 石子順造: 『戦後マンガ史ノート (精選復刻紀伊国屋新書)』紀伊国屋書店, 1994, S. 16. Siehe ebd., S. 14.

⁴ 竹内一郎: 『手塚治虫=ストーリーマンガの起源』講談社, 2006, S. 24. Siehe ebd., S. 14.

gegenwärtige Manga, wie es uns weiterhin geläufig ist. Zu dieser Entwicklung hat Osamu Tezuka viel beigetragen, indem er eine innovative Darstellungsweise des Panels konzipiert hat, was im folgenden Kapitel genauer erläutert wird. Die Popularität des Fernsehens führte zur Entstehung einer neuen Fernsehserie, des sogenannten Anime. Der Begriff Anime ist ein Lehnwort, dessen Ursprung im englischen Begriff *animation* liegt. Man bezeichnete Anime anfänglich als „TV-Manga“, das als „an bestimmten Comics orientierte[n]“⁵ Fernsehserie definiert wird. Laut Berndt verbreitete sich der Begriff „Anime“ erst ab Mitte der 1970er Jahre und es fand ein „Anime-Boom[s]“ statt, nachdem die Anime-Serie *Space Battleship Yamato* ausgestrahlt und mehrere zugehörige Kinofilme veröffentlicht wurden (Berndt 2008, S. 54f.). Zum Ende des 20. Jahrhunderts erlebte die Manga-Anime-Industrie eine neue Phase, in deren Rahmen unterschiedliche Medien wie Mangas, Animes und Videospiele in eine große, zusammenhängende Produktionskette integriert wurden, um den Profit zu maximieren. Hiermit begann das Zeitalter der Medienkombination auch in diesem Bereich.

Spricht man von der japanischen Manga-Anime-Populärkultur, muss man die Gruppe *Otaku* bzw. das „Phänomen des Otakismus“⁶ als verwandte Begriffe und Themen berücksichtigen. Die Bezeichnung *Otaku* wird für eine Person verwendet, „die sich manisch mit einem Hobby beschäftigt“. Diese Gruppe wird auch als „neue Konsumentenschicht“⁷ aus kommerzieller bzw. ökonomischer Sicht gesehen. Die Entstehung dieser speziellen Gruppe reflektiert die enorme Macht der Populärkultur, die sich in den letzten Jahrzehnten etabliert hat. Im Unterschied zur Hauptkultur verfügt die Manga-Anime-Populärkultur über eine „relative Autonomie“⁸, indem sie „Ein- und Ausschlußprozesse“⁹ eigens durchführt. Die Manga-Anime-Populärkultur

⁵ Berndt, Jaqueline: „Zeichentrick-Japanisch: ‚Japanimation und Anime‘“. In: Berndt, Jaqueline (Hrsg.): *J-Culture. Japanlesebuch IV*. Tübingen: konkursbuch Verlag Claudia Gehrke, 2008. S. 54.

⁶ Schad-Seifert, Annette: „Marginalisierte Männlichkeit und Konsum: Zur Darstellung von Otakismus in der Fernsehserie *Densha otoko* (Der Bahnmann)“. In: Köhn, Stephan; Schimmelpfennig, Michael (Hrsg.): *China, Japan und das Andere. Ostasiatische Identitäten im Zeitalter des Transkulturellen*. Wiesbaden: Harrassowitz Verlag, 2011. S. 93.

⁷ Roth, Martin: *Otaku – Inszenierung eines jugendkulturellen Phänomens. Versuch einer Einordnung des Phänomens bezüglich seiner Bedeutung für Jugendliche in Japan*. Hausarbeit Universität Leipzig, Ostasiatisches Institut, Japanologie SS 2006. S. 6. Zit. n. Schad-Seifert, ebd., S. 96.

⁸ Schultheis, Franz; Egger, Stepan (Hrsg.): *Kunst und Kultur. Kunst und künstlerisches Feld*. Berlin: Suhrkamp, 2015. S. 325.

⁹ Scholz, Roswitha: *Differenzen der Krise – Krise der Differenzen. Die neue Gesellschaftskritik im globalen Zeitalter und der Zusammenhang von „Rasse“, Klasse, Geschlecht und postmoderner Individualisierung*. Bad Honnef: Horlemann, 2005. 53.

beruht also auf der „Existenz eines Systems von Normen und Werten, das von einer bestimmten Gesellschaftsgruppe allgemein anerkannt wird und von den Werten der ‚Hauptkultur‘ teilweise abweicht“¹⁰.

Man bezeichnet Manga-Anime-Produkte auch als ACG – Abkürzung für *Anime*, *Comic* und *Games*. Die Manga-Anime-Industrie ist nicht nur von bildlichen Produkten wie Manga, Anime und Videospiel geprägt, sondern sie veröffentlicht auch Literaturprodukte etwa in Form der *Light Novel*, weshalb man bisweilen auch der Abkürzung „ACGN“ (oder „ACGL“)¹¹ begegnet. Die ACG-Produkte werden auch durch eine bereits erwähnte Medienkombination verbreitet; beispielsweise werden Mangas und Videospiele für Trickfilme adaptiert oder werden umgekehrt digitale Animes und Videospiele für schriftliche Mangas und *Light Novels* adaptiert. Die Medienkombination von ACG hat sich bereits im Feld der japanischen Massenkultur etabliert; laut *Oricon News* nimmt das Genre *Light Novel* 9 Plätze unter den 50 Bestsellern des Jahres 2018 ein.¹² Alle auf dieser Liste stehenden *Light Novel*-Serien sind zudem bereits in Anime-Form adaptiert worden.¹³ Die Basis der Medienkombination garantiert auch die Möglichkeit, Produkte und die japanische Populärkultur in andere Länder und Regionen zu exportieren. In Hinblick auf ihren großen Einfluss sollen die ACG-Produkte im Feld der Vergleichenden Literaturwissenschaft nicht ignoriert werden. Die vorliegende Arbeit setzt sich daher mit der Komplementarität der verschiedenen Medien auseinander und hat hierzu einige Forschungsfragen erstellt, die im Folgenden erläutert werden.

¹⁰ Hradil, Stefan: „Alte Begriffe und neue Strukturen. Die Milieu-, Subkultur- und Lebensstilforschung der 80er Jahre“. In: Hradil, Stefan: *Zwischen Bewusstsein und Sein. Die Vermittlung ‚objektiver‘ Lebensbedingungen und ‚subjektiver‘ Lebensweisen*. Opladen, 1992. S. 25. Zit. n. Scholz, ebd., S. 52.

¹¹ In Japan wird die Abkürzung ‚ACG‘ jedoch nicht verwendet, sondern kommt ein ähnliches Konzept ‚MAG‘ vor, was ‚Manga‘, ‚Animation‘ und ‚Games‘ bedeutet. Siehe Li, Shih-Chun: *The Research of Behavior Pattern to the Reader of Light Novel – the Problem of the loan through profit or loss*. M.A. Thesis of Graduate Institute of Information and Library Science, New Taipei City: Tamkang University, 2012. S. 12.

¹² Siehe *Oricon News*: <https://www.oricon.co.jp/confidence/special/52166/8/> und <https://www.oricon.co.jp/confidence/special/52166/9/>

¹³ *Sword Art Online: Progressive* nimmt den 15. und 23. Platz, die Urwerkserie *Sword Art Online* wird seit 2012 bis heute für Anime adaptiert; *Biblia Used Bookstore Casebook* nimmt den 26. Platz und wurde 2013 für Fernsehserie adaptiert; *The Irregular at Magic High School* nimmt den 28., 29. und 36. Platz und wurde 2012 für Hörspiel, 2013 für Anime adaptiert; *No Game No Life* nimmt den 31. Platz und wurde 2014 für Anime adaptiert; *KonoSuba: God's Blessing on this Wonderful World!* nimmt den 40. und 48. Platz und wurde von 2015 bis 2017 für Hörspiel, von 2016 bis 2017 für Anime adaptiert.

1.1. Forschungsfragen und Aufbau der Arbeit

Neben der *Light Novel* hängt auch ein weiteres Genre der ACG-Produkte vom literarischen Erzählen ab, die *Visual Novel*. Es handelt sich dabei um ein Computerspielgenre, das den Rezipienten v. a. durch Bilder und Begleitmusik beeindruckt. Die Handlung der *Visual Novel* wird hingegen hauptsächlich durch Beschreibungs- und Dialogtexte konstruiert. Zum Ende des 20. Jahrhunderts wird dieses Computerspielgenre auf den Markt gebracht, 1996 werden die ersten beiden *Visual Novels* von der japanischen Firma *Leaf* veröffentlicht (*Shizuku* und *Kitzuato*). Seitdem ist dieses Genre eine beliebte Computerspielart und Kategorie der Manga-Anime-Industrie; im Jahr 2006 hat die *Visual Novel* sogar fast 70% der erschienenen Computerspieltitel in Japan ausgemacht.¹⁴ Die *Visual Novel* ist zugleich Grundlage für andere Produkte, da sie oft für Manga, Anime und *Light Novel* adaptiert wird. Hieraus wird ersichtlich, dass die *Visual Novel* auch eine wichtige Rolle bei der Medienkombination einnimmt.

In der vorliegenden Arbeit werden die verschiedenen Werke der *Fate*-Reihe als Untersuchungsgegenstände gewählt, einschließlich der *Visual Novel Fate/stay night* (2004, das erste Werk der Reihe) und der beiden *Light Novel*-Serien *Fate/Zero* (2006-2007) und *Fate/Apocrypha* (2012-2014). Der Medienkombination entsprechend, gestalten die erwähnten Werke ein komplexes Universum mittels eines transmedialen Storytellings. Im Laufe des transmedialen Storytellings wird nicht nur die fiktive Welt (*Storyworld*) der *Fate*-Reihe erweitert, sondern es wird weiterer Profit generiert und der Einfluss auf die Populärkultur verstärkt. Angesichts der Wichtigkeit der beiden Gattungen in der japanischen Manga-Anime-Industrie ist eine Untersuchung notwendig, um zu ermitteln, weshalb die Produzenten sowohl digitale als auch schriftliche Werke benötigen, um die Rezeption zu erweitern und inwiefern und bis zu welchem Maße die beiden Gattungen im Prozess des transmedialen Storytellings komplementär sind.

Um sich adäquat und erfolgreich mit den Forschungsfragen auseinandersetzen zu können, soll im 2. Kapitel zunächst der Forschungsstand gezeigt werden. Im Forschungsstand wird einerseits erläutert, welche literarischen Formen (z. B. Roman, *Light Novel*) bereits in der japanischen Manga-Anime-Industrie verwendet werden, um eine gegenseitige Adaption der schriftlichen und digitalen Werke durchzuführen oder

¹⁴ Siehe „Visual novel“, *wikipedia*: https://en.wikipedia.org/wiki/Visual_novel#cite_note-4.

eine transmediale *Storyworld* zu gestalten. Andererseits wird die *Visual Novel* mit anderen digitalen literarischen Werken verglichen, um deren literarische Charakteristika zu bestimmen.

Im Anschluss wird die Komplementarität zwischen *Light Novel* und *Visual Novel* behandelt. Hierbei wurde eine Aufgliederung in zwei Hauptteile vorgenommen:

1. Im 3. Kapitel der Arbeit wird die Erforschung der Komplementarität zwischen *Visual Novel* (*Fate/stay night*) und *Light Novel* (*Fate/Zero* und *Fate/Apocrypha*) zum einen auf der Ebene der Darstellungsformen, genauer gesagt der intermedialen Bezüge zwischen den Untersuchungsgegenständen durchgeführt, zum anderen auf der Ebene der Figuren- und Themengestaltung. Obwohl *Visual Novel* und *Light Novel* unterhaltend orientiert sind, können beide ernsthafte und reflexive Themen (z. B. philosophische Thematiken von Schuld, Sühne und Selbstverständnis) in sich tragen und vermitteln. Durch die Analyse der Ästhetik wird dargestellt, auf welche Weise die beiden Gattungen kooperieren, um die Akzeptanz solcher Themen beim Rezipienten zu fördern und das Fehlen der Diegese im Laufe des transmedialen Storytellings auszufüllen.
2. Im 4. Kapitel werden die kommerziellen Strategien aus rezeptiver Sicht betrachtet, auf dieser Betrachtungsweise fußt die Untersuchungsrichtung: In der *Fate*-Reihe werden unterschiedliche Mythen und Heldengeschichten von außerhalb Japans verwendet, die allerdings an die japanische Gesellschaft angepasst werden. Angesichts dieses Umstandes wird analysiert, wie die Untersuchungsgegenstände zusammenarbeiten, um die Rezipienten aufzufordern, die Codes der Populärkultur und der sozialen Hauptströmung mit individuellen Lebenserfahrungen zu verbinden.

1.2. Überblick der *Light Novel* und der *Visual Novel*

Light Novel ist ein Scheinanglizismus. Zu Beginn der 1990er Jahre musste die Firma *Nifty* eine neue Bezeichnung für Romane, etwa die Werke in den Zeitschriften „*Gobalt* (『コバルト文庫』)“ und „*Sonorama* (『ソノラマ文庫』)“¹⁵, finden; in diesem Kontext schlug Keita Kamikita, der Systemoperator von *Niftys* Sci-Fi/Fantasy-Forum („ニフティの SF ファンタジー・フォーラム (FSF)“¹⁶), das Wort *light* vor, das „leicht“ oder „Leichtigkeit“ („軽い、軽やか“¹⁷) bedeutet. Unter anderen möglichen Wörtern wie *neat* und *fast* wurde schließlich das Adjektiv *light* gewählt und die Bezeichnung *Light Novel* entstand. Zielgruppe dieser Gattung sind Jugendliche in der Schule und junge Erwachsene. Um die Konsumenten so viel wie möglich anzuziehen, wird das Merkmal der Unterhaltung betont. In diesem Fall findet sich keine komplexe Erzählstruktur in der *Light Novel*, sondern ein Werk wird normalerweise durch massive Dialoge konstruiert; somit fokussiert der Leser sich mehr auf die Figuren, weshalb die *Light Novel* auch als ‚Figurenroman‘ (Vgl. Hsieh 2015, S. 6) bezeichnet wird.

Der japanische Literaturkritiker Aki Enomoto definiert die *Light Novel* anhand mehrerer Charakteristika: 1. Im Buch gibt es Illustrationen im Manga-Stil; 2. Die *Light Novel* ist ein Werk einiger spezifischer Buchreihen und Autoren; 3. Die Geschichte der *Light Novel* beruht auf dem Figurencharme, der eine zentrale Rolle einnimmt; 4. Es gibt fantastische Elemente; 5. Die Zielgruppe sind Schüler im Alter von 13 bis 18 Jahren.¹⁸ Darüber hinaus nehmen Autoren und Verlage eine wichtige Rolle beim Produzieren der *Light Novel* ein; solange sie behaupten, dass ihre Werke *Light Novels* sind, gehören ihre Werke der Untergattung an (siehe Li 2012, S. 11).

Die *Visual Novel* wird auch als „japanische Adventures“ bezeichnet. Wie die *Light Novel*, zielt auch diese Gattung auf den Zweck der Unterhaltung ab. Man liest und spielt die *Visual Novel* am Computer. Die Manipulation der *Visual Novel* fällt ähnlich wie die des Hypertexts aus, indem der Spieler die Handlung per Klick vorantreibt. Die

¹⁵ Hsieh, Ya-An: 「*Light Novel*」 *Illustration Design of Creative Research*. M.A. Thesis of Graduate Program in Digital, Cultural and Creative Design, Department of Visual Communication Design, New Taipei City: Jinwen University of Science and Technology, 2015. S. 6.

¹⁶ 坂田 悠: ライトノベルの歴史: <http://www1.tcue.ac.jp/home1/takamatsu/104221/02.htm>.

¹⁷ Ebd.

¹⁸ 榎本秋: 《如何成為輕小說作家》. Taichung, Taiwan: Min-Hsien Cultural Enterprise, 2011. S. 9. Vgl. Lin, Fang-Ci: *The Features and the Development of Taiwanese Light Novels: Explorations In the Light Novels Series Written by the Writers Hu-xuan, Yu-wo and Shui-quan*. M.A. Thesis of Graduate Institute of Children's Literature, Taitung: National Taitung University, 2018. S. 61f.

Darstellungsform der *Visual Novel* ist eine Kombination zwischen Textadventure (z.B. *Zork 1*, 1980) und *Point&Click-Adventure* (z. B. *The Legend of Kyrandia*, 1992), da Text und Grafik zumeist gleichzeitig auf dem Bildschirm dargestellt werden (Abb. 1).

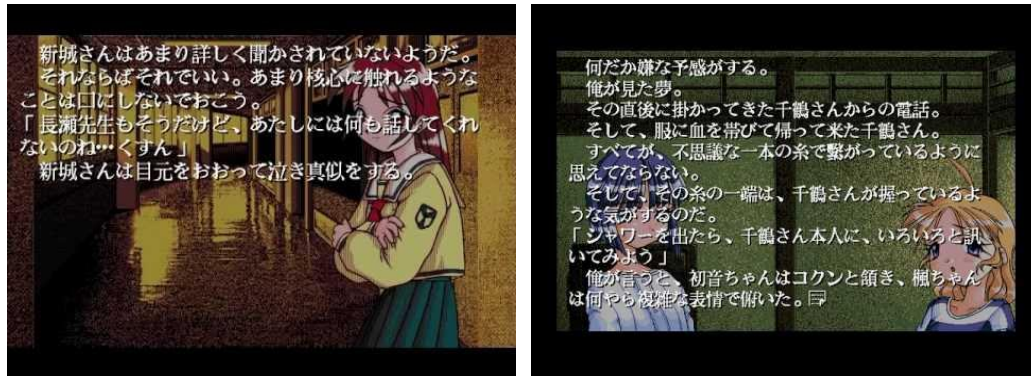


Abb. 1: *Shizuku*, 1996 (links); *Kitzuato*, 1996 (rechts)¹⁹

Diese Darstellungsweise hat sich bis heute nicht sonderlich geändert. Um ein Werk so interessant wie möglich zu gestalten, werden in einer *Visual Novel* meist mehrere Routen und Enden eingesetzt. Infolgedessen muss der Spieler ein Werk mehrmals spielen, um alle möglichen Enden zu entdecken.

¹⁹ <https://www.youtube.com/watch?v=3Eo4oqCHsHg> (*Shizuku*); <https://www.youtube.com/watch?v=t5Pl8MEuCvM> (*Kitzuato*).

1.3. Konzept des transmedialen Storytellings

Seit dem Ende des 20. Jahrhunderts wird das Phänomen der Medienkombination zunehmend beachtet. 1991 hat Marsha Kinder den Begriff *transmedia intertextuality*²⁰ geprägt, der auf ein Supersystem der Unterhaltungsindustrie hinweist, das durch die Zusammenarbeit verschiedener Medien wie Film und Videospiel geschaffen wird. 2002 nannte Monique de Haas den Begriff *crossmedia communication*, der die Interaktivität der Geschichten und den auf die „Kommunikation“ folgenden Profit betont. De Haas ist der Meinung, dass das Geschichtenerzählen großen Profit bringen kann, solange der Produzent eine Geschichte unter Zuhilfenahme verschiedener Medien verbreitet und erweitert. Je stärker eine Geschichte verbreitet wird, desto mehr Rezipienten können sie erfahren und mit ihr interagieren.²¹ Zum medialen Vergleich hat Marie-Laure Ryan den Begriff *transmedia narratology*²² vorgeschlagen. Unter diesem Aspekt erforscht Ryan die narrativen Möglichkeiten verschiedener Medien (Ryan 2016, S. 1).

Zu Beginn des 21. Jahrhunderts sagte Henry Jenkins die rasche Entwicklung der Medienkombination voraus, indem er das Konzept der „Medienkonvergenz“ vorschlug: „*Media convergence is (...) occurring at various intersections of media technologies, industries, content and audiences; (...) we are entering an era where media will be everywhere*“.²³ Jenkins nimmt Pokémon als Beispiel, um das Phänomen der Medienkonvergenz zu beschreiben: „*Pokémon unfolds across games, television programs, films, and books, with no media privileged over any other*“.²⁴ Auf Basis der Medienkonvergenz entwickelt sich im Laufe ihrer Verbreitung und des Medientechnikfortschritts ein Lizenzsystem, eine sog. Franchise.

²⁰ Kinder, Marsha: *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games. From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*. Berkeley, Los Angeles, Oxford: University of California Press, 1991. S. 1.

²¹ Vgl. de Haas, Monique: „Republishing articles: 2. The experience of crossmedia communication“. Erstmals gezeigt in: *Europemedia*, 2002. Neu veröffentlicht 2004 auf der Webseite: <http://crossmediacommunication.blogspot.com/2004/10/republishing-articles-2-experience-of.html>.

²² Ryan, Marie-Laure: „Transmedia narratology and transmedia storytelling“. In: Pau, Alsina (Hrsg.): *Artnodes. E-Journal on Art, Science and Technology*, No. 18. Barcelona: Universitat Oberta de Catalunya, 2016. S. 1.

²³ Jenkins, Henry: „Convergence? I Diverge.“, *MIT Technology Review*, 2001: <http://www.technologyreview.com/article/401042/convergence-i-diverge/>
Zit. n. Gunst, Marlene: *Transmedia Storytelling: Entstehung eines transmedialen Netzwerkes und die Angleichung von fiktionaler und realer Welt am Beispiel der Fernsehserie „Heroes“*, Diplomarbeit vom Diplomstudium Theater-, Film- und Medienwissenschaft, Wien: Universität Wien, 2015. S. 9.

²⁴ Jenkins, Henry: „Transmedia Storytelling. Moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling“. In: *MIT Technology Review*, 2003: <https://www.technologyreview.com/s/401760/transmedia-storytelling/>

Die Präsenz einer Franchise erlaubt die Erweiterung einer initialen Storyworld, die bisher in einem Medium geschaffen wurde. In diesem Kontext entstand der Begriff des transmedialen Storytellings. Das transmediale Storytelling bezeichnet die Konstituierung eines Erzähluniversums durch viele miteinander zusammenhängende Werke verschiedener Medien. Jedes Medium trägt einen Teil des Geschichtenstrangs und bietet eigene Perspektiven. Die Entwicklung des Erzähluniversums endet solange nicht, wie neue Werke geschaffen werden. Laut Jenkins ist jedes Werk ein Ansatz- und Zugangspunkt für die gesamte Franchise; somit muss der Konsument nicht sämtliche Werke eines Erzähluniversums erfahren (Vgl. Jenkins 2003).

2. Literatur und die japanische Manga-Anime-Industrie

Die gegenwärtigen Mangas und Animes, die von ernsten, z.B. politischen Zielen unabhängig und stärker von Unterhaltung geprägt sind, haben ihre Wurzeln in der Nachkriegszeit. 1946 begann die Manga-Zeichnerin Machiko Hasegawa mit der Serie *Sazae-san*. Für diese Serie wurde sie 1992 mit dem Nationalen Ehrenpreis (*kokumin eiyo shō*) ausgezeichnet, da *Sazae-san* viel dazu beigetragen hat, die japanische Gesellschaft während der Nachkriegszeit zu stabilisieren. Neben Hasegawa etablierte der Manga-Zeichner Osamu Tezuka die Basis des gegenwärtigen Mangas. Er schuf eine neuartige Darstellungsweise, der die heutigen Manga-Zeichner folgen: Die Panels stellen die Bewegung der Perspektive dar, indem Tezuka das Drehbuch des Films ins Manga eingeführt hat²⁵ (Abb. 2).

Ab den 1950er Jahren veröffentlichte Tezuka mehrere Manga-Serien wie das Jungen-Manga *Jungle Emperor* (1950-1954), das Sci-Fi-Manga *Astro Boy* (1952-1968), das Mädchen-Manga *Princess Knight* (1953-1956) u. v. m. Tezuka gilt als Begründer der modernen japanischen Manga-Anime-Industrie; einerseits hat er das Assistenzsystem erfunden, andererseits hat seine geniale Gestaltungs- und Vorstellungskraft zur Entwicklung der Manga-Anime-Industrie beigetragen, da viele seiner Manga-Serien, einschließlich der drei erwähnten Serien, auch für Anime adaptiert wurden. Laut Hutcheon ist die Adaption eine „*repetition, but repetition without replication*“²⁶, genauer gesagt eine „*intersemiotic transposition from one sign system (for example, words) to another (for example, images)*“ (Hutcheon 2006, S. 16). Solche Äußerungen beziehen sich auf die Fähigkeiten verschiedener Medien, die „*processes of meaning-making, of ,recording‘ of the world*“²⁷ durchzuführen. Durch die Adaption hängt ein Urwerk mit den Stücken anderer Medien zusammen. Überträgt man Hutcheons Perspektive auf die Manga-Anime-Industrie von Tezukas Zeit, lässt sich eine neuartige Produktionskette erkennen, in der Manga-Anime-Produkte durch Adaption integriert wurden.

Angesichts seines bedeutenden Beitrags zur japanischen Manga-Anime-Industrie wird Tezuka in der Gegenwart als „Gott des Mangas“ bezeichnet. Die 1960er Jahre sind

²⁵ Chang, Yuan-Po: *Japanese Manga and Otaku Culture*. M.A. Thesis of Department of Applied Japanese, Kaohsiung: National Kaohsiung First University of Science and Technology, 2008. S. 18.

²⁶ Hutcheon, Linda: *A Theory of Adaptation*. New York: Routledge, 2006. S. 7.

²⁷ Klastруп, Lisbeth; Tosca, Susana: „Transmedial Worlds – Rethinking Cyberworld Design“. In: Nakajima, Masayuki; Hatori, Yoshinori; Sourin, Alexei (Hrsg.): *2004 International Conference on Cyberworlds*. Los Alamitos: IEEE Computer Society, 2004. S. 411.

eine wichtige Phase für die Entwicklung des japanischen Anime. Nachdem er seine Firma *Mushi Production* gegründet hatte, adaptierte Tezuka seine Manga-Serie *Astro Boy* ab 1963 als Anime-Serie, die der erste wöchentlich im Fernsehen ausgestrahlte Zeichentrickfilm war und als „Grundstein der riesigen *anime*-Branche“ gilt, wie auch Maas schreibt.²⁸

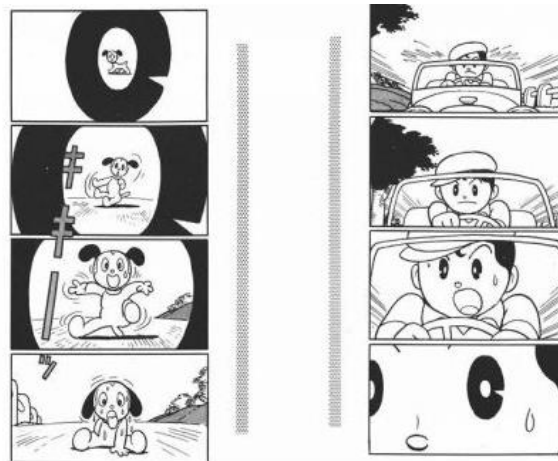


Abb. 2: Osamu Tezuka: *New Treasure Island* (1947)²⁹

Laut Stephan Köhn hat die Anime-Serie *Astro Boy* (1963-1966) das Schema des gegenwärtigen Anime auf folgende Weisen erstellt: Einerseits hat die Serie die Fernsehunterhaltung gefördert, da sie sich auf die „Aufspaltung in einen Kino- und einen Fernsehmarkt“ fokussiert; andererseits „markiert sie das enge *Tie-up* mit der Manga-Industrie, d. h. die Adaption eines erfolgreichen Mangas wird mehr oder minder der Regelfall für die Produktion eines Anime“³⁰. 1974 wurde die Sci-Fi-Anime-Serie *Space Battleship Yamato* (1974-1975) veröffentlicht. Die Besonderheit dieser Serie lag zum Erscheinungszeitpunkt darin, dass deren Zielgruppe das erwachsene Publikum war (Siehe Maas 2000, S. 289). Sowohl in Japan als auch im

²⁸ Maas, Oke: „Anime – Die Welt als Zeichentrick“. In: Hijiya-Kirschner, Irmela (Hrsg.): *Japan. Der andere Kulturführer*. Frankfurt a. M. und Leipzig: Insel Verlag, 2000. S. 288.

²⁹ <https://www.hk01.com/%E8%97%9D%E6%96%87/132111/%E5%AD%B8%E8%A1%93%E8%A8%8E%E8%AB%96%E6%89%8B%E5%A1%9A%E6%B2%BB%E8%99%AB%E9%BB%9E%E8%A7%A3%E5%A8%81%E6%BC%AB%E7%95%AB%E5%88%86%E9%8F%A1%E5%A6%82%E4%BD%95%E9%80%B2%E5%8C%96%E8%87%B3%E4%B8%80%E6%8B%B3%E8%B6%85%E4%BA%BA>.

³⁰ Köhn, Stephan: „Anime ist nicht gleich Anime. Zur ambivalenten Rezeption japanischer Zeichentrickproduktionen in Deutschland am Beispiel von Miyazaki Hayao's ‚Chihiros Reise ins Zauberland‘.“ In: Mae, Michiko (Hrsg.): *Nipponspiration. Japonismus und japanische Populärkultur im deutschsprachigen Raum*. Köln: Böhlau, 2013. S. 263.

Ausland hatte *Space Battleship Yamato* großen Erfolg, woraus ersichtlich wird, dass der Anime seit den 1970er Jahren eine wichtige Rolle im Bereich Unterhaltung einnimmt. In diesem Kapitel wird die Beziehung zwischen der Literatur und der Manga-Anime-Industrie genauer betrachtet, um eine Untersuchungsgrundlage zu erstellen, auf deren Basis die Komplementarität der Untersuchungsgegenstände untersucht werden kann.

2.1. Literatur als Adaptionsquelle

Im Laufe der Entwicklung der Manga-Anime-Industrie lässt sich stets eine Affinität der Literatur mit Manga-Anime-Produkten erkennen. Obwohl Literatur auf formeller Ebene nur wenige Merkmale der visuellen Medien wie Panels und dynamische Bilder aufweist, bietet die Literatur dem Manga und dem Anime eine produktive Quelle angesichts ihrer Popularität und der rührenden Inhalte. Seit den 1950er Jahren wurden viele im In- wie Ausland berühmte Novellen und Romane in eine Manga- oder Animeform adaptiert. Nach den 1990er Jahren war die Position der *Light Novel* in der ACG-Populärkultur gesichert; infolgedessen wurde die *Light Novel* zur produktiven Quelle für Manga, Anime und Videospiel. Die Beliebtheit der *Light Novel* fordert die Produzenten auch dazu auf, audiovisuelle Werke umgekehrt als *Light Novel* zu adaptieren. Diese wechselseitige Adaptation gilt als Anbruch des Zeitalters der massiven Medienkombination in der Manga-Anime-Industrie. Demzufolge wird eine spezielle Produktionskette der ACG-Populärkultur geschaffen, die einzig durch die schier unerschöpfliche Menge an heimischen Werken, die über das Leben der jugendlichen Generation in der japanischen Gesellschaft reflektieren, konstruiert werden kann.

Von der Nachkriegszeit bis zum heutigen Zeitpunkt greifen japanische Manga-Zeichner vielfältige in- und ausländische Literaturwerke auf und bearbeiten diese entsprechend den Interessen der Zielgruppe. Zu dieser Thematik gibt Hutcheon an, dass die Adaption je nach unterschiedlichen sozialen Konventionen durchgeführt werden kann: „*We engage in time and space, within a particular society and a general culture. The contexts of creation and reception are material, public, and economic as much as they are cultural, personal, and aesthetic*“ (Hutcheon 2006, S. 28). Der als ‚Gott des Mangas‘ bezeichnete Osamu Tezuka hat von 1952 bis 1959 die Manga-Serie *My Monkey King* in Fortsetzungen veröffentlicht. Prototyp dieser Serie ist der chinesische Fantasy-Roman *Die Reise nach Westen*, der einerseits eine durch die Integration einheimischer buddhistischer, daoistischer Mythen und Volkssagen konstruierte Erzählwelt beinhaltet, andererseits von der Ironie der damaligen Bürokratie und Gesellschaft geprägt ist. Tezuka hat die Figurennamen³¹ und die

³¹ Beispielsweise werden die Protagonisten in *My Monkey Kings* anhand der Namen der Protagonisten von *Die Reise nach Westen* benannt, allerdings werden ihre Namen in Japanisch ausgesprochen. Im originalen Roman heißen die vier Protagonisten Sun Wukong (der König der Affen), Xuanzang Sanzang (der Mönch), Zhu Bajie (der Schweindämon) und Sha Wujing (der Wasserdämon) in

fantastischen Handlungen aus *Die Reise nach Westen* übernommen, weshalb die Hauptlinie auch an die Struktur des Romans angelehnt linear konstituiert wird, indem sie mit Son Gokus Geburt beginnt und damit endet, dass die Protagonisten die heiligen Schriften des Buddha erfolgreich ins Tang-Kaiserreich bringen und ihre jeweilige Belohnung erhalten. Allerdings ist Tezukas Manga-Serie keine dem Prototyp völlig folgende Adaption, sondern sie wurde an die Zielgruppe der Kinder angepasst. Aus diesem Grund adaptierte Tezuka *Die Reise nach Westen* als Komödie, in der v. a. die Abenteuerreise thematisiert und die Figuren in kindlicher Form gezeichnet werden.

Eine andere Manga-Serie, deren Geschichte ebenfalls auf dem Roman *Die Reise nach Westen* basiert, ist das Fantasy-Abenteuer-Manga *Gensō Maden Saiyuki* (1997-2002) von Kazuya Minekura. Die Hauptlinie dieser Serie wird eingebracht, indem die Protagonisten sich auf die Reise nach Westen begeben, um die Welt zu retten. *Saiyuki* orientiert sich an den Jugendlichen, im Vergleich mit Tezukas *My Monkey King* werden die Protagonisten in hübscher Form gezeichnet (Abb. 3). Darüber hinaus hat Minekura die Vergangenheiten der Protagonisten mit großen Bemühungen bearbeitet, indem sie nicht nur die vergänglichen Lebenserfahrungen der vier Protagonisten (Son Goku, Genjo Sanzo, Cho Hakkai und Sha Gojyo), sondern auch ihre vorherigen Leben im Himmel³² gestaltet. In *Saiyuki* nimmt die Vergangenheit der Protagonisten eine wichtige Rolle ein, denn diese symbolisiert ihre innerlichen Schwächen, die oft zu Hindernissen und Prüfungen auf der Reise werden. Im Unterschied zu *Die Reise nach Westen* und Tezukas *My Monkey King* sehen die Protagonisten von *Saiyuki* sich doppelseitigen Herausforderungen gegenübergestellt, nämlich äußeren Gegnern und der innerlichen Unruhe, die oft von Gegnern erweckt und als Waffe gegen die Protagonisten verwendet wird. In dieser Hinsicht ist *Saiyuki* nicht einzig eine Abenteuergeschichte; vielmehr besitzt die Serie Merkmale eines Bildungsromans, denn der Leser erlebt immer wieder die Unvollkommenheit der Protagonisten und die Überwindung von individueller Schwäche. Der Erfolg von *Saiyuki* stiftete zur Schöpfung weiterer Serien an: *Saiyuki Reload* (2002-2009) und *Saiyuki Reload Blast*

Chinesisch; in *My Monkey Kings* heißen sie laut japanischer Aussprache jeweils Son Goku, Genjo Sanzo, Cho Hakkai und Sha Gojyo.

³² Von 1999 bis 2009 hat Minekura die Manga-Serie *Saiyuki Gaiden* in Fortsetzungen veröffentlicht. Diese Serie erzählt die Geschichte, die 500 Jahre vor dem Urwerk *Gensō Maden Saiyuki* war. Son Goku ist die einzige Figur, die in beiden Serien auftaucht. Damals begegnete er mit Konzen Dōji, Tenpō Gensui und Keren Taishō, sie waren das vorherige Leben jeweils von Genjo Sanzo, Cho Hakkai und Sha Gojyo. Mithilfe der Geschichte von *Saiyuki Gaiden* kann der Leser sowohl die vier Protagonisten als auch die Bürokratie des Himmels tiefer begreifen.

(2009, laufend).



Abb. 3: Osamu Tezuka: *My Monkey King* (links); Kazuya Minekura: *Gensō Maden Saiyuki* (rechts)³³

1934 wurde die Fantasy-Novelle *Night on the Milky Way Train* posthum veröffentlicht, die der japanische Schriftsteller Kenji Miyazawa (1896-1933) im Jahr 1927 schrieb. Der junge und arme Protagonist Giovanni träumt, dass er und sein Freund Campanella einen Weltraumzug nehmen. Diese Bahn fährt durch verschiedene Konstellationen; auf der Reise sieht Giovanni vielfältige, unglaubliche Anblicke und lernt weitere seltsame Passagiere kennen, z. B. einen Lehrer mit zwei Kindern, die einsteigen, nachdem ihr Schiff mit einem Eisberg zusammenstößt. Am Ende dieser Reise entdeckt Giovanni, dass er der einzige Passagier im Wagen ist; auch Campanella ist verschwunden. In diesem Augenblick wacht Giovanni auf. Als er sich auf den Heimweg macht, erfährt er, dass Campanella ertrinkt, während er einen Klassenkameraden vor dem Ertrinken zu schützen versucht. Erst in diesem Moment erkennt der Protagonist, dass die Bahn die Seelen der Toten trägt und in den Himmel fährt.

Literaturkritiker äußern zumeist, dass der Buddhismus einen großen Einfluss auf Miyazawas Werke ausgeübt habe.³⁴ Eines der Leitmotive ist das wahre Glück („the

³³ <http://kc.kodansha.co.jp/product?item=0000043878> (*My Monkey King*); <https://share.readmoo.com/book/588070> (*Gensō Maden Saiyuki*)

³⁴ Siehe Ohmoto-Frederick, Ayumi Clara: *Glimpsing Liminality and the Poetics of Faith: Ethics and the Fantastic Spirit*. Dissertation in Comparative Literature of Graduate School College of the Liberal Arts, The Pennsylvania State University: ProQuest Dissertations Publishing, 2009. S. 141-184; Moritoki Škof, Nagisa: „Miyazawa Kenji: Interpretation of his Literature in the Present Japan“. In: *Asian Studies*, Vol. 1(2). Ljubljana: Ljubljana University Press, Faculty of Arts, 2013. S. 89-104.

true happiness“³⁵). Dieses Motiv geht auf Miyazawas Glaube an den *Nichiren*-Buddhismus zurück. Eine der Hauptlehren des *Nichiren*-Buddhismus besagt, dass man sich selbst dafür hingeben soll, um anderen zu helfen, und auf diese Weise zum „*Bodhisattva*“ werden kann: „*In order to be a Bodhisattva you should practice thinking of others as of yourself, and devote yourself to help others*“ (Moritoki Škof 2013, S. 93). In *Night on the Milky Way Train* lässt sich Miyazawas Konzept des wahren Glücks erkennen; es manifestiert sich in der guten Tat, deren höchste, wertvollste Stufe auf der Selbstaufopferung beruht. Dieses Glück ist keine Konstante und existiert nicht in einem spezifischen Ort wie etwa dem Himmel, sondern es handelt sich um eine dynamische Kraft, die von den Leiden der Welt befreien kann. Nur wenn man an die Existenz der *true happiness* glaubt, kann man sie mittels eigener Taten erleben (Vgl. ebd., S. 95f.). Unter diesem Gesichtspunkt bedeutet Campanellas Selbstaufopferung nicht ein tragisches oder tragödienhaftes Ende, sondern eine Sublimierung. Seine Seele kann in den Weltraumzug einsteigen und den Himmel fahren. Obwohl Giovanni und Campanella dem Leser nicht erklären, was *true happiness* ist, bestätigt Campanellas gute Tat, dass alle Lebewesen das wahre Glück zu jeder Zeit und an jedem Ort erlangen können, solange sie selbstlos für Andere handeln. Das von Miyazawa erfundene Motiv des Weltraumzugs wird von Reiji Matsumoto in seiner Manga-Serie *The Galaxy Express 999* (1977-1981) übernommen. Matsumoto meinte hierzu, dass Miyazawas *Night on the Milky Way Train* seine Manga-Serie auf jeden Fall beeinflusst habe.³⁶ Als Regisseur von *Space Battleship Yamato* hat Matsumoto auch viele Sci-Fi-Elemente in *The Galaxy Express 999* verwendet, etwa den das ewige Leben verkörpernden Maschinenkörper, die Raumfahrt, die Figuren der *space pirates* u. v. m. Zu Beginn der Serie arbeiten der junge Protagonist Tetsuro und seine Mutter hart, um einen Fahrschein für den Weltraumzug 999 zu kaufen und zum Planeten Groß-Andromeda zu fahren, auf dem sämtliche Menschen ihre Körper kostenlos in Maschinenkörper umwandeln können. Nach der Ermordung seiner Mutter verhilft die geheimnisvolle Protagonistin Maetel Tetsuro dazu, in den Weltraumzug 999 einsteigen zu können. Im Laufe der Raumfahrt trifft Tetsuro auf eine große Menge von maschinisierten Menschen, von denen die meisten ihre Menschlichkeit infolge des

³⁵ Moritoki Škof, ebd., S. 95.

³⁶ 洪致文:《遨遊銀河的鐵道》, 23. 04. 2002: http://www.readingtimes.com.tw/TimesHtml/authors/railroad/STORY/fans0326_2.htm.

erworbenen ewigen Lebens verloren haben. Deswegen zweifelt Tetsuro auf der ganzen Reise, ob er tatsächlich einen Maschinenkörper braucht. Auf dem Planeten Groß-Andromeda erfährt Tetsuro, dass die Energie der maschinisierten Welt auf den unzähligen Seelen der Jungen beruht, die in der Vergangenheit zusammen mit Maetel Groß-Andromeda erreicht haben und in Schrauben der riesigen Kraftmaschine verwandelt wurden. Die Seelen dienen als Nahrungsmittel der Königin Prometheum (Maetels Mutter) und sind somit unabdinglich für die Energiezufuhr des ganzen Maschinenreichs. Schließlich zerstören Maetel und Tetsuro den Planeten Groß-Andromeda, woraufhin Tetsuro sich von Maetel verabschiedet und wieder in den Weltraumzug 999 einsteigt, um alleine zur Erde zurückzukehren. Seine Reise endet jedoch nicht, bevor er die letzte Haltestelle seines Lebens erreicht.

The Galaxy Express 999 zeigt uns eine fiktive Zukunft, in der Menschen das Universum erkundet haben und bereisen können und hohe Zivilisationen auf vielen Planeten mithilfe von Technik große Errungenschaften erreicht haben. Dieses Sci-Fi-Manga ist jedoch keine Utopie; vielmehr regt Tetsuros Abenteuer den Leser zur Reflexion über die Menschlichkeit und Möglichkeiten auf, wie Menschen möglicherweise das Gleichgewicht zwischen Menschlichkeit und Technik halten. Bei der Auseinandersetzung mit diesem Thema hat Matsumoto außer dem Weltraumzug zwei weitere Elemente aus *Night on the Milky Way Train* übernommen. Zum einen den jungen Protagonisten; wie Giovanni nimmt Tetsuro den Weltraumzug ohne jegliches Bewusstsein für die Bedeutsamkeit seiner Reise. Obwohl Tetsuro zu Beginn das Ziel verfolgt, einen Maschinenkörper zu erhalten, zweifelt er oft daran. Auf ihrer jeweiligen Reise müssen Giovanni und Tetsuro selber immer wieder daran denken, welchen Wert ihr Leben besitzt, da niemand den Weg zu ihrer Zukunft aufzeigt. Einerseits möchte Giovanni sich dafür aufopfern, das wahre Glück anderer Leute zu verwirklichen: „*I don't mind burning my body hundreds of times, as the scorpion did, for everyone to reach the true happiness*“.³⁷ Andererseits entscheidet Tetsuro sich schließlich dazu, den Maschinenkörper zu verweigern und an der eigenen Menschlichkeit festzuhalten. Nach intensivem Nachdenken entsteht ein starker Wille, der die Wichtigkeit des Motivs des jungen Protagonisten zu erkennen gibt.

Das andere Element aus *Night on the Milky Way Train* ist die Tat, die das wahre Glück

³⁷ Miyazawa, Kenji: *Shinpen Ginga Tetsudō no Yoru* 新編 銀河鉄道の夜 (New Edition: *Night on the Milky Way Train*). Tōkyō: Shinchō Bunko, 1988. S. 215. Zit. n. Moritoki Škof 2013, S. 96.

reflektiert. Auf jedem von ihm besuchten Planeten hat Tetsuro Kontakt zu Nebenfiguren; oftmals bringt er sie um oder zerstört einen Planeten aus Wut. Allerdings ist Tetsuros Unreife mit den unbegrenzten Möglichkeiten der Zukunft zu verbinden; er zerbricht Konvention und Normen der vorherigen Generationen. Die Zerstörung des Maschinenreichs ist ein dafür durchaus geeignetes Beispiel; durch die Zerstörung wird ein Fehler der letzten Generation korrigiert. Mit dieser Perspektive glaubt Maetel an eine Zukunft, in der Tetsuro die Erde vor der kompletten Maschinisierung bewahren kann. In *The Galaxy Express 999* verkörpert Tetsuros Tat die Möglichkeiten der Zukunft; hieraus wird ersichtlich, dass seine Tat sich auf das wahre Glück bezieht. Neben Matsumoto beeinflusste *Night on the Milky Way Train* einen berühmten Manga-Zeichner: Fujiko F. Fujio. In seiner Manga-Serie *Doraemon: Nobita and the Galaxy Super-Express* (1995-1996) sind die Protagonisten Grundschüler, deren Taten die Handlung voranbringen. Schließlich retten sie das Universum durch ihre mutigen Taten, sodass wieder über das wahre Glück (*the true happiness*) reflektiert wird.

Im Bereich des Anime nimmt die literarische Form auch die Rolle der Adaptionsquelle ein. Eine der bekanntesten Reihen ist *World Masterpiece Theater* (jap. 『世界名作劇場』, *Sekai Meisaku Gekijō*), in der die weltberühmten Werke der Kinder- und Jugendliteratur als Anime-Serien adaptiert werden. Die erste Serie dieser Reihe war Tezukas *Dororo*, die 1969 im Fernsehen ausgestrahlt wurde. Von 1969 bis 1974 wurde die Reihe von *Mushi Production* produziert und *Calpis Comic Theater* genannt. Die erste TV-Serie, die auf ausländischen literarischen Werken basiert, ist *Moomin* (1969-1970). Der Ursprung von *Moomin* liegt in der Märchen-Serie und den Bilderbüchern *Die Mumins*, die von der finnlandschwedischen Schriftstellerin Tove Jansson (1914-2001) geschaffen wurden. 1972 wurde *New Moomin* ausgestrahlt, eine Neuverfilmung von *Moomin*. 1974 wurde die Serie *Heidi, Girl of the Alps* ausgestrahlt, die auf Basis von Johanna Spyris (1827-1901) Kinderbüchern *Heidis Lehr- und Wanderjahre* und *Heidi kann brauchen, was es gelernt hat* (1880-1881) entstand.

Seit 1975 wurde diese Reihe durch *Nippon Animation* übernommen und von 1975 bis 1977 als *Calpis Children's Theater* bezeichnet. Das erste Werk dieser Firma in dieser Reihe war *A Dog of Flanders*; eine Geschichte, die auf dem gleichnamigen Roman der englischen Schriftstellerin Ouida (Marie Louise de la Ramée, 1839-1908) beruht. In Übereinstimmung mit Hutcheons Perspektive wurden zum einen die Figurencharaktere

geändert; der Protagonist Nello etwa ist nur 10 Jahre alt, im Roman hingegen ist der Protagonist 15 Jahre alt. Dadurch wird das tragische Moment stärker betont, denn der Zuschauer fühlt wahrscheinlich stärker mit dem jüngeren Nello, der aufgrund seiner Armut arbeiten muss, obwohl er im Vergleich mit dem 15-jährigen Protagonisten weder die nötigen Fertigkeiten noch die Kraft hierfür besitzt. Andererseits wurden viele Handlungen und Szenen von *Nippon Animation* hinzugefügt. Im Laufe der bearbeiteten Handlung wird Nellos Hoffnung allmählich zerstört; schlussendlich verliert er jegliche Möglichkeit zu einem besseren Leben.

Seit 1979 wurde der Name der Reihe in *World Masterpiece Theater* umbenannt. Von 1979 bis 1997 wurde fast jährlich eine zugehörige Anime-Serie veröffentlicht. Die adaptierten literarischen Werke umfassen bekannte Kinder- und Jugendromane, einschließlich *Little Women* (1868-1869), *The Adventures of Tom Sawyer* (1876), *Anne of Green Gables* (1908), *Daddy-Long-Legs* (1912) usw. Von 2007 bis 2009 wurden die letzten drei Anime-Serien ausgestrahlt, die jeweils aus *Les Misérables* (1862), *The Orphans of Simitra* (1957) und *Before Green Gables* (2008) adaptiert wurden. Von 1987 bis 1989 hat *Nippon Animation* auch zwei Reihen produziert, die aus Grimms Märchen entstanden: *Grimm's Fairy Tale Classics* (jap. 『グリム名作劇場』, *Gurimu Meisaku Gekijō*) und *New Grimm's Fairy Tale Classics*. In beiden kann man viele weltbekannte Geschichten sehen, z. B. *Die Bremer Stadtmusikanten*, *Der gestiefelte Kater*, *Schneewittchen* u. v. m.

Hutcheons Ansicht wird auch an der von 1990 bis 1991 ausgestrahlten Anime-Serie *Nadia: The Secret of Blue Water* deutlich. Diese Serie basiert auf dem Roman *Vingt Mille Lieues sous les mers* (1869-1870) von Jules Verne (1828-1905) und wurde von der Firma *GAINAX* produziert. Um die jugendliche Zielgruppe effektiver zu erreichen, hat *GAINAX* den Inhalt, die Figuren und die Handlungen von Vernes Roman teilweise stark verändert und bearbeitet. Die seltenen Gemeinsamkeiten der beiden Versionen werden nur durch die Namen von „Captain Nemo“ und „Nautilus“ sowie die Abenteuer unter See deutlich, die mithilfe bahnbrechender Technik durchgeführt werden. Im Unterschied zur Inspirationsquelle ist der Protagonist in *Nadia* der 14-jährige Jean, der großes Interesse an Wissenschaft und Erfindungen hat. Darüber hinaus gibt es auch eine 14-jährige Protagonistin: Nadia, die den mysteriösen Saphir „*Blue Water*“ besitzt und die Tochter von Captain Nemo ist.

Obwohl die Haupthandlung der beiden Werke die Abenteuer unter See stattfindet, geht

es bei *Nadia* hauptsächlich um die Schlacht zwischen dem U-Boot Nautilus und der Organisation *Neo Atlantis*. Im Vergleich zu *Vingt Mille Lieues sous les mers* behandelt *Nadia* eher die sukzessive Reifung der Jugendlichen im Laufe der verschiedenen Abenteuer. Auch die Darstellung des Umgangs zwischen den verschiedenen Figuren lässt die unterschiedlichen Schwerpunkte von Vernes Roman und dessen Anime-Adaption erkennen. Im Roman ist der Charakter jeder Figur genauestens fixiert, während die Figuren in *Nadia* ihre Lebensgestaltung infolge des Umgangs mit anderen ändern. So zeigt die Anime-Serie dem jugendlichen Zuschauer, dass Liebe und Zusammenarbeit die besten Waffen in scheinbaren Dilemmata sind. Angesichts der unterschiedlichen Zielsetzung von Verne und GAINAX wird deutlich, dass die Manga-Anime-Industrie die klassische Literatur entsprechend der Erwartungen und Vorlieben der jugendlichen Zielgruppe adaptiert, sodass die Literatur in diese Produktionskette aufgenommen werden kann.

Geht eine Anime-Firma die Produktion einer mehrjährigen Anime-Serie an, die in mehreren Staffeln entsteht, werden massive Mengen an Textmaterial benötigt. In diesem Fall bietet ein einzelner Roman keine ausreichende Adaptionenquelle, sondern es ist eine in Fortsetzungen veröffentlichte Roman-Serie nötig. Von 1988 bis 2000 hat die Firma Kitty Co., Ltd. (jap. 株式会社キティ) die Anime-Serie *Legend of the Galactic Heroes* (*Ginga Eiyū Densetsu*) produziert und im Format *Original Video Animation* (OVA)³⁸ veröffentlicht. Diese Serie basiert auf der gleichnamigen Roman-Serie (1982-1987) des Schriftstellers Yoshiki Tanaka (geb. 1952) und umfasst 110 Episoden in vier Staffeln. Von 1986 bis 1989 wurden vier Nebengeschichten³⁹ veröffentlicht, die ebenfalls von 1998 bis 2000 für Anime adaptiert wurden, wobei weitere 52 Episoden produziert wurden. Im Großen und Ganzen wurden Hauptgeschichte- und Nebengeschichte-Serien ohne große Veränderungen für die Animeversion adaptiert. Im

³⁸ Beim ersten Publizieren wird die Original Video Animation normalerweise statt im Fernsehen im Format von Videoband oder DVD veröffentlicht. Im Unterschied zur Fernsehserie muss die Episode von Original Video Animation nicht pro Woche ausgestrahlt werden. Die Original Video Animation kann herausgegeben werden, nachdem eine ganze Staffel fertig produziert wird. Diese Weise ermöglicht der Anime-Firma flexiblere Zeit, so kann die Firma Werke mit höherer Qualität (z. B. mit schönerer Zeichnung und besserer Bildschärfe) produzieren. Ohne Druck der Zuschauerschaft kann die Firma auch mehrere experimentellen Werke produzieren, um andere potenziellen Zielgruppen außer der Jugendlichen anzuziehen. Die Original Video Animation tauchte im Jahr 1983 zum ersten Mal auf, *Dallos* (1983) gilt als das erste Werk dieses Formats.

³⁹ Einschließlich *Legend of the Galactic Heroes: Side Stories. Volume 1: The Star Crusher* (1986); *Legend of the Galactic Heroes: Side Stories. Volume 2: Julian's Iserlohn diary* (1987); *Legend of the Galactic Heroes: Side Stories. Volume 3: Hundred Billion Stars, Hundred Billion Lights* (1988) und *Legend of the Galactic Heroes: Side Stories. Volume 4: Spiral Labyrinth* (1989).

Jahr 2000 wurden allerdings drei Anime-Serien original von der Anime-Firma produziert und anschließend für den Markt herausgegeben. Die Verbreitung von Tanakas Roman-Serie und deren Adaption verdeutlicht die Komplementarität von Literatur und Anime; einerseits bieten Roman-Serien der Anime-Firma massive, praktisch gebrauchsfertige Adaptionenquellen, andererseits tragen die Anime-Adaptionen dazu bei, die Popularität der Roman-Serien zu erhalten. Auf rezeptiver Seite führte diese komplementäre Adaption zu großem kommerziellem Erfolg, da die Reihe von *Legend of the Galactic Heroes* fast alle wichtigen Medien der Manga-Anime-Industrie vereinnahmte. Hierbei entstand eine besondere Intertextualität für Rezipienten, wie auch Hutcheon schreibt: „*adaptation is a form of intertextuality: we experience adaptations (as adaptations) as palimpsests through our memory of other works that resonate through repetition with variation*“ (Hutcheon 2006, S. 8). Seit dem Ende der 1980er Jahre tauchten öfters Werke auf, die im komplementären Modus von *Legend of the Galactic Heroes* herausgegeben wurden. Hiermit brach das Zeitalter des „[M]edia [M]ix“⁴⁰ in der japanischen Manga-Anime-Industrie an.

⁴⁰ Steinberg, Marc: „Immobile Sections and Trans-Series Movement: *Astroboy* and the Emergence of Anime“. In: *animation: an interdisciplinary journal*. Vol. 1(2). London, Thousand Oaks, CA and New Delhi: SAGE, 2006. S. 191.

2.2. Literatur im Zeitalter des *Media Mix*

Der große Erfolg von *Legend of the Galactic Heroes* dient als Beispiel für den Trend einer speziellen Produktionskette der Populärkultur, die allein auf einheimischer, konsumorientierter Massenkultur, Manga, Anime, Computerspiel usw. basiert. Japans Massenkultur lässt sich bis in die 1920er Jahre zurückverfolgen. 1924 tauchte der Begriff der „[l]iterarische[n] Kunst für die Massen“ auf, 1927 kam der Begriff *taishū bungaku* auf. Er bezeichnet „Massenkultur“ oder genauer „Literatur für die Massen“, die „[z]um ersten im engeren Sinne die unterhaltsame Literatur“ ist und „im weiteren Sinne die Literatur, die im Gegensatz zur Kunstkultur (...) steht und die oft synonym ist mit der Unterhaltungsliteratur“⁴¹. Die Verbreitung der Reihe *Legend of the Galactic Heroes* hat eine kommerziell erfolgreiche Strategie offenbart, der entsprechend die Massenkultur in die ACG-Produktionskette integriert werden kann. Diese Tendenz ließ sich bereits in den 1960er Jahren erkennen, während derer das Manga „sich von reiner Kinderliteratur zur Literatur für Jugendliche und bald auch für Erwachsene gemauert“ hat. Diese Entwicklung führte dazu, dass „viele Genres der Unterhaltungsliteratur ihre Pendanten auf dem Gebiet der Comics (manga) fanden“ (May 1980, S. 6).

Allerdings werden nicht alle Gattungen der Massenkultur in die ACG-Produktionskette eingeschlossen. Gedichte werden kaum für Manga oder Anime adaptiert, während Novelle und Roman weitaus öfter als audiovisuelle Stücke adaptiert werden und dies auch umgekehrt vorkommt. In den 1980er Jahren wurde eine große Menge von ausländischen Fantasy- und Sci-Fi-Romanen ins Japanische übersetzt. Diese Übersetzungswelle stimulierte Verlage und veranlasste sie dazu, einheimische Romane der beiden Typen zu veröffentlichen. Infolge dieses Trends veröffentlichte der Verlag *Asahi Sonorama* eine Reihe von Romanen, einschließlich originaler Fantasy-Romane wie *Demon City Shinjuku* (ab 1982, laufend) und *Vampire Hunter D* (1983-2007) von Hideyuki Kikuchi, der als überaus aktiver Schriftsteller und Pionier der „*apocalyptic Gothic fantasy*“ gilt.⁴² Hinzu kamen Sci-Fi-Romane wie Yūichi Sasamotos *ARIEL* (1986-2006). Solche Werke wurden später für Manga und Anime

⁴¹ May, Ekkehard: *Zur Genese und Charakteristik der japanischen Massenkultur*. Berlin: Ostasiatisches Seminar, FU-Berlin, 1980. S. 2f.

⁴² Satomi Saito: „Beyond the Horizon of the Possible Worlds: A Historical Overview of Japanese Media Franchises“. In: *Mechademia*, Volume 10. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press, 2015. S. 146.

adaptiert. Darüber hinaus hat *Asahi Sonorama* auch einige Sci-Fi-Romane publiziert, die die jeweils in ihnen vertretenen Weltansichten mit den Anime-Urwerken teilen; hierzu zählt etwa der aus der gleichnamigen Anime-Serie entstandene Roman *Space Battleship Yamato* (1989) und die Nebengeschichten der Anime-Serie *Armored Trooper VOTOMS* (1983-1984): *The Story of the Blue Knight Berserga* (jap. 《青の騎士ベルゼルガ物語》, 1985-1987) und *Armor Hunter Mellowlink* (1989).

Gegen Ende der 1980er Jahre ließ sich ein anderer Trend des Fantasy-Romans erkennen, der vor allem Geschichten von *sword and sorcery* enthielt. 1987 wurde das einheimische Fantasy-Video-Rollenspiel *Dragon Quest* (1987) veröffentlicht, das sich gut verkaufte. Der Erfolg von *Dragon Quest* reflektiert auch die Popularität von *sword and sorcery* auf dem japanischen ACG-Markt. Für diesen Trend dienen auch zwei weitere Roman-Serien als Beispiele; 1988 etwa wurde der erste Roman der Serie *Record of Lodoss War* durch den Verlag *Kadokawa Shoten* (jap. 角川書店)⁴³ publiziert. Diese Serie ist voller mittelalterlicher Elemente und Szenen und erzählt die Abenteuergeschichte des Protagonisten Parn, der ein Schwertkämpfer ist und sich auf der verfluchten Insel Lodoss befindet. Die Erzählwelt basiert auf dem weltweit verbreiteten Mythos, in dem der ewige Kampf zwischen Licht (Gut) und Dunkel (Böse) aufgezeichnet wird. Im Laufe der Geschichte begegnet man Figuren wie Elfen, Zauberern und Priestern, fantastischen Lebewesen wie Drachen und Orks sowie immer wieder Szenen von Labyrinthen und gesperrten Wäldern. Die Serie wurde von 1990 bis 1991 zum ersten Mal für Anime adaptiert und in der Form von OVA veröffentlicht. Später wurde die zweite Anime-Adaption ab 1998 im Fernsehen ausgestrahlt.

Eine ähnliche Weltansicht wie *Lodoss* lässt sich auch in der Fantasy-Roman-Serie *Slayers!* finden, die ab 1989 in der monatlichen Zeitschrift *Dragon Magazine* von Fujimi Fantasia Bunko in Fortsetzungen veröffentlicht wurde. Von 1995 bis 2008 wurde *Slayers!* vielfach für Anime adaptiert. Binnen dieses Zeitraums wurden fünf TV-Serien ausgestrahlt und fünf Anime-Filme sowie zwei OVA veröffentlicht. In dieser

⁴³ Wie *Asahi Sonorama* widmet *Kadokawa Shoten* auch, die japanische Massenkultur zu veröffentlichen. In den 1970er Jahren veröffentlichte dieser Verlag eine Reihe von Seishi Yokomizos Kriminalromanen, seitdem wurde das Feld des Betriebs festgesetzt. Von 1988 bis 2002 hat der *Kadokawa-Konglomerat* vielartige Branchen gegründet, die die *Light Novel* veröffentlichten, wie *Kadokawa Sneaker Bunko*, *Fujimi Fantasia Bunko* und *MF Bunko J*. Im Jahr 2004 integrierte der Verlag ASC II ins *Kadokawa-Konglomerat* und 2008 fusionierte ASC II mit der Firma *MediaWorks*, die ab 1993 die Branche *Dengeki Bunko* gründete und die *Light Novel* publizierte. Heutzutage bringen *Kadokawa Sneaker Bunko*, *Fujimi Fantasia Bunko* und *Dengeki Bunko* dem *Kadokawa-Konglomerat* die meiste Absatzmenge der *Light Novel* ein.

Serie finden sich ebenfalls die Elemente einer mittelalterlichen Erzählwelt, des Mythos vom Kampf zwischen Gut und Böse sowie Lebewesen wie Drachen und Dämonen. Neben den populären fantastischen Elementen nahm der Verlag zudem eine andere Strategie an, die zur Entstehung einer spezifischen Untergattung im Feld der Massenkultur beitrug: Die Illustration im Stil von Manga und Anime. Dieser Stil wird von Hsieh folgendermaßen definiert: Die Gesichtszüge der realen Menschen werden nicht kraftvoll oder detailliert gezeichnet; der Mann wirkt geschlechtslos, die Frau hingegen wird oft süß abgebildet. Die Gesichtszüge sind nur begrenzt realistisch; Kopf und Augen werden größer, Nase und Mund hingegen kleiner als bei realen Menschen dargestellt. Die illustrierten Figuren sind zumeist Jugendliche und werden mit individuellen äußeren Merkmalen ausgestattet, die ganz anders als bei realen Menschen sind (z. B. die Frisur, die als Charakterzug einer jeden Figur gesehen wird und in ihrer Form kaum in der Realität existieren kann) (Vgl. Hsieh 2015, S. 9). Die beiden Covers von *Slayers!* und *Space Battleship Yamato* machen die unterschiedlichen Illustrationsstile deutlich (Abb. 4):



Abb. 4: Die unterschiedlichen Stile der Illustration von *Slayers!* (links) und *Space Battleship Yamato* (rechts)⁴⁴

⁴⁴ <https://www.books.com.tw/products/0010424840> (*Slayers!*);
<https://www.amazon.co.jp/%E5%AE%87%E5%AE%99%E6%88%A6%E8%89%A6%E3%83%A4%E3%83%9E%E3%83%88%E3%82%BD%E3%83%8E%E3%83%A9%E3%83%9E%E6%96%87%E5%BA%AB-4-%E7%9F%B3%E6%B4%A5-%E5%B5%90/dp/425776001X> (*Space Battleship Yamato*)

Die Figur von *Space Battleship Yamato* wird realistischer gezeichnet, indem der Zeichner nicht nur die Figur entsprechend der Körperproportionen realer Menschen abbildet, sondern auch Details der Figur und des Schlachtschiffs darstellt, etwa Falten und die Ausrüstungen des Schiffs. Darüber hinaus werden Licht und Schatten betont, wodurch der realistische Stil dieses Stücks betont wird. Demgegenüber entspricht die Illustration von *Slayers!* dem Stil von Manga und Anime. Einerseits wird die Protagonistin mit einfacheren Linien und unwirklichen Gesichtsproportionen dargestellt; andererseits wird keine stereoskopische Grafik eingebracht.

Infolge der Entscheidung, dem Stil von Manga und Anime entsprechend zu illustrieren, wurde die Roman-Serie in die Reihe von ACG-Produkten aufgenommen. Seitdem hat sich die Darstellungsform als spezifische Untergattung der Massenkultur etabliert, die ab Beginn der 1990er Jahre als *Light Novel* bezeichnet wird. Aus diesem Grund gilt *Slayers!* als Vorbild bzw. Vorgänger der gegenwärtigen *Light Novel*, die im engeren Sinne sowohl einfache Inhalte als auch die Illustration im Stil vom Manga und Anime besitzt. Im Zusammenhang damit wird das Jahr 1990, in dem der erste Roman von *Slayers!* veröffentlicht wurde, als „das erste Jahr der *Light Novel*“⁴⁵ bezeichnet.

Die Strategien von *Asahi Sonorama* und *Fujimi Fantasia Bunko* haben deutlich gemacht, dass die Integration von Literatur in die ACG-Produktionskette großen kommerziellen Erfolg garantieren konnte. So wurde die Grundlage des „*Media Mix*“⁴⁶ in der japanischen Manga-Anime-Industrie geschaffen, auf der sich die schriftliche, auf Unterhaltung ausgerichtete *Light Novel* im digitalen Zeitalter weiter entwickeln konnte. Die *Light Novel* fördert die ACG-Populärkultur nicht nur durch Adaptionen, wie es bei *Lodoss* und *Slayers!* der Fall ist, sondern auch durch transmediales Storytelling. Das transmediale Storytelling ist ein dynamischer Prozess, in dessen Zuge sich „der Inhalt entwickelt, während er von einem Medium zum nächsten wandert, und dass dieser Inhalt durch die besonderen Eigenschaften der verschiedenen „Plattformen“ geformt wird, auf denen er verweilt, bevor er ins nächste Medium

⁴⁵ 新城カズマ: 《ライトノベル「超」入門》. Tokyo: SoftBank Creative, 2006. S. 85f. Siehe Li 2012, S. 20.

⁴⁶ The ‘media mix’ is a term that refers to the media environment whereby a particular franchise releases interconnecting products for a wide range of media ‘platforms’ – animation, comics, video games, theatrical films, soundtracks – and commodity types – cell-phone straps, T-shirts, bags, figurines, and so on. Steinberg, Marc: „Immobile Sections and Trans-Series Movement: Astroboy and the Emergence of Anime“. In: *animation: an interdisciplinary journal*. Vol. 1(2). London, Thousand Oaks, CA and New Delhi: SAGE, 2006. S. 191.

weiterzieht“.⁴⁷

Im Vergleich zur bloßen Adaption bietet das transmediale Storytelling nicht einzig eine Intertextualität, die als „*palimpsests through our memory of other works that resonate through repetition with variation*“ (Hutcheon 2006, S. 8) gesehen wird; vielmehr erschafft es „*an imaginative space in which the viewers can lose themselves in a range of different contexts*“.⁴⁸ Laut Bilici beschäftigen sich die Produzenten damit, dass „*[a]ll marketing implementations are meant to sustain the attention of consumers for the next episode, keep the story actual and in the agenda, and popularize stories to reach as many people as possible through peer advertisement*“ (Bilici 2016, S. 35). Um das kommerzielle Ziel zu erreichen, sollte ein kritischer Faktor – die Storyworld – nicht unterschätzt werden; sie nimmt eine besondere Rolle beim transmedialen Storytelling ein, um „die verschiedenen sprachlichen und nicht sprachlichen Texte beziehungsweise Dokumente eines transmedialen Storytelling-Systems [zusammenzuhalten]“ (Ryan 2013, S. 90). Genauer gesagt besteht das transmediale Storytelling-System aus „*abstract content systems from which a repertoire of fictional stories and characters can be actualized or derived across a variety of media forms*“. Dessen Dynamik wird dadurch reflektiert, dass „*a specific world's worldness mostly originates from the first version of the world presented, but can be elaborated and changed over time*“ (Klastrup & Tosca 2004, S. 409). Auf Basis der Merkmale des transmedialen Storytellings bringt die Manga-Anime-Industrie audiovisuelle und schriftliche Medien erfolgreich zur Anwendung.

Eine der bekanntesten Sci-Fi-Reihen in der ACG-Geschichte ist *Gundam* (ab 1979, laufend). Durch vielfältige Serien in verschiedenen Medien stellt diese umfangreiche Reihe transmediale Erzählwelten dar. Das erste Stück ist die 1979 ausgestrahlte Anime-Serie *Mobile Suit Gundam* (1979-1980). Die erste Serie des schriftlichen Mediums ist *Gaia Gear*. Diese Serie wurde von 1987 bis 1991 in der monatlich erscheinenden Zeitschrift *Newtype* in Fortsetzungen veröffentlicht, wobei der Text zusammen mit der Illustration dargestellt wurde (Abb. 5). Von 1988 bis 1992 wurden die Texte von *Kadokawa Sneaker Bunko* neu bearbeitet, woraufhin eine fünfbändige

⁴⁷ Zit. n. Ryan, Marie-Laure: „Transmediales Storytelling und Transfiktionalität“. In: Renner, Karl Nikolaus; Hoff, Dagmar von; Krings Matthias (Hrsg.): *Medien. Erzählen. Gesellschaft: Transmediales Erzählen im Zeitalter der Medienkonvergenz*. Berlin, Boston: de Gruyter, 2013. S. 88.

⁴⁸ Bilici, İbrahim E.: „Transmedia Storytelling and Transforming Human Imagination“. In: Tingöy, Özhan; Budak, Yusuf; Karli, İhsan; Özcan, Ali (Hrsg.): *AJIT-e: Online Academic Journal of Information Technology*, Vol. 7, No. 23, 2016. S. 33.

Light Novel-Serie publiziert wurde. Ab 1989 wurde eine zweite *Light Novel*-Serie namens *Mobile Suit Gundam: Hathaway's Flash* (1989-1990) ebenfalls von *Kadokawa Sneaker Bunko* veröffentlicht. Diese Serie erzählt die nachfolgende Geschichte von *Mobile Suit Gundam*. Bis 2018 wurden wiederholt neue *Light Novel*-Serien von *Gundam* publiziert, was die wichtige Rolle der *Light Novel* wiederum betont.



Abb. 5: *Gaia Gear*. In: *Newtype*, 12. 1988.⁴⁹

Obwohl ACG-Produkte von audiovisuellen und digitalen Darstellungsweisen geprägt sind, besitzt das Druckmedium der *Light Novel* darüber hinaus die „*transposability*“, durch die die transmediale Storyworld aufgebaut und „*pleasures of identification*“ (Steinberg 2006, S. 201) bei den Rezipienten hervorgerufen werden können. Der Vorteil des Druckmediums ist, dass es die Vorstellung des Lesers stimulieren kann, wie auch Bilici schreibt: „*Reading a classic book feeds the imagination. While reading, readers think about the people, places, and things in the story. Letters symbolize meaning and draw pictures in the reader's imagination*“ (Bilici 2016, S. 34). Die stimulierte Vorstellung kann die postmoderne Rezeption bzw. die aktive Beteiligung der Rezipienten an dem Worldbuilding beim transmedialen Storytelling fördern. In diesem Kontext zitiert Bilici Jenkins' Ansicht, dass diese Rezeptionsweise aus der Strategie hervorgehe, dass die „*[t]ransmedia*

⁴⁹ http://www.cc9.ne.jp/~gaiagear/nt_88.html.

producers“ die Gemeinschaften der Erzählwelten schaffen, in denen Rezipienten ihre Vorstellungen entfalten können.⁵⁰ Mithilfe moderner Kommunikationstechnologien wie Internet und Handys können Rezipienten ihre eigenen Kommentare sehr einfach öffentlich machen und sogar mit Produzenten oder anderen Fans kommunizieren. In diesem Fall trägt die Beteiligung der Rezipienten tatsächlich zur Verbreitung und Fortdauer eines transmedialen Universums bei:

„If the story is completed too soon, consumer attention is lost, but if it continues with consumers on all channels and platforms, mainly social and mobile media, readers become authors. (...) They feed the story with more funds and the collaborative work of many people“. (Bilici 2016, S. 35)

Überträgt man Jenkins und Bilicis Perspektiven auf die Manga-Anime-Industrie, bezieht sich die Beteiligung des Rezipienten auf die *Dōjin* (jap. 同人 / どうじん)-Produktion in der ACG-Populärkultur. In diesem Produktionsprozess ist es üblich, dass die Rezipienten einen bestimmten Stoff, Handlungen oder Figurencharaktere einer Storyworld übernehmen und diese neu bearbeiten, um eine inoffizielle *Fan Fiction* zu schaffen und eigene Produkte öffentlich zu machen, wobei weitere Interaktion ermöglicht wird. Obwohl die *Dōjin*-Produktion streng genommen das Urheberrecht verletzt, wird sie zumeist auch vonseiten der Urheber akzeptiert. Jeden August und Ende Dezember findet die größte Ausstellung von Fan-Mangas und *Fan Fiction* in Tokyo statt, die *Comic Market* (abgekürzt: *Comiket* oder *CM*). Diese Ausstellung bietet *Dōjin*-Autoren und Fankreisen die Möglichkeit, zu professionellen Autoren zu werden und Firmen zu gründen. Der Fankreis *Type-Moon* gilt hier als Beispiel, dessen Produkte Teil der Untersuchungsgegenstände dieser Arbeit sind.⁵¹

Die *Dōjin*-Produktion wird auf folgende Weisen erlaubt: Einerseits gilt sie als effektive Werbung und Propaganda für Urheber und deren Urwerke. Die *Fan Fiction* löst einen

⁵⁰ Jenkins, Henry: *Convergence Culture Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press, 2006. Siehe Bilici 2016, S. 34.

⁵¹ In der *Comic Market* des Dezembers 2000 veröffentlichte *Type-Moon* das Computerspiel *Tsukihime*, danach wurde es 2003 für Anime und von 2003 bis 2010 für Manga adaptiert. Nach dem großen Erfolg von *Tsukihime* hat *Type-Moon* den Fankreis aufgelöst und im Jahr 2003 die Firma *Y.K. Notes GmbH* gegründet. Im Jahr 2004 hat diese Firma das erste offizielle Computerspiel *Fate/stay night* hergestellt.

Ideenaustausch zwischen Rezipienten aus, da sie tatsächlich einen individuellen Kommentar des Rezipienten repräsentiert. Je mehr Leute über eine *Fan Fiction* diskutieren, desto mehr Augenmerk liegt auf dem Urwerk und dessen Produzenten. Andererseits stimulieren *Fan Fictions* bisweilen auch die Inspiration der Urheber (Vgl. Lin 2018, S. 33 f.). Dies beweist, dass sich Produzenten und Rezipienten in der gleichen Gemeinschaft einer Erzählwelt befinden und die Rezipienten als Mitautoren zum transmedialen Storytelling beitragen können.

Im Laufe der Entwicklung zeigt die ACG-Populärkultur ihren Einfluss auf die Realität. Hierfür dienen das geänderte Bild der Gruppe der *Otaku* bzw. das „Phänomen des Otakismus“⁵² als Beispiele. Die Gruppe der *Otaku* wurde in den 1980er Jahren negativ betrachtet, da sie auf weite Teile der Öffentlichkeit einen Eindruck des „Rückzugs von der Gesellschaft“, von „mangelnde[n] soziale[n] Beziehungen zu anderen Menschen und im besonderen zum anderen Geschlecht“ (Schad-Seifert, S. 94) und von pathologischen Kriminalfällen⁵³ machte. Allerdings wurden solche Bilder zu Beginn der 1990er Jahre zunehmend relativiert und korrigiert. Seitdem wird ein *Otaku* als Person angesehen, „die sich manisch mit einem Hobby beschäftigt“ und sie werden als die „neue Konsumentenschicht“⁵⁴ positiv im kommerziellen bzw. ökonomischen Feld gesehen.

Das Phänomen des „Otakismus“ offenbart einen Gegensatz zur Realität und stößt auf große Resonanz, indem es die Sehnsucht nach einer mentalen Utopie reflektiert, die als Alternative zum belastenden realen Leben angesehen wird. Eines der Merkmale der ACG-Produkte ist das Bild von *Moe* (jap. 萌え). *Moe* bedeutet ursprünglich „Knospung“, weshalb dieser Begriff mit dem Bild eines Mädchens verbunden wird, das noch nicht in die Sozialisierung eingetreten ist. Nachdem die *Lolita*-Subkultur in die ACG-Populärkultur eingeschlossen wurde⁵⁵, wird das Bild von *Moe* in der Manga-

⁵² Schad-Seifert, Annette: „Marginalisierte Männlichkeit und Konsum: Zur Darstellung von Otakismus in der Fernsehserie *Densha otoko* (Der Bahnmann)“. In: Köhn, Stephan; Schimmelpfennig, Michael (Hrsg.): *China, Japan und das Andere. Ostasiatische Identitäten im Zeitalter des Transkulturellen*. Wiesbaden: Harrassowitz Verlag, 2011. S. 93.

⁵³ 1989 wurde der Serienmörder von vier kleinen Mädchen Miyazaki Tsutomu gefasst. In seinem Zimmer wurde eine riesige Videosammlung von Gewalt-Games und kinderpornographischen Mangas entdeckt, deswegen wurde Otaku wegen der Extremisten negativ diskutiert und positioniert. Siehe Schad-Seifert, ebd., S. 94.

⁵⁴ Roth, Martin: *Otaku – Inszenierung eines jugendkulturellen Phänomens. Versuch einer Einordnung des Phänomens bezüglich seiner Bedeutung für Jugendliche in Japan*. Hausarbeit Universität Leipzig, Ostasiatisches Institut, Japanologie SS 2006. S. 6. Zit. n. ebd., S. 96.

⁵⁵ [A]uch in populärkulturellen Produkten wie Manga, Anime und Videospielen sowie im Film wird die

Anime-Industrie zunehmend verwendet. Wie die *Lolita*-Subkultur, die „als visueller Widerstand gegen den gesellschaftlichen Mainstream gesehen werden kann, als Freiraum gegenüber den Regeln und Normen der dominanten Kultur“⁵⁶, verwirklicht die ACG-Populärkultur „*possibilities of the emancipation of individuals*“ und lässt den ACG-Rezipienten „*feel a sense of atomized freedom from the constraints of a rigidly controlled society*“.⁵⁷ In diesem Fall repräsentieren das Bild von *Moe* bzw. die Mädchenfiguren die Sehnsucht nach einer Rückkehr zur Kindheit, das sog. „*desire to return to childhood*“.⁵⁸ Somit gestaltet die ACG-Populärkultur im Zeitalter des *Media Mix* vielfältige Erzählwelten, die im Gegensatz zur „*institutional culture of the salaryman society*“ (Galbraith 2014, S. 36) stehen.

Lolita-Subkultur thematisiert. Bekannte Beispiele sind unter anderen die Manga-Serien *Rozen Maiden* und *Princess Princess* (beide sind auch als Anime erschienen) sowie der Film *Kamikaze Girls*. Zit. n. Siep, Julia: „Lolita goes global. Eine Mode-Subkultur im Zeichen transkultureller Strömungen“. In: Mae, Michiko; Scherer, Elisabeth (Hrsg.): *Nipponspiration. Japonismus und japanische Populärkultur im deutschsprachigen Raum*. Köln, Weimar, Wien: Böhlau Verlag, 2013. S. 312.

⁵⁶ Winge, Theresa: „Undressing and Dressing Loli: A Search for the Identity of the Japanese Lolita“. In: Lunning, Frenchy (Hrsg.): *Mechademia 3: Limits of the Human*. Minneapolis; London: University of Minnesota Press, 2008. S. 58. Zit. n. Siep, ebd., S. 310.

⁵⁷ Iwabuchi, Koichi: *Recentering globalization. Popular culture and Japanese transnationalism*. Durham and London: Duke University Press, 2002. S. 26.

⁵⁸ Siehe das Interview mit der Singerin, „voice actress“ Haliko Momoi. Zit. n. Galbraith, Patrick W.: *The Moe Manifesto: An Insider's Look at the Worlds of Manga, Anime, and Gaming*. Tokyo; Rutland; Vermont: Tuttle Publishing, 2014. S. 78.

2.3. Die literarischen Charaktere der *Visual Novel*

Die *Visual Novel* wird auch als ‚japanische Adventures‘ bezeichnet und wird am Computer gelesen oder gespielt. Angesichts der Möglichkeiten dieses Mediums stellt die *Visual Novel* einerseits Grafik, Text, Klang- und Lichteffekte gleichzeitig dar; andererseits fordert sie den Spieler dazu auf, die Geschichte aktiv zu etablieren und voranzutreiben. Aus diesem Grund kann die *Visual Novel* zu den Computerspielen gezählt werden. Daraufhin entsteht die Frage, zu welchem Computerspielgenre sie gehört. Die folgende Abbildung (Abb. 6) enthält die Typologie von Mela Kocher. In dieser Abbildung werden sechs Cybertext-Genres gezeigt, die durch eine Kombination verschiedener Anteile von „*mode*“, „*interactivity*“ und „*perspective*“⁵⁹ unterteilt werden.

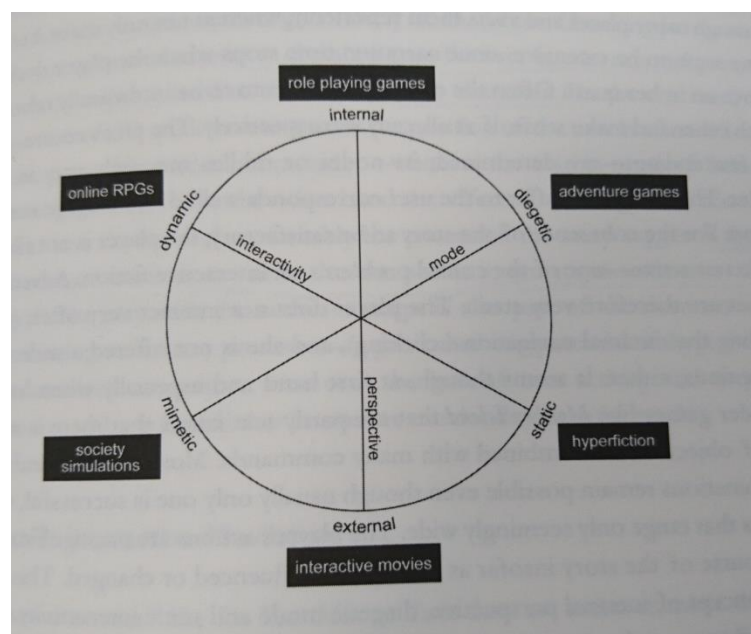


Abb. 6: Typologie von Mela Kocher

Mode, *interactivity* und *perspective* besitzen jeweils zwei Pole, die zwei gegensätzliche Elemente innerhalb einer Anlage repräsentieren. Aus dieser Abbildung wird ersichtlich, dass sich ein Genre durch seine drei relevantesten, ineinandergreifenden Elemente charakterisiert. Beispielsweise wird das Genre der *role playing games* durch die Elemente von *dynamic interactivity*, *internal perspective* und *diegetic mode* begründet.

⁵⁹ Kocher, Mela: „The Ludoliterary Circle. Analysis and Typology of Digital Games“. In: Gendolla, Peter; Schäfer, Jörgen (Hrsg.): *The Aesthetics of Net Literature. Writing, Reading and Playing in Programmable Media*. Bielefeld: transcript Verlag, 2007. S. 111.

Ganz wie traditionelle Novelle und Romane, müssen Geschichten und Handlungen der *Visual Novel* entlang literarischer Konventionen erzählt werden, weshalb die *Visual Novel* zum *diegetic mode* gezählt wird. In der *Visual Novel* steuert der Spieler keinen Avatar; er kann nicht nach eigenem Willen frei durch die Storyworld navigieren. Obwohl die Entscheidung des Spielers in den verschiedenen Wendepunkten die nachfolgenden Routen und Enden beeinflusst, erlebt der Spieler im Anschluss an jede Wahl eine vorbestimmte Reihenfolge der Ereignisse und der Handlung. Angesichts dieser Charakteristik ist die Interaktivität eher *static*. Die Fortsetzung der *Visual Novel* wird durch die Ersetzung der Bildausschnitte durchgeführt. Der Spieler sieht lediglich einen Bildausschnitt, in dem die Grafik der Szenen und Figuren sowie der Dialog- oder Beschreibungstext dargestellt werden. Aufgrund der *static interactivity* ist es nicht möglich, Informationen außerhalb des Bildausschnitts zu sammeln. Im Laufe des Spielens muss der Spieler alle wichtigen, fragmentarischen Informationen sammeln und die richtigen Wahlen treffen, um eine vollständige Geschichte zu konstruieren. Hierzu muss der Spieler sich in die Protagonisten einfühlen und in die Welt eintauchen. Deshalb ist die Perspektive des Spielers *internal*. Unter Einbezug von Kochers Typologie lässt sich klar erkennen, dass die *Visual Novel* zum Derivat der *adventure games* zählt.

Der Begriff *Adventure games* geht auf das Computerspielgenre *Text Adventure* zurück. In der frühen Phase war Computertechnik ungeeignet, um grafische Elemente in *adventure games* einzufügen, so dass der Spieler allein mit Text agieren konnte. Wie etwa im Spiel *Zork* (1980) beruht der Spielspaß auf der Interpretation der Texte. Nur wenn der Spieler die richtigen Stichwörter in einem Beschreibungstext erkennt und danach ein gültiges Stichwort tippt, schreitet die Handlung fort. Im Zuge der fortschreitenden Entwicklung der technischen Möglichkeiten wurden *adventure games* mit zunehmend detaillierten Grafiken produziert. Nach dem *Text Adventure* entstand das *Point&Click*-Abenteuerspiel. Dieses Genre ist davon geprägt, dass der Text minimalisiert wird. Nur wenn der Spieler eine Figur anklickt oder die Positionsmarke auf die Grafiken bewegt, z. B. die Requisiten oder die Grafiken im Hintergrund, kann er einen Dialog oder einen Beschreibungstext lesen. Erst dadurch kann er die im Spiel enthaltenen Rätsel lösen.

Bis zum Ende des 20. Jahrhunderts wurden die Merkmale von *Text Adventures* und *Point&Click*-Abenteuerspielen ineinander integriert: Text und Grafik konnten mittlerweile gleichzeitig in einem Bildausschnitt gezeigt werden. Infolgedessen

entstand schließlich auch das spezifische Genre der „japanischen Adventures“, die sog. *Visual Novel*. Unter dem Einfluss der ACG-Populärkultur werden Figuren und Szenen der *Visual Novel* nach dem Stil von Manga und Anime gezeichnet. So kann man sagen, dass die *Visual Novel* einerseits einen intermedialen Bezug auf das Einzelpanel des Mangas erkennen lässt. Im Bildausschnitt der *Visual Novel* sieht man nicht nur Figuren- und Szenengrafiken, sondern auch eine sich unten im Bildausschnitt befindende Textbox, die die Sprechblase des Mangas ersetzt. Andererseits wird der intermediale Bezug auf den multimodalen Text gezeigt, der „*is created by the combination of: image, sound (including speech and music), gesture and movement and writing or print*“⁶⁰, da Dialog- oder Beschreibungstexte, Grafik und Musik gleichzeitig dargestellt werden.

Obwohl die *Visual Novel* zu den von *static interactivity* geprägten Spielen gehört, bietet sie dem Spieler ebenfalls die Möglichkeit, mit Handlung und Geschichte umzugehen. Diese Möglichkeit wurde bereits in den 1980er Jahren entdeckt; Mistacco hat sich dazu folgendermaßen geäußert: „*the text is viewed as a game affording both author and reader the possibility of producing endless meanings and relationships*“.⁶¹ In Übereinstimmung mit Mistacco hat Aarseth den Begriff „ergodisch“ vorgeschlagen. Nach Aarseth basiert ergodische Lektüre auf der physischen Interaktion zwischen digitalen Medien und deren Benutzern:

„Das Konzept Cybertext (...) stellt zudem den Konsumenten oder User des Textes in den Mittelpunkt – und zwar in einem sehr viel stärkeren Ausmaß als selbst Vertreter/-innen der Leser-Response-Theorien dies tun wurden. (...) Im cybertextuellen Prozess löst der User selbst eine semiotische Folge aus, und diese Bewegung der Selektion ist eine Art physische Konstruktionstätigkeit (...). Ich nenne dieses Phänomen *ergodisch*, ein Terminus, der der Physik entnommen ist und von den griechischen Wörtern *ergon* und *hodos* für »Arbeit« und »Weg«

⁶⁰ Bearne, Eve: „Multimodality, literacy and texts: Developing a discourse“. In: Lancaster, Lesley; Rowe, Debbie (Hrsg.): *Journal of Early Childhood Literacy*, Vol. 9(2). London, Los Angeles, New Delhi, Singapore and Washington DC: Sage, 2009. S. 158.

⁶¹ Mistacco, Vicki: „The Theory and Practice of Reading Nouveaux Romans: Robbe-Grillet's *Topologie d'une cité fantôme*“. Zit. n. Maack, Annegret: *Der experimentelle englische Roman der Gegenwart*. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft, 1984. S. 10.

abgeleitet ist“.⁶²

Eine Innovation des ergodischen Cybertexts ist die neue Rezeptionsweise, die die Subversion der traditionellen, bloß interpretativen Rollen des Rezipienten repräsentiert. Wie Cybertext beruht das Wesen des Computerspiels auf der Manipulation bzw. dem Spielen; ohne derartige physische Taten oder Befehle kann der Spieler Texte, Geschichten und Handlungen nicht erleben. Diese physische Interaktion lässt sich auch in der *Visual Novel* erkennen, da der Sinn nicht nur durch die Interpretation, sondern auch durch die Manipulation geschaffen wird. Es handelt sich hierbei um das „Linking“ (*explicit/conditional links*) und die „User-functions“; hierzu gehören die „*explorative function, in which the user must decide which ‘path’ to take*“ und die „*configurative function, in which scriptons are in part chosen and/or created by the user*“.⁶³

Die *Visual Novel* reflektiert die literarischen Charaktere auf zwei Ebenen. Auf Seiten der Manipulation besitzt die *Visual Novel* Charakteristika der digitalen Literatur wie den „*user input*“⁶⁴ der *Interactive Fiction* und die Verlinkung des Hypertexts. Zum Verfassungszeitpunkt besteht noch kein Konsens über das Genre der digitalen Literatur. Man kann etwa angeben, dass alle Texte, die auf Webseiten wie dem *Project Gutenberg* zur Verfügung stehen, zur digitalen Literatur gehören. Allerdings stellen einige Wissenschaftler die These auf, dass nur Werke, die mittels digitaler Technik zur neuen Produktionsweise beitragen, als digitale Literatur gelten sollten. Laut Glazier sind ursprünglich auf Papier gedruckte und jetzt digitalisierte Texte ungenügend, um dem Konzept von digitaler Literatur zu entsprechen: „*merely presenting poetries in electronic form does not constitute ‘electronic’ poetries*“.⁶⁵ Nach Glazier soll „*electronic text*“ folgende fünf Merkmale besitzen: „*It is transmissible*“, „*The electronic text is nearly without physical size*“, „*The electronic text manifests*

⁶² Aarseth, Espen J.: „Cybertext. Perspektiven zur ergodischen Literatur: Das Buch und das Labyrinth (1997)“. In: Bruns, Karin; Reichert, Ramón (Hrsg.): *Reader Neue Medien: Texte zur digitalen Kultur und Kommunikation*. Bielefeld: transcript Verlag, 2007. S. 203f.

⁶³ Aarseth, Espen: *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. PhD. diss., University of Bergen. <http://ask.bibsys.no/ask/action/show?pid=r00016654&kid=forkspub>, S. 70ff. Zit. n. Eskelinen, Markku: *Cybertext poetics: the critical landscape of new media literary theory*. London; New York: Markku Eskelinen, 2012. S. 21.

⁶⁴ Montfort, Nick: *Twisty Little Passages: An Approach to Interactive Fiction*. Cambridge, Massachusetts, London: MIT, 2003. S. 7.

⁶⁵ Glazier, Loss Pequeño: *Digital Poetics: Hypertext, Visual-Kinetic Text and Writing in Programmable Media*. Tuscaloosa: University of Alabama Press, 2013. S. 161.

symptoms of being an “anti-text”“ und *„It can be manipulated“* (Glazier 2013, S. 84 f.). Unter solchen Merkmalen trägt das fünfte dazu bei, den ergodischen Modus des digitalen Texts ständig zu erneuern. Hierfür dient die zuvor beschriebene Entwicklung der *Text Adventures* zur *Visual Novel* als Beispiel.

Behandelt man digitale Literatur, muss man unweigerlich das früheste und bedeutendste Genre – den Hypertext – betrachten. In diesem Genre wird Manipulation durch Anklicken durchgeführt. Das Anklicken des Benutzers basiert auf dem internen Programmbefehl, durch den Wörter oder Absätze als *nodes* fungieren und miteinander verbinden können. So entsteht die wichtigste Charakteristik des Hypertexts: Die Verlinkung. Im weiteren Sinn gilt der elektronische Text, der aus *„lexias (blocks of words, moving or static images, or sounds) linked electronically by multiple paths, chains, or trails in an open-ended web“*⁶⁶ zusammengesetzt ist, als Hypertext. Hierbei stehen dem Nutzer vielfältige *„linking words, images and text in a digital collage“*⁶⁷ zur Verfügung. Um die literarischen Charaktere der *Visual Novel* zu erläutern, soll an dieser Stelle der Hypertext im engeren Sinne behandelt werden, d. h. der literarische Hypertext bzw. die *„hypertext fiction“* (Landow 2001, S. 159). Der literarische Hypertext verhindert zum einen nicht die Produktionsweise traditioneller Literatur; der Autor kann Handlungen konzipieren und die Storyworld aufbauen. Andererseits erlaubt er dem Autor, *„indicators within the text, such as verbal echoing or the elaborate use of parallel structural patterns“* (Ebd., S. 160) einzustellen, sodass Texte durch Verlinkung miteinander verbunden werden. Für dieses Genre dienen Werke wie Michael Joyces *afternoon, a story* (1987), John McDaid's *Uncle Buddy's Phantom Funhouse* (1993) und Shelley Jackson's *Patchwork Girl* (1995) als bekannte Beispiele.

Die Manipulation ermöglicht es dem Benutzer, zum Koautor zu werden. Je nach Benutzer werden die Texte eines Stücks auf unterschiedliche Weise verbunden, da die Benutzer sich in der Lage befinden, *„make their own passage through a text“* (Crawford; Chen 2017, S. 2). Infolgedessen entstehen zahlreiche Linien und

⁶⁶ Landow, George P.: „Hypertext as Collage-Writing“. In: Lunenfeld, Peter (Hrsg.): *The Digital Dialectic: New Essays on New Media*. London: MIT Press, 2001. S. 154.

⁶⁷ Crawford, Rebecca; Chen, Yuanyuan: „From Hypertext to Hyperdimension Neptunia: The Future of VR Visual Novels. The potentials of new technologies for branching-path narrative games“. In: Goodman, Lizbeth; Addison, Alonzo (Hrsg.): *2017 23rd International Conference on Virtual System & Multimedia (VSMM)*. Dublin and Belfast: Institute of Electrical and Electronics Engineers, 2017. S. 2.

unterschiedliche Enden. Die Wichtigkeit des Benutzers bei der Sinnbildung macht deutlich, dass Hypertext ein interaktives bzw. „playable“⁶⁸ Medium ist. Solche interaktiven Modi, bei denen „branching path narrative“ und „multiple endings“ (Crawford; Chen 2017, S. 2) eingesetzt werden, implementiert auch die *Visual Novel*. Als Derivat der *Adventure Games* muss der Spieler die *Visual Novel* manipulieren, um die Geschichte fortzusetzen. Bei der Navigation trifft der Spieler wiederholt auf Wendepunkte, bei denen er eine Wahl treffen muss (Abb. 7), die auf eine ungewisse Route führen oder in ein schlechtes Ende (z. B. Tod des Protagonisten) münden kann. Dieser interne Programmbefehl führt dazu, dass die Storyworld sich je nach Entscheidung der unterschiedlichen Spieler verändert. Dementsprechend fördert der Mechanismus des Wählens die aktive Beteiligung des Spielers an der Storyworld. Hieran wird ersichtlich, dass das Wählen mit dem Anklicken im literarischen Hypertext, durch das logisch verwandte Texte generiert werden, gleichgesetzt wird. Zusammenfassend kann man sagen, dass die *Visual Novel* „imagination“ und „interpretative skills“⁶⁹ vonseiten des Spielers fordert, um die Storyworld zu gestalten. Dass der Spieler mit der *Visual Novel* umgehen kann, deutet auf eine maßgebliche Charakteristik der ergodischen und digitalen Literatur hin.



Abb. 7: *Fate/Grand Order* (2015, laufend), Teil 2, Kap. 5⁷⁰

⁶⁸ Für Wardrip-Fruin ist der Terminus „interactive“ zwar richtig, aber ist der Terminus „playable“ genauer: „Calling our experiences “interactive” would perhaps be accurate, but overly broad. An alternative – “playable” – is proposed“. Wardrip-Fruin, Noah: „Playable Media and Textual Instruments“. In: Gendolla, Peter; Schäfer, Jörgen (Hrsg.): *The Aesthetics of Net Literature. Writing, Reading and Playing in Programmable Media*. Bielefeld: transcript Verlag, 2007. S. 211.

⁶⁹ Cavallaro, Dani: *Anime and the Visual Novel: Narrative Structure, Design and Play at the Crossroads of Animation and Computer Games*. Jefferson, North Carolina and London: McFarland & Company, 2010. S. 78.

⁷⁰ <https://gameo.jp/fgo/7150>.

Abgesehen von der Ebene der Manipulation, reflektiert die *Visual Novel* ihre literarische Charaktere auf der Erzählebene. Obwohl die *Visual Novel* wie Hypertext die Erzähltechnik der „*branching and crisscrossing yarns*“ (Cavallaro 2010, S. 12) anwendet, müssen deren Handlungen ebenso wie in traditioneller Literatur linear miteinander zusammenhängen. In diesem Fall soll die Verlinkung kein Labyrinth konstituieren, in dem Texte per Zufallsprinzip miteinander verbunden werden; Dialogtexte und Handlungen sollen in chronologischer Reihenfolge verlinkt werden. Die verlinkten Texte müssen kohärent sein und sinnvoll konstituiert werden. Die *Visual Novel* wird statt durch „*nonlinear*“ durch eine „*framed story line*“ konstruiert: „*The framed story line in Visual Novels is the frame of a number of events that form unity by integrating the forward and backward storyline*“.⁷¹ Die folgende Abbildung (Abb. 8) zeigt zwei verschiedene Strukturen der Verlinkung, die von Ryan als „*complete graph structure*“ des Hypertexts resp. als „*directed network*“⁷² des Abenteuerspiels definiert werden:

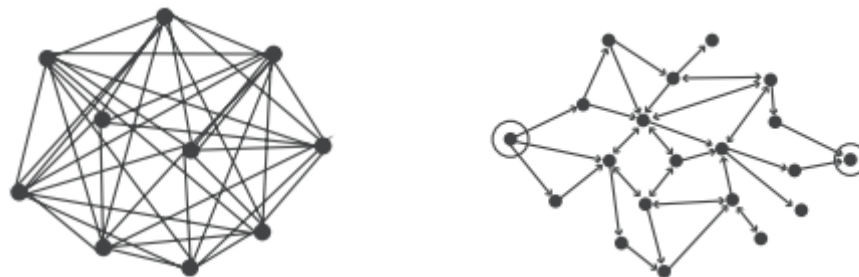


Abb. 8: *Complete graph structure (links); directed network (rechts)*

In der *complete graph structure* ist die Verlinkung „*bidirectional*“ und „*all nodes are linked to each other*“ (Egenfeldt-Nielsen; Smith; Tosca 2020, S. 216). In diesem Fall genießt der Benutzer die Freiheit, den Storyspace ohne Berücksichtigung von

⁷¹ Pratama, Dendi; Wardani, Winny Gunarti Widya; Akbar, Taufiq: „Understanding Visual Novel as Artwork of Visual Communication Design“. In: *MUDRA. Journal of Art and Culture*, Vol. 32, No. 3. Denpasar: Institut Seni Indonesia Denpasar, 2017. S. 295.

⁷² Ryan, Marie-Laure: *Narrative as virtual reality: Immersion and interactivity in literature and electronic media*. Baltimore, MD: Johns Hopkins University Press, 2001. Zit. n. Egenfeldt-Nielsen, Simon; Smith, Jonas Heide; Tosca, Susana Pajares: *Understanding Video Games. The Essential Introduction*. 4. Aufl. New York, London: Taylor & Francis, 2020. S. 216f.

Kohärenz zu navigieren. Im Unterschied dazu hat der Spieler weniger Freiheit im *directed network*, da er sich in einem Rahmen befindet, der von Start bis Ende navigiert werden muss. Im Laufe des Spielens können die Entscheidungen des Spielers Routen und Enden beeinflussen, sodass eine einzelne, spezifische Geschichte entsteht. Dies zeigt Zufälligkeit und Interaktivität auf, allerdings wurde der Handlungsverlauf nach jeder Entscheidung bereits bei der Spieleentwicklung vom Produzenten bestimmt. Die Vorwärts- und Rückwärtshandlungen werden wie in der traditionellen Literatur unter Berücksichtigung chronologischer Regeln verlinkt. In Übereinstimmung damit zeigt die Abbildung des *directed network*, dass manche Routen den Protagonisten unweigerlich in ein schlechtes Ende leiten. Wird der Protagonist zum schlechten Ende geleitet, bringt das System den Spieler automatisch zum letzten *savepoint* zurück. Der Spieler muss zumindest einen Teil der erlebten Geschichte erneut sehen und in dem gleichen Wendepunkt eine andere Wahl treffen, um die korrekte Route des Hauptstrangs zu finden. Bleibt er in einem Kapitel stecken und kommt nicht weiter voran, liest er die gleichen Dialoge- und Beschreibungstexte immer wieder. Durch die wiederholenden Texte wird keine weitere Geschichte konstituiert.

Nachdem festgestellt wurde, dass das Erzählen der *Visual Novel* der linearen Erzählweise der traditionellen Literatur entspricht, stößt man auf die Frage: Kann die *Visual Novel* einzig durch konventionelle literarische Erzähltheorien vollständig analysiert werden? Einige Ludologen sind der Ansicht, dass das Computerspiel wegen der Ein- und Ausgabe-Befehle nicht als erzählendes Produkt gelten soll: „*playing a game is predominantly a configurative practice, not a interpretative one like film or literature*“.⁷³ Unter diesem Gesichtspunkt wird die geringere Position des Erzählens im Computerspiel festgehalten: „*narrative is not an inherent feature of games, but something merely implemented in a game virtually, i.e. as a possibility*“.⁷⁴ Im Gegensatz zu solchen Argumenten vertritt eine andere Gruppe die Sicht, dass sich Erzählen und Spielen komplementieren. Juul beschreibt diese Komplementarität folgendermaßen:

⁷³ Eskelinen, Markku: *Cybertext poetics: the critical landscape of new media literary theory*. London; New York: Markku Eskelinen, 2012. S. 214.

⁷⁴ Siehe Kucklich, Julian: „Perspectives of Computer Game Philology“. In: *Games Studies: the international journal of computer game research*, Vol. 3, Issue 1, 2001. Zit. n. Vesa, Ilénia: „The Future of Narrative between Folk-Tales and Video Games“. In: *Caetele Echinox*, Vol. 20, 2011. S. 250.

*„I would like to repeat that I believe that: 1) The player can tell stories of a game session. 2) Many computer games contain narrative elements, and in many cases the player may play to see a cutscene or realize a narrative sequence. 3) Games and narratives share some structural traits“.*⁷⁵

Auf Seiten der Rezeption hat Vesa auch eine komplementäre Ansicht geäußert: *„Even the best animated games, (...) with excellent feedback from players all over the world, are not divorced from literature (...), instead they get a high rating for their perfect narration“* (Vesa 2011, S. 254). Ryan steht zum einen den Traditionalisten näher, die erläutern, dass das Computerspiel *„will create a genuine interest in the story, rather than treating plot as a mere pretext for the exercise of physical skills and for the adrenaline rush of competitive action“*.⁷⁶ Zum anderen setzt sie das Konzept des Erzählens mit der Interaktivität gleich: *„I would term “narrative” any game that invites the player to engage in role-playing and make-believe, and to perform, as part of this game of make-believes“* (Ryan 2007, S. 265).

Ryans Gleichsetzung des Erzählens mit Interaktivität bezieht sich auf den Text der *Visual Novel*, der eine Doppelfunktion einnimmt, die von Cavallaro als *„thought-provoking“* und *„narrative-oriented“* (Cavallaro 2010, S. 38) definiert wird. Die erzählorientierte Funktion weist auf die Erzählstruktur der traditionellen Literatur hin, bei der Handlungen linear und chronologisch gestaltet sein müssen. Allerdings muss man beachten, dass *„the author’s power in the realm of digital gaming (...) never absolute for his or her agency is inevitably ,instantiated by the player“*.⁷⁷ In diesem Fall wird der Spieler wegen der denkanregenden Funktion zum *„actively engaged player“* (Ebd., S. 78). Hierzu stehen alle Effekte zur Verfügung, z. B. die Figuren- und Szenengrafiken sowie Klang- und Lichteffekte, die zum Gefühl von *„immersive involvement in the experiences of various characters and their milieux“* (Ebd., S. 20)

⁷⁵ Juul, Jesper: „Games Telling Stories? A Brief Note on Games and Narratives.“ In *Game Studies*, 1, 1. <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/> (5 July 2011). Zit. n. Eskelinen, 2012. S. 213.

⁷⁶ Ryan, Marie-Laure: „Narrative and the Split Condition of Digital Textuality“. In: Gendolla, Peter; Schäfer, Jörgen (Hrsg.): *The Aesthetics of Net Literature. Writing, Reading and Playing in Programmable Media*. Bielefeld: transcript Verlag, 2007. S. 260.

⁷⁷ Poremba, Cindy: „Player as Author: Digital Games and Agency“. Thesis submitted in Partial Fulfillment of the Requirements for the Degree of Master of Applied Science, Department of Computing Arts and Design Sciences, Simon Fraser University: http://www.shinyspinning.com/THESIS_PlayerAsAuthor.pdf. Zit. n. Cavallaro, 2010. S. 78.

beitragen. Die *Visual Novel* verwirklicht die Komplementarität zwischen traditioneller Erzählstruktur und neuartigem „*narrative-generating program*“ (Montfort 2003, S. 29). Dies stimuliert die weitere Untersuchung der Komplementarität zwischen schriftlicher *Light Novel* und digitaler *Visual Novel* im Kontext des transmedialen Storytellings.

3. Die Komplementarität zwischen *Visual Novel (Fate/stay night)* und *Light Novel (Fate/Zero; Fate/Apocrypha)*

Heutzutage werden schriftliche und digitale Werke sehr viel schneller und einfacher weltweit verbreitet. Das Internet etwa hat erfolgreich zwei Arten von Interaktion eingeführt; zum einen gründen Rezipienten vielfältige Gemeinschaften, in denen sie eigene Kommentare zu Figuren, Handlungen, Storyworld u. Ä. abgeben und darüber diskutieren können. Zum anderen können Rezipienten ihr Feedback persönlich an Verleger oder Autoren weitergeben. Somit gibt es keinen kommunikativen Abstand zwischen Autoren und weltweiten Rezipienten. Die Aufmerksamkeit, die einem Autor oder einem Werk zukommt, kann den Enthusiasmus der Rezipienten anregen, was zur Entwicklung einer Franchise beitragen kann: „Dieses Verlangen, noch weiter in eine fiktionale Welt vorzudringen und mehr darüber zu erfahren, motiviert Konsumenten eines Mediums (...) aktiv zu einem weiteren Medium zu wechseln“ (Gunst 2015, S. 48f). Das fiktive Universum kann sich unendlich weit erstrecken, solange die Produzenten neue Werke veröffentlichen. Hierfür können einige Computerspielreihen als Beispiele dienen.

Der riesige kommerzielle Erfolg eines Computerspiels führt oft dazu, dass die es veröffentlichende Firma offizielle Erweiterungspakete bereitstellt. *Age of Empires II* zeigt diese kommerzielle Strategie klar als frühes Beispiel aus dem Beginn der 2000er. In den Erweiterungspaketen (*Age of Empires II: The Conquerors* sowie *The African Kingdoms*) gibt es neue Figuren und Szenen, die die Grenze der bestehenden Storyworld ausdehnen. Neben offiziellen Produkten entwickelt sich ein Universum dadurch, dass der Spieler sich mittels selbst gemachter Modifikationen (sog. *Mods*) oder *Downloadable Content (DLC)* an dem Worldbuilding beteiligt. Laut Wardrip-Fruin und Eskelinen wird die physische Beteiligung des Spielers auch als Element gesehen, das außerhalb des Werks angesiedelt ist und die Storyworld erneuert: „*Changes of state coming from the outside are still part of the work, as long as they are designed to be allowed (and not uninvited or sanctioned acts of vandalism)*“ (Eskelinen 2012, S. 27).

2006 produzierte Alexander Fleger das erste inoffizielle Erweiterungspaket der Serie *Age of Empires III*, das *Age of Empires III: The Napoleonic Era* heißt und seit 2010 von Peter Piepenburg aufgenommen, weiter programmiert und erneuert wurde. In diesem Stück wird die Storyworld durch neue *civilizations, maps* und *campaigns*

erweitert. Hierdurch wird deutlich, dass die Storyworlds als wachsender Organismus begriffen werden können. Produzenten und die Rezipienten beleben Storyworlds auf unterschiedliche Art und Weise: „*worlds have philosophies, histories, and motivations; worlds have tones, moods, and nuances*“.⁷⁸

Im Vergleich mit den oben genannten Computerspielen entwickelt sich eine transmediale Franchise in mehrfacher Hinsicht. Für einen Anfänger ist es oft schwierig, alle transmedialen Stücke einer berühmten Reihe zu erfassen. Um diese Schwierigkeit zu reduzieren, sollte man den „Hauptcharakter“ des transmedialen Storytellings – die Storyworld – bei der Untersuchung in Erwägung ziehen, wie auch Gunst schreibt: „Bei Transmedia Storytelling-Projekten ist die Welt so wichtig, da sie oftmals die einzige fixe Komponente und Austragungsort der Geschichten aller Erweiterungen ist. Sie wird zum Hauptcharakter“ (Gunst 2015, S. 36). Hierzu stellen Klastrup und Tosca drei Kernelemente dar, die viel zur Erfassung von „*transmedial worlds*“ beitragen: „Mythos“, „Topos“ und „Ethos“ (Klastrup; Tosca 2004, S. 412). „Mythos“ umfasst sowohl bestehende Konflikte und Schlachten in einer Storyworld als auch die Hintergrundgeschichten, die alle nötigen Kernkenntnisse bieten, anhand derer der Rezipient die Storyworld begreifen kann. „Topos“ legt Zeit und Raum, die sog. Periode und Geographie fest. Obwohl Epoche und Schauplatz von *transmedial worlds* gewechselt werden können, sollten alle transmedialen Stücke zu einem dezidierten Universum gehören. Das „Ethos“ enthält den geltenden moralischen Kodex, soziale Regeln, Wertvorstellungen, gute/böse Taten usw. (Vgl. ebd., S. 412).

Auf Basis der drei Kernelemente wurden die *Visual Novel Fate/stay night* (2004) und die zwei *Light Novel*-Serien *Fate/Zero* (2006-2007) und *Fate/Apocrypha* (2012-2014) als Untersuchungsgegenstände der vorliegenden Arbeit gewählt. Bei diesen drei Stücken geht es um den Kampf um den Heiligen Gral, der ein äußerst langlebiges literarisches Motiv darstellt und in der *Fate*-Franchise als übermächtiger Wunschbrunnen gilt. In *Fate/stay night* und *Fate/Zero* nehmen sieben *Masters* und sieben *Servants* an dem Kampf teil. Normalerweise sind *Masters* die Zauberer, *Servants* hingegen die Heldenseelen, die auf Heldenfiguren aus Mythen, Epen oder Legenden zurückgehen („Mythos“). In *Fate/stay night* findet der fünfte Kampf um den

⁷⁸ Long, Geoffrey: *Transmedia Storytelling. Business, Aesthetics and Production at the Jim Henson Company*. Masterthesis: Comparative Media Studies, Massachusetts Institute of Technology, 2007. S. 49. Zit. n. Gunst 2015, S. 36.

Heiligen Gral im Jahr 2004 in der fiktiven japanischen Stadt ‚Fuyuki City‘ statt („Topos“). Als die Vorgeschichte von *Fate/stay night* erzählt *Fate/Zero* die Geschichte des vierten Kampfs, der vor zehn Jahren auch in dieser Stadt stattfand. Als Extrageschichte konstruiert die Serie *Fate/Apocrypha* Handlungen und Szenen in einer parallelen Welt. In dieser Serie werden „Mythos“ und „Topos“ neugefasst und erweitert; beispielsweise tauchen 14 *Masters* und 15 *Servants* auf und der Kampf findet in Rumänien statt. Alle drei Stücke stellen die Wertvorstellung der Zauberer und die sozialen Konventionen dieser Gruppe dar („Ethos“). Mithilfe solcher Kernkenntnisse kann in diesem Kapitel genauer analysiert werden, inwiefern sich die drei Werke komplementär zueinander verhalten.

3.1. Einführung in die Storyworlds der Untersuchungsgegenstände

Die Geschichten aller Untersuchungsgegenstände basieren auf dem Gerücht, dass der Heilige Gral alle Wünsche erfüllen kann. Der Gral kann den Zauberern dabei helfen, die Wurzel der Welt zu erreichen. Die Wurzel birgt endlose Zauberkraft und ist Ursache aller Dinge. Wenn man die Wurzel bzw. die Ursache kontrolliert, kann man die bestehenden Strukturen und die Ordnung der Welt nach seinem Willen ändern. Für normale Personen ist der Gral ein Wunschbrunnen, der individuelle Wünsche verwirklichen kann. An dem Kampf um den Heiligen Gral nehmen sieben *Masters* teil und es werden sieben *Servants* einberufen, die in die folgenden sieben Typen unterteilt werden: *Saber*, *Archer*, *Lander*, *Caster*, *Rider*, *Assassin* und *Berserker*.

Das erste veröffentlichte Werk der *Fate*-Reihe ist die *Visual Novel Fate/stay night*⁷⁹. Vom 31.1. bis zum 15.2.2004 findet der fünfte Kampf um den Heiligen Gral in der Stadt Fuyuki statt. Der Protagonist Shirou Emiya, der vor zehn Jahren die durch den vierten Kampf erzeugte Katastrophe überlebt hat, nimmt unabsichtlich an dem Kampf teil. Sein *Servant* ist *Saber*, die Heldenseele von König Artus, der allerdings durch ein junges Mädchen namens Arturia Pendragon repräsentiert wird. In der *Fate*-Reihe werden bei der Figurengestaltung immer wieder Geschlechterwandel verwendet; hierzu dienen auch die Heldenseelen von Nero Claudius, Leonardo da Vinci, Jack the Ripper u. v. m. als Beispiele.

Fate/stay night besitzt auch den Charakter der digitalen ergodischen Literatur, der durch die Zusammenarbeit von Spiel und Erzählen zustande kommt. Dialog- oder Beschreibungstexte, Grafik sowie Klangeffekte sind erzählende Fragmente und der Spieler muss die Fragmente interpretieren, um die richtigen Wahlen zu treffen. Die Entscheidungen des Spielers beeinflussen nicht nur die Handlung und das Ende, sondern auch „emotionale Bindungen/Beziehungen“⁸⁰ zwischen Protagonisten,

⁷⁹ Die 2004 veröffentlichte Ausgabe wird nie offiziell in Fremdsprache übersetzt. Allerdings hat die Fangemeinde *Mirror Moon* diese Ausgabe ins Englisch übersetzt und den Patch der Überweisung herunterladen lassen. Um den Urheberrechtsstreit zu vermeiden, muss der Spieler zuerst die offizielle japanische CD-ROM kaufen und installieren, danach steht der Patch erst zur Verfügung. Dies sieht man in *Mirror Moons* Antwort auf die Frage eines Netzbürgers: „You will have to buy the game before you can play it – we only provide the translation for the Japanese game“ (<http://mirrormoon.org/projects/complete/fatestay-night/>). In dieser Arbeit bezieht sich der Untersuchungsgegenstand auf die von *Mirror Moon* übersetzte Aufgabe und er wird im Folgenden mit der Abkürzung „F/SN“, dem Tag und dem Titel des Abschnitts zitiert.

⁸⁰ Ebner, Stefan: *Kulturtransfer bei Computerspielen am Beispiel von japanischen Visual Novels (seit 1992)*. Diplomarbeit vom Lehramtstudium Informatik und Informatikmanagement, Wien: Universität Wien, 2016. S. 64.

deswegen nimmt der Spieler die Rolle des „*secondary agent*“⁸¹ ein und erlebt das spielende Vergnügen durch Interaktion. In *Fate/stay night* gibt es zwei Prologe und insgesamt 45 Enden, zu denen 40 *Bad Ends* oder *Dead Ends* zählen. Die anderen fünf formalen Enden werden auf drei Handlungsstränge verteilt. Obwohl die Entscheidung des Spielers den Handlungsverlauf beeinflussen kann, muss man den Handlungsstrang *Fate* beim erstmaligen Spielen abschließen. Erst wenn der Spieler *Fate* abschließt, darf er in die anderen Handlungsstränge eintreten. Trifft der Spieler beim erstmaligen Spielen auf eine Wahl, die zu einem anderen Handlungsstrang leitet, führt diese stattdessen zum *Bad End* oder *Dead End*.

Der Handlungsstrang *Fate*:

Bei diesem ersten Handlungsstrang geht es hauptsächlich um Figurengestaltung, in deren Zuge die grundsätzlichen Charaktere und die Ideen der verschiedenen Protagonisten dargestellt werden, sowie um das Gewinnen notwendiger Kenntnisse über die Storyworld. In diesem einführenden Strang werden die Figuren nicht tiefgehend charakterisiert und es gibt wenige Rätsel und keine *multiple endings*. Infolgedessen kann der Spieler eine emotionale Bindung mit der Protagonistin – *Saber* (Arturia) – eingehen. Auf der spielerischen Ebene lässt *Fate* Konventionen von *Dating Sims* erkennen, da der Spieler in diesem Genre viele Bemühungen unternimmt, mit attraktiven weiblichen Figuren in Verbindung zu kommen und zu ihrem Geliebten zu werden.

Auf der Ebene der Geschichte erfährt der Spieler, dass Shirou ein „*superhero*“ (jap. 正義の味方; *F/SN (Fate)*, 1. Tag: *A White Girl*) werden will, der alle Personen retten kann. Ähnlich wie Shirou will *Saber* alle in Camlann gestorbenen Personen und das damalige Britannien retten. Arturia hofft, dass dieser Wunsch mithilfe des Heiligen Grals verwirklicht werden kann. Im Laufe der Geschichte verstehen die beiden allmählich einander und schütteln ihre Schuldgefühle ab. Schließlich zerstören *Saber* und Shirou einen „kleinen“ Heiligen Gral⁸². Nach dem Kampf kehrt Arturia in ihr

⁸¹ Poremba, Cindy: „Player as Author: Digital Games and Agency“. Thesis submitted in Partial Fulfillment of the Requirements for the Degree of Master of Applied Science, Department of Computing Arts and Design Sciences, Simon Fraser University: http://www.shinyspinning.com/THESIS_PlayerAsAuthor.pdf. S. 25. Zit. n. Cavallaro, 2010. S. 78.

⁸² Der Heilige Gral lässt sich in ‚kleinen‘ und ‚großen‘ Gral unterteilen. Der kleine Gral wird im Körper der Figur – Illyasviel von Einzbern, die Kiritsugus Tochter, Shirous Stiefschwester und der Homunkulus von der Familie Einzbern ist – implantiert. Die Familie Einzbern ist eine der drei größten Zaubererfamilie in Fuyuki Stadt. Sie erschafft Homunkulus, dessen Körper und Zauberkraft als Vermittlung vom großen Gral (Wurzel der Welt) fungieren. Wenn der Homunkulus geopfert wird,

eigenes Zeitalter zurück und verstirbt unter einem Baum. Ohne Reue geht ihre Seele zur Insel Avalon.

Der Handlungsstrang *Unlimited Blade Works (UBW)*:

Anhand *Fate* erweitern sich die Figurengestaltung und der „Mythos“ im Handlungsstrang *Unlimited Blade Works (UBW)*. Die Protagonistin ist statt *Saber* Shirous Mitschülerin Rin Tohsaka, die *Archers Master* ist. Die Familie Tohsaka arbeitet mit den anderen zwei größten Zaubererfamilien zusammen, die „*ley line[s]*“ (*F/SN (Fate)*, 6. Tag: Strategie Meeting) – die Ströme der Zauberkraft in Fuyuki-Stadt – zu kontrollieren. Hierbei wird der Modus des Kampfs um den Heiligen Gral fixiert. Die Handlung deckt auf, dass *Archer* tatsächlich der zukünftige Shirou ist. In *UBW* bemüht sich der Spieler zum einen, die emotionale Bindung zu Rin zu steigern; zum anderen erlebt er den Konflikt der Ideen zwischen Shirou und *Archer*. In diesem Konflikt begegnet Shirou dem Schuldgefühl aus der Vergangenheit nicht, sondern zweifelt, ob sein Wunsch richtig ist.

Im Laufe der Zusammenarbeit mit Rin versteht Shirou, dass er im Kontrast zu *Archer* viele zuverlässige Partner besitzt. Er muss sich nicht allein allen Herausforderungen auf dem Weg stellen, um ein ‚*superhero*‘ zu werden. Schließlich berührt die Partnerschaft zwischen Rin und Shirou *Archer* soweit, dass er darin vertraut, dass Shirou in Begleitung von Rin eine andere und bessere Zukunft sichern wird. Es gibt zwei Enden in *UBW*. Im *True End* zerstört *Saber* auch den Heiligen Gral und kehrt (ohne Liebe zu Shirou) zurück. Rin und Shirou verlieben sich ineinander und gelangen nach Großbritannien, um Magie zu studieren. Im *Good End* bleibt *Saber* nach dem Kampf weiter in Fuyuki-Stadt. Arturia ist nicht länger König Artus und akzeptiert ihr zweites Leben. In Begleitung von Rin und Shirou sucht sie eine Methode, das Schuldgefühl aus der Vergangenheit zu tilgen.

Der Handlungsstrang *Heaven's Feel (HF)*:

In dem letzten Handlungsstrang werden alle ungelösten Geheimnisse und versteckten Figuren enthüllt, weshalb dieser Handlungsstrang am längsten ist. Shirous Freundin von Kind auf, die in *Fate* und *UBW* nur eine Nebenfigur spielende Sakura Matou, wird zur Protagonistin. In *HF* wird im Zuge der Handlung erst aufgedeckt, dass Sakura tatsächlich Rins jüngere Schwester ist und während des vierten Kampfs von der Familie Matou adoptiert wurde, die ebenfalls eine der drei größten Zaubererfamilien in

kann der Weg zum großen Heiligen Gral eröffnet werden.

Fuyuki-Stadt ist. Seit ihrer Kindheit hat Sakura zahllose körperliche und mentale Qualen erlebt, weshalb die Idee der Rache an der Welt entsteht. Außerdem wird Sakuras Vernunft im Laufe der Handlung allmählich durch Minderwertigkeit und Verlust gemindert und schließlich verdrängt. Nachdem Shirou Sakuras mentale Qual erkennt, befindet er sich in einem Dilemma, ob er alle Personen oder nur Sakura retten soll. Infolgedessen erlebt der Spieler ein neues Selbstverständnis, das Shirous Sehnsucht, ein mächtiger *superhero* zu werden, ersetzt. In *HF* entscheidet sich Shirou schließlich dazu, dass er allein für Sakura zum *superhero* werden will, um ihre Seele zu retten. Am Ende zerstört Shirou den Heiligen Gral, indem er alle Lebenskraft auslaufen lässt. Seine Liebe zu Sakura löscht ihre mentale Qual aus. In diesem Strang gibt es auch ein *True End* und ein *Good End*. Im *True End* erwacht Shirou unter Bemühung von Illyasviel und Rin wieder zum Leben und mithilfe des Grals behält Sakura Shirous Lebenskraft. Alle Protagonisten leben harmonisch zusammen. Im *Good End* zieht Sakura ins Haus von Emiya ein und erwartet bis zum Ende ihres Lebens auf das nie eintretende Wiedertreffen mit Shirou.

Die Struktur von *Fate/stay night* lässt den Spieler Shirous schrittweises Erwachsenwerden erkennen. In *Fate* steht Shirou für das Bild des furchtlosen Jugendlichen. Alles, was er tun muss, ist die Durchführung der eigenen Prinzipien und die Verfolgung seines Ideals. In *UBW* begegnet Shirou der Problemstellung, welche Zukunft er erschaffen soll. Im Kontrast zum Bild in *Fate* muss Shirou in diesem Handlungsstrang Selbstbeobachtung und -reflexion üben, um das Gleichgewicht zwischen Ideal und Realität halten zu können. Die Planung der Zukunft und die Hochachtung vor Partnerschaft zeichnen ein Bild von Shirou als Jugendlichen mit klarer Selbsterkenntnis. In *HF* reflektiert Shirou über das Bild junger Erwachsener, die ihren Willen unter Berücksichtigung der Realität in die Tat umsetzen. Die Hochachtung vor der Gegenwart und den Verliebten ist eine neue Identitätsschicht, da Shirou den Wunsch aufgibt, ein *superhero* für alle Personen zu sein. Dies reflektiert die Verantwortung für die nähere Umgebung, die Erwachsene tragen sollen.

Obwohl *Fate/stay night* durch drei Handlungsstränge und fünf formale Enden konstruiert wird, fehlen selbst nach deren Abschluss ausführliche Kenntnisse über das „Ethos“ der Zauberer und Situationen des Kampfs zwischen ihnen. Solche Leerstellen, die der Rezipient selbst füllen soll, werden mittels transmedialen Storytellings in der

Vorgeschichte *Fate/Zero*⁸³ genauer erläutert. Im Kontrast zum selbstaufopfernden Shirou ist sein Stiefvater Kiritsugu Emiya von dem Bild des Attentäters geprägt, der seine Feinde ohne Zögern ermordet. Kiritsugu vertritt die Familie Einzbern, um gemeinsam mit seiner Frau Irisviel von Einzbern (auch Homunkulus) an dem vierten Kampf teilzunehmen. Zu diesem Zweck berufen sie *Saber* (auch Arturia Pendragon) ein. Außer der Familie Einzbern werden sowohl die Familien von Tohsaka und Matou als auch Agenturen wie *Mages' Association* sowie die *Holy Church* abgebildet. Hieran wird die spezifische Gesellschaft der Zauberer ersichtlich.

Obwohl es hauptsächlich um den Kampf zwischen Zauberern geht, erlebt der Leser auch den Prozess des mentalen Erwachsenwerdens und der Reifung des Jugendlichen. Wie Shirou selbst, repräsentiert der junge Magiestudent Waver Velvet die jugendliche Generation. Die Beziehung zwischen ihm und seinem *Servant* – *Rider*, Iskander (Alexander der Große) – reflektiert die Beziehung zwischen Arturia und Shirou. Wie Arturia, die aufgrund ihrer Beharrlichkeit von Shirou als Vorbild gesehen wird, ist Iskander auch ein mentales Vorbild für Waver, weil Iskander ihn unabsichtlich dabei leitet, das eigene Lebensziel zu finden.

Im Laufe der Geschichte werden verschiedene Szenen des Kampfes gestaltet, in denen die *Servants* gegeneinander kämpfen oder zusammenarbeiten. Der vierte Kampf um den Heiligen Gral ist mehrschichtiger als der fünfte, da der Autor sich hauptsächlich mit Arturias und Shirous Abenteuer beschäftigt. Darüber hinaus wird das Wesen des Grals aufgedeckt. Statt eines Wunschbrunnen ist der Gral tatsächlich Ansammlung des Bösen und des Hasses der ganzen Welt. In dem großen Gral befindet sich Angra Mainyu, der der achte Typ der Heldenseele – der Antiheld *Avenger* – ist. Angesichts dieser Offenlegung befiehlt Kiritsugu Arturia, den Gral zu zerstören, ohne ihr die Wahrheit zu sagen. Nach dem Kampf findet Kiritsugu den überlebenden Shirou und adoptiert ihn; somit verbindet das Ende sich mit dem Prolog von *Fate/stay night*.

In der vorliegenden Arbeit wird auch die Light Novel-Serie *Fate/Apocrypha*⁸⁴ untersucht, die die Franchise auf Basis von *Fate/stay night* ist. Die Storyworld basiert auf dem Resultat des dritten Kampfs, der während des zweiten Weltkriegs stattfand

⁸³ Wegen meiner mangelnden Kenntnisse vom Japanisch bezieht sich *Fate/Zero* auf die chinesisch-übersetzte Light Novel-Serie und wird im Folgenden mit der Abkürzung „F/Z“ zitiert. Zu chinesischen Zitaten werden eigene Übersetzungen ergänzt.

⁸⁴ *Fate/Apocrypha* bezieht sich auch auf die chinesisch-übersetzte Light Novel-Serie und wird im Folgenden mit der Abkürzung „F/A“ zitiert. Zu chinesischen Zitaten werden eigene Übersetzungen ergänzt.

und zu dem die achte Heldenseele – nicht *Avenger*, sondern *Ruler*, Amakusa Shirō Tokisada – einberufen wurde. Dieser Wendepunkt führt zur Erschaffung einer parallelen Storyworld von *Fate/Apocrypha*, in der der vierte und fünfte Kampf in *Fate/Zero* und *Fate/stay night* nicht stattfinden. Im dritten Kampf arbeitet der Familienkreis Yggdmillennia mit Nationalsozialisten zusammen, den großen Heiligen Gral von Fuyuki-Stadt nach Rumänien zu übertragen. Nach 60 Jahren will der Familienkreis Yggdmillennia sich von der *Mages' Association* abtrennen und die Wurzel mittels der Kraft des Heiligen Grals erreichen. Die Angehörigen von Yggdmillennia berufen sieben *Servants* ein. Gegen Yggdmillennia berufen die *Mages' Association* und *Holy Church* die anderen sieben *Servants* ein. Zu diesem außergewöhnlichen Kampf beruft der Gral selbst die fünfzehnte Heldenseele – *Ruler*, Jeanne d'Arc – ein, die für die Überwachung verantwortlich ist. In diesem Fall vertreten der Familienkreis Yggdmillennia und die Allianz zwischen *Mages' Association* und *Holy Church* jeweils die Gruppe von „Schwarz“ und „Rot“.

Allerdings raubt Shirō die *Servants* von *Holy Church*, um den Gral zu gewinnen und seinen individuellen Wunsch zu verwirklichen, dass alle Personen von Senilität, Krankheit und Tod befreit werden. Im Gegensatz zu Shirō glauben die Protagonistin Jeanne d'Arc und der Protagonist Sieg, der als Homunkulus erschaffen wird, an die Möglichkeit des Menschen. Für sie bedeutet Shirōs Wunsch eine Verneinung der Zukunft. Obwohl Shirō schließlich den Gral in seine ideale Form erfolgreich konvertiert, wird er von Sieg und Astolfo – dem *Rider* der Gruppe „Schwarz“ – besiegt. Somit werden die Zukunft und die Möglichkeit des Menschen betont.

3.2. Die Komplementarität auf der Ebene der Darstellungsmechanismen verschiedener Medien

Nach der Einführung in die Storyworlds der Untersuchungsgegenstände wird deren Komplementarität in diesem und dem folgenden Kapitel analysiert. Im Vergleich zu anderen transmedialen Objekten, etwa der *Star Wars*-Reihe, die durch die seit langem entwickelten Science-Fiction-Filme, die amerikanische Karikatur, den Sci-Fi-Roman u. Ä. verbreitet worden ist und weiterhin wird, sind die Untersuchungsgegenstände noch recht junge Franchises. Im Kapitel 2.2. wurde bereits erwähnt, dass die *Light Novel* und die *Visual Novel* zu den Produkten der japanischen Manga-Anime-Industrie gehören. Aus diesem Grund reflektieren die beiden den modernen Einfluss der ACG-Populärkultur. Allerdings muss beachtet, dass auch ACG-Produkte und -Populärkultur aufeinander einwirken. Somit können *Light Novel* und *Visual Novel* stetig neue Formen dieses Kulturphänomens gestalten.

Diese gegen- und wechselseitige Einwirkung wird durch die Beziehung zwischen Produkten von *Type-Moon* und deren Rezeption illustriert. *Type-Moon* war ursprünglich ein Fankreis, dessen *Dōjin*-Produkt *Tsukihime* den Einfluss der ACG-Populärkultur bzw. den Stil von Manga und Anime erkennen lässt. Nachdem *Type-Moon* vom Fankreis zur Firma avancierte, schuf die Firma einen revolutionären Stil von *Visual Novels*, indem sie Handlungen voller Reflexion ins Computerspielgenre der *Dating Sims* einbrachte und diesem Genre eine komplexe Weltansicht verlieh. Hierfür dient *Type-Moons* erste offizielle *Visual Novel Fate/stay night* als Beispiel. Im Jahr 2006, zwei Jahre nach der Veröffentlichung des besagten Computerspiels, wurde *Fate/stay night* für Anime adaptiert, woraus die Popularität dieser neuartigen *Visual Novel* und ihr Einfluss auf die ACG-Populärkultur ersichtlich werden.

Infolge Anime-Adaption und transmedialen Storytellings erscheinen vielfältige relevante Serien, weshalb die *Fate*-Reihe deren Repräsentativität im Feld der ACG-Populärkultur illustriert. Die große Popularität stimuliert einerseits die Untersuchung, wie *Fate/stay night* Fans anregt, andere Serien zu konsumieren. Andererseits wird erforscht, auf welchen Ebenen die Untersuchungsgegenstände über das ACG-Feld hinaus verbreitet und von durchschnittlichen Konsumenten akzeptiert werden können. Diese beiden Forschungsfragen werden in diesem Kapitel behandelt, indem die intermedialen Bezüge verschiedener Medien beim transmedialen Storytelling analysiert werden. Zunächst wird die Reihenfolge der Rezeption untersucht: Der ACG-Fan spielt zumeist zunächst die *Visual Novel* und danach liest er/sie die *Light Novel*-

Serien. Anschließend ist die Reihenfolge umgekehrt; der durchschnittliche Rezipient liest zunächst die *Light Novel*-Serien und spielt erst danach die *Visual Novel*.

3.2.1. Der intermediale Bezug der *Visual Novel* (*Fate/stay night*)

Als Produkt der Manga-Anime-Industrie schließt die *Visual Novel* Charaktere der anderen ACG-Produkte ein: „*I think about visual novels as being the middle position between manga, games, animation and novels*“.⁸⁵ Ähnlich wie konventionelle *Adventure Games* besitzt die *Visual Novel* auch audiovisuelle Effekte, die der Erzählung der Geschichte dienen oder diese unterstützen. Im Unterschied zum *Point&Click*-Abenteuerspiel nimmt der Text in der *Visual Novel* eine bedeutsame Rolle ein, da in jedem Bildausschnitt eine Textbox gezeigt werden muss. Darüber hinaus wird der Text nicht dadurch generiert, dass der Spieler Grafiken anklickt, sondern dieser wird automatisch nach Erscheinen eines neuen Bildausschnitts generiert. Die vorderen/hinteren Texte müssen linear und kohärent sein. Aus diesen Gründen bietet die *Visual Novel* dem Spieler weniger Freiheit als etwa ein *Point&Click*-Abenteuerspiel. Aufgrund der primären Rolle des Texts ist der intermediale Bezug der *Visual Novel* auf die Literatur stärker als Bezüge zu Abenteuerspielen.

Diesen intermedialen Bezug betonen Computerspieldesigner traditionalistischer Schule. Nach ihrer Ansicht gilt das Computerspiel nicht allein als digitales Spielzeug, das die physische Fähigkeit des Spielers trainieren soll; der Spieler soll der Geschichte des Computerspiels ebenfalls ein hohes Maß an Aufmerksamkeit schenken. Ryan schreibt hierzu wie folgt:

„Many representatives of the traditionalist approach (for instance Crawford and Laurel) are game designers who became tired of the stereotyped plots and violent themes that dominate the videogame industry. Their dream is to develop games that people will play for the same reasons they read novels (...): games which will create a genuine interest in the story, rather than treating plot as a mere pretext for the exercise of physical skills and for the adrenaline rush of competitive

⁸⁵ Szczepaniak, J. W.: *The Untold History of Japanese Game Developers*. Vol. 1. Eingenv Verlag, 2014. S. 214. Zit. n. Ebner 2016, S. 57.

action.“ (Ryan 2007, S. 260)

Die Hochachtung vor kohärenten Texten und dem richtigen Handlungsverlauf zeigt Mechanismen des digitalen Paratexts von *Fate/stay night* auf. Die verschiedenen Paratexte weisen den Spieler auf die korrekten Handlungen hin, bevor oder nachdem er ein schlechtes Ende auswählt. Deshalb beziehen versteckte Paratexte sich auf „*literary narratology*“, die „*tailor-made for games*“⁸⁶ sind. Einer der Paratexte lautet *Tiger Dojo*: Ein fiktiver, außerhalb der Storyworld bestehender Trainingsplatz, auf dem der Spieler Hinweise auf den korrekten Handlungsverlauf durch Dialoge zwischen Figuren erhalten kann. Es gibt 40 Szenen, die den 40 *Bad/Dead Ends* entsprechen. Verlässt der Spieler das *Tiger Dojo*, wird er vom System zum Hauptmenü geleitet. Danach lädt er das letzte gespeicherte Moment und erlebt die gleiche Handlung erneut, um diesmal die korrekte Wahl zu treffen. Durch diesen Mechanismus wird die Kohärenz der Texte beibehalten.

Der andere Paratext von *Fate/stay night* kompensiert den Mangel, dass der Spieler erst in nachfolgenden Kapiteln generierte Texte nicht durchlesen kann. Liest der Leser *Fate/Zero* oder *Fate/Apocrypha*, kann er alle Kapitel nach individuellem Interesse barrierefrei durchlesen. Dieses Durchlesen steht dem Spieler der *Visual Novel* nicht zur Verfügung. Als Ersatz dafür wird ein *Status Menu* eingerichtet, in dem die individuellen Informationen der *Servants*, etwa ihre Kraftzahlenwerte, Fähigkeiten und Lebensgeschichte usw. gezeigt werden. Solche Informationen werden im Laufe der Handlung ständig erneuert und weisen auf die nachfolgenden Kampfszenen hin. Beispielsweise deuten Informationen zu *Skills* und *Noble Phantasm* (Siehe Abb. 9, unten links und rechts) Szenen voraus, in denen die Protagonisten gegen den *Servant* kämpfen, zu dem sie Informationen erhalten haben. Die Informationen zu *Abilities* und *Details* gestalten die Figur. Somit kann der Spieler angesichts der Einstufung (*Alignment* von *Good*, *Neutral*, *Evil* und *Insane*) und der Lebensgeschichte (Siehe Abb. 9, oben links und rechts) vermuten, ob eine Figur später sein Partner sein könnte.

⁸⁶ Jannidis, Fotis: „Event-Sequences, Plots and Narration in Computer Games“. In: Gendolla, Peter; Schäfer, Jörgen (Hrsg.): *The Aesthetics of Net Literature. Writing, Reading and Playing in Programmable Media*. Bielefeld: transcript Verlag, 2007. S. 282.

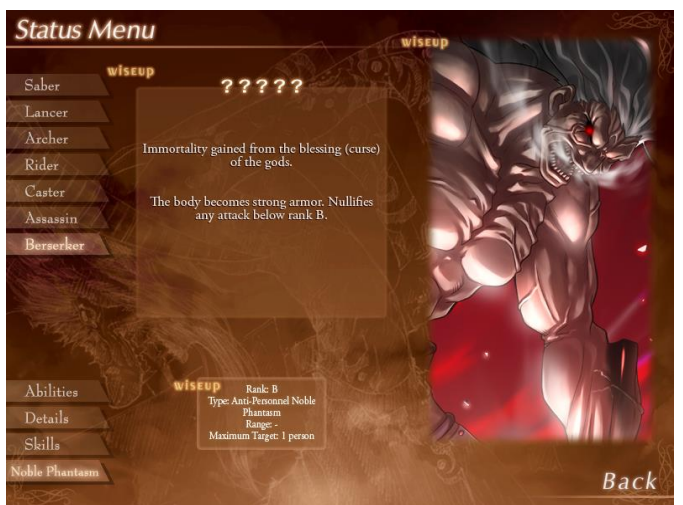
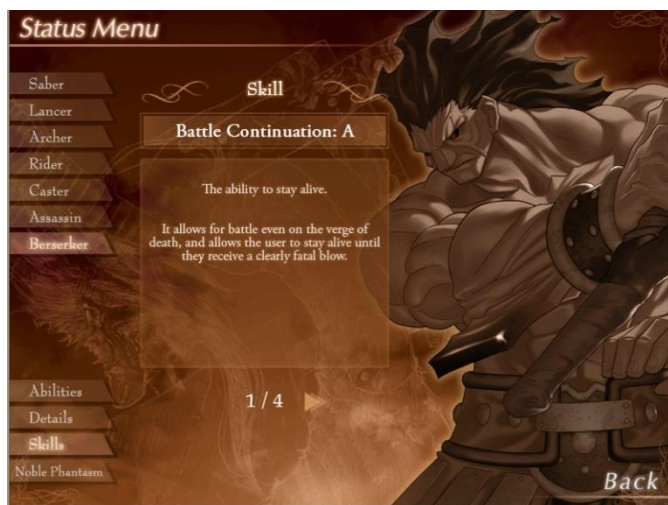


Abb. 9: Fate/stay night: Status Menu (oben links: Abilities; oben rechts: Details; unten links: Skills; unten rechts: Noble Phantasm); übersetzt von Mirror Moon

Neben der Vorausdeutungsfunktion bezieht sich das *Status Menu* auch auf die Figurengestaltungen in den *Light Novel*-Serien, die durch die eingeschobenen Erzählungen durchgeführt werden. Dem Charakter des ‚Figurenromans‘ (Vgl. Hsieh 2015, S. 6) entsprechend, werden die Heldenseelen in *Fate/Apocrypha* in einem großen Textumfang gestaltet, indem ihre bearbeiteten vergangenen Lebensgeschichten anhand vieler eingeschobener Erzählungen dargestellt werden. Für diese Erzählweise dienen anfängliche Absätze im ersten Kapitel des vierten Bands der Serie *Fate/Apocrypha* als adäquate Beispiele. Von Seite 63 an erlebt der Leser im Haupthandlungsstrang, was *Archer* der Gruppe „Rot“ – Atalante – tun soll, als sie den Kampf zwischen *Ruler* und *Assassin* der Gruppe „Schwarz“ beobachtet. Der Erzählzusammenhang wird allerdings

von Seite 65 an durch eine eingeschobene Erzählung unterbrochen, in der Atalantes Hintergrundgeschichte, Weltansicht und Lebensziel geschildert werden. Bis Seite 69 schließen die zusätzlichen Absätze von Atalantes Figurengestaltung erst mit dem Wiedererscheinen des Haupthandlungsstrangs ab.⁸⁷

Das *Status Menu* bezieht sich aufgrund der Figurengestaltung, die Informationen außerhalb des Haupthandlungsstrangs umfassen, auf die eingeschobene Erzählung. Die beiden Erzählmethoden – die eingeschobene Erzählung in *Fate/Apocrypha* und der Paratext in *Fate/stay night* – reflektieren das „innere[n]“ und „äußere[n] Kommunikationssystem“⁸⁸, das sowohl im Druckmedium als auch im digitalen Medium wie in einem Computerspiel aufgebaut wird. Anhand eines Vergleichs zwischen Schillers Drama *Die Jungfrau von Orleans* und der *single player campaign* des Echtzeit-Strategiespiels *Age of Empires 2* – der Kampagne, die „Johanna von Orleans“ heißt – hat Friedl dieses Kommunikationssystems erläutert.

Im Drama werden die damalige politische Situation Frankreichs und die Raumkonstruktion durch die Figurenreden dargestellt, etwa durch Thibauts Rede im Prolog und Bertrands Bericht über den Krieg. Auf ähnliche Weise zeigt die Kampagne „Johanna von Orleans“ die historische Hintergrundgeschichte des Hundertjährigen Kriegs. In der Einführung (*Cutscene*) wird der Inhalt des Tagebuchs des Zeitgenossen Guy Josselyne gezeigt. Gleichzeitig hört der Spieler Josselynes Vorlesung aus seinem Tagebuch, in dem die Kriegssituation aufgezeichnet wird. Die Hintergrundgeschichten, die die Figuren innerhalb der Storyworld bereits erkannt haben, gehören zum „inneren Kommunikationssystem“, das die Erkenntnisse des Rezipienten ausschließt:

„Thibaut ergreift als erste Figur das Wort und schildert seinen Nachbarn die politische Situation Frankreichs während der ersten Hälfte des 15. Jahrhunderts, obwohl für diese der Verlauf des Krieges freilich nichts Neues sein kann. Die angebotenen Informationen sind im inneren Kommunikationssystem also redundant.“ (Friedl 2014, S. 42)

⁸⁷ Siehe 東出祐一郎 著；何陽 譯：《Fate/Apocrypha 4 「熾天之杯」》。初版。台北市：台灣角川，2020。頁 63~69。

⁸⁸ Friedl, Bernhard: *Erzählen im Computerspiel. Methodik und Beispiele für eine kommunikationswissenschaftliche Betrachtung des Computerspiels als narratives Medium*, Diplomarbeit vom Lehramtstudium Geschichte, Sozialkunde und Politische Bildung, Wien: Universität Wien, 2014. S. 42.

Das „äußere Kommunikationssystem“ bezieht sich zunächst auf den kognitiven Prozess des Rezipienten. Nur durch Vermittler (z. B. den Erzähler) kann er mehr über die Hintergrundgeschichten der Figuren oder die Storyworld erfahren, wie auch Friedl schreibt: „Im äußeren Kommunikationssystem hingegen enthält die Figurenrede alle Informationen, die die Zuseherin benötigt, um sich ein Bild von der aktuellen politischen Lage in Frankreich zu machen.“ (Ebd, S. 42)

Will der Erzähler der *Light Novel* Informationen des inneren Kommunikationssystems öffentlich machen, muss er die eingeschobene Erzählungsweise verwenden, die das äußere Kommunikationssystem repräsentiert. Im Vergleich zur *Light Novel* erhält die *Visual Novel* mithilfe des digitalen Paratexts die Konsistenz des Erzählszusammenhangs. Das *Status Menu* wird nicht unmittelbar im Handlungsstrang eingerichtet, weshalb der Spieler angebotene Informationen jederzeit und ohne Störung des Handlungsverlaufs nachschlagen kann. Diese Art von Paratext reduziert die Komplexität der Erzählstruktur; in diesem Fall kann der Spieler Handlungen einfacher als der Leser begreifen. Hieran lässt sich die Komplementarität zwischen *Visual Novel* und *Light Novel* erkennen. Die Analyse des intermedialen Bezugs der *Visual Novel* macht deutlich, dass dieses Medium *story* in den Vordergrund rückt und die Interaktion mit dem Spieler betont, um ihn dabei zu unterstützen, die richtigen *storylines* zu finden.

Der Spieler navigiert in der *Visual Novel* hauptsächlich aus der *first person*-Perspektive des Protagonisten. Es gibt allerdings auch Kapitel, in denen der Protagonist nicht auftaucht. Auf ähnliche Weise bestehen viele Kapitel in *Fate/stay night* aus *Interludes*, in denen der Spieler nicht aus Shirous Perspektive navigiert. Hier lässt sich die Forderung aufstellen, dass die *Interludes* auch als den Erzählszusammenhang durchbrechende, eingeschobene Erzählungen gesehen werden sollten. Übernehmen wir Jenkins' Konzept des „*Micronarrative*“⁸⁹ für die *Interludes*, wird der Unterschied zwischen den beiden Mechanismen ersichtlich. *Micronarratives* sind tatsächlich Fragmente bzw. Komponenten, die der Konstitution des Haupthandlungsstrangs dienen. Obwohl die *Interludes* durch die Perspektiven der Nebenfiguren dargestellt werden, sind sie nicht einzig Teil der Figurengestaltung, sondern auch Teil der

⁸⁹ Jenkins, Henry: „Game Design as Narrative Architecture“. In: Wardrip-Fruin, Noah; Harrigan, Pat (Hg.): *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge, London: 2004, S. 125. Zit. n. Friedl, ebd., S. 36.

Haupthandlung. Ohne diese Bauteile kann der Spieler nicht die gesamte Geschichte oder die ganze Storyworld aufbauen und erfassen.

Die spezielle Darstellung der Perspektive ermöglicht es, den intermedialen Bezug der *Visual Novel* auf andere Literaturgenres zu analysieren. Die *first person*-Perspektive der *Visual Novel* fordert die Einfühlung des Spielers, da er somit nicht nur die Storyworld ohne kognitiven Abstand erleben, sondern sich in den inneren Zustand der Figuren vertiefen kann: „*Abrupt changes in the chromatic and textural properties of a character's field of vision can also be utilized as economical ways of communicating his or her inner state at times of intensified emotional turbulence*“ (Cavallaro 2010, S. 21). Diese Art von Perspektive „*has been compared to a VR experience for a player's emotions*“⁹⁰; deshalb kann man sagen, dass die Navigation in der *Visual Novel* ähnlich wie das Vergnügen in der virtuellen Realität ist. Unter zahlreichen Literaturgenres entspricht die *young-adult fiction* dieser Darstellungsweise der Perspektive am meisten.

Der englische Schriftsteller David Belbin misst der Perspektive der Figuren eine wichtige Rolle bei, da *young-adult fiction* Jugendliche dazu anregt, über die reale Gesellschaft nachzudenken. Die Reflexion trägt seiner Ansicht nach zum mentalen Erwachsenwerden bei: „*Reading imaginative works, ones that allow the reader to see the world from other people's point of view, is invaluable in adolescents' journey into adulthood*“.⁹¹ Dem gegenüberstehend, gehören jene Werke, in denen eine Einfühlung des Lesers in die Figuren nicht ermöglicht wird, nicht zur *young-adult fiction*: „*That cold eye, which shows that the narration takes place at some distance from the events it describes, is what, in my opinion, makes it an adult novel*“ (Belbin 2011, S. 142). Außer der Perspektive beschäftigt sich Belbin in seinen Werken auch damit, „*difficult social issues of interest to adolescents*“ (Ebd., S. 136) zu reflektieren. Auf diesem Umstand beruht die Ästhetik der Reflexion.

Den beiden Charakteren entsprechend lässt sich der intermediale Bezug der *Visual Novel* auf *young adult-fiction* erkennen. In *Fate/stay night* steht dem Spieler die *first person*-Perspektive zur Verfügung, sodass dieser sich in die Figuren einfühlen kann. Die drei Handlungsstränge von *Fate/stay night* werden dadurch strukturiert, dass

⁹⁰ Jones, M. T.: „The Impact of Telepresence on Cultural Transmission through Bishoujo Games“. In: *PsychNology J.*, vol. 3, no. 3. 2005. Zit. n. Crawford; Chen 2017, S. 3.

⁹¹ Belbin, David: „What is Young Adult Fiction?“. In: Dymoke, Sue (Hrsg.): *English in Education*. Vol. 45(2). National Association for the Teaching of English (NATE), 2011. S. 134.

Shirous Mentalität schrittweise reift. Dies löst eine fortlaufende Selbstreflexion der Jugendlichen aus, da sie das mentale Erwachsenwerden der gleichaltrigen Protagonisten erleben. Wie in *young-adult fiction* wird die Ästhetik der Reflexion auch in *Fate/stay night* geschätzt. Die Perspektive der jugendlichen Figuren und die nachdenklichen Themen werden weiter in den nachfolgenden *Light Novel*-Serien verwendet. So arbeiten die beiden Medien zusammen und tragen dazu bei, die ästhetische Konsistenz der *Fate*-Reihe zu erhalten.

3.2.2. Der intermediale Bezug der *Light Novel*-Serien (*Fate/Zero*; *Fate/Apocrypha*)

In diesem Kapitel wird die andere Reihenfolge der Rezeption analysiert; der durchschnittliche Konsument erlebt zunächst die *Light Novel*-Serie; erst später spielt er/sie die *Visual Novel*. Man mag diese Reihenfolge in Frage stellen, sofern der Konsument kein ACG-Fan ist. Eventuell wird behauptet, dass ein durchschnittlicher, mit der Manga-Anime-Industrie nicht bekannter Leser kein ACG-Produkt rezipieren würde, doch bietet die Entwicklung der Massenkultur auch Nicht-Spezialisten der ACG-Populärkultur die Möglichkeit, einen Blick auf bzw. in die ACG-Produkte zu werfen.

Eine Facette der Massen- und Populärkultur besteht im Streben nach kapitalistischer Warenproduktion und dem Konsum derselben. Am Ende des 20. Jahrhunderts wurde die japanische Gesellschaft enorm durch den „*American way of life*“ beeinflusst. Das amerikanische Image bezieht sich hierbei nicht nur auf die Institutionen der Demokratie und die amerikanische Lebensart, sondern es reflektiert auch „*affluent, middle-class material cultures*“ (Iwabuchi 2002, S. 35). Zu dieser Zeit wurde die japanische Populärkultur auch in vielen asiatischen Staaten verbreitet. Im Verlauf dieser Verbreitung hat die „*Japanization*“ auch die „*consumer culture*“ und die „*materialistic cultural dissemination*“⁹² verkörpert. Die Betonung des Konsums stimuliert Produzenten und veranlasst diese zu versuchen, die Konsumenten so stark wie möglich anzuziehen und die erreichten Zielgruppen stetig zu erweitern. Auf dem Feld der Literatur lässt sich diese gegenwärtige Strömung ebenfalls erkennen.

Die Kombination von japanischer Massenkultur und Populärkultur wurde erst ab dem Ende des 20. Jahrhunderts genauer betrachtet. Gildenhard zufolge erschien der

⁹² Igarashi, Akio: „From Americanization to “Japanization” in East Asia? “ In: *Journal of Pacific Asia* 4, 1997. Zit. n. Iwabuchi 2002, S. 35.

Begriff „*J-bungaku*“, der sich auf die Konzepte von Japan (*J*) und Literatur (*bungaku*) bezieht, 1998 zum ersten Mal in der Literaturzeitschrift *Bungei*. Um die Zielgruppe zu erweitern, stellte die Zeitschrift 99 Schriftsteller vor, deren Werke von der Populärkultur beeinflusst wurden und die eine neuartige literarische Ästhetik etabliert hatten. Auf der einen Seite bezeichnet *J-bungaku* Werke, die „mit den Attributen von Pop-Musik und Comics ausgestattet“ werden. Auf der anderen Seite ist die Bezeichnung dadurch sinnvoll, dass die gegenwärtigen Werke „als poppig, populär und leicht verständlich inszeniert“⁹³ werden sollen. 2002 wurde die monatlich erscheinende Zeitschrift *J-novel* herausgegeben. Diese Zeitschrift sollte dem Leser „Entspanntheit“ und „Gemütlichkeit“ vermitteln. Auf diese Weise erlangte die gegenwärtige japanische Literatur einen Platz in der Konsumenten- und Populärkultur mithilfe der Texte, „denen es in erster Linie um die Unterhaltung der Leser geht“ (Gildenhard 2008, S. 40). Dementsprechend führt die Hochachtung der Unterhaltung dazu, dass man Literaturrezeption mit kapitalistischer Warenästhetik gleichsetzt.

Die andere Facette, die es dem Massenpublikum ermöglicht, die *Light Novel* zu rezipieren, ist die Exotik der Populärkultur. Hierzu kann etwa McDonald's' Popularität zum Ende des 20. Jahrhunderts als Beispiel dienen. McDonald's repräsentierte „*an attractive image of the American way of life*“; ein Bild, das durch die „*discursive construction* von *Americanness*“ (Iwabuchi 2002, S. 28) gebildet wurde. Die Sehnsucht nach Exotik beeinflusste auch die zeitgenössische Manga-Anime-Industrie. Laut Iwabuchi zeichneten die Figuren der ACG-Produkte sich durch ihr exotisches Aussehen aus: „*The characters of Japanese animation and computer games for the most part do not look Japanese*“ (Ebd., S. 28). Auch der Anime-Regisseur Mamoru Oshii hat darauf verwiesen: „*Japanese animators and cartoonists unconsciously choose not to draw realistic Japanese characters if they wish to draw attractive character*“.⁹⁴ Im Kapitel 2.2 wurde erläutert, dass die *Light Novel* vorwiegend auf Basis westlicher Fantasy- und Sci-Fi-Romane entstanden ist. Aus diesem Grund spiegeln Illustration und mittelalterliche Storyworld in Bezug auf die Werke von sword

⁹³ Gildenhard, Bettina: „J-Literatur. Prosa, Pop und Kulturspezifität im gegenwärtigen Literaturbetrieb Japans“. In: Richter, Steffi; Berndt, Jaqueline (Hrsg.): *J-Culture. Japanlesebuch IV*. Tübingen: Konkursbuch Verlag Claudia Gehrke, 2008. S. 32.

⁹⁴ Oshii, Mamoru; Ito, Kazunori; Ueno Toshiya: „Eiga to wa jitsu wa animeshon data“. In: *Yuriika*, 1996. Zit. n. Iwabuchi 2002, S. 28.

and sorcery u. a. die Sehnsucht nach Exotik wider.

Wie die gegenseitige Einwirkung zwischen ACG-Produkten und -Populärkultur, lässt sich eine Wechselwirkung zwischen den verschiedenen Feldern auch in der Entwicklung der *Light Novel* erkennen. Einerseits wirkt die Populärkultur auf die Illustration und die Motive der *Light Novel* ein, andererseits macht die kommerzielle Strategie der *Light Novel* den Einfluss auf die Massenkultur deutlich, da die Verlage Illustrationen im Stil von Manga und Anime verwenden, sobald sie die vorhandene Massenkultur neu bearbeiten. 2007 hat der Verlag *Shueisha* (jap. 集英社) den berühmten Manga-Zeichner Takeshi Obata angestellt, um das Cover der neuen Auflage von Osamu Dazais Meisterwerk – *Gezeichnet* (jap. 《人間失格》) – zu illustrieren. U. a. dank dieser Illustration stieg der Umsatz dieser Auflage auf 90,000 Exemplare an. Früher wurde *Gezeichnet* durchschnittlich nur in 10,000-20,000 Exemplaren verkauft (Hsieh 2015, S. 14). Das gemeinsame Streben nach kapitalistischer Warenproduktion und -konsum, Unterhaltung und Exotik etabliert eine fruchtbare Kreuzung zwischen Massenkultur und ACG-Populärkultur. So ermöglicht die kulturelle Gemeinsamkeit es durchschnittlichen Lesern, die *Light Novel* zu rezipieren.

Die *Light Novel*-Serien *Fate/Zero* und *Fate/Apocrypha* besitzen ebenfalls den Charakter von Unterhaltung und Exotik, die weiterhin als wichtige Elemente der Populärkultur angesehen werden. Im Kontrast zur anspruchsvollen Literatur basiert die *Light Novel* meist auf einfachen Inhalten und einer einfachen Erzählstruktur. Dementsprechend werden beide Serien durch massive Dialoge und Beschreibungstexte der Figurenakte und der Szenen konstituiert. Aus der Leichtigkeit wird die unterhaltungsorientierte Lektüre ersichtlich; die ausländischen Heldenseelen und ihre individuellen Mythen enthalten wiederum die Sehnsucht nach Exotik. Darüber hinaus bauen der „Mythos“ und das „Ethos“ auch die exotischen Erzählwelten der beiden Serien aus, obwohl der Haupthandlungsstrang von *Fate/Zero* in Japan verortet ist.

Nachdem die Affinität der Untersuchungsgegenstände zur gegenwärtigen *consumer culture* und der Populärkultur erläutert worden ist, wird anschließend analysiert, auf welcher Ebene beide *Light Novel*-Serien sich intermedial auf *Fate/stay night* beziehen, um einem größtmöglichen Publikum das ACG-Feld zu vermitteln und es sogar zu motivieren, die *Visual Novel* zu spielen. Gen Urobuchi, der Autor von *Fate/Zero*, hat diesen Rezeptionsprozess schon bestätigt, indem er angab, dass viele Leute zunächst die *Light Novel*-Serie gelesen haben und danach erst *Fate/stay night* aufgrund des

Interesses am Original spielten.⁹⁵ Dieser Prozess zeigt nicht nur die Vorliebe des Rezipienten für die Geschichten auf, sondern er reflektiert auch den intermedialen Bezug der *Light Novel* auf die digitalen Medien. Letzteres wird im Zuge der vorliegenden Arbeit genauer analysiert.

Urobuchi verwendet eine Rückwendung im Prolog, indem die Geschichte mit Kiritsugus Lebenserfahrung beginnt, die acht Jahre vor dem vierten Kampf um den Heiligen Gral einsetzt. Ab dem ersten Kapitel schreitet die Handlung linear fort, wobei jeder Abschnitt allerdings mit dem Countdown betitelt wird, der darauf hinweist, wie viele Stunden, Minuten und Sekunden noch bis zum Ende des Kampfs bleiben. An jeden Countdown schließt sich ein Szenenwechsel an. In jeder Szene wird die personale Erzählsituation geändert; dementsprechend werden nur einige spezifische Figuren in einem Abschnitt dargestellt, weil entweder der Erzähler oder die Figuren selbst ihre Umgebung oder Kampfsituation aus einer mikroskopischen Perspektive darstellen. Aus diesem Grund ähnelt die Handlung einem Puzzlestein, mit dem der Leser eine ganze Storyworld rekonstruieren kann. Die Serie *Fate/Apocrypha* zeichnet sich ebenfalls durch den häufigen Wechsel ihrer Szenen aus. In jedem Kapitel werden die Abschnitte durch das Zeichen „§§§“ unterteilt, das auf den Wechsel der Szenen bzw. der personalen Erzählsituationen hinweist.

Die *Light Novel*-Serien werden in Fortsetzungen veröffentlicht, weshalb den Lesern nur Fragmente der Erzählwelten in den einzelnen Bänden zur Verfügung stehen. Diese Darstellungsform ermöglicht die Beteiligung des Lesers. Die Veröffentlichungen der zwei Serien in Fortsetzungen dauerten jeweils ein und zwei Jahre; in diesem Verlauf wurden die Leser immer mit Leerstellen konfrontiert. Können sie keine genaue Blaupause für die bisher aufgedeckten Erzählwelten projizieren, werden die allmählich auftauchenden Leerstellen sie höchstwahrscheinlich verwirren. Die Rekonstruktion des Lesers setzt Interaktion mit der Storyworld in Gang und setzt die interaktive Ästhetik der Visual Novel gleich, die es dem Spieler ermöglicht, „*by emplacing the player as instrumental to the genesis of narration and meaning*“ (Cavallaro 2010, S. 78), als Koautor mit der Storyworld zu interagieren.

Darüber hinaus kann Interaktion auch außerhalb der Storyworld durchgeführt werden. Ein begeisterter Leser kann mit anderen Fans umgehen, die Enthusiasten und Nicht-

⁹⁵ Vgl. 虚淵玄 著；hundreder 譯：《Fate/Zero 1 「第四次聖杯戰爭秘譚」》。一版七刷。台北市：尖端出版，2018。頁 211。

Spezialisten der *Fate*-Reihe umfassen. Die Meinungen anderer Fans können auch als Bauteile der Storyworlds gesehen werden. Die beiden Interaktionsarten entsprechen Cavallaros Definition von Interaktivität. Bei der Analyse der *Visual Novel* hat er die „[i]nternal/[e]xternal interactivity“ erläutert, „where the player either ‚projects himself as a member of the fictional world‘ or ‚situates himself outside the virtual world‘ as its controlling force“ (Ebd., S. 135). Dass der Leser die Erzählwelten rekonstruiert und mit anderen Fans Umgang hat, ist Zeichen seiner Aktivitäten innerhalb/außerhalb der Erzählwelten. Obwohl die *Light Novel* zu den traditionellen Druckmedien gehört, lässt sich der intermediale Bezug auf die *Visual Novel* auf der Interaktivitätsebene erkennen.

Ein paar Texte der Figurengestaltung in den *Light Novel*-Serien entdeckt die zweite Ebene, auf der sich die *Light Novel* auf digitale Medien bezieht. Bei der Darstellung der Kampfszenen zwischen *Servants* beschreibt der Erzähler ihre individuellen Fähigkeiten ausführlich: „劍兵擁有「魔力放射」技能。卸除作為寶具的頭盔，可以在身上賦予更多魔力，只要使之一口氣噴發便可爆發性地加速。“⁹⁶ (Eigene Übersetzung: *Saber* besitzt die Fähigkeit „Ausbruch der magischen Energie“. Wird der Helm, der als *Noble Phantasm* fungiert, abgenommen, kann mehr magische Energie geboten werden. Bricht die Energie auf einmal hervor, kann *Saber* sich explosiv beschleunigen.)

Einem gleichartigen Beschreibungstext begegnet man auch in *Fate/Zero*:

寶具所發揮的效果大致區分為兩種。一種是在說出寶具真名的同時，發揮出強大力量的一擊必殺類型。*Saber* 的必殺技就是這種類型。『應許勝利之劍』現在雖然隱藏在無形結界的保護下，但是只要徹底除去偽裝，大聲喊出真名的話，她的寶劍就會釋放出一道光流，橫掃千軍萬馬。⁹⁷

(Eigene Übersetzung: Die Effekte von *Noble Phantasm* werden in zwei Arten unterteilt. Eine davon ist der Typ des *One-Hit Kill* und kann starke Kraft entfesseln, wenn der reale Name von *Noble Phantasm* ausgesprochen wird. *Sabers* Trumpfkarte gehört zu diesem Typ.

⁹⁶ 東出祐一郎 著；何陽 譯：《Fate/Apocrypha 2 「黑之輪舞/紅之祭典」》。初版。台北市：台灣角川，2018。頁 163。

⁹⁷ 虛淵玄 著；hundreder 譯：《Fate/Zero 2 「英靈齊聚」》。一版五刷。台北市：尖端出版，2018。頁 80~81。

Obwohl „Excalibur“ jetzt durch eine unsichtbare Verzauberung verborgen wird – nur wenn das Verbergen vollständig beseitigt und der reale Name laut ausgesprochen wird – schießt aus ihrem Schwert ein Energiestrahle, um Tausende Soldaten zu zerschlagen.)

Solche Beschreibungstexte tragen nicht zum Handlungsverlauf bei, sondern liefern zusätzliche Informationen zu den Figuren. Wie die eingeschobenen Erzählungen beziehen sie sich ebenfalls auf das *Status Menu* in *Fate/stay night*, auf dem die Fähigkeiten der *Servants* klar dargestellt werden. Unter dem Gesichtspunkt der Diegese etablieren die Beschreibungstexte einen Raum außerhalb der Erzählwelt(en), da ihr Inhalt die Handlungsstränge nicht voranbringt. An dieser Darstellungsweise wird der mediale Bezug auf das Videospiel ersichtlich. Im Zuge ihrer Forschungen zu der Aktivität des Rezipienten in den digitalen Medien, stellte Ryan fest, dass „[n]ot all texts lend themselves to a narrative interpretation“.⁹⁸

In einem traditionellen Computer-Rollenspiel führt das System den Spieler in eine Kampfszene, sobald er Feinden begegnet. In dieser Szene stoppt die Navigation und der Spieler legt mehr Augenmerk auf die Texte, die Zustände oder Fähigkeiten sowohl der Feinde als auch der eigenen Avatare beschreiben (Abb. 10, links). In diesem Fall hängen Beschreibungstexte stärker mit der Figurengestaltung als mit der Handlung zusammen. Sie dienen also eher den Strategien des Spielers und tragen weniger zur Erzählung bei. Die *Fate*-Franchise erstreckt sich auch auf den Bereich des Handyspiels. Das berühmteste Spiel ist *Fate/Grand Order* (2015, laufend). Beim Spielen darf der Spieler nur eine begrenzte Zahl an Avataren steuern. Um ein schwieriges Level bzw. einen Kampf zu bewältigen, müssen die Avatare ausgewählt werden, deren Fähigkeiten zusammenarbeitend den Maximizeffekt erzeugen können (Abb. 10, rechts).

Hierfür nehmen die Beschreibungstexte eine wichtige Rolle ein, obwohl sie in keiner Beziehung zum Handlungsstrang stehen. Um diesen Effekt zu erreichen, sind die Erfahrungen der anderen Spieler und ihre Meinungen von großer Bedeutung. Das Lernen von den Anderen führt zu einer oft mehrmals erfolgenden Interaktion außerhalb der Storyworld. Die Beschreibungstexte fordern nicht die Interpretation des

⁹⁸ Ryan, Marie-Laure: „Beyond Myth and Metaphor: The Case of Narrative in Digital Media“. In: *Game Studies*. Vol. 1, issue 1, 2001: <http://www.gamestudies.org/0101/ryan/>.

Rezipienten, sondern sind Teil der Herausforderung, aus allen fragmentarischen Informationen eine komplette Welt zu bauen. Obwohl dem Leser die ACG-Produkte unbekannt sind, lässt ihn der intermediale Bezug der *Light Novel* auf die Videospiele das Vergnügen erleben, mit den Erzählwelten und anderen Fans zu interagieren.

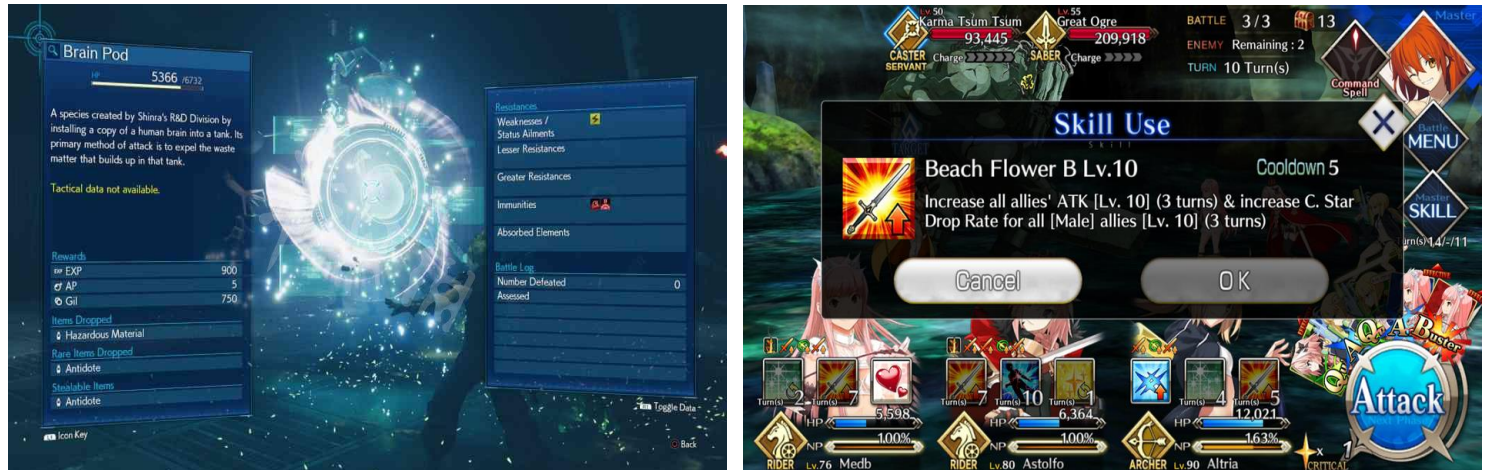


Abb. 10: Beschreibungstexte des Computer-Rollenspiels (links: *Final Fantasy VII Remake*; rechts: *Fate/Grand Order*)⁹⁹

Nachdem der durchschnittliche Leser entweder *Fate/Zero* oder *Fate/Apocrypha* liest, kann die Erwartung erweckt werden – wenn er das Interesse hat, *Fate/stay night* zu spielen – dass das Spielen der *Visual Novel* den oben analysierten interaktiven Erfahrungen entspricht. So lässt sich die Zusammenarbeit der beiden Genres erkennen, weil deren Darstellungsformen, einschließlich der Parallele zwischen eingeschobenen Erzählungen und *Status Menu* und des häufigen Wechsels der personalen Erzählsituationen usw., eine gemeinsame „ästhetische Wirkung“¹⁰⁰ schaffen, die spezifisch in der *Fate*-Reihe reflektiert wird. Unter der Voraussetzung des komplementären transmedialen Storytellings ermöglicht die *Fate*-Franchise es dem Massenpublikum, diese ohne eine Bevorzugung der ACG-Populärkultur, z. B. „*passion for cuteness*“ (Cavallaro 2010, S. 22), zu rezipieren.

⁹⁹ <https://www.steamx.com/2020/04/10/984772> (*Final Fantasy VII Remake*);
[https://www.reddit.com/r/grandorder/comments/97d26p/apparently_astolfo_doesnt_count_as_a_male_servant_\(Fate/Grand_Order\)](https://www.reddit.com/r/grandorder/comments/97d26p/apparently_astolfo_doesnt_count_as_a_male_servant_(Fate/Grand_Order))

¹⁰⁰ McCloud, Scott: *Comics richtig lesen*. Hamburg, 1995. S. 17. Zit. n.: Mahne, Nicole: *Transmediale Erzähltheorie. Eine Einführung*. Göttingen: Vandenhoeck&Ruprecht, 2007. S. 44.

3.3. Die Komplementarität auf der Ebene der Immersion in die transmedialen Storyworlds

Im vorangegangenen Kapitel wurde erläutert, dass die Darstellungsmechanismen verschiedener Medien intermediale Komplementarität realisieren, sodass die Untersuchungsgegenstände die aktive Interaktion zwischen ACG-Fans und dem Massenpublikum verwirklichen. Neben den medialen Darstellungsformen trägt ein weiterer Faktor zur Verbreitung der *Fate*-Franchise bei, die sogenannte „*gameworld information*“, die den „*[n]arrative text*“ bezeichnet; jener Text, der „*all textual elements (written or spoken) that contribute to creating the storyworld*“¹⁰¹ enthält.

Neben dem bereits erwähnten Computerspiel umfasst die *Fate*-Franchise auch die Anime- und *Light Novel*-Serien und ein Handyspiel; aus diesem Grund kann die *gameworld information* in ausgedehnter Form für die Information der transmedialen Storyworlds gelten. Hierzu dienen zum einen analysierte, eingeschobene Erzählungen, die zusätzliche Informationen im Rahmen der Figurengestaltung liefern, zum anderen auch Beschreibungstexte als Grundlage, indem beide Elemente die Aufgabe übernehmen, Storyworlds zu erklären und zu kontextualisieren. Sie setzen zwei Arten von Worldbuilding in Gang: Zum einen ist Eco der Meinung, dass solche Texte „*need to ,provide a completely furnished world‘ (...) about which fans can establish a shared expertise*“.¹⁰² Zum anderen sollen sie die unvollendeten Storyworlds errichten, die mit ungelösten Leerstellen ausgestattet sind: „*Gwenllian Jones (...) points to the importance of the ,unfurnished‘ nature of expansive story worlds, so that fans themselves can fill in/speculate about details of that world*“.¹⁰³

Obwohl die Werke der Digital- und Druckmedien durch ungleiche Textmengen konstituiert werden, beschäftigen sich ihre Texte gleichermaßen damit, den Rezipienten attraktive Storyworlds näher zu bringen und zu erläutern. In den *Light Novel*-Serien führen v. a. Texte (z. B. in Form des Dialogs, des inneren Monologs und des eingeschobenen und erzählenden Texts) die Leser in die Storyworlds ein. In der

¹⁰¹ Domsch, Sebastian: *Storyplaying: Agency and Narrative in Video Games*. Berlin, Boston: de Gruyter, 2013. S. 25.

¹⁰² Eco, Umberto: *Faith in Fakes: Travels in Hyperreality*. London: Minerva, 1995. S. 198. Zit. n. Fast, Karin; Örnebring, Henrik: „Transmedia world-building: *The Shadow* (1931–present) and *Transformers* (1984–present)“. In: *International Journal of Cultural Studies*, Vol. 20(6). London, Los Angeles, New Delhi, Singapore and Washington DC: Sage, 2017. S. 638.

¹⁰³ Gwenllian Jones, S.: „Starring Lucy Lawless?“. In: *Continuum* 14(1), 2000. S. 14; Gwenllian Jones, S.: „Virtual reality and cult television“. In: Gwenllian Jones, S.; Pearson, R. (Hrsg.): *Cult Television*. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press, 2004. Zit. n. Fast und Örnebring, ebd., S. 638.

Visual Novel fällt die Textmenge geringer aus als in den *Light Novel*-Serien, wobei die multimediale Form andere Erzählelemente bietet, die eine Beteiligung des Spielers an der Sinnproduktion fördern: „*Narrative backgrounds and visual characters are presented in graphical form, images, and text sequences in a box with voices to explain stories, scenes and dialogues, complemented with music*“ (Pratama u. a. 2017, S. 293). Wegen der sorgfältig gestalteten Erzählelemente legen *Visual Novels* ebenso wie die Romanserien großen Wert auf die Geschichte, wie auch Pratama schreibt: „*the strength of the story is also the distinctive attraction, because it invites players like reading a story with various ,endings‘ that is full of mystery*“ (Ebd., S. 294). So kann man sagen, dass zugkräftige Geschichten und attraktive Storyworlds analysierende Aktivitäten der Rezipienten voraussetzen, nämlich den Umgang mit anderen Fans und die Erstellung einer mentalen Blaupause für die *Light Novel*-Serien. Solche Aktivitäten fördern das Eintauchen in die Storyworlds, das auf der Sehnsucht nach einer fiktiven Welt basiert: „*playing games and reading fiction are both activities that involve the temporal and partial neglect of knowledge in order to function. The effect of this neglect can in both cases be described as one of immersion*“ (Domsch 2013, S. 27). Um transmediales Storytelling erfolgreich durchzuführen, sollten Erzählungen und das transmediale Worldbuilding nicht unterschätzt werden. Die vielfältigen Erzählungen können ‚*transmedial worlds*‘ aufbauen, solange Produzenten/Autoren und Rezipienten in Kooperation eine gemeinsame Weltansicht in einer eigenen Franchise schaffen: „*Klastrup and Tosca use the term ,transmedial worlds‘ to describe media properties where ,audience and designers share a mental image of the ,worldness‘ (a number of distinguishing features of its universe)*“.¹⁰⁴ So wird deutlich gemacht, dass die Verbreitung einer Franchise tatsächlich vom Eintauchen in die Storyworlds bzw. der Einfühlung in die Figuren abhängt.

Unter diesem Gesichtspunkt lässt sich erkennen, dass die Verbreitung der *Fate*-Reihe auch auf den in ihr enthaltenen, attraktiven Storyworlds beruht, die durch zugkräftige Geschichten aufgebaut werden. Betrachtet man die Untersuchungsgegenstände genauer, treten zwei Elemente hervor, die das Worldbuilding des jeweiligen Stücks in Gang setzen; die Figurengestaltung und die Themengestaltung. Beim transmedialen

¹⁰⁴ Klastrup, L.; Tosca, S.: „Transmedial worlds: rethinking cyberworld design“. In: Nakajima, Masayuki; Hatori, Yoshinori; Sourin, Alexei (Hrsg.): *International Conference on Cyberworlds*. Los Alamitos: IEEE Computer Society, 2004: http://www.itu.dk/people/klastrup/klastruptosca_transworlds.pdf. Zit. n. Fast und Örnebring, ebd., S. 638.

Storytelling bringen Medien diese beiden ihrer Erzählfähigkeit entsprechend unterschiedlich ins Spiel. Beispielsweise gestaltet die *Visual Novel* die Handlungen der Figuren mit leicht dynamischen Illustrationen, die das Medium des Anime simulieren. Die *Light Novel*-Serien besitzen mehr Textumfang, weshalb die Akte der Figuren mithilfe der großen Textmenge ausführlich beschrieben und komplett verkörpert werden können, wodurch sich die *Light Novel* gleichermaßen auf das dynamische Anime oder das Fernseh-drama bezieht.

Das ganze Universum der *Fate*-Franchise wird von „creation processes that encompass contradictions as well as coordination“¹⁰⁵ gestaltet. Die „contradictions“ und die „coordination“ werden durch Figuren- und Themengestaltung in den Untersuchungsgegenständen reflektiert, indem sie die Rezipienten – sowohl die ACG-Fans als auch das Massenpublikum – gemeinsam dazu anregen, sich ins *Fate*-Universum zu vertiefen und in die Figuren einzufühlen. Im folgenden Kapitel werden die enthaltenen Figuren und Themen genauer analysiert, um die Komplementarität zwischen den Untersuchungsgegenständen auf den genannten zwei Ebenen genauer zu betrachten.

3.3.1. Die Figurengestaltung und die Einfühlung der Rezipienten

Die zwei von Klastrop und Tosca geäußerten Faktoren des transmedialen Worldbuildings – „Mythos“ und „Ethos“ – können auch für die Analyse übernommen werden, wie *Visual Novel* und *Light Novel*-Serien koordinierend die Rezipienten dazu bringen, sich in die Storyworlds zu vertiefen. Als Produkte der Manga-Anime-Industrie soll die äußerliche Gestaltung der Figuren in Übereinstimmung zu den aktuellen Trends der ACG-Populärkultur ausfallen. Wird die *Visual Novel* auf den Markt gebracht, erzeugt das Aussehen der Figuren einen ersten Eindruck auf Seite des Konsumenten. Je besser die Figuren zur populären Mode des ACG-Feldes passen, desto mehr Aussicht besitzt ein Werk, einen großen kommerziellen Erfolg zu haben. Außer der Illustration auf dem CD-ROM-Cover kann man die Figuren durch den

¹⁰⁵ Siehe Jenkins, Henry: „All over the map: what Oz the Great and Powerful can teach us about worldbuilding“. Keynote address delivered at the International Society of Intermedia Studies Conference, Sapientia Hungarian University of Transylvania, Cluj-Napoca, 24–26 Oktober 2013: <https://www.youtube.com/watch?v=35Vx0Elyqpc#t=1806>. (7:05 und 29:20); siehe auch Ford, S.; Jenkins, H.: „Managing multiplicity in superhero comics: an interview with Henry Jenkins“. In: Harrigan, P.; Wardrip-Fruin, N. (Hrsg.): *Third Person: Authoring and Exploring Vast Narratives*. Cambridge, MA: MIT Press, 2009. Zit. n. Fast und Örnebring, ebd., S. 639.

Trailer näher kennenlernen. Im Trailer werden meist ein paar Szenen dargestellt, die auf die Hintergrundgeschichte der Figuren hinweisen. Die gleichzeitige Darstellung der Figuren und von für die Hintergrundgeschichte relevanten Szenen können Rezipienten auch dazu anregen, sich eine Storyworld vorzustellen. Beim faktischen Spielen muss der Spieler einerseits aus der Perspektive verschiedener Figuren durch die Storyworld navigieren; andererseits ermöglichen ihm Dialoge und Beschreibungstexte, mit den Figuren zu interagieren. Da die Figuren durch das attraktive Aussehen und rührende Texte, „*some deeply affecting lines of dialogue*“¹⁰⁶, gestaltet werden, fungieren sie als Vermittler zwischen Storyworld und Emotionen des Spielers, die zum Eintauchen des Spielers beitragen: „*the character can have the potential to exist which builds the imagination and the involvement of its users thoughts and emotions*“ (Pratama u. a. 2017, S. 294).

In *Fate/stay night* vermittelt die Figur des Kirei Kotomine, Aufseher des fünften Kampfs um den Heiligen Gral, dem Spieler die Storyworld. Kirei trägt die schwarze Uniform eines Pfarrers und eine dunkelblaue Robe. Der Illustrator Takashi Takeuchi verwendet diese zwei Farben, die weltweit als Symbole für Geheimnisse und Unbekanntes gelten, um den geheimnisvollen Charakter dieser Figur zu gestalten. Kirei stellt also einen Bezug zum geheimnisvollen „Mythos“ dar. Darüber hinaus verleiht Takeuchi Kirei ein rätselhaftes Lächeln, das ebenfalls den Eindruck der Geheimniskrämerei auf den Spieler macht. Somit ist er dafür verantwortlich, den Spieler Schritt für Schritt über die Hintergrundgeschichten des Kampfs um den Heiligen Gral in Kenntnis zu setzen.

¹⁰⁶ Cavallaro zitiert den Dialog zwischen Arturia und Bedivere, um das Beispiel für den rührenden Text zu nennen. Dieser Dialog entsteht aus dem Epilog des *Fate*-Handlungsstrangs in der Visual Novel, in dem Arturias Seele nach dem Kampf von Fuyuki-Stadt nach England zurückkommt und sie Bedivere befiehlt, ‚the Lady of the Lake‘ das Schwert Excalibur zurückzugeben. Das rührendste in dieser Szene ist, dass Arturia ihren Tod schon akzeptiert. Diesen Dialog sieht man auch in der Anime-Adaption. Cavallaro zitiert ihn aus dem Anime:

ARTURIA: Bedivere... I was just dreaming for a moment...

BEDIVERE: Dreaming, Sire?

ARTURIA: Yes. I rarely have dreams. It was an invaluable experience.

BEDIVERE: In that case, please rest without worry, Sire. If you close your eyes again you will surely begin the dream where you left off.

ARTURIA: Continue the dream? Is it possible to continue the same dream?

BEDIVERE: Yes, I’ve done it myself many times, Sire. You just have to want it enough.

(...)

ARTURIA: I’m afraid my slumber this time will be a very long one. [Arturia closes her eyes and falls into a deep sleep.]

BEDIVERE: Are you dreaming now, King Arthur? Are you still dreaming the same dream?

Siehe Cavallaro 2010, S. 153.

Neben seinem äußerlichen Bild wird Kirei Kotomines Affinität zum Geheimnis durch Dialoge geoffenbart. Der Spieler erfährt mehr über den „Mythos“ aus Kireis rätselhaften Reden, während der Protagonist ein Gespräch mit ihm führt. Beim ersten Treffen „begrüßt“ Kirei Shirou ironisch mit der folgenden bedeutungsvollen Rede: *„Rejoice, boy. Your wish will finally come true. (...) Your wish will not come true unless there is a clear evil“*. Diese Rede löst zu einer gleichzeitigen Selbstreflexion des Protagonisten und des Spielers aus: *„...Yes, the desire to protect something, ...[i]s, at the same time, none other than the wish for something to violate it“* (F/SN, 3. Tag: *Decision*¹⁰⁷; übersetzt von Mirror Moon). Gleichzeitig dient sie auch als Hinweis auf Kireis Allwissenheit über den letzten Kampf und die Vergangenheit von Shirous Stiefvater Kiritsugu, die Shirou zu diesem Zeitpunkt nicht kennt.

Abgesehen von solchen aufschlussreichen Reden kann Kirei Kotomine dem Spieler die Ausgangsbedingungen sowie den Inhalt des Heiligen Grals und die Geschichte der vorherigen Kämpfe und weitere Details der Storyworld erklären:

„This mud is not of my making. This is the power leaking out of the Holy Grail, the ‘colorless power’ that should have been omnipotent. No human power is able to stain it black. This Holy Grail has been like this from the beginning. Once opened, it will flow out without end and cause a disaster. This is the true identity of the Holy Grail. This thing is filled with every evil, something that curses everything in this world.“ (F/SN (Fate): *Fate – stay night (I)*; übersetzt von Mirror Moon)

Im dritten Handlungsstrang *Heaven’s Feel* erklärt Kirei weiter, dass das Wesen des schwarzen Schlamms tatsächlich der ‚Angra Mainyu‘ ist. Mit seiner Allwissenheit über die Hintergrundgeschichte beeindruckt Kirei den Spieler, so dass diese Figur untrennbar mit dem geheimnisvollen „Mythos“ verbunden ist. Solche Kenntnisse des „Mythos“ verleihen einerseits Kirei Kotomine eine vermittelnde Position und Funktion zwischen Storyworld und Spieler; andererseits statten die Hintergrundgeschichten die Storyworlds mit vielfältigen Leerstellen aus, die Ausgangspunkte für die

¹⁰⁷ Die Dialoge in diesem Abschnitt sind in allen drei Handlungssträngen gleich.

nachfolgenden *Fate*-Serien bieten. Bei der Rezeption der transmedialen Produkte müssen Rezipienten diese Leerstellen selbst füllen. Dies reflektiert die von Gwennllian Jones geäußerte „*importance of the unfurnished nature of expansive story worlds*“ (Fast und Örnebring 2017, S. 638).

Neben dem „Mythos“ nimmt Kirei Kotomine auch auf das „Ethos“ Bezug. Die Gestaltung seiner komplexen inneren Welt konstituiert das „Ethos“ im Kontext der moralischen Debatte von Gut und Böse, die in *Fate/stay night* und in *Fate/Zero* enthalten ist. Zum Ende des ersten Handlungsstrangs *Fate* wird enthüllt, dass Kirei der letzte Boss ist und er die Waisenkinder seit zehn Jahren unmenschlich quält, um sie in die Energiequelle seines *Servant* umzuwandeln. Im zweiten Handlungsstrang *Unlimited Blade Works* gesteht Kirei, dass er Rin Tohsakas (Protagonistin dieses Strangs) Vater während des letzten Kampfs umgebracht hat. Kireis negatives Bild wird allerdings durch die folgenden Gestaltungen im dritten Handlungsstrang *Heaven's Feel* relativiert. In dem Zwischenspiel *Sacrilege* beschreibt der auktoriale Erzähler auf der einen Seite seine Unvereinbarkeit mit der Masse und ihrer Moralität:

„In short, he did not have the sense to feel normal happiness. Good matters that people consider right and find happiness in. Philanthropy, trust, glory, safety. Such matters did not delight him, and it's just that he was born with the deficiency. All he took pleasure in was the suffering of others. Murder by others, love and hatred of others, degradation of others. Such negative concepts were the only things that made him feel happiness.“ (F/SN (HF): Interlude – Sacrilege; übersetzt von Mirror Moon)

In einem späteren Abschnitt wird das gleiche Gefühl erwähnt, wobei klar wird, dass Kirei unvereinbar mit allgemeiner Freude ist, obwohl er nach ihr gestrebt hat:

„Every human wishes to love one of the opposite sex, have a family, and die peacefully. (...) He loved a woman, trying to earn ordinary happiness. (...) But the result didn't change. It was because the man derived his happiness from the woman's suffering and his child's despair. The more he tried to love, the more their suffering saved him. (...) 'How terrible. If she was going to die, I wanted kill her myself'.

He grieved over losing the chance to enjoy her death. “ (F/SN (HF), 15.

Tag: Death of a saint; übersetzt von Mirror Moon)

Andererseits beurteilt der Ich-Erzähler Shirou Kirei in der letzten Szene aus einem anderen Blickwinkel, der im Gegensatz zum mittlerweile verwurzelten Hass gegen Kirei steht: „*I don't want to admit it. But it seems... I like Kotomine Kirei. I was frantic to see him as an enemy because I didn't want to accept the fact. (...) We both knew we could never be freed, (...) and sought salvation that would never be given to us*“ (F/SN (HF): *Conclusion – All evils of the world*; übersetzt von Mirror Moon). Auf der Ebene des „Ethos“ bringt die wechselnde Gestaltung der Figur Kireis, einschließlich der Gestaltung seiner Unvereinbarkeit und Shirous erneuerter Identifikation mit ihm, seine andersartige Lebensphilosophie zum Vorschein. In diesem Fall versteht der Spieler, dass Kirei Kotomine nicht nur ein kaltblütiger Mörder ist, sondern dass man mehr Augenmerk auf seine Lebensgeschichte und die in ihm herrschende innere Leere legen soll, um die Figur korrekt zu beurteilen. Solange der Spieler eigenständig über die unlösbare moralische Debatte von Gut und Böse nachdenkt, kann Immersion hervorgerufen werden.

Beim transmedialen Storytelling fungiert Kirei Kotomine als koordinierender Mechanismus, indem die Leerstellen in *Fate/stay night* durch die weitere Gestaltung dieser Figur in der nachfolgenden *Light Novel*-Serie gefüllt werden. In *Fate/stay night* lassen Kireis Reden den Protagonisten oft in einen inneren Konflikt geraten. In *Fate/Zero* wird hingegen Kireis innerer Konflikt dargestellt, der aus einem Mangel an gefühlter allgemeiner Freude entsteht. In dieser Serie wird die Figur des jüngeren Kirei Kotomine allmählich gestaltet. Im Prolog des ersten Bands sieht der Leser, dass Kirei Kenntnisse über den Kampf um den Heiligen Gral und dessen Regeln von Rins Vater Tokiomi Tohsaka erhält. Somit rationalisiert Kireis Position in der *Visual Novel* den Umstand, dass er dem Spieler den unbekannten „Mythos“ vermittelt. Anschließend wird auch mittels einer eingeschobenen, auf die Abschnitte *Sacrilege* und *Death of a saint* in *Fate/stay night* bezogene Geschichte seine innere Leere im Widerspruch gegen die Ehre gestellt, die ihm angesichts seiner herausragenden Stellung in *Holy Church* verliehen wird.

In den folgenden fünf Bänden entwickelt sich Kireis Selbstverständnis schrittweise. In dem zweiten und vierten Band wird zum einen Kireis Frömmigkeit gestaltet:

「把痛苦與悲哀當成一種『喜樂』又有什麼矛盾？所謂的愉悅沒有固定形式，你就是因為不明白這點才會覺得迷惘。」

「這是天理不容的！」¹⁰⁸

(Eigene Übersetzung:

Archer: „Welchen Widerspruch gibt es, wenn das Leid und die Trauer als eine Art von ‚Vergnügen‘ gelten? Die sogenannte Freude wird durch keine Form fixiert. Du fühlst dich verwirrt, weil du das nicht verstehst.“

Kirei: „Das ist vom Himmel verboten!“)

Zum anderen wird auf Kireis Wesen hingewiesen, das seit langer Zeit durch seinen Glauben an Gott und Askese verborgen wird:

在那病入膏肓的女人病榻邊，綺禮不是已經領悟自己所追尋的事物是什麼了嗎？希望讓這個女人更加地■■■— 想要看她更■■■的模樣— (...)至少在父親死前讓他體會最極端的■■■■.....

(...)他不是說過愉悅就是靈魂的型態嗎？還說那就是言峰綺禮的本性。(F/Z 4 2014, S. 174)

(Eigene Übersetzung: „Hat Kirei an dem Krankenhausbett der todkranken Frau nicht schon verstanden, wonach er strebt? Ich hoffe, dass diese Frau noch mehr ■■■ ist— Ich will ihr mehr ■■■ Gesicht sehen— (...) Zumindest lasse ich Vater das intensivste ■■■ vor seinem Tod erfahren...

(...) Hat er (Gilgamesch) nicht gesagt, dass die Freude das Format der Seele ist? Und er hat sogar gesagt, dass sie die Natur von Kirei Kotomine ist.“)

Im fünften und sechsten Band wird Kireis Freude an der Schuld und der Trauer gänzlich deutlich gemacht. Diese Freude entspricht dem bösen Wesen des Heiligen Grals, welches erst im sechsten Band geschildert wird. In Anbetracht des transmedialen

¹⁰⁸ 虛淵玄 著；hundereder 譯：《Fate/Zero 4 「往逝之人」》。一版一刷。台北市：尖端出版，2014。頁 36。

Worldbuildings werden die Leerstellen in *Fate/stay night* durch die sukzessive Figurengestaltung in *Fate/Zero* gefüllt.

Grund dafür, dass Kirei Kotomines Selbstverständnis erst durch insgesamt sechs Bände gänzlich geschildert wird, liegt in der Fokussierung des Lesers auf die unterschiedlichen Figuren. Bereits in der Einleitung wird erläutert, dass die *Light Novel* durch massive Dialoge und Beschreibungstexte konstruiert wird, die die Charaktere der Figuren zum Vorschein bringen. Aus diesem Grund wird die *Light Novel* auch als „Figurenroman“ (Vgl. Hsieh 2015, S. 6) bezeichnet. Die Serie von *Fate/Zero* entspricht diesem Merkmal. Hierbei muss der Autor die einzelnen Figuren fragmentarisch und gut proportioniert in jedem Band gestalten, um die Spannung der Handlung während der Veröffentlichung in Fortsetzungen zu schaffen und aufrechtzuerhalten. Mittels dieser Erzählstrategie wird das fortlaufende Interesse des Lesers an der Serie bis zur Veröffentlichung des letzten Bands gewährleistet.

Die komplette Gestaltung von Kireis Selbstverständnis trägt zum transmedialen Worldbuilding im Kontext des „Ethos“ bei. Einerseits füllt die *Light Novel*-Serie die Leerstellen des „Ethos“ in der *Visual Novel* aus, indem sie die Koexistenz zwischen Frömmigkeit und Freude an dem Leid in Kireis innerer Welt mithilfe mehrerer Textpassagen ausführlich erzählt. Somit erkennen die Rezipienten einen der wichtigen ethischen Grundsätze der gesamten *Fate*-Reihe: Die schwierige Definition von Gut und Böse. Andererseits koordinieren die Figurengestaltungen im Verhältnis zu „Ethos und „Mythos“ die Immersion in die transmedialen Storyworlds. Nachdem der Leser mehr über Kirei Kotomines Hintergrundgeschichte erfahren hat, ist es akzeptabel, dass der „Mythos“ in *Fate/stay night* von ihm vermittelt werden soll. In der *Visual Novel* ist er der einzige, dessen innere Welt die Affinität zum im Heiligen Gral bestehenden, bösen ‚Angra Mainyu‘ reflektiert.

Laut Besen besitzt Animation vier spezielle Attraktionen: „*caricature*“, „*movement*“, „*fantasy*“ und „*reality*“. ¹⁰⁹ Überträgt man die *caricature* auf die Analyse der Figurengestaltung in diesem Kapitel, wird erkennbar, dass die *Visual Novel* und die *Light Novel* zueinander komplementär sind, um die Einfühlung im Laufe des transmedialen Worldbuildings zu ermöglichen. Laut Cavallaro ist die *caricature*

¹⁰⁹ Besen, E.: „Analogy and Animation: A Special Relationship: Part 2 – Think Like an Animator, Walk Like a Duck“. In: *Animation World Magazine*, 2003: http://mag.awn.com/index.php?ltype=Columns&column=AnalogyAni&article_no=1918. Zit. n. Cavallaro 2010, S. 158.

„especially useful in enriching the viewer’s relationship with a character insofar as it visibly highlights that character’s salient attributes in an eminently stylized and therefore instantly identifiable mode“ (Cavallaro 2010, S. 159). Dementsprechend beeindrucken Kirei Kotomines rätselhaftes Aussehen und seine bedeutungsschwangeren Reden, in denen er bisher verborgene Geheimnisse der Storyworlds aufdeckt, die Rezipienten. Darüber hinaus markiert die *caricature* in der *Visual Novel* und deren Anime-Adaption „the aspects of the protagonist’s personality“ (Ebd., S. 158). Im Vergleich der beiden werden sowohl der Protagonist als auch die anderen Nebenfiguren in der *Light Novel* dank der großen Textmenge gut proportioniert gestaltet. In diesem Fall wird nicht einzig „the protagonist’s personality“ geschildert, ein paar Nebenfiguren können die Expansion der transmedialen Storyworlds ebenfalls vorantreiben. In Übereinstimmung damit veranlassen die verschiedenen Facetten von Kirei Kotomine, darunter der Umstand, dass er sowohl einen allwissenden Vermittler des „Mythos“ als auch einen Baustein des „Ethos“ repräsentiert, die Rezipienten während des transmedialen Storytellings dazu, sich tiefer in die Figur einzufühlen. Kireis zwei Positionen regen die Rezipienten dazu an, ihn aus unterschiedlichen Blickwinkeln zu sehen und sich pluralistisch in ihn einzufühlen.

Um die Immersion in die Storyworlds durchzuführen, hängen die Untersuchungsgegenstände von einem weiteren koordinierenden Mechanismus ab, der in der Gestaltung der *Moe*-Figuren besteht. Im Kapitel 2.2 wurde bereits erwähnt, dass *Moe* das Bild des Mädchens repräsentiert, das noch nicht in die Sozialisierung eingetreten ist. Das Bild der süßen, jungen weiblichen Figur bezieht sich laut der Sci-Fi-Roman-Kritikerin Mari Kotani auf „very specific fantasies in a way that reality cannot“ (Galbraith 2014, S. 36). Ganz allgemein verkörpert die Popularität dieser speziellen Mädchenfigur die Sehnsucht nach einer Welt, die ganz anders als die japanische „institutional culture of the salaryman society“ (Ebd., S. 36) ist. Dieser Typ von Figur symbolisiert auch den „desire to return to childhood“¹¹⁰ bzw. die Rückkehr zur Schulzeit „from middle school to high school“ (Ebd., S. 36). Die Treuherzigkeit der *Moe*-Figuren erlaubt es Rezipienten, sich nicht nur temporär von sozialer Verantwortung zu entfernen, sondern sie können ggf. auch in der Schulzeit entstandene

¹¹⁰ Siehe das Interview mit der Sängerin, der „voice actress“ Haliko Momoi. Zit. n. Galbraith 2014, S. 78.

mentale Schäden beheben. Beispielsweise können Rezipienten sich in die Protagonisten einfühlen und sich vorstellen, dass sie zum Doppelgänger des Protagonisten werden und selbst „romantic relationships“¹¹¹ mit den Moe-Protagonistinnen haben.

Der Paladin Astolfo wird nach dem typischen Bild der Moe-Figur gestaltet; er taucht in der Light Novel-Serie *Fate/Apocrypha* auf und nimmt als Rider der Gruppe „Schwarz“ an dem Kampf um den Heiligen Gral teil. Der Illustrator simuliert das die individuellen Informationen zeigende *Status Menu*, das zunächst einmal in *Fate/stay night* eingerichtet wird (Siehe Abb. 9), um in gleicher Weise das äußerliche Bild der Figuren und die Informationen ihrer *Abilities*, *Details*, *Skills* und *Noble Phantasm* darzustellen (Abb. 11).



Abb. 11: Die äußerliche Gestaltung von Astolfo, die das Status Menu in *Fate/stay night* simuliert¹¹²

Das *Status Menu* von Astolfo weist auf seinen Charakter hin, da man im Menü einer entspannenden Atmosphäre begegnet. Durch das von Astolfo gezeichnete kindliche Graffiti macht er auf den Leser den Eindruck einer naiven, treuherzigen Figur. Die Aussagen der Figuren bekräftigen diesen Eindruck. Hierfür dienen der folgende Dialog und die Beschreibung des Erzählers, in deren Zuge seine naive Sprech- und Denkweise

¹¹¹ Siehe das Interview mit Jun Maeda, des Drehbuchautors der Computerspiele, die sich an erwachsenes männliches Publikum richten. Zit. n. ebd., S. 103.

¹¹² 東出祐一郎 著；何陽 譯：《Fate/Apocrypha 3 「聖人の凱旋」》。初版。台北市：台灣角川，2019。

und sein kindliches Verhalten gestaltet werden, als Beispiele:

「他不是劍兵，是我的主人。我的主人不是名為齊格菲的英雄，所以我不会再讓他身陷那樣危險的處境.....」

(...)

「我說你啊，剛剛是不是洩漏了他的真名？」

「黑」騎兵聽到這話，歪頭回應：「咦？你們不知道嗎？」

「不知道啦！(...)你真的很蠢！」

(...)

「『黑』騎兵，那個，剛剛那實在有點超過。」

與裁決者的指謫一齊投射過來的非難目光讓「黑」騎兵也不禁退縮。只見他兩手手指交纏，一臉抱歉地面向自己的主人。

「啊，唔，呃.....不、不好意思哦。」 (F/A 3 2019, S. 174f.)

(Eigene Übersetzung:

Astolfo: „Er ist nicht Saber, er ist mein *Master*. Mein *Master* ist nicht der Held namens Siegfried, deshalb werde ich ihn nicht wieder in irgendeine gefährliche Situation hineinfallen lassen...“

(...)

Saber von „Rot“: „Weißt du, dass du gerade seinen realen Namen enthüllt hast?“

Als der *Rider* von „Schwarz“ (Astolfo) diese Rede hört, neigt er seinen Kopf seitwärts und antwortet : „Was? Wisst ihr es nicht?“

Saber von „Rot“: „Nein! (...) Du bist wirklich dumm!“

(...)

Ruler: „Der *Rider* von ‚Schwarz‘, ich glaube, es war wirklich ein bisschen übertrieben.“

Die kritischen Blicke, die in Begleitung von *Rulers* Vorwurf geworfen werden, lassen den *Rider* von ‚Schwarz‘ die Schuld auf sich nehmen. Man sieht, dass seine Finger ineinander verschränkt sind und er sich bedauernd seinem *Master* zuwendet.

Astolfo: „Ach... ja... oh... Ent... Entschuldigung.“)

Im Kontrast zu den anderen, ernsten Teilnehmern an dem Kampf, die oft gegeneinander intrigieren und einander verraten, repräsentiert Astolfo Toleranz und Optimismus. Dementsprechend wird Astolfo der typischen *Moe*-Figur gleichgestellt, die sich in der Storyworld befindet, ohne dass sie an soziale Normen gebunden ist. Sobald er auftaucht oder redet, kann der Leser sich temporär von dem von Lebensgefahr geprägten Kampf entfernen. In den Untersuchungsgegenständen wird das Bild von *Moe* jedoch mit einem anderen Element ausgestattet, das das genaue Gegenteil von *Moe* ist – der Grausamkeit. Dadurch ermöglicht die andersartige Figurengestaltung auch die Einfühlung.

Um den Charakter von *Moe* hervorzuheben, sollen das „Ethos“ bzw. die sozialen Normen der Storyworlds vollständig entwickelt werden. In Hinblick darauf ruft das authentische Worldbuilding das Eintauchen der Rezipienten hervor. Die Wechselwirkung zwischen Worldbuilding und Eintauchen wird aus dem Konzept der Authentizität klar ersichtlich, die die Erkenntnis auslöst, dass die Rezipienten eine Storyworld nicht als völlig fiktiven Ort, sondern als Ort annehmen, auf den sich die generelle Ethik und das Alltagsleben ausweiten:

*„Authenticity (...) remains a phantom of the universal „everyman“. In other words, the fact that inauthenticity and authenticity remain in equal balance between singularity and generality allows for the fixing of that place of social and cultural agreement.“*¹¹³

Das Worldbuilding von *Fate/stay night* hängt einerseits von der Illustration des Hintergrunds ab, auf dem abgebildet wird, was die Figuren sehen, andererseits von dem Monolog des Protagonisten und den Figurenreden, die „Mythos“ und „Ethos“ in der Gesellschaft von Zauberern schildern. In dieser Storyworld wird der Spieler zum Doppelgänger der Figuren und navigiert aus ihrer Perspektive. In den meisten Fällen überlappt sich die Perspektive des Spielers mit der des Protagonisten Shirou. Gemeinsam mit ihm erfährt der Spieler das Alltagsleben, das Abenteuer und den Umgang mit anderen Figuren. Zum Alltagsleben gehören Shirous Schulleben, sein

¹¹³ Knaller, Susanne: „Authenticity as an Aesthetic Notion. Normative and Non-Normative Concepts in Modern and Contemporary Poetics“. In: Funk, Wolfgang; Groß, Florian; Huber, Irmtraud (Hrsg.): *The Aesthetics of Authenticity*. Bielefeld: transcript Verlag, 2014. S. 33.

Nebenjob, Mahlzeiten mit anderen weiblichen Figuren und seine Körperertüchtigung, die der Spieler auch im realen Leben erleben kann.

Als Shirou zum ersten Mal im Abschnitt *White Girl* auf Illyasviel von Einzbern (im Folgenden kurz Illya genannt) trifft und kurz mit ihr redet, beginnt sein Abenteuer, obwohl er sich seines Schicksals noch nicht bewusst ist. Illya ist die leibliche Tochter von Shirous Stiefvater und ihr Körper wurde vor langer Zeit in den Behälter des großen Heiligen Grals transformiert. Unter dem Einfluss der Transformation hört ihr körperliches Erwachsenwerden vor der Pubertät auf. Die Transformation führt auch dazu, dass sie sich auf dem geistigen Entwicklungsstand eines Kindes befindet, obwohl sie enorme Kenntnisse von Magie besitzt. Durch Illyas süßes Aussehen und ihre kindliche Denkweise wird der Charakterzug *Moe* deutlich gemacht. Beispielsweise bleibt sie fröhlich, solange Shirou ihre Wünsche erfüllt. Demgegenüber verkörpert ihre naive Denkweise jedoch auch Grausamkeit. Die anderen *Masters* sind für Illya die Feinde, die sie ohne Schuldgefühle umbringen kann. Dass Illyas Tat nicht von Moralität oder Recht begrenzt wird, reflektiert auch den Charakter der *Moe*-Figur, die kaum von sozialen Normen beeinflusst wird. Um Illyas grausame Tat zu vermeiden, muss der Spieler auf die emotionale Bindung zu ihr achten. Es führt direkt oder indirekt zum *Bad End* oder *Dead End*, wenn er die falschen Wahlen in den mit Illya zusammenhängenden Handlungen trifft. Im Gegensatz dazu erhöhen die richtigen Wahlen die emotionale Bindung und infolgedessen wird sie zu einer zuverlässigen Partnerin während des Rests des Handlungsverlaufs.

Wie Kirei Kotomine wird auch Illya dadurch gestaltet, dass man die Koexistenz zweier gegensätzlicher Charaktere in der inneren Welt erfahren kann. Die andersartige Gestaltung der *Moe*-Figur ermöglicht die Immersion des Spielers auf zwei Ebenen. Auf der einen Seite beziehen sich viele der 40 *Bad Ends* und *Dead Ends* darauf, dass Shirou wie ein normaler Mensch etwa bei einem Unfall leicht ums Leben kommt, obwohl er der Protagonist ist. Somit fordert das Computerspiel den Spieler dazu auf, die Storyworld als authentische Welt wahrzunehmen. Um die Spielzeit so sehr wie möglich zu verkürzen, muss der Spieler jene *Bad Ends* und *Dead Ends* vermeiden, die durch den falschen Umgang mit Illya erzeugt werden und zur Wiederholung der gleichen, bereits erlebten Handlungen führen.

Andererseits erweckt Illyas Hintergrundgeschichte Sympathie für ihre Person. Bei der Analyse der Anime-Adaption erläutert Cavallaro, dass die Anime-Serie „*remains faithful to the parent format's* (Anm.: die *Visual Novel*) *preference for (...) focusing on*

the character's churning emotions“. Die Gestaltung von Illyas Hintergrundgeschichte ist „*set in a melancholy park, where the girl discloses her personal background in a deeply moving vein*“ (Cavallaro 2010, S. 151). Die Hintergrundgeschichte deckt Illyas andere Facette auf: Das Gegenteil in Form der Grausamkeit. Die Koexistenz von Naivität und Grausamkeit ermöglicht es dem Spieler, sich stärker in Illya und Shirou einzufühlen. Nur wenn der Spieler ihre Dialoge und die Texte in den Handlungen, die bezüglich der Erhöhung ihrer „emotionalen Bindung“ relevant sind, richtig interpretiert und auch darüber hinaus die richtigen Wahlen trifft, schreitet die Haupthandlung fort. Dies entspricht der Immersion des Betrachters einer Anime-Adaption: „*immersion comes into play when audiences truly begin to care about the characters and what happens to them within an artfully unfurling story*“ (Ebd., S. 153).

In *Fate/Apocrypha* gibt es nicht nur die typische *Moe*-Figur (Astolfo), sondern auch die andersartige wie Illya. Der Assassin der Gruppe „Schwarz“ – Jack the Ripper – wird auf gleiche Weise gestaltet. Im Unterschied zum gewöhnlichen Bild wird Jacks Geschlecht hier gewandelt und diese Figur wird als Mädchen im Stil von Manga und Anime dargestellt. Jacks Naivität und Lieblichkeit werden dadurch gestaltet, dass sie gehorsames Kind ihrer Herrin ist; Reika Rikuduo, eine Prostituierte, die von Jack „Mama“ genannt wird. Außerdem wird Jack wie ein echtes Kind durch Reika Rikuduos persönlich gekochte Speisen und ihr Klavierspiel erfreut. Dass die *Moe*-Figur nicht in die Sozialisierung eintritt, wird durch Jacks grausame Tat deutlich, die unvereinbar mit sozialer Moralität und Recht ist: „「傑克，『你可以吃了哦』。」 (...) 傑克雙眼不帶任何感情，用刀子挖出了他的心臟。 (...) 簡直像摘下花朵、踩死螞蟻那樣無所謂“¹¹⁴. (Eigene Übersetzung: „Reika: ‚Jack, du kannst essen‘. (...) Jack gräbt sein Herz mit einem Messer aus, ohne irgendeine Emotion in den Augen zu haben. (...) Es macht gar nichts, wie man die Blume pflückt und die Ameisen zu Tode trampelt“.) Wie bei der Gestaltung von Illya schildert der Autor Jacks Hintergrundgeschichte, um die Einfühlung des Lesers zu verstärken.

Im Vergleich zum Spieler kann der Leser nicht direkt mit den Figuren umgehen; seine Einfühlung basiert stattdessen auf fragmentarischen Texten, die als Bauteile des Worldbuildings fungieren. Dazu gehören die eingeschobenen Erzählungen, in denen

¹¹⁴ 東出祐一郎 著；何陽 譯：《Fate/Apocrypha 1 「外典：聖杯大戰」》。初版。台北市：台灣角川，2018。頁 120。

Jacks Wesen erklärt und angegeben wird, dass sie die Seele des *anti-hero*¹¹⁵ ist, die 1888 aus dem Groll der unzähligen abgetriebenen Säuglinge entstanden ist (F/A 2 2018, S. 188f). Jacks Hintergrundgeschichte baut eine authentische Szene, die sich auf das soziale Problem der verlassenen Säuglinge bezieht. Auf diese Weise kann die Szene den Leser dazu ermutigen, über das Leben in der unteren Gesellschaftsschicht nachzudenken. In Hinblick darauf rufen die eingeschobenen Geschichten Sympathie für die Figur hervor, indem sie das Verlangen der abgetriebenen Säuglinge nach Mutterliebe verdeutlichen. In diesem Fall fühlt der Leser sich in die andersartig gestaltete *Moe*-Figur ein, obwohl er nicht direkt mit ihr interagieren kann.

Die Figurengestaltungen von Illya und Jack the Ripper reflektieren zum einen das von Besen geäußerte attraktive Element der Anime-Figur – die „*caricature*“, die „*the tendency to (...) exaggerate*“¹¹⁶ bezeichnet. Die Naivität der beiden entspricht dem konventionellen Charakter der *Moe*-Figur. Die Koexistenz von Naivität und Grausamkeit lässt eine „*tendency to (...) exaggerate*“ erkennen, da Illyas und Jacks grausame Taten Übertreibung repräsentieren und die Koexistenz gegensätzlicher Charaktere ihre „*caricatural connotations*“ (Ebd., S. 159) stilisiert. Andererseits fällt die Gestaltungen der beiden Figuren beim transmedialen Storytelling koordiniert aus, indem sie Reflexion über die Realität auslöst. Beim Spielen muss der Spieler den unvorhersehbaren Tod des Protagonisten vermeiden, weshalb der direkte Umgang mit Illya beim Spieler Reflexion über die Zerbrechlichkeit des Lebens auslösen kann. In Übereinstimmung mit der *Visual Novel* findet sich diese Art von Reflexion auch in der nachfolgenden *Light Novel*-Serie wieder, wodurch die kohärente Ästhetik der *Fate*-Franchise sich weiter verbreitet. Die Reflexion über die verlassenen Säuglinge und die Menschen der unteren Gesellschaftsschicht bildet nicht nur eine emotionale Hintergrundgeschichte, sondern sie zeigt auch die Zerbrechlichkeit des Lebens auf, die in der *Visual Novel* referenziert wird. Obwohl die *Light Novel*-Serie nicht mit der „emotionalen Bindung“ des Videospiels ausgestattet ist, decken die fragmentarisch eingeschobenen Erzählungen die Hintergrundgeschichte der Figur allmählich auf. Auf

¹¹⁵ Das Konzept anti-hero erscheint zunächst in *Fate/stay night* und wird weiters in den nachfolgenden Serien übernommen. „(Kirei Kotomine): Correct. Anti-heroes have to be both victims and assailant. ... They are created by people, but are not a part of humanity. It is that contradiction which allows them to be ‘the enemy of the world’ exempt from all the restraining forces of the world“. Zit. n. F/S (HF): 4. Tag, *Holy Grail War, the beginning*; übersetzt von Mirror Moon.

¹¹⁶ Besen, E.: „Analogy and Animation: A Special Relationship: Part 2 – Think Like an Animator, Walk Like a Duck“. In: *Animation World Magazine*, 2003: http://mag.awn.com/index.php?ltype=Columns&column=AnalogyAni&article_no=1918. Zit. n. Cavallaro 2010, S. 158.

dieser Basis ermöglichen sie es dem Leser, die referenzierte wahre Begebenheit im Laufe der Veröffentlichung in Fortsetzungen zu erkunden. In Anbetracht dieses Merkmals kann der Leser sich allmählich in die Figur einfühlen.

3.3.2. Die Themengestaltung und die Immersion der Rezipienten

Kinoko Nasu, der Drehbuchautor von *Fate/stay night*, verweist auf die Innovation des Computerspiels zu Beginn des 21. Jahrhunderts; der Phase, während der auch *Fate/stay night* veröffentlicht wurde. Produzenten begannen, einem hochwertigeren Drehbuch und einer tiefsinnigeren Geschichte¹¹⁷ mehr Aufmerksamkeit zu schenken, da zu diesem Zeitpunkt eine neue Vorliebe der Spieler auftrat. Nasu machte ebenfalls auf die Elemente aufmerksam, die Gen Urobuchi, den Autor von *Fate/Zero*, dazu motiviert haben, dieses transmediale Produkt zu verfassen: 1. Die Regeln der Geschichte, die sich durch hohe Vielseitigkeit auszeichnen; 2. Die Kernelemente, die aus den Fantasy-Romanen der 1980er und 1990er Jahre ausgewählt werden; 3. Die Charaktere der Figuren.¹¹⁸

Diesem revolutionären Trend entsprechend, wird die Storyworld der *Visual Novel* im Unterschied zu anderen Computerspielgenres nicht allein durch einen illustrierten Hintergrund geschildert. Zum Worldbuilding tragen nicht nur Illustration und Begleitmusik bei, sondern auch die rührende Geschichte, die häufig mithilfe von Dialogen und Monologen dargestellt wird. Als Beispiel für eine rührende Geschichte können die bereits analysierten, eingeschobenen Hintergrundgeschichten bei der Figurengestaltung dienen. Somit etabliert die *Visual Novel* das spezifische erzählende Merkmal der gegenseitigen Abhängigkeit von Figurengestaltung und Geschichte, wie auch Saito schreibt: „*Strong characters may have potential to traverse multiple media platforms, but in order for them to be attractive, they still rely on a goal-oriented narrative and character relationships in a particular story world*“ (Saito 2015, S. 159).

Betrachtet man die Darstellungsformen der beiden *Light Novel*-Serien, lässt sich diese Abhängigkeit feststellen. Einerseits wurde bereits im Kapitel 3.2.2 erläutert, dass die personale Erzählsituation in jeder Szene geändert werden kann. Dementsprechend

¹¹⁷ „更優質的劇本、更有深度的故事“。Vgl. 虛淵玄 著；hundreder 譯：《Fate/Zero 6 「煉獄之炎」》。一版一刷。台北市：尖端出版，2014。頁 241。

¹¹⁸ „泛用度高的故事規則、汲取八〇年代到九〇年代所有傳奇小說的精華，還有登場人物的個性“。Siehe ebd., S. 243.

stellen die Figuren ihre Erkenntnisse zur Storyworld aus der eigenen mikroskopischen Perspektive dar. Andererseits macht das Kapitel 3.3.1 darauf aufmerksam, dass jede Figur gut proportioniert gestaltet werden sollte, damit ihre individuelle Hintergrundgeschichte im Laufe der Veröffentlichung der Serien schrittweise enthüllt werden kann. Solche fragmentarischen Reden und Hintergrundgeschichten verschiedener Figuren sind Puzzlesteine, anhand derer die Leser eine ganze Hauptgeschichte konstruieren können. Die gegenseitige Abhängigkeit von Figurengestaltung und Geschichte stattet die Light Novel mit der Eigenschaft des „Figurenromans“ (Vgl. Hsieh 2015, S. 6) bzw. des „Charakter-Romans“¹¹⁹ aus. Hierzu liefert der Kritiker und Romanautor Eiji Ōtzu folgende Definition: „Inhaltlich setzt er (Ōtzu) eine große Gewichtung auf die Figuren (...). Er betont in seinem Kapitel über das Weltbild (...), dass die Welt (...) aus der Sicht des Protagonisten gesehen werden soll“¹²⁰. Auf gleiche Weise werden Reden und Perspektiven der Figuren auch in den Untersuchungsgegenständen eingeschätzt. Um attraktive und rührende Geschichten zu erschaffen, behandeln Kinoko Nasu, Gen Urobuchi und Yūichirō Higashide die Handlungen mittels einer Figurengestaltung, die die vielfältigen Themen erkennen lässt. Im Folgenden wird zunächst analysiert, wie der Spieler die Themen der *Visual Novel* erfassen kann, während er aus der Perspektive der Protagonisten durch die Storyworld navigiert.

Bei der Analyse der Erzählung des Computerspiels übernimmt Neitzel Genettes narratologisches Modell, d. h. die Dreiteilung von « *histoire* », « *récit* » und « *narration* »¹²¹. Hier kann dieses Modell auch auf die Analyse der Themengestaltung in *Fate/stay night* appliziert werden. Die *Visual Novel* bietet dem Spieler einen kognitiven Prozess, in dessen Rahmen der Spieler im Laufe der Navigation aus den verschiedenen Perspektiven der Protagonisten die gesamte « *histoire* » konstituiert, die sich aus den gestalteten Sprech- und Denkweisen und den gebildeten inneren Welten entwickelt. In dieser Hinsicht kann man die Gestaltung der Protagonisten als Mischung von « *récit* »

¹¹⁹ Ebersberger, Michael: „Vom Anime zum Light Novel. World Building vor dem Hintergrund des Transmedialen Erzählens bei *Ojamajo Doremi*“. In: Schönbein, Martina; Stein, Juliane (Hrsg.): *Facetten der japanischen Populär- und Medienkultur 3*. Wiesbaden: Harrassowitz Verlag, 2016. S. 22.

¹²⁰ Ōtzu, Eiji: *Kyarakutā-shōsetsu no tsukurikata*. Tokyo: Kōdansha, 2003. S. 220f. Zit. n. Ebersberger, ebd., S. 23.

¹²¹ Genette, G.: *Die Erzählung*. München, 1994. S. 199. Zit. n. Neitzel, Britta: „Erzählen und Spielen. Zur Bedeutung des Erzählbegriffs in den *Game Studies*“. In: Aumüller, Matthias (Hrsg.): *Narrativität als Begriff. Analysen und Anwendungsbeispiele zwischen philologischer und anthropologischer Orientierung*. Berlin: de Gruyter, 2012. S. 119.

und « *narration* » interpretieren. Dementsprechend entspricht der tiefe Zusammenhang der Figurengestaltung mit der « *histoire* » der erwähnten gegenseitigen Abhängigkeit von Figurengestaltung und Geschichte.

Für eine Themengestaltung, auf die die Figurengestaltung einwirkt, kann die Gestaltung der Figur des Kirei Kotomine als Beispiel dienen. Neben seiner äußerlichen Erscheinung macht dieser einen geheimnisvollen Eindruck auf den Spieler mittels seiner bedeutungsschwangeren Aussagen. Die notwendigen Dialoge zwischen ihm und den Protagonisten und die in Zwischenspielen erscheinenden Monologe gehören zur « *narration* ». Solche Figurenreden weisen auf den geheimnisvollen „Mythos“ hin, weshalb seine rätselhaften Diskurse und sein innerer Monolog als « *récit* » fungieren. Nachdem der Spieler Umgang mit Kirei Kotomine hat, kann er zum einen Kenntnis über das Wesen des Heiligen Grals und die Hintergrundgeschichte des Kampfs erlangen. Zudem wird Kireis innerer Monolog dem Spieler in eingeschobenen Geschichten zu seiner inneren Welt gezeigt. Mittels dieser Geschichten wird die moralische Debatte von Gut und Böse thematisiert. Solche Kenntnisse werden der « *histoire* » gleichgestellt. Aus dieser einfachen Darstellung des kognitiven Prozesses wird ersichtlich, dass Figuren- und Themengestaltung untrennbar miteinander verbunden sind. Dementsprechend dient dieser Prozess als Grundlage für eine weitere Analyse der Themengestaltung, die sowohl durch die Gestaltung der Protagonisten als auch durch die Beteiligung des Spielers an der Sinnproduktion durchgeführt wird, z. B. in Form seiner Entscheidungen.

Wie in den meisten ACG-Produkten sind die Protagonisten von *Fate/stay night* 16- und 17-jährige Jugendliche¹²²; somit hängen die Themen hauptsächlich mit dem mentalen Erwachsenwerden der Figuren zusammen, was sich wiederum in zwei Ebenen unterteilen lässt. Bei der ersten Ebene geht es um das Selbstverständnis. Hierbei lässt etwa die Gestaltung des Protagonisten Shirou den oben angeführten kognitiven Prozess erkennen. Shirou fragt sich in inneren Monologen, die man als Narration betrachten kann, oftmals, ob er *superhero* werden kann, ob er diesen Wunsch weiter verfolgen soll usw. Solche Diskurse erwecken beim Spieler den Eindruck, dass Shirou noch keine feste Identität besitzt oder eingenommen hat. Darüber hinaus thematisieren die nachfragenden Diskurse das Schuldgefühl der Vergangenheit, das als Leitmotiv

¹²² Das Alter von Saber – Arturia Pendragon – ist unbekannt. Aber sie bleibt das Aussehen vom 16-jährigen Mädchen ewig wegen des Fluchs von dem Schwert im Stein.

fungiert. Die inneren Schuldgefühle veranlassen Shirou und *Saber* dazu, sich für andere Figuren aufzuopfern. Dies reflektiert das von Klastrop und Tosca geäußerte „Ethos“, das z. B. auch in *Lord of the Rings* anerkannt wird – „*willingness to sacrifice personal goals for the collective good*“ (Klastrop; Tosca 2004, S. 413).

Das Schuldgefühl führt zu drei Faktoren von Shirous mentalem Erwachsenwerden, die jeweils mit den Thematiken der drei Handlungsstränge übereinstimmen. In dem einführenden Strang *Fate* vermittelt die Handlung dem Spieler vorwiegend Kenntnisse, um ihn in die Storyworld einzuführen, weshalb Shirou weder tiefsinnig noch vollständig gestaltet wird. Durch die Einnahme von Shirous Perspektive kennt der Spieler dessen Hintergrundgeschichte. Da er die einzige gerettete Person in der vor zehn Jahren infolge des vierten Kampfs erzeugten Katastrophe ist, tut ihm die verstorbenen Opfer sehr leid. Die vergangene Erfahrung ruft seine radikale Opferbereitschaft für die anderen Figuren hervor. Dieser anfänglich gestaltete persönliche Charakterzug dient als Grundlage für Themengestaltungen in allen Handlungssträngen: „*I was saved, and a person (Kiritsugu) was there to save me. —That’s why I decided to become like him. Become a superhero, so that I could save people and let no one be killed*“ (*F/SN (Fate)*, 4. Tag: *Principle of action*; übersetzt von Mirror Moon).

Ähnlich wie bei Shirou kursiert auch in *Sabers* Gedanken ein Schuldgefühl. Sie glaubt, dass das Königreich Britannien wegen ihrer mangelhaften Befähigung zum Herrschen zerstört wurde. Solange es nicht gegen *Sabers knight’s oath* (*F/SN (Fate)*, 4. Tag: *Saber (I)*) ist, kann sie sich völlig dafür aufopfern, den Heiligen Gral zu erlangen und diese schmerzhaft Geschichte zu ändern:

Saber: „Other objectives...? I do not have any such things. Servants are only summoned to fight. Any other objectives are useless. Your statements are misdirected.“

(...) Well, how should I (Shirou) put this—Saber is lacking in humanity (F/SN (Fate), 4. Tag: Is my Master aptitude low?; übersetzt von Mirror Moon)

Durch ihre vehemente Opferbereitschaft repräsentieren *Saber* und Shirou im Handlungsstrang *Fate* jene furchtlosen Jugendlichen, die an ihren individuellen Zielen

festhalten. Allerdings wird darauf hingewiesen, dass das Ich in ihren Entschlüssen fehlt. So thematisiert die Gestaltung der inneren Welten, dass die verzerrten Werte und die falsche Bewertung des eigenen Lebens sicherlich zum individuellen Unglück führen: „*No human would try to save another while ignoring their own life (...) if someone like that exists, they would be lacking something. If he continued with that missing thing, only tragedy would await*“ (F/SN (Fate), 4. Tag: *Is my Master aptitude low?*; übersetzt von Mirror Moon).

Für die Themengestaltung aller Stränge nimmt Selbstreflexion eine maßgebliche Rolle ein. Das mentale Erwachsenwerden der Protagonisten hängt davon ab, ob und wie sehr sie reflexiv über ihre Unzulänglichkeiten nachdenken und daraufhin ihre endgültigen Identitäten etablieren. Über ihre Perspektiven hinaus kann der jugendliche Spieler auch über sich selbst nachdenken. Somit entspricht das Spiel den Konventionen der *young-adult fiction*, da Selbstreflexion auch in diesem Genre oftmals thematisiert wird. Beispielsweise stimuliert Belbins *Avenging Angel* den jugendlichen Leser dazu, darüber nachzudenken, ob Lynchjustiz richtig ist: „*The question it poses is an age-old one: do we have the right to take the law into our own hands?*“ (Belbin 2011, S. 135). Im Strang *Fate* wird der Spieler gemeinsam mit Shirou vermehrt mit ideellen Auseinandersetzungen konfrontiert, die die verzerrten Werte korrigieren und die Identität schrittweise erneuern. Beispielsweise entwickelt sich Shirous Selbsterkenntnis aus Archers‘ Kritik an dem Ideal des *superhero*: „(Archer:) *All you can save with your ideal is the ideal itself*‘. (...) *I (Shirou) have one concern. No matter what anyone does, there will always be people that cannot be saved. Humans can only do so little*“ (F/SN (Fate), 7. Tag: *Differing person*; übersetzt von Mirror Moon).

Das aus der Selbstbeobachtung entstehende endgültige Selbstverständnis bringt eine der wichtigsten Thematiken zum Vorschein. Dieser Modus der thematischen Gestaltung wird in allen drei Strängen durchgeführt. In *Fate* liegt die Thematik auf dem Gedanken, dass die Vergangenheit, selbst wenn sie die Figuren sehr schmerzlich berührt, tatsächlich als Motor des weiteren persönlichen Erwachsenwerdens in Gegenwart und Zukunft fungiert: „*The dead people would not come back. Reality cannot be overturned. To continue on remembering the pain and the weight... isn't that how lost things remain?*“ (F/SN (Fate), 15. Tag: *Go along the cheek*; übersetzt von Mirror Moon). Damit der Spieler über sich selbst nachdenken kann, macht der Ich-Erzähler Shirou deutlich, dass man nicht immer die Vergangenheit bedauern, sondern Lehren aus vergangenen Fehlern ziehen und diese in Zukunft vermeiden soll. Auf diese

Weise können eine bessere Gegenwart oder Zukunft gebildet werden:

„*A death is painful, but it also leaves behind bright memories. As I am bound by these people's deaths... As I am protected by my memories of Kiritsugu... I believe memories become constraints and change the people living now. (...) ,I can't stray from my path for the people I've left behind' “ (F/SN (Fate), ebd.)*

Die zweite Ebene des mentalen Erwachsenwerdens hängt mit der Beteiligung des Spielers bzw. dem interaktiven Spielmechanismus zusammen. Heutzutage umfasst das Genre der *Visual Novels* Untergenres wie *Dating Sims* und *Erogē* (*Adult Game* oder ‚Ab-18-Spiel‘, jap. 18 禁ゲーム). Auf Letzteres wird nicht nur der Mechanismus von *Dating Sims* übertragen, sondern es kommen auch Sexszenen mit den Protagonisten vor, die als Belohnung für den Spieler aufgeführt werden, nachdem er erfolgreich den Großteil des korrekten Handlungsverlaufs konstituiert und zugleich die emotionale Bindung zwischen dem Protagonisten und einer Protagonistin bis zu einem gewissen Grad erhöht hat.

Zu diesem Genre gehört das 2004 veröffentlichte *Fate/stay night*¹²³. In einigen Szenen beeinflusst die Wahl den Grad der emotionalen Bindung. Hierbei soll sich der Spieler in den Protagonisten einfühlen und die korrekte Wahl treffen. Unter dem Aspekt von Spielen treibt die Wahl die Handlung voran, unter dem Aspekt der Figurengestaltung symbolisiert die auf das Wählen folgende Handlung des Protagonisten dessen mentale Reifung, sofern die Handlung zur Verstärkung der Partnerschaft zwischen den Protagonisten führt. Trifft der Spieler unabsichtlich die Wahl, die auf den ersten Blick Shirou Furchtlosigkeit und Ehrlichkeit unterstützt, aber tatsächlich mit seiner störenden Starrköpfigkeit in Beziehung steht, sinkt der Grad der emotionalen Bindung mit den anderen Protagonistinnen. Auf diese negative Figurengestaltung folgt entweder ein *Bad End* oder ein *Dead End*. Hierfür dienen die folgenden Szenen als Beispiele. Der Spieler muss in der Szene der Ertüchtigung zwischen *Saber* und *Shirou* im Abschnitt *Life Guard & Safe* (*F/SN (Fate)*, 8. Tag) die Wahl treffen, ob er sich nach

¹²³ Die 2007 in PS2 veröffentlichte Ausgabe war die „jugendfreie“ (Ebner 2016, S. 61) Version. Alle erotischen Szenen wurden gelöscht und die erotischen Bilder wurden durch die anderen neu erschaffenen ersetzt.

Sabers Hintergrundgeschichte oder nach einer Methode erkundigen soll, die Shirous Kampffähigkeit verstärken könnte. Wenn er statt der Option „*I want to know why Saber is fighting*“ die Option „*A super move even a crab can use*“ (übersetzt von Mirror Moon) wählt, löst er *Sabers* Zorn aus, weshalb sich die emotionale Bindung nicht erhöht. Diese Wahl ist der erste Schritt zum 13. *Bad End* im Abschnitt *Spiral ladder* (F/SN (Fate), 15. Tag).

Gleichermaßen teilt die falsche Wahl den Handlungsverlauf in unterschiedliche Routen. In der Szene des Alltagslebens im Abschnitt *After lunch - choice* (F/SN (HF), 6. Tag) muss der Spieler eine Wahl unter drei Optionen – „*I’ll go shopping*“, „*I’ll have a snack*“ und „*TV comes after meal*“ – treffen. Die letzteren beiden schließen den weiteren Verlauf der Haupthandlung aus, in deren Zug Shirous Besorgnis um Illya zunimmt, was zur Erhöhung der emotionalen Bindung führt. Will der Spieler einzig das häusliche Alltagsleben mit den anderen weiblichen Figuren in dieser Szene erleben, hinterlässt Shirou bei Illya keinen positiven Eindruck. Auf *After lunch - choice* folgt umgehend der Abschnitt *Matou Shinji*, in dem die Wahl möglicherweise zum *Bad End* führt. Im Konflikt zwischen Shirou und Shinji, dem Bruder der Protagonistin Sakura, muss der Spieler eine Wahl zwischen „*Punch Shinji*“ und „*Restrain myself*“ treffen. Wählt er die erste Option, wird Shirou scheinbar von der Männlichkeit der Jugendlichen charakterisiert, was sich allerdings negativ auf die Beziehung zwischen ihm und Sakura auswirkt. Selbst wenn der Spieler die richtige Option („*No, I’m worried about Sakura*“) im nächsten Abschnitt wählt, führt die ungenügende emotionale Bindung zu Illya und Sakura unweigerlich zum 26. *Bad End* im Abschnitt *Battle of the Holy Grail* (F/SN (HF), 8. Tag). Hingegen leitet die Option „*Restrain myself*“ zum Abschnitt *Prudence*, in dem Shirous Besorgnis um Sakura gezeigt wird, somit der Spieler besagtes *Bad End* vermeiden kann: „*I suppress my anger with all my might. (...) It’s meaningless to attack Shinji now, and I can’t fight Shinji in front of Sakura*“ (F/SN (HF): *Prudence*; übersetzt von Mirror Moon).

Mittels des Spielmechanismus von *Dating Sims* kann der Spieler nicht nur interaktive Belohnungen oder Glücksmomente erfahren, sondern es wird auch die Besorgnis um die anderen Figuren thematisiert. Dieses Thema kann zur Selbstreflexion der jugendlichen und jungen erwachsenen Spieler anregen, indem das mentale Erwachsenwerden der jugendlichen Protagonisten erkennbar wird. In Hinblick darauf symbolisiert die Erhöhung des Grads der emotionalen Bindung die mentale Reifung. Daher kann man sagen, dass die Sexszenen tatsächlich Folge des mentalen

Erwachsenwerdens sind; sie werden dem Spieler erst vorgeführt, wenn die Protagonisten endlich ihre festen Überzeugungen formen, die sich auf die jeweiligen Thematiken beziehen. Beispielsweise schläft Shirou erst mit Sakura, nachdem sein Selbstverständnis voll entwickelt ist und ihm klar ist, dass er nicht mehr der *superhero* aller Personen werden will, sondern sich sein ganzes Leben zusammen mit Sakura für ihre unmenschlichen Taten verantworten wird. Durch Shirous neu gestalteten Entschluss wird die Thematik des Handlungsstrangs *Heaven's Feel* deutlich gemacht: Nur wenn die Jugendlichen die Unzulänglichkeiten ihrer unpraktischen Ideale erkennen und infolgedessen einen gesellschaftlichen Kompromiss schließen, wird ihr Geist erwachsen. Allerdings bedeutet der Kompromiss nicht den Verzicht auf das Ich, sondern man sollte versuchen, das Beste aus sich unter den begrenzten sozialen Bedingungen zu machen.

Zum interaktiven Spielmechanismus kommen bei der Themengestaltung die fragmenthaften Texte der *Light Novel*-Serien hinzu, die den häufigen Wechsel der personalen Erzählsituationen darstellen. Die personalen Erzählsituationen bringen sowohl den Bau der transmedialen Storyworlds als auch die Themengestaltung ins Spiel. Die mikroskopischen Perspektiven der Figuren in Bezug auf ihre Umgebungen oder Kampfsituationen erweitern den „Topos“¹²⁴. Ähnlich wie bei der multimodalen Darstellungsform der Visual Novel, in der im Hintergrund illustriert wird, was die Figuren sehen, arbeiten Texte und Illustrationen in den *Light Novel*-Serien zusammen, um die Storyworlds zu erzeugen. Beispielsweise weisen die Illustrationen in *Fate/Zero* auf die wichtigste Szene eines jeden Kapitels hin. Die fragmentarischen Texte bezüglich der Figurengestaltung tragen zur Einfühlung des Lesers bei, da sie „die Zentrierung auf eine bestimmte Figur und deren Sicht der Dinge, die meist in einem Ich-Erzähler resultiert“ (Ebersberger 2016, S. 23), bewirken. Hieran wird deutlich, dass die Themen der *Light Novel*-Serien ebenfalls auf der Figurengestaltung beruhen. In diesem Kontext wird die Komplementarität zwischen den Untersuchungsgegenständen bei der Themengestaltung im Folgenden genauer analysiert.

Die von Jenkins vorgestellten „*creation processes that encompass contradictions as well as coordination*“ (Fast und Örnebring 2017, S. 639) können auch auf die

¹²⁴ „**Topos:** the setting of the world in a specific historical period and detailed geography (...). The actual space and time of an actualization of the transmedial world can be changed, but the general space and time of the universe is normally unchangeable“. Zit. n. Klastrop; Tosca 2004, S. 412.

Themengestaltung appliziert werden. Der Autor von *Fate/Apocrypha* Yūichirō Higashide hat bekanntgegeben, dass er ein Fan der *Fate*-Reihe ist. Er setzt seine Serie mit *Fan Fiction* gleich, zudem erwartet er, dass andere Schriftsteller auf seiner Serie aufbauen und in Zukunft zum *Fate*-Universum gehörige Inhalte produzieren können (Siehe *F/A* 1 2018, S. 379). Die Position der *Fan Fiction* reflektiert den koordinierenden Produktionsprozess beim transmedialen Storytelling. Unter dem Aspekt der Figurengestaltung gestaltet Konoe den Protagonisten Sieg nach dem Bild des jugendlichen Protagonisten in *Fate/stay night*. Sieg ist ein Homunkulus, dessen Selbstbewusstsein sich zufällig entwickelt. Hieraus entsteht sein Schuldgefühl, da er zu Beginn des Kampfs aufgrund seiner Willensfreiheit von seinen Mitmenschen Abschied nimmt und sich aus dem Kampf löst. Diese innere Verwirrung bezieht sich auf Shirous Schuldgefühl, das seit seiner Kindheit in ihm vorhanden ist. Da Sieg die anderen im Kampf verletzten und verstorbenen Homunkuli leidtun, dient sein Schuldgefühl wie auch das Shirous als Grundlage für die weitere Themengestaltung. Dementsprechend kooperieren *Fate/Apocrypha* und *Fate/stay night*, um das Selbstverständnis zu thematisieren, das ein mögliches Einfühlen der Jugendlichen und jungen Erwachsenen auslöst.

Beim transmedialen Storytelling müssen die Produzenten darauf achten, dass die nachfolgenden Werke einen Zugang bieten, über den neue Rezipienten sich ohne große Hindernisse in die transmedialen Storyworlds vertiefen können. Um die Kundengruppe zu vergrößern, zieht die *Light Novel* auch den Geschmack des Massenpublikums in Betracht, dem die ACG-Populärkultur unbekannt sein mag. Beispielsweise ist Siegs körperliche Schwäche kein entscheidender Faktor beim Kampf um den Heiligen Gral, sondern seine sich allmählich verstärkende innere Härte. Dies entspricht der Jugendliteratur, die oft die Hoffnung betont, die unabhängig davon bestehen bleibt, auf welche ernststen Schwierigkeiten die Figuren stoßen: „*Although very dark things happen to my characters (particularly to the heroine, Clare), a completely nihilistic ending was never an option, as it is in adult crime fiction. There had to be a kernel of hope*“ (Belbin 2011, S. 137). Die populären Themen wie Siegs innere Härte greifen auf die Kriterien von „Problemaktualität, Allgemeingültigkeit und -verständlichkeit für ein breites Publikum“ (May 1980, S. 8) zurück, von denen die moderne japanische Literatur, und nicht zuletzt der traditionelle Zeitungsroman geprägt sind. In Übereinstimmung mit solchen Kriterien lässt sich der Charakter der heutigen *Light Novel* erkennen. Ebersberger schreibt hierzu wie folgt: „Bei einer Fortsetzungsserie,

bzw. einem *serial*, würde das Leben der Zuschauer parallel zum Leben der Figuren fortlaufen“ (Ebersberger 2016, S. 25). Yūichirō Higashide beschäftigt sich auch damit, dass sich die Gestaltung von Sieg auf ein populäres Thema der modernen japanischen Literatur bezieht.

Im Kapitel 2.1 wird ein populäres Thema erwähnt, das sich sowohl in der japanischen Massenkultur als auch in der Manga-Serie wiederfindet: Die Auseinandersetzung mit den Taten der Jugendlichen. In Kenji Miyazawas Novelle *Night on the Milky Way Train* wird durch die Selbstaufopferung des jugendlichen Campanella thematisiert, dass das wahre Glück durch die gute Tat, wörtlich „*devote yourself to help others*“ (Moritoki Škof 2013, S. 93), verkörpert wird. In Reiji Matsumotos Manga-Serie *The Galaxy Express 999* verweisen die Taten des jugendlichen Protagonisten auf die unbegrenzten Möglichkeiten der Zukunft. In Übereinstimmung mit den beiden werden die Taten der Figuren und deren Bedeutungen auch in *Fate/Apocrypha* thematisiert: „即使妳並非刻意想做些什麼，但妳的行動仍觸發了某些事物“ (F/A 3 2019, S. 293; eigene Übersetzung: „Obwohl Sie (der *Ruler*, Jeanne d’Arc) nicht absichtlich etwas tun wollten, lösten Ihre Akten jedoch irgendetwas aus“). Hierdurch wird erkennbar, dass die Auseinandersetzung mit den Taten der Jugendlichen weiterhin ein beliebtes Thema in der japanischen Populärliteratur ist.

Siegs Akten verkörpern wiederholt Eigensinn: „自己不是為了被賦予的目的行動，而是終於懷有自身創造出的寶貴希望“ (Ebd., S. 144; eigene Übersetzung: „Ich handle nicht für einen gegebenen Zweck, sondern erhalte endlich die wertvollen Hoffnungen, die ich selbst schaffe“). Sieg wird als naive Person ohne soziale Erfahrung dargestellt, weshalb das Leitmotiv des Eigensinns in seinem Fall auf das Thema verweist, dass alle Werte und Bedeutungen des Lebens aus sich selbst heraus entstehen.¹²⁵ Im Vergleich zu Sieg sind die anderen jugendlichen *Master* bereits in der Gesellschaft der Zauberer sozialisiert worden. Durch die Gestaltung solcher Figuren werden die unbegrenzten Möglichkeiten der Zukunft als Themenbereich eingebracht, wie sie auch in *The Galaxy Express 999* behandelt wurden.

Fiore Forvedge, die jugendliche Führerin der Yggdmillennia Gruppe, gibt ihre Stellung als Zauberin auf, da sie die Ritualopferung ihres Haustiers nicht vergessen kann. Diese Sympathie gilt angesichts der ethischen Verhaltensnormen der Zauberer als Sensibilität

¹²⁵ „存在的價值、存在的意義都必須是要由自我產生而出“。Vgl. F/A 4 2020, S. 189.

oder gar Schwäche, die der von ihnen sehr geschätzten Rationalität entgegensteht. Allerdings ist Liebenswürdigkeit ein wichtiges Mittel für Fiore, um die Annahme einer neuen Identität zu untermauern, die sich von der geltenden Ethik der Gesellschaft unterscheidet. Wie Fiore gibt der junge erwachsene Alchemist Gordes Musik (sein Familienname), der viele Homunkuli für die Yggdmillennia Gruppe produziert, die Ehre der Yggdmillennia Gruppe auf und versucht, ein neues Leben zu beginnen, obwohl er gar nicht weiß, was in Zukunft passieren wird. Ihre Entscheidungen und Akten symbolisieren, dass sie von konventionellen Normen der vorangegangenen Generationen befreit werden. Obwohl sie ihre vorherige Überlegenheit und Fertigkeiten nicht behalten, verfügen sie jetzt über die Möglichkeit, unbegrenzt nach ihrer individuellen Zukunft zu streben. So reflektieren die Taten aus dem Eigensinn das wahre Glück („*the true happiness*“; Moritoki Škof 2013, S. 96), wie es auch in *Night on the Milky Way Train* thematisiert wird und auf das sich das Potenzial der Jugendlichen in *The Galaxy Express 999* bezieht.

Der Eigensinn von Fiore und Gordes basiert auf der Selbstbeobachtung, mit der sie ihren Schwächen und Fehlern begegnen. Die Akzeptanz für vergangene Unzulänglichkeiten bezieht sich auf die Thematik des Handlungsstrangs *Fate* in *Fate/stay night*. Hier wird der Umstand beleuchtet, dass die Vergangenheit tatsächlich als Motor des Erwachsenwerdens in Gegenwart und Zukunft fungiert. Das Selbstverständnis des Jugendlichen, zu dem die Selbstbeobachtung führt, wird auch in dem anderen Untersuchungsgegenstand *Fate/Zero* thematisiert. Der jugendliche Magiestudent Waver Velvet ist eine Schlüsselfigur bei der Themengestaltung. Bei der Gestaltung seiner Herkunft wird eine grundlegende Ethik dargestellt, die etwa die Hochachtung vor prestigeträchtigen Familien und Blutlinien umfasst. Diesem Prestige gegenüber stammt Waver aus einer unbedeutenden Familie, aber er glaubt daran, dass er größere Fertigkeiten als die anderen Studenten besitzt. Um diese Ansicht zu bestätigen, nimmt er an dem Kampf um den Heiligen Gral teil.

Während des Kampfs erkennt Waver jedoch nicht nur seine Unreife¹²⁶; darüber hinaus wird auch seine Selbsterkenntnis im Laufe des Abenteuers mit seinem *Servant* Iskander

¹²⁶ „他一直沒發現自己眼前的事實，只看者一些不存在的事物，把自己喜愛的自畫像當成是一面鏡子“; eigene Übersetzung: „Er hat die Fakten vor seinen Augen nie entdeckt, er hat nur um die Dinge gekümmert, die nicht existieren, so wie er sein bevorzugtes Porträt als ein Spiegel betrachtet“. Siehe F/Z 6 2014, S.16.

(Alexander der Große) eingebracht, der Wavers Taten als „*the philotimo*“¹²⁷ definiert. Er ist der Einzige, der sich mit Waver identifiziert. So wurzelt das Lebensziel, das das Erwachsenwerden repräsentiert, im Herz des Jugendlichen: „他受到的讚美也包括了遙遠未來的份，所以他今後必須花費所有生命，累積功績，才能不愧對那句讚美。(...) 在韋伯領悟這件事的同時，他的少年時光也結束了“ (F/Z 6 2014, S. 108 f; Eigene Übersetzung: „Er erhält das Lob, das auch der fernen Zukunft gilt. Deshalb muss er sich von jetzt an aus voller Seele dafür einsetzen, Leistungen anzuhäufen, sodass er das Lob würdigen kann. (...) Während Waver diese Sache begreift, endet seine Jugendzeit“).

Die Selbstbeobachtung solcher jugendlichen Figuren wird durch die Auseinandersetzungen zwischen ihnen und anderen durchgeführt, weswegen Partnerschaft ein zentrales Thema bildet, das der aktuellen Situation jeder Epoche entsprechend immer wieder aufs Neue behandelt wird. Die Thematisierung der Partnerschaft in *Fate/Zero* bezieht sich auf die Thematik des zweiten Handlungsstrangs *Unlimited Blade Works* von *Fate/stay night*. In diesem Strang begegnet Shirou der Heldenseele namens Emiya, die der *Servant* der Protagonistin Rin Tohsaka und tatsächlich der zukünftige Shirou ist. Emiyas Lebenserfahrung verkörpert eine verzweifelte Zukunft von Shirou, die auf der Realisierung des Ziels des *superhero* beruht. Die Auseinandersetzung zwischen Shirou und Emiya löst Selbstbeobachtung auf Seiten des Protagonisten aus, der nun feststellt, dass er die Partnerschaft mit Rin benötigt, um die richtige Methode zu finden, um sein Ziel zu erreichen. Aufgrund der Partnerschaft, die ihm fehlt, ist Emiya überzeugt, dass Rin und Shirou eine andere Zukunft als die eigene haben können. Auf diese Weise werden die verschiedenen Möglichkeiten der Zukunft hervorgehoben. Die Thematik in Bezug auf Partnerschaft ruft die Selbstreflexion des jugendlichen Spielers hervor, indem sie ihn auffordert, über die Interaktion mit Leuten in der realen Welt nachzudenken, einschließlich seiner Verwandten und Freunde.

Die digitalen und schriftlichen Untersuchungsgegenstände ermöglichen gemeinsam eine weitläufige Einfühlung der Rezipienten mit den folgenden Modi. Zum einen lässt

¹²⁷ „就算了解自己很無力，仍然拚了命想要完成超出自己能力之外的崇高目標。(...) 你的欲望朝向自身之外，這叫做『外顯美德』(*the philotimo*)“; eigene Übersetzung: „Obwohl du deine Schwäche erkennst, versuchst du noch mit voller Kraft, ein hohes Ziel zu erreichen, das über deine Fähigkeit hinausgeht. (...) Dass du nach etwas verlangst, das nicht zu deiner eigenen Begierde gehört, heißt es ‚*the philotimo*‘“. F/Z 4 2014, S. 76f.

die *Visual Novel* den Spieler zum Doppelgänger des Protagonisten werden und stellt dabei immer wieder den Monolog dar, um den Spieler dazu aufzufordern, sich in den Protagonisten einzufühlen. Zum anderen wechselt die personale Erzählsituation in den beiden *Light Novel*-Serien häufig. Auf diese Weise werden fragmenthafte Texte dargestellt, anhand derer der Leser die Hauptgeschichten während der schrittweisen Veröffentlichung fortlaufend konstruiert. Die Fragmente können den Leser dazu anregen, mit anderen Rezipienten zu interagieren. Die Interaktion innerhalb der Fankreise kann das Eintauchen in die transmedialen Storyworlds fördern, selbst wenn der Leser *Fate/stay night* niemals spielt.

Abgesehen vom Zusammenwirken der Produktionsprozesse auf der Ebene der Figurengestaltung werden die Themen in Bezug auf das „Ethos“ in den *Light Novel*-Serien auch durch die „*creation processes that encompass contradictions*“ (Fast und Örnebring 2017, S. 639) geschildert. Im Kontrast zu *Fate/stay night* werden die *Light Novel*-Serien nicht mit den Mechanismen von *Dating Sims* ausgestattet, weshalb es bei ihnen nicht so sehr um die Liebschaft zwischen Protagonisten geht, die den Handlungsverlauf in der *Visual Novel* beeinflusst. Vielmehr gestalten Gen Urobuchi und Yūichirō Higashide die Kampfszenen der ausgebildeten Zauberer und die Ethik ihrer Gesellschaft, die nur wenig bis kaum in *Fate/stay night* dargestellt werden. In diesem Fall verhalten sich die Untersuchungsgegenstände zueinander komplementär, indem sie die transmedialen Storyworlds aufbauen, in die die Rezipienten aus mehreren Blickwinkeln eintauchen können.

Im Vergleich zu *Fate/stay night* dient das Leitmotiv Schuldgefühl aus der Vergangenheit in den *Light Novel*-Serien nicht als Grundlage für das mentale Erwachsenwerden, sondern es hängt mit dem „Ethos“ zusammen. Es ruft eine Reflexion über die Gerechtigkeit hervor, „*[h]ow does the good and the bad behave*“ (Klastrup; Tosca 2004, S. 412), so ähnlich, wie die Gestaltung von Kirei Kotomines innerer Welt die moralische Debatte von Gut und Böse zum Vorschein bringt. Der Protagonist Kiritsugu Emiya (*Fate/Zero*) und die Protagonistin Jeanne d’Arc (*Fate/Apocrypha*) führen ihre Gerechtigkeit auf gleiche Weise aus, indem sie die Minderheit opfern, um die Mehrheit zu retten. Sie hoffen also, dass die Welten durch ihre individuellen Übel gerettet werden könnten. Durch die Auseinandersetzungen zwischen den vertretenen Ideen wird jedoch darauf hingewiesen, dass die

Gerechtigkeit keineswegs aus irgendeinem Übel entsteht; dies unabhängig davon, ob Kiritsugu und Jeanne d’Arc daran glauben, dass sie die Welten retten¹²⁸.

In der Tat versteckt ihr Glaube an die Gerechtigkeit die Schuldgefühle nicht. In *Fate/Zero* quälen Kiritsugus Erinnerungen ihn, da er einst außer den Bösen auch geliebte Figuren geopfert hatte, um die anderen Fremden zu retten. Wie Kiritsugu leidet Jeanne d’Arc in *Fate/Apocrypha* auch an der mentalen Qual, nachdem sie unzählige Feinde während des Hundertjährigen Kriegs umgebracht hatte, um ihre Nation zu schützen. Wie man an der *Star Wars*-Franchise sieht, wird das Leitmotiv Schuldgefühl durch die „*ethical decision (...) whether to follow ‘the dark side’ or the right side of the force*“ (Ebd., S. 415) thematisiert. So wie die Spieler sich in den beiden Computerspielen *Knights of the Old Republic* und *Star Wars Galaxies* entscheiden können, welcher Gruppe sie sich anschließen wollen, regen die beiden *Light Novel*-Serien an, über Gerechtigkeit nachzudenken. Die Abenteuer und Enden von Kiritsugu und des *Rulers* Jeanne d’Arc liefern den Lesern keine Antwort auf diese Reflexion; sie müssen den Sinn von Gerechtigkeit und Bösem selbst erkunden. Die Reflexion lässt Belbins Aufruf erkennen, dass „*fiction’s responsibility is not to provide answers, but to ask the right questions*“ (Belbin 2011, S. 138). Obwohl die *Light Novel*-Serien nicht mit dem interaktiven Spielmechanismus von *Fate/stay night* ausgestattet werden, übertragen sie ethische, oft auch in der Realität bestehende Dilemmata, auf die Storyworlds. Aus Sicht der Leser wird die Immersion dadurch ermöglicht, da ihre eigenen Lebenserfahrungen zur Sinnproduktion beitragen können.

¹²⁸ „如果因為痛恨邪惡而為惡，到最後剩下的還是只有邪惡而已“; eigene Übersetzung: „Wenn man das Böse aus Hass dagegen tut, gibt es am Ende nur das Böse noch“. Vgl. *F/Z* 4 2014, S. 207.

4. Die Komplementarität angesichts der Rezeptionsästhetik

Im 3. Kapitel wurde die Komplementarität von *Visual Novel* und *Light Novel*-Serien, die die Immersion in die transmedialen Storyworlds fördert, auf den Ebenen der intermedialen Bezüge und der Figuren- und Themengestaltung erläutert. Die vorherigen Erläuterungen bezogen sich stärker auf die Analyse der Produktionsästhetik. Auf den folgenden Seiten hingegen wird die Komplementarität zwischen den Untersuchungsgegenständen unter dem Aspekt der Rezeptionsästhetik erforscht, die als Grundlage für die Produktionsästhetik dient. Beispielsweise wird analysiert, auf welcher Ebene die (Selbst-)Reflexion der Rezipienten zustandekommt, die sich die Produzenten erwarten.

Es dauerte 10 Jahre (2004-2014), bis die drei Untersuchungsgegenstände das transmediale Storytelling abschlossen. Während dieser Phase stand die *Visual Novel* einerseits auf dem Höhepunkt ihrer Beliebtheit. Im Jahr 2006 machten *Visual Novels* fast 70% der in Japan erschienenen Computerspieltitel aus¹²⁹; andererseits erneuerte die *Light Novel* die Produktionskette der ACG-Produkte. Hierfür dient der Trend als Beispiel, in dessen Zuge eine große Menge an *Light Novel*-Serien in eine Manga- oder Animeform adaptiert wurden¹³⁰. Darüber hinaus hat sich der „*Media Mix*“ (Steinberg 2006, S. 191) seit Beginn des 21. Jahrhunderts ebenfalls schwunghaft entwickelt. Die Figuren der Manga- und Anime-Serien werden zunehmend in unterschiedlichen Feldern verwendet. Beispielsweise sieht man zwei Feen auf dem Cover der Erzählung *Nipponia Nippon* (2001). Laut Gildenhard „enthalten [sie] Anspielungen auf die Figuren Kinomoto Sakura und Segawa Onpu aus den japanischen Zeichentrickfilmen *Card Captor Sakura* (...) und *Magical DoReMi*“.¹³¹

Neben den Kommunikationsmedien erscheinen die Bilder der ACG-Figuren auch vermehrt im japanischen Alltag. Beispielsweise werden 14 Bronzestatuen, die die Figuren der Manga-Serie *Kochira Katsushika-ku Kameari Kōen Mae Hashutsujo* (1976-2016) nachbilden, seit 2006 in der Region Kameari errichtet, um Fans dazu zu

¹²⁹ Hirameki International Group Inc.: „AMN and Anime Advanced Announce Anime Game Demo Downloads“. 08. Februar 2006: <https://www.animenewsnetwork.com/press-release/2006-02-08/amn-and-anime-advanced-announce-anime-game-demo-downloads>

¹³⁰ Laut Shih-Chun Li fängt dieser Trend sich mit den enormen kommerziellen Erfolgen von den Anime-Serien *Shakugan no Shana* (2005) und *Suzumiya Haruhi no Yūutsu* (2006) an, die aus deren gleichnamigen Light Novel-Serien adaptiert wurden. Siehe Li 2012, S. 33.

¹³¹ Gildenhard, Bettina: „J-Literatur. Prosa, Pop und Kulturspezifität im gegenwärtigen Literaturbetrieb Japans“. In: Richter, Steffi; Berndt, Jaqueline (Hrsg.): *J-Culture. Japanlesebuch IV*. Tübingen: konkursbuch Verlag Claudia Gehrke, 2008. S. 36.

bewegen, die Region zu besuchen. Tatsächlich steht die Manga-Anime-Industrie seit der Veröffentlichung der ersten Anime-Serie in engem Zusammenhang mit dem Handel. In seinem Artikel hat Steinberg sich mit dem „*Trans-Series Movement*“ (Steinberg 2006, S. 190) beschäftigt. Als Beispiel hierfür nennt er das Zusammenwirken der Anime-Serie *Astro Boy* (1952-1968) und deren Sponsor, dem Süßwarenhersteller *Meiji Seika* während der Nachkriegszeit. Hierzu hat sich Steinberg wie folgt geäußert: „*the anime industry coalesced both its aesthetic traits and its relationship to merchandising. (...) Television anime (...) would not have been possible without the income generated by licensing character images*“ (Ebd., S. 190 ff).

Gegenwärtig werden die Bilder der Figuren von *Astro Boy* weiterhin im Feld des Designs rezipiert. Der Modedesigner Hiroaki Ohya hat 1999 die Marke *ASTROBOY BY OHYA* eintragen lassen. 2005 stellte er nicht nur deren Markenkleidung her, sondern erhielt auch den Auftrag von ASICS, die Bilder der Figuren von *Astro Boy* zu übernehmen und drei Modelle für eine limitierte Auflage von Schuhen namens *Onitsuka Tiger* zu entwerfen. Ohyas Gestaltungskonzept verkörpert drei Begriffe, die auf die Leitmotive in der *Astro Boy*-Serie zurückgreifen, nämlich „Leben, Welt, Natur“¹³². Durch diese drei Motive wird die positive gesellschaftliche Entwicklung in der Manga-Serie thematisiert, aufgrund derer der Protagonist Atom auf den Leser einen positiven Eindruck macht. Darauf aufbauend, hat Ohya Atoms Bild übernommen, um für Frieden im 21. Jahrhundert zu beten.

Nicht nur die Figuren, auch der Sinn einer Manga- oder Anime-Serie wird übernommen und bearbeitet. Reiji Matsumotos *The Galaxy Express 999* verbreitete sich durch die Anime-Adaption (1978-1981) im ganzen Land. In den Manga- und Anime-Serien transportiert der Weltraumzug *Galaxy Express 999* vielfältige Figuren und ermöglicht den Kontakt zwischen Charakteren verschiedener Planeten. Der Zug symbolisiert die Verbindung zwischen verschiedenen Kulturen und Zivilisationen (Vgl. Chang 2008, S. 44). Somit werden die pluralistischen Perspektiven aus der realen Welt medial reflektiert. 2004 wurde ein Rundfahrtschiff namens *HIMIKO* auf dem Sumida-Fluss in Betrieb genommen, das von Matsumoto entworfen wurde. Auf dem Schiff befinden sich nicht nur Pappfiguren der Protagonisten, sondern die verschiedenen

¹³² Chang, Wei-Lin: *Discussion of applied method of anime and manga products - Example of anime and manga products in Japan*. M.A. Thesis of Department of Industrial Design, Taipeh: Shih Chien University, 2008. S. 36.

Sehenswürdigkeiten werden zudem während der Fahrt mit ihren Stimmen vorgestellt. So erhalten die Reisenden das Gefühl, dass sie in Begleitung der Protagonisten fahren. In Übereinstimmung mit den Manga- und Anime-Serien, bei denen es um ideelle Auseinandersetzungen geht, symbolisiert *HIMIKO* auch die Verknüpfung zwischen verschiedenen Personen und sogar zwischen Vergangenheit und Zukunft, da die ältere und die moderne Stadt auf unterschiedlichen Seiten des Sumida-Flusses liegen (Vgl. ebd., S. 44).

Die zuvor aufgeführten Beispiele lassen aktive Rezeption erkennen, indem Bilder der ACG-Figuren zur Produktion vielfältiger Alltagsgegenstände beitragen, solange die Bilder adäquat bearbeitet werden. Daher kann man sagen, dass die Konsumenten bereits an die Kombination von Fiktion (Bilder der ACG-Figuren) und Realität (Wohngebiet, Alltagsgegenstände usw.) gewöhnt sind. Laut Jaqueline Berndt wird diese kommerzielle Strategie als Prinzip der „polymedialen Ausuferung“ bezeichnet, das den Rezeptionsprozess „von den seriellen Mangavorlagen über die TV-Staffeln bis hin zum Anhangsmarkt und dem Alltag der Konsumenten“ verkörpert. Dieser Prozess zeigt die Erwartung der Fans, die sich „auf eine kulturelle und ästhetische Vergewisserung statt auf radikale Neuentdeckungen“¹³³ ausrichten. In Übereinstimmung mit der kommerziellen Strategie ist die Koexistenz von fiktiven Bildern und Bezügen zur Realität auch in den Untersuchungsgegenständen zu finden. Auf diese Weise wird die gegenwärtige Rezeptionsästhetik reflektiert, da die Rezipienten eine ebenso aktive Rolle wie die Designer einnehmen und die fiktiven Bilder auf eigene Art und Weise mit ihren individuellen Lebenserfahrungen verbinden können. Dementsprechend wird in den folgenden Kapiteln analysiert, wie die in dieser Arbeit behandelten Untersuchungsgegenstände Koexistenz schildern.

¹³³ Berndt, Jaqueline: „Zeichentrick-Japanisch: ‚Japanimation und Anime‘ “. In: Berndt, Jaqueline (Hrsg.): *J-Culture. Japanlesebuch IV*. Tübingen: konkursbuch Verlag Claudia Gehrke, 2008. S. 59.

4.1. Die fiktiven Bilder der Figuren und die Bezüge zur Realität unter dem Gender-Aspekt

Betrachtet man die *Fate*-Franchise, wird ersichtlich, dass die Reihe die Produktionsmethode der früheren ACG-Produkte fortsetzt. Beispielsweise wird die Storyworld von *Fate/stay night* anhand einer Mischung von Mythen und Szenen aufgebaut, die aus der realen Welt abgebildet werden. Diese Art von Storyworld erschien auch in den anderen, zu einem früheren Zeitpunkt erschienenen *Visual Novels*, z. B. *AIR* (2000) und *Tsukihime* (2000), in denen die Protagonisten in einer fiktiven Stadt wohnen, die der realen Welt nachgebildet ist. In dieser modernen Storyworld erleben sie Abenteuer, die mit antiken Mythen in Beziehung stehen. Die *Fate*-Reihe folgt nicht nur etablierten Konventionen, sondern sie erlangt auch eine repräsentative Position in der ACG-Populärkultur, indem sie ein bezeichnendes Merkmal der Figurengestaltung schafft, nämlich den Wandel der Geschlechter der verschiedenen Figuren, die zumeist aus berühmten Mythen und Legenden übernommen werden. Unter allen bearbeiteten Figuren ist König Artus am bekanntesten. Das neue Bild von König Artus wird weiterhin im Feld von ACG-Populärkultur verwendet. Das Handyspiel *Monster Strike* (2013, laufend) ist seit 2015 für Web-Anime-Serien und 2016 für einen Anime-Film adaptiert worden. In dem Film und den Web-Anime-Serien seit 2018 begegnet der Zuschauer ebenfalls der ‚Königin‘ Artus (Abb. 12).

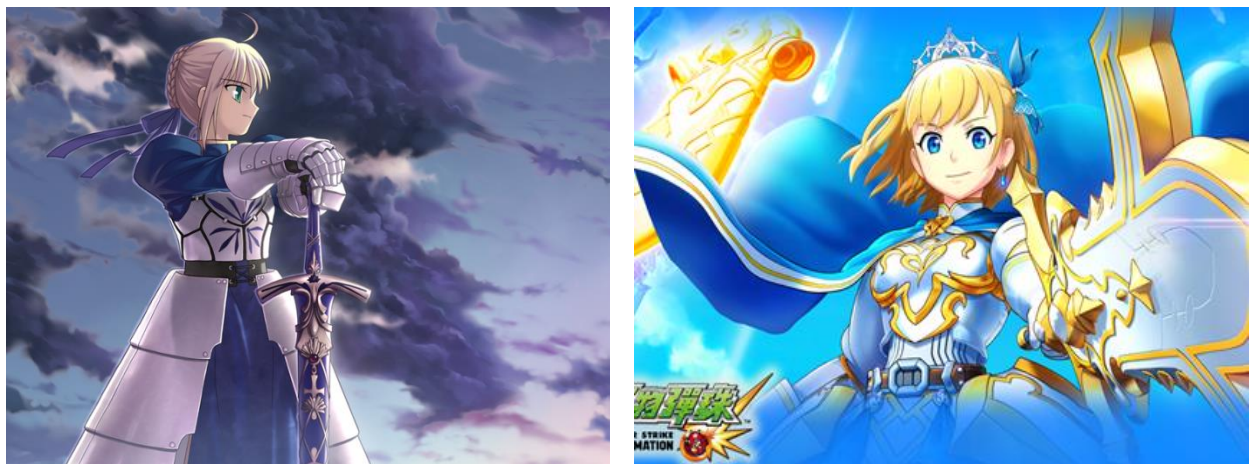


Abb. 12: Die Bilder von König Artus in ‚*Fate/stay night*‘ und ‚*Fate/Zero*‘ (links) und ‚*Monster Strike*‘ (rechts)¹³⁴

Fate/stay night ist vom Wandel der Geschlechter geprägt und in Form von *Dating*

¹³⁴ <https://forum.gamer.com.tw/C.php?bsn=25052&snA=72411> (*Monster Strike*).

Sims, genauer gesagt von *Erogē* (Ab-18-Spiel), produziert. Hierdurch wird der Erwartungshorizont der zeitgenössischen jugendlichen und jungen erwachsenen ACG-Fans deutlich, der auf das Vergnügen an Interaktion und den visuellen Genuss der erotischen Bildmaterialien ausgerichtet ist. Solche Erfahrungen haben die Rezipienten wahrscheinlich in früheren Ab-18-*Dating Sims* wie *AIR* und *Tsukihime* gemacht. Der Drehbuchautor Kinoko Nasu hat die den Geschlechtsverkehr behandelnden Szenen allerdings stark reduziert. Vielmehr versuchte er, „das hochwertigere Drehbuch und die tiefsinnigere Geschichte“ (F/Z 6 2014, S. 241) zu verfassen. Um dieses Ziel zu erreichen, rezipierte und bearbeitete er vielfältige ausländischen Mythen und Legenden.

Damit der Spieler in die Storyworld eintauchen kann, muss er, wie in der Rezeptionsästhetik ausgeführt wurde, die eigene Lebenserfahrung mit dem Spiel verbinden. Aus diesem Grund ist in *Fate/stay night* die Koexistenz von Fiktion und Realität zu beobachten, z. B. in Form der Ansichten einer fiktiven Welt in den Manga- und Anime-Serien, die der des Alltags ähnlich ist. Diese Koexistenz hängt mit der verfolgten kommerziellen Strategie zusammen, dem bereits erwähnten Zusammenwirken von ACG-Populärkultur und alltäglichen Geschäftstätigkeiten. Obwohl die den Geschlechtsverkehr behandelnden Szenen stark reduziert sind, zählt das Spiel weiterhin zum Genre der Ab-18-*Dating Sims*. Daher ist es notwendig zu analysieren, auf welchen Ebenen die fiktiven Bilder der Figuren und die Bezüge zur Realität den Gender-Diskurs verdeutlichen, der unter dem Gesichtspunkt der Rezeptionsästhetik die aktive Rezeption des Spielers, nämlich die im 3. Kapitel erläuterte (Selbst-)Reflexion, ermöglichen kann.

Hinsichtlich der fiktiven Bilder gibt *Saber* – der König Artus (Arturia Pendragon) – dem jugendlichen Protagonisten ein ideales Vorbild. In dem ersten Handlungsstrang *Fate* wird *Saber* durch große Körperkraft, Zähigkeit und feste Entschlossenheit charakterisiert. Eine derart perfekte Figur entspricht Shirous Ideal des *superhero*, der sich aus ganzer Seele für den Erhalt und die Pflege von Gerechtigkeit einsetzt (Siehe *F/SN (Fate)*, 1. Tag: *A White Girl*). Darüber hinaus repräsentiert Arturia mit ihrer Schönheit auch die perfekte Frau, die die sexuelle Vorstellungskraft des jugendlichen Protagonisten stimuliert.

Allerdings steht Arturias Vollkommenheit der Menschlichkeit entgegen, da ihre Vollkommenheit auf dem Verlust des Ichs beruht: „*The girl only wanted to protect everyone. But to do so, she had to throw away the emotion of ,wanting to protect*

people‘ “ (F/SN (Fate), 13. Tag: *The King's memories*; übersetzt von Mirror Moon). Die Vollkommenheit führt auch zur Antipathie der sie umgebenden, durchschnittlichen Figuren. Dementsprechend beurteilt ein Ritter, dass „*King Arthur does not understand human's feelings*“ (F/SN (Fate), 12. Tag: *The King's memories*; übersetzt von Mirror Moon). Arturias perfektes Bild und mangelhafte Menschlichkeit repräsentieren jeweils Fiktion und Realität, so dass man zum Schluss kommen kann, dass die Koexistenz der beiden sich auf die Kombination von fiktiven Bildern der ACG-Figuren und dem Alltag bezieht.

Der Wandel von König Artus' Geschlecht macht deutlich, dass der Gender-Diskurs bei Nasus Bearbeitung als unübersehbares Element für die „*translatability into symbols that feel pertinent to the here-and now*“ des „*Arthur-centered epos*“ (Cavallaro 2010, S. 155) fungiert. Für den Gender-Diskurs ist die Koexistenz von Fiktion und Realität auch geeignet. Auf der fiktiven Ebene manifestiert sich die Interaktion mit dem anderen Geschlecht einerseits in dem zielorientierten, interaktiven Spielmechanismus. Das Wählen des Spielers löst ein körperliches und mentales Erwachsenwerden aus, dessen Belohnung in der Liebe der Protagonistinnen liegt, die dem unreifen Protagonisten zunächst zugeneigt sind. Dies verkörpert einen extrem vereinfachten Umgang, der mit einiger Wahrscheinlichkeit eine gewisse Erwartung in den Gedanken des jugendlichen Spielers erzeugt, dass die Interaktion mit dem anderen Geschlecht in der Realität wie die im Spiel von bestimmten Regeln gesteuert wird. So werden die echten persönlichen Gefühle aufgrund einer einseitig gearteten Perspektive ignoriert. Diese vereinfachte zielorientierte Interaktion wird auch von ein paar Manga-Zeichnern ironisiert, z. B. in den Manga-Serien *The World God only Knows* (2008-2014) und *WataMote* (2011, laufend):

„*In both manga, the games (Dating Sims) and the readers' implied experience with similar games are used as metaphors for the more general problem of fitting into a social environment and understanding the ‚rules‘ of everyday life based on the familiar (and more predictable) rules of the games the characters play*“.¹³⁵

¹³⁵ Werning, Stefan: „Manga, Anime and Video Games: Between Adaptation, Transmedia Extension and Reverse Remediation“. In: Stork, Matthias; Young, Andrew (Hrsg.): *Mediascape*. Los Angeles: UCLA School of Theatre, Film, and Television, 2014. http://www.tft.ucla.edu/mediascape/Fall2014_MangaGames.html

Andererseits findet sich ein gewisser Grad an Fiktion in der Geschlechterrolle wieder. Die Geschlechterrolle im Handlungsstrang *Fate* bezieht sich auf die traditionelle Vorstellung, die dem Mann die Verantwortung zuweist, der Frau die Sicherheit ihres Lebens zu garantieren. In der traditionellen japanischen Familie ist der Vater der einzige Versorger, weshalb die anderen Familienangehörigen ihm Gehorsam erweisen sollten: „Das aktuelle Familienoberhaupt steht dem Haushalt vor und genießt spezielle Privilegien, z. B. die Priorität bei den Mahlzeiten“ (Ebner 2016, S. 37). Der traditionellen Rolle des Mannes entsprechend verhält sich Shirou „männlich“. Beispielsweise schützt er Arturia beim Kampf, obwohl sie weitaus stärker als er ist, da er der Auffassung ist, dass der Mann die Frau schützen soll. Darüber hinaus versucht Shirou mehrmals, für Arturias verlorene Menschlichkeit neue Hoffnung zu generieren, indem er in der zweiten Hälfte des Strangs hartnäckig in ihre innere Welt eingreift. Mithilfe von Shirous Bemühung kann Arturia schließlich begreifen, wie sie ihrer Vergangenheit begegnen und was sie jetzt schätzen soll:

„—Things lost will never return... Her master continued to appeal in his pain. (...) So if she wishes for another chance, it should be from this moment on and not from the past. (...) So her wish should be for herself as he says— (...) She swore to accomplish her duties as king. Even if the result was her destruction, she fulfilled that oath until the very end. So—she does not need anything else. (...) That's why her role is determined. To be his sword and shield.“ (F/SN (Fate), 15. Tag: That which cannot be surrendered; übersetzt von Mirror Moon)

Hier spielt Arturia die Rolle einer Person, die einen Kompromiss bei der ideellen Auseinandersetzung eingeht, obwohl sie als ideales Vorbild des unreifen Protagonisten gestaltet wird. Dies reflektiert das Privileg des Familienoberhauptes. An dieser Stelle wird deutlich, dass das traditionelle Bild des Mannes eine fiktive Situation aufdeckt, in der der Mann ohne Veränderung der geschlechtlichen Identität weiterhin die dominante Rolle in der Gegenwart einnimmt.

Im dritten Handlungsstrang *Heaven's Feel* begegnet man einer gegensätzlichen Situation, in der es Elemente gibt, die mit der Lebenserfahrung des Spielers zusammenhängen. Einerseits verkörpert die Protagonistin Sakura im Kontrast zu Arturia kein perfektes Bild, sondern sie besitzt eine elende Hintergrundgeschichte und

repräsentiert eine jener „normalen“ Figuren, die sowohl leidenschaftliche als auch negative Emotionen wie Begierde und Eifersucht an den Tag legen. Durch Sakuras Bild bemerkt der Spieler, dass er in diesem Strang mit einer lebensechten Figur umgeht, was seine Sympathie hervorrufen kann. Andererseits reflektiert die Beziehung zwischen Sakura und Shirou eine reale Liebschaft, in der Frau und Mann lernen müssen, wie sie einander entgegenkommen können. Wie im Kapitel 3.3.2 erwähnt, wirkt Shirous einseitige Männlichkeit negativ auf ihre Beziehung ein und führt des Weiteren zum *Bad End*.

Im Gegensatz zur Beziehung mit Arturia spielt Shirou hier die Rolle der kompromissbereiten Person. Sakuras anti-soziale Persönlichkeit und ihre unmenschlichen Taten lösen Shirous Kompromiss mit der Ethik aus. Der Kompromiss manifestiert sich in seinem Selbstverständnis, dass er die Unzulänglichkeit seiner eigenen Ideale erkennt und nicht länger der *superhero* aller Personen werden will, sondern sich sein ganzes Leben zusammen mit Sakura für ihre Taten verantworten soll. Hieraus wird eine komplementäre Beziehung ersichtlich: Einerseits ruft Shirous Selbstaufopferung Sakuras Entschluss hervor, ihre Taten zu sühnen; andererseits führt Sakura Shirous Wunsch aufgrund der Liebe zu ihm aus: „—*Of course. You took lives, so take responsibility, Sakura— ...Yes, I have to do something. It's painful to be myself or to be with others, but I have to do something I can. (...) He's irresponsible, but I love him*“ (*F/SN (HF): Conclusion*). Durch die Beziehung zwischen Sakura und Shirou wird die Verantwortung deutlich gemacht, die aus der Liebe entsteht. Ihre Liebschaft weist den jugendlichen Rezipienten darauf hin, dass Verantwortung und Liebe untrennbar verbunden sind. Vor diesem Hintergrund erlebt der Spieler nicht einzig eine Liebschaft der fiktiven Figuren; vielmehr kann er die Wechselwirkung zwischen Liebe und Verantwortung erfassen, die es ihm ermöglicht, eigene Lebenserfahrungen mit der Storyworld zu verbinden und umgekehrt.

Die Handlungsstränge *Fate* und *Heaven's Feel* stellen jeweils Fiktion (wie den vereinfachten Umgang und die dominante Rolle des Mannes) und Realität (wie das Entgegenkommen eines Liebespaars) dar, weshalb *Fate/stay night* dem polyphonen Roman gleichgestellt wird, der von der Vielstimmigkeit bzw. der „Polyphonie vollwertiger Stimmen“¹³⁶ geprägt ist, die durch den „Wille[n] zur Verbindung vieler

¹³⁶ Bachtin, Michail: *Probleme der Poetik Dostoevskijs*. Frankfurt a. M.; Wien; Berlin: Ullstein Materialien, 1985. S. 10.

Willensakte“ (Bachtin 1985, S. 27) etabliert wird. Die Parallele zwischen Fiktion und Realität entspricht dem „Prinzip des Kollektivs“¹³⁷, da sie keine spezifische Wertvorstellung bevorzugt oder kritisiert. Weder die traditionellen noch die gegenwärtigen Wertvorstellungen fordern den Spieler explizit zum Befolgen auf. Vielmehr reflektieren sie eine pluralistische Gesellschaft, indem sie „mehrere individuelle Willensakte“ (Bachtin 1985, S. 27) miteinander verbinden. Die beiden Wertvorstellungen besitzen jeweils eine vollwertige Stimme und können miteinander, wie Sasse schreibt, „auf gleicher Ebene interagier[en], ohne dass eine höhere Macht dieses Kollektiv steuert“ (Sasse 2010, S. 88). Der gegenwärtigen Rezeptionsästhetik entsprechend, können die verschiedenen Spieler sich in den Protagonisten einfühlen, der jeweils in den drei Handlungssträngen entweder den traditionellen dominanten oder aber den kompromissbereiten Mann repräsentiert. Man kann daher angeben, dass die Parallele zwischen Fiktion und Realität in Bezug auf die Interaktion zwischen den Geschlechtern sowie die Geschlechterrolle angesichts des polyphonen Merkmals als Grundlage für die Produktionsästhetik gesehen werden kann. Diese besteht in der im Kapitel 3.3 erläuterten (Selbst-)Reflexion über das mentale Erwachsenwerden und über die Interaktion mit Menschen in der realen Welt.

Die Konvention von *Dating Sims* verleiht dem Spieler fiktive Männlichkeit, die es ihm ermöglicht, von vielfältigen und zahlreichen weiblichen Figuren geliebt zu werden. Allerdings beziehen sich die weiblichen Figuren – einschließlich der *Moe*-Figur, der jugendlichen Schülerin und der jungen Erwachsenen, die dem Protagonisten gegenüber ihre Gefühle aktiv ausdrücken – deutlich auf Veränderungen in der gegenwärtigen japanischen Gesellschaft. Einerseits reflektiert das neue Bild solcher Figuren „*the possibility that Japan’s post-bubble economic funk will open up space for new diversity, creativity, and openness*“. Zu dem neuen Trend und der neuen Kreativität gehören „*gender relations, ethnic conflict, sexual fetishes for mothers (...) and young girls*“¹³⁸; eine Ansicht, die die Publizistin, die Geschäftsfrau Sugok Shin und der Musiker Shoukichi Kina vertreten.

Andererseits hängt die neue Kreativität wie die polyphone *Visual Novel Fate/stay night* mit der Gruppe der *Otakus* zusammen, die seit den 1990er Jahren als neue

¹³⁷ Sasse, Sylvia: *Michail Bachtin zur Einführung*. Hamburg: Junius Verlag, 2010. S. 88.

¹³⁸ Leheny, David: „A Narrow Place to Cross Swords: Soft Power and the Politics of Japanese Popular Culture in East Asia“. In: Katzenstein, Peter; Shiraishi, Takashi (Hrsg.): *Beyond Japan. The Dynamics of East Asian Regionalism*. Ithaca: Cornell University Press, 2006. S. 219.

Konsumentenschicht gelten (siehe Schad-Seifert 2011, S. 96). Laut Leheny kann die Beziehung zwischen *Otaku* und der gegenwärtigen japanischen Populärkultur wie folgt beschrieben werden: „*the main consumers of these [pent-up creative] urges were, until recently, the least likely heroes for Japan: the otaku (...). Japan's current cultural vitality is unimaginable without the otaku*“ (Leheny 2006, S. 219). Ähnlich zur Art und Weise, wie ein *Otaku* von der marginalisierten Position davonläuft, symbolisieren die erwähnten, neu gestalteten weiblichen Figuren die „*self-sexualized schoolgirls*“, die „*the breakdown of traditional authority*“ (Ebd., S. 220) hinsichtlich der Innovation von Geschlechterrollen verkörpern.

Im Verlauf des transmedialen Storytellings wurde die Storyworld der Vorgeschichte zwei Jahre nach Veröffentlichung von *Fate/stay night* aufgebaut. Wie im letzten Kapitel erläutert wurde, liegt die Komplementarität der digitalen und schriftlichen Untersuchungsgegenstände darin, dass Rezipienten aus mehreren Blickwinkeln in die transmedialen Storyworlds eintauchen können. Zur Gestaltung der Realitätsbezüge unter dem Gender-Aspekt tragen auch die multiplen Blickwinkel bei. Im Vergleich mit *Fate/stay night* gibt es keinen Protagonisten in *Fate/Zero*, dem die vielfältigen weiblichen Figuren gleichzeitig zugeneigt sind. In dieser *Light Novel*-Serie erlebt der Leser nicht die Liebschaft zwischen jugendlichen Protagonisten, sondern die Beziehungen von Ehepaaren. Die Ehe zwischen den Zauberern Sola-Ui und Kayneth und jene zwischen Königin Guinevere und König Artus beziehen sich auf die gegenwärtige Ehe, die sich angesichts der sich rapide wandelnden Gesellschaft anders als die traditionelle patriarchalische Beziehung gestaltet.

Eine Gemeinsamkeit der beiden Ehepaare ist, dass die Ehefrauen ihre Männer aus Eigensinn betrügen. Das Bild der beiden Ehefrauen kontrastiert mit der von Ebner geäußerten traditionellen privilegierten Stellung der Ehemänner, da weder Kayneth noch König Artus (Arturia) den Betrug verhindern können. Diese Art des Betrugs reflektiert eine divergierende geschlechtliche Identität, die im Widerspruch zu geltenden Konventionen steht, die erwarten lassen, dass „Hausfrauen sich wie Hausfrauen benehmen, d. h. spezifische Verhaltensmuster und Eigenschaften besitzen“ (Ebner 2016, S. 43). Obwohl der Betrug von Sola-Ui und Guinevere zu individuellen Tragödien führt¹³⁹, sind diese tragischen Folgen nicht so zu

¹³⁹ Es ist interessant, dass die Männer auch die tragischen Folgen des Betrugs tragen. Wegen Sola-UIS Betrugs glaubt Kayneth an seinen *Servant* Diarmuid Ua Duibhne nicht, obwohl Diarmuid Sola-UIS

interpretieren, dass man sich heutzutage intensiv für eine konventionelle patriarchalische Ethik einsetzen sollte.

Das persönliche Scheitern der beiden Ehefrauen bedeutet nicht, dass sie wieder zu ihren Ehepartnern zurückkehren müssen. Somit symbolisiert der Betrug der beiden Ehefrauen eine Situation in der Realität, die zeigt, dass die Ehe in der Gegenwart nicht allein durch einseitige Liebe (wie Kayneths Liebe zu Sola-Ui) und reine Verantwortung¹⁴⁰ aufrechterhalten werden kann. Die Gestaltung des Bezugs zur Realität fordert den Leser keineswegs dazu auf, den/die Ehepartner/-in zu betrügen; stattdessen bilden *Fate/stay night* und *Fate/Zero* koordinierend im Verlauf des transmedialen Storytellings die gegenwärtige pluralistische Geschlechterbeziehung ab, in der sowohl die Jugendlichen als auch das Ehepaar lernen müssen, wie sie dem anderen Geschlecht entgegenkommen und ggf. Kompromisse eingehen können.

Zuneigung verweigert. Dies kann als die entfernte Ursache gesehen werden, die die tödlichen Ende von Diarmuid und des Ehepaars beim ihren letzten Kampf auslöst. Bei der Bearbeitung des Seitensprungs zwischen Königin Guinevere und Sir Lancelot stellt der Schriftsteller das Ende der Königin nicht dar, sondern nur die individuelle Tragödie von Lancelot, der nach dem Tod weiter durch den inneren Kummer gequält und des Weiteren als vernunftlosen *Berserker* einberufen wird.

¹⁴⁰ „就如同她不是「女性」(...), 只是一个为了支持明主的治世, 称为『王妃』的零件一般“; eigene Übersetzung: „Genau wie sie (Guinevere) statt ‚Frau‘ eine Komponente sogenannte ‚Königin‘ ist, die einzig die Herrschaft des hervorragenden Königs unterstützt“. *F/Z* 6 2014, S. 112.

4.2. Die fiktiven Bilder der Figuren und die Bezüge zur Realität in Hinsicht der kulturellen Codes

Im Kapitel 3.3 wird die Produktionsästhetik erläutert, die die Rezipienten mithilfe des „*creation processes that encompass contradictions as well as coordination*“ (Fast und Örnebring 2017, S. 639) dazu ermutigt, über soziale Probleme der realen Welt nachzudenken. Diese Ästhetik basiert auf den authentischen Hintergrundgeschichten und dem enthaltenen mentalen Erwachsenwerden bzw. dem Selbstverständnis der jugendlichen Figuren. Um in diesem Kapitel die Voraussetzungen der (Selbst-)Reflexion der Rezipienten über soziale Probleme zu verdeutlichen, wird auch die Koexistenz von Fiktion und Realität analysiert, die im Lichte der Analyse unter dem Gender-Aspekt des vorherigen Kapitels mit der gegenwärtigen Rezeptionsästhetik zusammenhängt. Um die Komplementarität zwischen den Untersuchungsgegenständen deutlich zu machen, wird auch analysiert, auf welche Weise die *Visual Novel* und die beiden *Light Novel*-Serien fiktive Bilder der Figuren und Bezüge zur Realität schildern, die Affinität zu japanischen kulturellen Codes haben.

Die bekannteste Produktionsmethode der *Fate*-Franchise ist die Bearbeitung von Stoffen, die auf vielfältigen ausländischen Mythen, Sagen und Legenden basieren. Die im vorherigen Kapitel analysierte Bearbeitung von König Artus' (Arturias) Bild sowie die zugehörige Hintergrundgeschichte dienen hierfür als Beispiel. Die Parallele zwischen Arturias Vollkommenheit und ihrem Mangel an Menschlichkeit spiegelt „*the human qualities of imperfection*“¹⁴¹ wider, die als traditionelle Ästhetik der japanischen Kunst gelten. Abgesehen von dem eingebrachten Gender-Diskurs haben Nasu, Urobuchi und Higashide die ausländischen Stoffe adäquat für andere japanische Kulturphänomene bearbeitet. Durch die drei Untersuchungsgegenstände wird ein kommerziell erfolgreiches, transmediales Storytelling konstruiert, das die Beliebtheit dieser Produktionsmethode erkennen lässt.

Unter dem Gesichtspunkt der Kultur- und Sozialwissenschaften geht es bei den ACG-Produkten oft um die Beziehung zwischen Individuum und Kollektiv. In den 1980er Jahren haben japanische Kultur- und Sozialwissenschaftler bereits den Gegensatz zwischen diesen beiden Entitäten erläutert. Beispielsweise hat Tetsuo Kogawa auf „*the dual possibilities of the emancipation of individuals (...) and (...) the sophisticated*

¹⁴¹ Stanley-Baker, Joan: *Japanese Art*. London; New York: Thames & Hudson, 2000. S. 11. Zit. n. Cavallaro 2010, S. 97.

control of individuals“¹⁴² verwiesen. Der Gegensatz manifestiert sich auch in der ACG-Populärkultur. Laut Barral sind Kollektivismus und kapitalistische Warenästhetik Hauptströmungen der japanischen Gesellschaft. Gegen diese Hauptströmungen leistet u. a. die Gruppe *Otaku* stummen Widerstand, indem sie die vorherrschenden medialen Kriterien mittels derivativer ACG-Werke, wie z. B. *Dōjin*-Produkten oder *Fan Fiction*, verspottet oder geltende Kriterien in Frage stellt.¹⁴³ Somit wird eine dualistisch geprägte Rezeption deutlich: Einerseits konsumiert die Gruppe *Otaku* die ACG-Produkte rege; andererseits produziert sie derivative ACG-Werke, die sich der Realität widersetzen (Vgl. Chang 2008, S. 74). Infolgedessen repräsentieren die ACG-Populärkultur und der Kollektivismus zwei abstrakte kulturelle Codes, die einander gegenüberstehen.

Ähnlich wie der „Otakismus“ (Schad-Seifert 2011, S. 93) kann auch eine Mode-Subkultur einen widerstandshaften Charakter aufweisen, z. B. die im Kapitel 2.2 erwähnte *Lolita*-Subkultur. Laut Monden tendiert sie „to endorse the egoism and cruelty associated with childhood rather than its innocence, naivete or submissiveness“.¹⁴⁴ Die Mitglieder dieser Subkultur „visually and socially express their dissati[s]faction with the dominant culture and their place within it“¹⁴⁵; des Weiteren schaffen sie eine spezielle Gemeinschaft, die ihnen die Möglichkeit bietet, „anders zu sein und trotzdem gleichzeitig einer Gruppe von Gleichgesinnten anzugehören“ (Siep 2013, S. 314). So wie *Otaku* die ACG-Produkte rezipiert und weiter bearbeitet, etablieren die Mitglieder der *Lolita*-Subkultur eine Mode, die das Entrinnen aus dem Alltag bzw. aus dem Kollektiv betont (Vgl. ebd., S. 311). Hierdurch wird auch eine Parallele zwischen Individuum und sozialer Hauptströmung deutlich. Im Laufe der Entwicklung der Manga-Anime-Industrie haben ACG-Produkte und *Lolita*-Mode zusammengewirkt, um einen populärkulturellen Code in Bezug auf Individualität zu illustrieren.

¹⁴² Kogawa, Tetsuo: „Beyond electronic individualism“. In: *Canadian Journal of Political and Social Theory* 8(3), 1984. S. 15-19; „New trends in Japanese popular culture“. In: McCormack, G.; Sugimoto, Y. (Hrsg.): *Modernization and beyond: The Japanese trajectory*. Cambridge: Cambridge University Press, 1988. S. 54-66. Zit. n. Iwabuchi 2002, S. 25f.

¹⁴³ Barral, Étienne; übersetzt von 新島進: 『オタク・ジャポニカ―仮想現実人間の誕生』。河出書房新社, 2000。Siehe Chang 2008, S. 74.

¹⁴⁴ Monden, Masafumi: „Transcultural Flow of Demure Aesthetics: Examining Cultural Globalisation through Gothic & Lolita Fashion“. In: *New Voices*, Vol. 2, 2008. S. 28. Zit. n. Siep 2013, S. 311.

¹⁴⁵ Winge, Theresa: „Undressing and Dressing Loli: A Search for the Identity of the Japanese Lolita“. In: Lunning, Frenchy (Hrsg.): *Mechademia 3: Limits of the Human*. Minneapolis; London: University of Minnesota Press, 2008. S. 58. Zit. n. Siep, ebd., S. 310.

Als erstes Werk der *Fate*-Reihe konzentriert sich *Fate/stay night* weniger auf die Beziehung zwischen Individuum und Kollektiv als auf die ideelle Auseinandersetzung zwischen verschiedenen Individuen. Der interaktive Spielmechanismus fordert den Spieler dazu auf, den Umgang zwischen den Protagonisten genauer zu betrachten. In diesem Fall sind die Figurengestaltung und die Bearbeitung der Stoffe voneinander abhängig. Hierfür dient die Bearbeitung des König Artus-Stoffs als geeignetes Beispiel. Arturia wird nicht nur der König Artus-Legende entsprechend durch Ritterlichkeit charakterisiert, ihre Hintergrundgeschichte wird zudem durch das Bild des Ritters bestimmt, sodass ihr in ihrem ersten Leben die Menschlichkeit fehlt. Dadurch wird die Sympathie des Spielers für Arturia mittels einer divergierenden Bearbeitung hervorgerufen und des Weiteren die Interaktion zwischen Spieler und Figur gefördert.

Abgesehen von den zuvor erwähnten fiktiven Bildern erlebt der Spieler auch Arturias Selbstverständnis, indem sie vom Schuldgefühl ihrer Vergangenheit befreit wird und den Sinn ihres gegenwärtigen, zweiten Lebens erkennt. So decken Arturias zwei Facetten – die radikale Ritterlichkeit der Vergangenheit und die wiedererlangte Menschlichkeit der Gegenwart – die Koexistenz von Fiktion und Realität auf. Zur Bedeutung dieser Koexistenz äußert sich Cavallaro wie folgt: „*The medieval material is not harnessed to the ideation of a purely fictive dimension but rather brought into play as a presence, a vehicle for the expression of a desire to speak to the present about the present*“ (Cavallaro 2010, S. 158). In Hinblick auf diese Art von Bearbeitung lässt sich die Behauptung aufstellen, dass sowohl das ursprüngliche Bild eines mythologischen oder legendären Helden als auch sein entlang der gegenwärtigen Ansicht bearbeitetes Bild den populärkulturellen Code der ACG-Produkte reflektieren: Individualität.

Überträgt man die seit langem in Japan existierende Kombination von Bildern der ACG-Figuren und alltäglichen Geschäftstätigkeiten auf die Koexistenz von Arturias beiden Facetten, wird erkennbar, dass die Bearbeitung des König Artus-Stoffs Affinität zur Lebenserfahrung des Spielers besitzt. Arturia wird auf Basis von König Artus’ Ideal der Ritterlichkeit gestaltet, woraus ihr persönliches fiktives Bild ersichtlich wird. Die verliehene Menschlichkeit weist auf das mentale Erwachsenwerden hin, das der Spieler auch in der realen Welt erfahren kann. Die Affinität zur Lebenserfahrung ermöglicht eine aktive Rezeption vonseiten des Spielers. Zunächst verinnerlicht der Spieler Arturias zwei Facetten; anschließend kann er über das eigene Selbstverständnis

und den Umgang mit anderen Personen nachdenken. Die Affinität und deren Einwirkung auf die Rezeption verdeutlichen, dass die Kombination von fiktiven populärkulturellen Bildern und realen Geschäftstätigkeiten den Grundstein für eine (Selbst-)Reflexion des Spielers legen kann, mit der die Produktionsästhetik zusammenhängt.

In Übereinstimmung mit der Gestaltung der Figur Arturias bezeugt die weitere Gestaltung der Heldenseelen ebenfalls die Koexistenz von Fiktion und Realität, wobei hier die Koexistenz von fixierten Bildern der Heldenseelen, die den mythologischen oder legendären Stoffen gemäß wieder in der *Fate*-Reihe erscheinen, und der verliehenen Menschlichkeit gemeint ist, die in den ursprünglichen Mythen oder Legenden nicht dargestellt wird. Die verliehene Menschlichkeit vermittelt den Rezipienten den kulturellen Code der Hauptströmung, da die Einwirkung der Ethik bzw. der sozialen Regeln auf das Individuum an der verliehenen Menschlichkeit ersichtlich wird. Hierdurch wird die aktive Rezeption deutlich, da die verschiedenen Rezipienten die Erlebnisse der Heldenseelen auf eigene Art und Weise verinnerlichen können.

Anhand von *Fate/stay night* erweitern die *Light Novel*-Serien *Fate/Zero* und *Fate/Apocrypha* „Mythos“ und „Ethos“ (Klastrup; Tosca 2004, S. 412), indem sie die Parallele zwischen Individuum und den Regeln des Kampfs um den Heiligen Gral bzw. der Ethik der Zauberer schildern. Regeln und Ethik symbolisieren die von Kogawa vorgebrachte „*control of individuals*“ (Iwabuchi 2002, S. 26) bzw. den belastenden Kollektivismus der japanischen Gesellschaft. In diesem Fall bieten die *Light Novel*-Serien einen anderen Ansatzpunkt, über den die neuen Rezipienten in das große *Fate*-Universum eintreten können, ohne dass sie sich zunächst mit allen Serien der *Fate*-Reihe auseinandersetzen müssen. Im Folgenden wird die Komplementarität zwischen den Untersuchungsgegenständen beim transmedialen Storytelling analysiert. Hierbei wird insbesondere analysiert, auf welche Weise die *Light Novel*-Serien die erfasste Kundengruppe vergrößern.

Im Kapitel 3.2 wurden die komplementären Darstellungsweisen der Untersuchungsgegenstände erläutert, die die ACG-Fans und die durchschnittlichen Leser dazu anregen können, in die transmedialen Storyworlds einzutauchen. Hierfür dient das Zusammenwirken verschiedener Formen von Perspektive als Beispiel. Dieses etabliert nicht nur die Produktionsästhetik in Form der gegenseitigen intermedialen Bezüge der Untersuchungsgegenstände, sondern auch die Koexistenz bzw. die

Parallele zwischen Fiktion und Realität. In der *Visual Novel* wird der Spieler zum Doppelgänger der Figuren und navigiert aus ihrer Perspektive durch die Storyworld. In diesem Fall beschränkt die *first person*-Perspektive die Kenntnisse des Spielers, da er nicht von einem ungelesenen Text oder einer Szene zum nächsten Abschnitt springen kann. Aufgrund dieses Umstands kann man sagen, dass die beschränkte *first person*-Perspektive in der Tat eine gewisse Individualität der Figuren markiert. Somit statten die individuellen Perspektiven die drei Handlungsstränge mit vielfältigen Leerstellen aus, die den Spieler dazu ermutigen, Figuren neu zu beurteilen, etwa die verschiedenen, auf die Beurteilung des Spielers einwirkenden Bilder von Kirei Kotomine und Shirou in den drei Handlungssträngen.

Abgesehen von der Darstellungsweise hängen die Figuren- und Themengestaltungen in *Fate/stay night* auch von der Perspektive ab, weshalb sich die Parallele zwischen Fiktion und Realität stärker auf der Ebene des Individuums abzeichnet. Dieser Umstand wird beispielsweise an den Gestaltungen von Arturia und Shirou deutlich. Bei der Bearbeitung des König Artus-Stoffs behandelt der Drehbuchautor Arturias geistige Vollkommenheit, Ritterlichkeit und mangelhafte Menschlichkeit. Bei der Gestaltung des fiktiven Protagonisten Shirou äußert sich hingegen traditionelle Männlichkeit. Daraus werden die fiktiven Bilder der beiden Protagonisten ersichtlich. Während ihr Selbstverständnis sich entwickelt, werden zugleich Bezüge zur Realität deutlich; zum einen werden Arturias Wünsche und Schuldgefühle im zweiten Leben als Elemente gestaltet, die Menschlichkeit symbolisieren; zum anderen bezieht sich Shirous Selbstbeobachtung auf die mentale Reifung der jugendlichen oder jungen erwachsenen Spieler in der realen Welt.

Im Unterschied zu *Fate/stay night* erleben die Leser in *Fate/Zero* und *Fate/Apocrypha* pluralistische Perspektiven, einschließlich der Perspektive des auktorialen Erzählers und jener der unterschiedlichen Figuren. Die pluralistischen Perspektiven lösen eine Einfühlung der Leser in verschiedene Figuren aus, da der auktoriale Erzähler und die Figurenreden zusammenwirken, um den Charakter und die Hintergrundgeschichte einer jeden Figur so vollständig wie möglich zu schildern. Darüber hinaus werden die Kampfszenen, die Ethik der Zauberer, die Interaktionen zwischen Heldenseelen und ihren *Masters* usw. durch die pluralistischen Perspektiven weitaus ausführlicher in den beiden Serien dargestellt, weshalb die Koexistenz bzw. die Parallelen zwischen Fiktion und Realität auf einer weiteren Ebene bestehen, die sich auf die Beziehung zwischen Individuum und Kollektiv bezieht. Die Koexistenz bzw. die Parallelen weisen daher

sowohl auf den populärkulturellen Code (Individualität) als auch auf den Code des Mainstreams (Normen des Kollektivs) hin.

Die Beziehung zwischen Diarmuid Ua Duibhne und Kayneth, die bei der Analyse des Gender-Aspekts im vorigen Kapitel erwähnt wurde, macht die Parallele zwischen Individuum und Regeln des Kollektivs deutlich. Auf den ersten Blick deckt der Erzähler Diarmuids Ideal der Ritterlichkeit auf, dementsprechend er fair und gerecht mit seinem Feind kämpft und treu zu Kayneth steht. Beim folgenden, näheren Hinsehen bearbeitet der auktoriale Erzähler Diarmuids Legende. Die Bearbeitung verleiht Diarmuid Menschlichkeit, die seiner Ritterlichkeit entgegensteht, einschließlich seiner Liebe zu Gráinne (der Verlobten seines Herrn Fionn mac Cumhaill), die schließlich zum Verrat an Fionn führt, und in ein Dilemma zwischen individuellem Gefühl und Loyalität mündet. Neben der auktorialen Erzählung lässt Diarmuids Figurenrede den Leser seinen individuellen Wunsch erkennen, dass er sich aufgrund seines vergangenen tragischen Endes dazu entschließt, sich ganz und gar für die Ritterlichkeit in diesem zweiten Leben einzusetzen. Somit kann man Diarmuids Ritterlichkeit nicht nur als fiktives Bild dieser Figur ansehen, sondern auch als seine Individualität anerkennen, die den populärkulturellen Code der ACG-Produkte reflektiert.

Auf die Begrenzung von Diarmuids Individualität wird allerdings bereits in der ersten Hälfte der Geschichte hingewiesen. Der wichtigste Zauberbann, mit dem die Zauberer ihren Heldenseelen befehlen können, sind die drei „*Command Spells*“ (*F/SN (Fate)*: 3. Tag, *Alter ego*; übersetzt von Mirror Moon). Im zweiten Band der Serie *Fate/Zero* wird erneut erklärt, dass keine Heldenseele gegen den *Command Spell* verstoßen kann. Auf Basis dieses Zauberbanns wird eine Hierarchie etabliert, in der Diarmuid seine Willensfreiheit verliert, sobald Kayneth seine *Command Spells* benutzt (Siehe *F/Z* 2 2018, S. 144). Der Hierarchie entsprechend, ist Kayneth der Ansicht, dass Diarmuid nur ein Werkzeug ist, mit dem er den Heiligen Gral erlangen kann. Aus seiner mikroskopischen Perspektive versteht Kayneth Diarmuids Konzept der Ritterlichkeit nicht, weshalb Diarmuids Individualität ignoriert wird. Somit weist die Begrenzung der Willensfreiheit auf den Code des japanischen Kollektivismus hin, der sich auf die „*constraints of a rigidly controlled society*“ (Iwabuchi 2002, S. 26) bezieht.

Im Vergleich zur *Visual Novel* gibt es keine multiplen Handlungsstränge in den *Light Novel*-Serien; allerdings können sie dank der schrittweise erfolgenden Veröffentlichung mit Leerstellen versehen werden. Im ersten Band der Serie

Fate/Apocrypha opfert der *Saber* der Gruppe „Schwarz“ – Siegfried der Drachentöter – sein Leben, um den Protagonisten Sieg wieder aufleben zu lassen. In diesem Augenblick kennt der Leser aus Siegfrieds eigener Perspektive nur dessen innere Verwirrung, die in seinem ersten und zweiten Leben besteht und dazu führt, immerzu falsche Wahlen zu treffen. Bis zum dritten Kapitel des zweiten Bands schiebt der auktoriale Erzähler zunächst Siegfrieds Hintergrundgeschichte in die Hauptgeschichte ein, die auf dem *Nibelungenlied* basiert. Somit erscheint eine Leerstelle, die es dem Leser ermöglicht, die Heldenseele Siegfried neu zu beurteilen.

Der auktoriale Erzähler enthüllt Siegfrieds Menschlichkeit, die im *Nibelungenlied* nicht weiter erwähnt wird, folgendermaßen: Siegfrieds Taten beruhen im Grunde auf seinem aufopfernden Willen, der ihn dazu motiviert, die Bedürfnisse Anderer zu erfüllen, egal, ob diese böse oder gut sind. Anschließend wird Siegfrieds Monolog eingeschoben, der in der originalen Sage ebenfalls nicht vorkommt und zeigt, dass er einer menschlichen Figur gleichgestellt ist, die einen individuellen Traum besitzt: Siegfried wartet einerseits darauf, in seinem zweiten Leben für das kämpfen zu können, woran er glaubt, etwa für Tugenden wie Treue und Menschenliebe; andererseits wartet er darauf, Gerechtigkeit üben zu können.

Siegfrieds Selbstaufopferung lässt nicht nur den Protagonisten Sieg wiederaufleben, sondern sie löst auch ein Wunder aus, das ihn mit dem Protagonisten verbindet. Somit erweitert das transmediale Storytelling die Storyworld anhand von *Fate/stay night*, indem es einen innovativen Zauberbann „*Dead Count Shapeshifter*“ (F/A 2 2018, S. 390) vorstellt, der es einerseits Sieg ermöglicht, zu Siegfried zu werden und alle seine Körperkraft zu übernehmen; andererseits bezieht sich dieser Zauberbann allerdings auf den kulturellen Code der sozialen Hauptströmung, der aufdeckt, dass das Individuum unter dem kollektiven Interesse steht. Obwohl der *Dead Count Shapeshifter* Sieg in die Lage versetzt, gleichauf mit seinen Feinden zu kämpfen, hat er nur beschränkte Zeit (maximal drei Minuten) zur Verfügung, bevor ihn diese Kraft verlässt. Aus den beiden Facetten des Zauberbanns wird die Parallele zwischen Fiktion und Realität ersichtlich. Zum einen lässt die übernommene Körperkraft die Möglichkeiten des Individuums erkennen, wodurch das fiktive Bild der Figur geschildert wird; zum anderen weist der Zauberbann auf den Kompromiss zwischen Individuum und den Normen des sozialen Verhaltens hin, der die Sozialisierung des Individuums reflektiert.

Beim transmedialen Storytelling bieten die beiden *Light Novel*-Serien den Rezipienten zwei verschiedene Blickwinkel, indem sie zweierlei Beziehungen zwischen

Individuum und sozialen Regeln erläutern. Unter dem Aspekt der Beziehung zwischen Diarmuid und Kayneth repräsentieren die *Command Spells* eine Beschränkung, die man dem Individuum auferlegt. Diarmuid, der auf die Verwirklichung seines individuellen Wunschs wartet, wird unter dem Zwang des Zauberbanns von Kayneth angewiesen, Selbstmord zu begehen. Dies zeigt den Pessimismus der Serie *Fate/Zero* auf, da der Zwang schließlich den persönlichen Willen überwältigt. Im Gegensatz dazu hebt die Beziehung zwischen Individuum und Normen in der Serie *Fate/Apocrypha* den Wert des Eigensinns hervor. Obwohl der *Dead Count Shapeshifter* in seiner Dauer beschränkt bleibt und auf Kosten von Siegs Vitalität geht, lässt die Begrenzung des Individuums doch die Wichtigkeit des Eigensinns erkennen. Sieg kann sich entscheiden, wem er sein Leben in Krisenzeiten widmet. Hieran wird der optimistische Stil dieser Serie deutlich, der in Übereinstimmung mit den fünf optimistischen *True Ends* und *Good Ends* von *Fate/stay night* steht.

Unter dem Gesichtspunkt der Rezeptionsästhetik können jugendliche Rezipienten zum einen den Optimismus von *Fate/stay night* und *Fate/Apocrypha* mit ihrem Leben vor der Sozialisierung verbinden, zum anderen trägt der pessimistische Blickwinkel von *Fate/Zero* dazu bei, die erfassbare Zielgruppe zu erweitern. Nicht nur ACG-Fans, auch das Massenpublikum kann Pessimismus verinnerlichen. Die Gemeinsamkeit der beiden Gruppen liegt in der begrenzten Individualität, die sich einerseits darauf bezieht, dass ACG-Fans heutzutage noch als Mitglieder einer spezifischen Populärkultur abseits der Hauptströmung fungieren; andererseits auf die Lebenserfahrung eines durchschnittlichen jungen und erwachsenen Lesers, der bereits in eine von kollektiven Normen geprägte Gesellschaft eingetreten ist.

Im Verlauf des transmedialen Storytellings vermitteln sowohl der pessimistische als auch der optimistische Blickwinkel den Rezipienten die Koexistenz oder Parallelen zwischen Fiktion und Realität, die auf dem Zusammenwirken zwischen der ACG-Populärkultur und alltäglichen Geschäftstätigkeiten basieren. Die Rezipienten haben sich seit langem an dieses Zusammenwirken und die aktive Rezeption der ACG-Produkte gewöhnt. Die Affinität der Untersuchungsgegenstände zu Lebenserfahrungen der ACG-Fans und des Massenpublikums dient als Grundlage für die Produktionsästhetik, die die Rezipienten dazu auffordert, über akute soziale Probleme nachzudenken. Zusammenfassend kann gesagt werden, dass der optimistische und der pessimistische Blickwinkel gemeinsam die Komplementarität der Untersuchungsgegenstände etablieren, indem sie die Lebenserfahrungen der

unterschiedlichen Zielgruppen verbinden und verschiedene Beziehungen zwischen Individuum und sozialen Normen mittels der Bearbeitung von Codes der ACG-Populärkultur und der sozialen Hauptströmungen darstellen.

5. Zusammenfassung

Zum heutigen Zeitpunkt befinden sich Konsumenten der ACG-Produkte bereits seit einigen Jahren im Zeitalter der Medienkombination. Seit den 1950er Jahren wurde die in- und ausländische populäre Literatur für Manga- oder Anime-Serien adaptiert. Seit der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts regte die Popularität der ausländischen Fantasy- und Sci-Fi-Romane japanische Verlage dazu an, einheimische Roman-Serien in diesen Genres zu veröffentlichen. Das erste Merkmal der einheimischen Roman-Serien bestand darin, dass die meisten damaligen Werke entweder als Anime adaptiert wurden oder auf Basis gleichnamiger Manga- oder Anime-Serien entstanden. Das zweite Merkmal ist die kommerzielle Strategie, die aus der Illustration im Stil von Manga und Anime besteht. Diese spezielle Darstellungsform etablierte eine Untergattung der Massenkultur, die seit Beginn der 1990er Jahre als *Light Novel* bezeichnet wird. So lässt sich die Kombination zwischen Massenkultur und Manga-Anime-Industrie erkennen.

Neben der Adaption versuchten Produzenten auch, Manga, Anime, Videospiel, *Light Novel* u. a. in eine umfangreiche Produktionskette zu integrieren. Aus diesem Grund entwickelte sich das transmediale Storytelling, das aus einheimisch-japanischer Massenkultur, Mangas, Animes, Computerspielen und weiteren Medien besteht. Die Sci-Fi-Reihe *Gundam* kann hierfür als Beispiel dienen. Nach der ersten Anime-Serie werden bis heute vielfältige nachfolgende Manga-Serien, Computerspiele, *Light Novel*-Serien usw. veröffentlicht. Darüber hinaus tragen die derivativen Werke der ACG-Fans, z. B. *Fan Fiction* oder *Dōjin*-Produkte, zum transmedialen Storytelling bei. Einerseits gelten sie als effektive Propaganda für Urheber und Werke; andererseits können sie Manga-Zeichner, *Light Novel*-Schriftsteller oder Anime-Produzenten inspirieren. Im Zeitalter der Medienkombination nehmen die Fans die Rolle des Mitautors ein.

Den zuvor genannten Wechselwirkungen zwischen Massenkultur und ACG-Produkten entsprechend, dient die Medienkombination auch als Grundlage für die Komplementarität zwischen den Untersuchungsgegenständen, in diesem Fall zwischen der *Visual Novel Fate/stay night* und den *Light Novel*-Serien *Fate/Zero* und *Fate/Apocrypha*. Ihr Zusammenwirken zeigt sich jeweils in der Produktionsästhetik und der Rezeption. Auf der Ebene der Produktionsästhetik lassen sich zunächst wechselseitige intermediale Bezüge der Untersuchungsgegenstände erkennen. Die *Visual Novel* besitzt nicht nur audiovisuelle Effekte wie die dynamische Illustration der

Figuren und die Begleitmusik; auch ihre Texte nehmen eine wichtige Rolle ein. Wie traditionelle Literatur müssen die Texte linear und kohärent gestaltet werden. In Übereinstimmung damit wird der Mechanismus der digitalen Paratexte (*Tiger Dojo*, *Status Menu* usw.) eingerichtet, die außerhalb der Storyworld stehen. Solche Paratexte weisen nicht nur auf den korrekten Handlungsverlauf hin, sondern sie vermitteln auch individuelle Informationen zu den Figuren ohne Störung des Handlungsverlaufs. Neben dem Zweck der Vorausdeutung werden Paratexte wie die eingeschobenen Erzählungen in *Light Novel*-Serien dafür genutzt, die Figuren und ihren Charakter genauer zu gestalten.

Der intermediale Bezug der *Visual Novel* auf die *Light Novel* besteht nicht nur darin, dass all die Paratexte und eingeschobenen Erzählungen die Figuren mitgestalten, sondern auch in dem Umstand, dass die *Visual Novel* ebenfalls die Geschichte in den Vordergrund rückt. Im Vergleich zu *Light Novel*-Serien kann die *Visual Novel* die Konsistenz des Erzählzusammenhangs mithilfe digitaler Paratexte beibehalten und die Komplexität der Erzählstruktur reduzieren. Eine weitere typische Darstellungsform der *Visual Novel* ist die *first person*-Perspektive, woraus der Bezug auf die Literatur ersichtlich wird. Unter zahlreichen Literaturgenres entspricht die *young-adult fiction* dieser *first person*-Perspektive am meisten, da dieses Genre den jugendlichen Leser dazu auffordert, sich in die Perspektiven der Figuren einzufühlen und über die Gesellschaft nachzudenken.

Die *Light Novel*-Serien enthalten auch Bezüge zur *Visual Novel* bzw. zu Computerspielen. Die *Light Novel* zählt zur Massenkultur, die in Übereinstimmung mit der gegenwärtigen Warenästhetik Leichtigkeit und Entspannung betont. Aus diesem Grund zieht die *Light Novel* nicht nur ACG-Fans, sondern ein größtmögliches Publikum an, indem sie diesem das ACG-Feld vermittelt. Angesichts der schrittweise erfolgenden Veröffentlichung in Form von Fortsetzungen bieten *Fate/Zero* und *Fate/Apocrypha* den Lesern nur Fragmente in jedem Band, weshalb sie die Geschichten und zugehörige Erzählwelten eigenständig rekonstruieren müssen. Somit ermöglicht diese Produktionsmethode eine Beteiligung der Leser, die mit der Beteiligung des *Visual Novel*-Spielers an der Sinnproduktion vergleichbar ist. Darüber hinaus enthüllen die Beschreibungstexte, die nicht weiter zum Handlungsverlauf beitragen und lediglich zusätzliche Informationen zu den Figuren bieten, auch den Bezug zur *Visual Novel* bzw. zum Videospiel. Derartige Beschreibungstexte stimmen mit den Texten des Videospiels überein, die den Spieler darauf hinweisen, wie er ein

schwieriges Level überwältigen kann. Durch die Veröffentlichung in Fortsetzungen bzw. einer fragmentarischen Erzählstruktur können die durchschnittlichen Leser über Interaktion sowohl mit anderen Fans als auch mit den Erzählwelten erfahren, was *Fate/stay night* ausmacht.

Unter dem Aspekt von Figuren- und Themengestaltungen wird auch die Komplementarität der Untersuchungsgegenstände deutlich. Um die Immersion der Rezipienten in die Storyworlds zu verwirklichen, führen die Produzenten den koordinierenden Produktionsprozess im Zuge des transmedialen Storytellings durch, indem sie die Storyworlds den Erzählfähigkeiten verschiedener Medien entsprechend aufbauen: In *Fate/stay night* erscheinen die Bilder der Figuren einschließlich ihres Aussehens und ihrer Sprech- und Denkweisen mittels multimodaler Darstellungsform auf dem Bildschirm. Des Weiteren gibt es drei Handlungsstränge, in denen die inneren Welten des Protagonisten und der anderen wichtigen Nebenfiguren auf unterschiedliche Weise gestaltet werden. In *Fate/Zero* und *Fate/Apocrypha* sieht man auch die Illustrationen der Figuren, die im Stil von Manga und Anime abgezeichnet werden. Allerdings werden die Erzählwelten der *Light Novel*-Serien an erster Stelle durch eingebrachte Texte aufgebaut. Deren große Menge ermöglicht eine ausführliche Beschreibung der äußerlichen/inneren Charaktere der Figuren und der Hintergrundgeschichten der Erzählwelten.

Hinsichtlich der Figurengestaltung wirken die Untersuchungsgegenstände auf der einen Seite gemeinsam, um einer Figur verschiedene charakterliche Facetten zu verleihen. In diesem Fall können die Rezipienten eine in den verschiedenen transmedialen Storyworlds auftauchende Figur aus unterschiedlichen Blickwinkeln beurteilen und sich pluralistisch in sie einfühlen. Andererseits bestehen in den Untersuchungsgegenständen süße Mädchenfiguren, die grausame Taten begehen. Diese Art von Figurengestaltung ermöglicht die Immersion der Rezipienten wie folgt: Einerseits fordern die Untersuchungsgegenstände die Rezipienten dazu auf, die beschriebenen Storyworlds als authentische Welt aufzufassen; andererseits erwecken die gegensätzlichen Charaktere die Sympathie für bestimmte Figuren. Die Koordination besteht darin, dass sowohl der interaktive Spielmechanismus der *Visual Novel* als auch die eingeschobenen Erzählungen in den *Light Novel*-Serien den Grundstein für Interaktion zwischen Rezipienten und Figuren legen. Aus der Koordination wird nicht nur die tiefe Einfühlung in die Figuren ersichtlich, sondern auch die Produktionsästhetik, nämlich die Reflexion der Rezipienten über die Realität,

z. B. über unlösbare moralische Debatten und die Lebensumstände in den unteren Gesellschaftsschichten.

Um attraktive und rührende Geschichten zu schaffen, behandeln die Drehbuchautoren der *Visual Novel* und *Light Novel*-Schriftsteller die Handlung mittels einer Figurengestaltung, die vielfältige Themen enthält. In dieser Hinsicht hängen Themen- und Figurengestaltung voneinander ab. Der Protagonist von *Fate/stay night* etwa zeichnet sich durch stetige Schuldgefühle aus der Vergangenheit aus. Die Überwindung dieser Schuldgefühle führt zu den drei Faktoren seines mentalen Erwachsenwerdens, die jeweils mit den Thematiken der drei Handlungsstränge übereinstimmen. Der interaktive Spielmechanismus wirkt auch auf das mentale Erwachsenwerden der Figuren ein. Die Wahlen des Spielers führen zu verschiedenen Routen und Enden, unter denen nur die korrekten die mentale Reifung des Protagonisten repräsentieren und vorantreiben, indem die Besorgnis um die anderen Figuren zunehmend thematisiert wird.

Beim transmedialen Storytelling zeigt sich die gegenseitige Abhängigkeit von Figuren- und Themengestaltungen auch in *Fate/Zero* und *Fate/Apocrypha*. In Übereinstimmung mit *Fate/stay night* wird das Selbstverständnis der jugendlichen Figuren auch in den *Light Novel*-Serien gestaltet. Statt des interaktiven Spielmechanismus schildert der häufige Wechsel der personalen Erzählsituationen die äußerlichen/inneren Charakterzüge bestimmter Figuren. Diese Art der Figurengestaltung bringt einige populäre Themen der modernen japanischen Literatur ein, die dem Massenpublikum wohl bekannt sind. Allerdings weicht das transmediale Storytelling nicht von der Ästhetik der *Fate*-Reihe ab, da die Selbstbeobachtung der jugendlichen Figuren sich auf die Thematiken von *Fate/stay night* bezieht, sodass ein durchschnittlicher Leser, dem die ACG-Populärkultur unbekannt ist, auch mittels der *Light Novel*-Serie ins *Fate*-Universum eintreten kann.

Neben der erwähnten Koordination ist auch ein Produktionsprozess im Widerspruch zu *Fate/stay night* in den beiden *Light Novel*-Serien erkennbar: Es geht bei ihnen nicht so sehr um die Liebschaft zwischen Protagonisten, die den Handlungsverlauf in der *Visual Novel* stark beeinflusst. Vielmehr gestalten die Schriftsteller die Kampfszenen der ausgebildeten Zauberer und die Ethik der zugehörigen Gesellschaft. In diesem Fall stehen die Themen weniger in Beziehung zur Thematik des mentalen Erwachsenwerdens der jugendlichen Figuren und stärker in Verbindung mit den ethischen Dilemmata der Realität. Dementsprechend verhalten sich die

Untersuchungsgegenstände zueinander komplementär, indem sie transmediale Storyworlds aufbauen, in die die Rezipienten aus mehreren Blickwinkeln eintauchen können.

Die die (Selbst-)Reflexion stimulierende Produktionsästhetik hängt hauptsächlich von der Voraussetzung der allgemeinen Rezeptionsgewohnheiten der japanischen ACG-Fans und der Masse im Alltag ab, in dem die Bilder der ACG-Figuren oder zugehörige Produkte häufig erscheinen. Seit langem tragen die Bilder der fiktiven Figuren und Produkte zur Produktion vielfältiger Alltagsgegenstände bei, wodurch die Kombination von Fiktion und Realität erkennbar wird. Die fiktiven Bilder der Figuren und Bezüge zur Realität werden demnach in den Untersuchungsgegenständen geschildert. Die Koexistenz bzw. mögliche Parallelen zwischen Fiktion und Realität reflektieren die gegenwärtige Rezeptionsästhetik, da die Rezipienten die fiktiven Bilder aktiv und auf eigene Weise mit individuellen Lebenserfahrungen verbinden.

In der vorliegenden Arbeit wurde die Verbindung von Untersuchungsgegenständen und Lebenserfahrungen der Rezipienten unter dem Gender-Aspekt und hinsichtlich der bestehenden kulturellen Codes analysiert. Die *Fate*-Reihe ist von Figurengestaltung geprägt, darunter an erster Stelle der Wandel der Geschlechter von Figuren, die aus berühmten Mythen und Legenden übernommen werden. In Verbindung mit den Mechanismen von *Dating Sims* weist der Wandel der Geschlechter in *Fate/stay night* auf den Gender-Diskurs in Bezug auf die (Selbst-)Reflexion hin. Die Bilder der Protagonisten repräsentieren Fiktion und Realität. Hinsichtlich der Fiktion verkörpert der interaktive Spielmechanismus einen extrem vereinfachten Umgang zwischen den Geschlechtern, in dem Liebe und Zuneigung der Protagonistinnen als Belohnungen für die Bemühungen des Spielers erscheinen. Anschließend zeigt die Interaktion des Protagonisten mit den Protagonistinnen eine traditionelle Geschlechterrolle auf, d. h. die dominante Rolle des Mannes. Im dritten Handlungsstrang begegnet der Spieler jedoch der gegenwärtigen Geschlechterrolle, da die Protagonisten eine komplementäre Beziehung unterhalten, in deren Rahmen Frau und Mann lernen müssen, wie sie ihre persönlichen Unzulänglichkeiten erkennen und einander entgegenkommen können.

Im Verlauf des transmedialen Storytellings bieten die *Light Novel*-Serien unterschiedliche Blickwinkel für die Rezipienten. Hierfür dienen die Beziehungen der Ehepaare in *Fate/Zero* als Beispiele, die das Augenmerk des Lesers auf die gegenwärtige Ehe richten. Der Betrug der Ehefrauen bringt individuellen Eigensinn zum Vorschein; allerdings appellieren solche weiblichen Figuren bzw. ihre Darstellung

nicht dazu, den/die Ehepartner/-in zu betrügen, sondern weisen darauf hin, dass eine Ehe in der Gegenwart nicht einzig durch einseitige Liebe und reine Verantwortung aufrechterhalten werden kann, sodass der Leser die Erzählwelt mit eigenen Lebenserfahrungen verbinden und den Gender-Diskurs verinnerlichen kann.

Die Verbindung der Storyworlds mit den Lebenserfahrungen setzt auch (Selbst-)Reflexion zu sozialen Problemen voraus. Hinsichtlich der kulturellen Codes bezieht sich die Bearbeitung von Stoffen, die auf vielfältigen ausländischen Mythen, Sagen und Legenden basieren, sowohl auf den populärkulturellen Code (die bereits erwähnte Individualität) als auch auf den Code der sozialen Hauptströmung (Kollektivismus der japanischen Gesellschaft). Bei *Fate/stay night* geht es eher um ideelle Auseinandersetzungen zwischen verschiedenen Individuen, die aus einer *first person*-Perspektive erläutert werden. Dementsprechend werden zwei gegensätzliche Facetten der Protagonistin Arturia betont, die die Koexistenz von Fiktion und Realität aufdecken. Fiktion wird durch Arturias mangelhafte Menschlichkeit verkörpert; die im Rahmen der Handlung verliehene Menschlichkeit vermittelt dem Spieler ein gewachsenes Selbstverständnis, das er in der realen Welt ausleben kann.

Light Novel-Serien setzen nicht nur diese Zwei-Facetten-Figurengestaltung fort, sondern sie erweitern die Kundengruppe. Sowohl ACG-Fans als auch das Massenpublikum können die Einwirkung kollektiver Normen auf das Individuum begreifen und verinnerlichen, die auch in ihren Lebenserfahrungen bestehen mag. Unter der Einnahme pluralistischer Perspektiven – einschließlich der Perspektive des auktorialen Erzählers und der verschiedenen Figuren – können Leser beider Serien die Beziehung zwischen Figuren und den Regeln des Kampfs einerseits als Beziehung zwischen Individuum und Kollektiv, andererseits als Parallele von Fiktion und Realität sehen. In *Fate/Zero* wird diese Beziehung pessimistisch dargestellt, da die kollektiven Normen schließlich den persönlichen Willen überwältigen. In *Fate/Apocrypha* lässt sich hingegen Optimismus erkennen, der den Wert des Eigensinns hervorhebt. Beim transmedialen Storytelling etabliert die Bearbeitung der mythischen oder legendären Stoffe Komplementarität zwischen den Untersuchungsgegenständen, indem sie verschiedene Zielgruppen miteinander verbindet und ihnen unterschiedliche Ansatzpunkte bietet, anhand derer die Rezipienten aus mehreren Blickwinkeln in das *Fate*-Universum eintauchen können.

Literatur

- Aarseth, Espen J.: „Cybertext. Perspektiven zur ergodischen Literatur: Das Buch und das Labyrinth“. In: Bruns, Karin; Reichert, Ramón (Hrsg.): *Reader Neue Medien*. Bielefeld: transcript Verlag, 2007. S. 203-211.
- Bachtin, Michail: *Probleme der Poetik Dostoevskijs*. Frankfurt a. M.; Wien; Berlin: Ullstein Materialien, 1985.
- Bearne, Eve: „Multimodality, literacy and texts: Developing a discourse“. In: Lancaster, Lesley; Rowe, Debbie (Hrsg.): *Journal of Early Childhood Literacy*, Vol. 9(2). London, Los Angeles, New Delhi, Singapore and Washington DC: Sage, 2009. S. 156-187.
- Belbin, David: „What is Young Adult Fiction?“. In: Dymoke, Sue (Hrsg.): *English in Education*. Vol. 45(2). National Association for the Teaching of English (NATE), 2011. S. 132-145.
- Berndt, Jaqueline: „Zeichentrick-Japanisch: ‚Japanimation und Anime‘“. In: Berndt, Jaqueline (Hrsg.): *J-Culture. Japanlesebuch IV*. Tübingen: konkursbuch Verlag Claudia Gehrke, 2008. S. 48-70.
- Bilici, İbrahim E.: „Transmedia Storytelling and Transforming Human Imagination“. In: Tingöy, Özhan; Budak, Yusuf; Karli, İhsan; Özcan, Ali (Hrsg.): *AJIT-e: Online Academic Journal of Information Technology*, Vol. 7, No. 23, 2016. S. 31-40.
- Cavallaro, Dani: *Anime and the Visual Novel: Narrative Structure, Design and Play at the Crossroads of Animation and Computer Games*. Jefferson, North Carolina and London: McFarland & Company, 2010.
- Chang, Wei-Lin: *Discussion of applied method of anime and manga products - Example of anime and manga products in Japan*. M.A. Thesis of Department of Industrial Design, Taipei: Shih Chien University, 2008.
- Chang, Yuan-Po: *Japanese Manga and Otaku Culture*. M.A. Thesis of Department of Applied Japanese, Kaohsiung: National Kaohsiung First University of Science and Technology, 2008.
- Crawford, Rebecca; Chen, Yuanyuan: „From Hypertext to Hyperdimension Neptunia: The Future of VR Visual Novels. The potentials of new technologies for branching-path narrative games“. In: Goodman, Lizbeth; Addison, Alonzo (Hrsg.): *2017 23rd International Conference on Virtual System & Multimedia (VSMM)*. Dublin and Belfast: Institute of Electrical and Electronics Engineers, 2017. S. 1-7.
- De Haas, Monique: „Republishing articles: 2. The experience of crossmedia communication“. <http://crossmediacommunication.blogspot.com/2004/10/republishing-articles-2-experience-of.html>.
- Domsch, Sebastian: *Storyplaying: Agency and Narrative in Video Games*. Berlin, Boston: de Gruyter, 2013.
- Ebersberger, Michael: „Vom Anime zum Light Novel. World Building vor dem Hintergrund des Transmedialen Erzählens bei *Ojamajo Doremi*“. In: Schönbein, Martina; Stein, Juliane (Hrsg.): *Facetten der japanischen Populär- und Medienkultur 3*. Wiesbaden: Harrassowitz Verlag, 2016. S. 15-38.
- Ebner, Stefan: *Kulturtransfer bei Computerspielen am Beispiel von japanischen Visual Novels (seit 1992)*. Diplomarbeit vom Lehramtstudium Informatik und Informatikmanagement, Wien: Universität Wien, 2016.
- Egenfeldt-Nielsen, Simon; Smith, Jonas Heide; Tosca, Susana Pajares: *Understanding Video Games. The Essential Introduction*. 4. Aufl. New York, London: Taylor & Francis, 2020.
- Eskelinen, Markku: *Cybertext poetics: the critical landscape of new media literary*

- theory. London; New York: Markku Eskelinen, 2012.
- Fast, Karin; Örnebring, Henrik: „Transmedia world-building: *The Shadow* (1931–present) and *Transformers* (1984–present)“. In: *International Journal of Cultural Studies*, Vol. 20(6). London, Los Angeles, New Delhi, Singapore and Washington DC: Sage, 2017. S. 636-652.
- Friedl, Bernhard: *Erzählen im Computerspiel. Methodik und Beispiele für eine kommunikationswissenschaftliche Betrachtung des Computerspiels als narratives Medium*, Diplomarbeit vom Lehramtstudium Geschichte, Sozialkunde und Politische Bildung, Wien: Universität Wien, 2014.
- Galbraith, Patrick W.: *The Moe Manifesto: An Insider's Look at the Worlds of Manga, Anime, and Gaming*. Tokyo: Tuttle Publishing, 2014.
- Gildenhard, Bettina: „J-Literatur. Prosa, Pop und Kulturspezifik im gegenwärtigen Literaturbetrieb Japans“. In: Richter, Steffi; Berndt, Jaqueline (Hrsg.): *J-Culture. Japanlesebuch IV*. Tübingen: konkursbuch Verlag Claudia Gehrke, 2008. S. 32-45.
- Glazier, Loss Pequeño: *Digital Poetics: Hypertext, Visual-Kinetic Text and Writing in Programmable Media*. Tuscaloosa: University of Alabama Press, 2013.
- Gunst, Marlene: *Transmedia Storytelling: Entstehung eines transmedialen Netzwerkes und die Angleichung von fiktionaler und realer Welt am Beispiel der Fernsehserie „Heroes“*, Diplomarbeit vom Diplomstudium Theater-, Film- und Medienwissenschaft, Wien: Universität Wien, 2015.
- Hirameki International Group Inc.: „AMN and Anime Advanced Announce Anime Game Demo Downloads“. 08. Februar 2006: <https://www.animenewsnetwork.com/press-release/2006-02-08/amn-and-anime-advanced-announce-anime-game-demo-downloads>.
- Hsieh, Ya-An: 「Light Novel」 *Illustration Design of Creative Research*. M.A. Thesis of Graduate Program in Digital, Cultural and Creative Design, Department of Visual Communication Design, New Taipei City: Jinwen University of Science and Technology, 2015.
- Hutcheon, Linda: *A Theory of Adaptation*. New York: Routledge, 2006.
- Iwabuchi, Koichi: *Recentering globalization. Popular culture and Japanese transnationalism*. Durham and London: Duke University Press, 2002.
- Jannidis, Fotis: „Event-Sequences, Plots and Narration in Computer Games“. In: Gendolla, Peter; Schäfer, Jörgen (Hrsg.): *The Aesthetics of Net Literature. Writing, Reading and Playing in Programmable Media*. Bielefeld: transcript Verlag, 2007. S. 281-305.
- Jenkins, Henry: „Transmedia Storytelling. Moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling“. In: *MIT Technology Review*, 2003: <https://www.technologyreview.com/s/401760/transmedia-storytelling>.
- Kinder, Marsha: *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games. From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*. Berkeley, Los Angeles, Oxford: University of California Press, 1991.
- Klastrup, Lisbeth; Tosca, Susana: „Transmedial Worlds – Rethinking Cyberworld Design“. In: Nakajima, Masayuki; Hatori, Yoshinori; Sourin, Alexei (Hrsg.): *2004 International Conference on Cyberworlds*. Los Alamitos: IEEE Computer Society, 2004. S. 409-416.
- Knaller, Susanne: „Authenticity as an Aesthetic Notion. Normative and Non-Normative Concepts in Modern and Contemporary Poetics“. In: Funk, Wolfgang; Groß, Florian; Huber, Irmtraud (Hrsg.): *The Aesthetics of Authenticity*. Bielefeld: transcript Verlag, 2014. S. 25-39.

- Kocher, Mela: „The Ludoliterary Circle. Analysis and Typology of Digital Games“. In: Gendolla, Peter; Schäfer, Jörgen (Hrsg.): *The Aesthetics of Net Literature. Writing, Reading and Playing in Programmable Media*. Bielefeld: transcript Verlag, 2007. S. 107-120.
- Köhn, Stephan: „Anime ist nicht gleich Anime. Zur ambivalenten Rezeption japanischer Zeichentrickproduktionen in Deutschland am Beispiel von Miyazaki Hayao's „Chihiros Reise ins Zauberland“.“ In: Mae, Michiko (Hrsg.): *Nipponspiration. Japonismus und japanische Populärkultur im deutschsprachigen Raum*. Köln: Böhlau, 2013. 259-277.
- Landow, George P.: „Hypertext as Collage-Writing“. In: Lunenfeld, Peter (Hrsg.): *The Digital Dialectic: New Essays on New Media*. London: MIT Press, 2001. S. 152-170.
- Leheny, David: „A Narrow Place to Cross Swords: Soft Power and the Politics of Japanese Popular Culture in East Asia“. In: Katzenstein, Peter; Shiraishi, Takashi (Hrsg.): *Beyond Japan. The Dynamics of East Asian Regionalism*. Ithaca: Cornell University Press, 2006. S. 211-234.
- Li, Shih-Chun: *The Research of Behavior Pattern to the Reader of Light Novel – the Problem of the loan through profit or loss*. M.A. Thesis of Graduate Institute of Information and Library Science, New Taipei City: Tamkang University, 2012.
- Lin, Fang-Ci: *The Features and the Development of Taiwanese Light Novels: Explorations In the Light Novels Series Written by the Writers Hu-xuan, Yu-wo and Shui-quan*. M.A. Thesis of Graduate Institute of Children's Literature, Taitung: National Taitung University, 2018.
- Maack, Annegret: *Der experimentelle englische Roman der Gegenwart*. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft, 1984.
- Maas, Oke: „Anime – Die Welt als Zeichentrick“. In: Hijiya-Kirschnereit, Irmela (Hrsg.): *Japan. Der andere Kulturführer*. Frankfurt a. M. und Leipzig: Insel Verlag, 2000. S. 287-304.
- Mahne, Nicole: *Transmediale Erzähltheorie. Eine Einführung*. Göttingen: Vandenhoeck&Ruprecht, 2007.
- May, Ekkehard: *Zur Genese und Charakteristik der japanischen Massenkultur*. Berlin: Ostasiatisches Seminar, FU-Berlin, 1980.
- Montfort, Nick: *Twisty Little Passages: An Approach to Interactive Fiction*. Cambridge, Massachusetts, London: MIT, 2003.
- Moritoki Škof, Nagisa: „Miyazawa Kenji: Interpretation of his Literature in the Present Japan“. In: Asian Studies, Vol. 1(2). Ljubljana: Ljubljana University Press, Faculty of Arts, 2013. S. 89-104.
- Neitzel, Britta: „Erzählen und Spielen. Zur Bedeutung des Erzählbegriffs in den *Game Studies*“. In: Aumüller, Matthias (Hrsg.): *Narrativität als Begriff. Analysen und Anwendungsbeispiele zwischen philologischer und anthropologischer Orientierung*. Berlin: de Gruyter, 2012. S. 109-128.
- Oricon News: <https://www.oricon.co.jp/confidence/special/52166/8/>; <https://www.oricon.co.jp/confidence/special/52166/9/>
- Pratama, Dendi; Wardani, Winny Gunarti Widya; Akbar, Taufiq: „Understanding Visual Novel as Artwork of Visual Communication Design“. In: *MUDRA. Journal of Art and Culture*, Vol. 32, No. 3. Denpasar: Institut Seni Indonesia Denpasar, 2017. S. 292-298.
- Ryan, Marie-Laure: „Beyond Myth and Metaphor: The Case of Narrative in Digital Media“. In: *Game Studies*. Vol. 1, issue 1, 2001: <http://www.gamestudies.org/0101/ryan/>.

- : „Narrative and the Split Condition of Digital Textuality“. In: Gendolla, Peter; Schäfer, Jörgen (Hrsg.): *The Aesthetics of Net Literature. Writing, Reading and Playing in Programmable Media*. Bielefeld: transcript Verlag, 2007. S. 257-280.
- : „Transmediales Storytelling und Transfiktionalität“. In: Renner, Karl Nikolaus; Hoff, Dagmar von; Krings Matthias (Hrsg.): *Medien. Erzählen. Gesellschaft: Transmediales Erzählen im Zeitalter der Medienkonvergenz*. Berlin, Boston: de Gruyter, 2013. S. 88-117.
- : „Transmedia narratology and transmedia storytelling“. In: Pau, Alsina (Hrsg.): *Artnodes. E-Journal on Art, Science and Technology*, No. 18. Barcelona: Universitat Oberta de Catalunya, 2016. S. 1-10.
- Saito, Satomi: „Beyond the Horizon of the Possible Worlds: A Historical Overview of Japanese Media Franchises“. In: *Mechademia*, Vol. 10. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press, 2015. S. 143-161.
- Sasse, Sylvia: *Michail Bachtin zur Einführung*. Hamburg: Junius Verlag, 2010.
- Schad-Seifert, Annette: „Marginalisierte Männlichkeit und Konsum: Zur Darstellung von Otakismus in der Fernsehserie *Densha otoko* (Der Bahnmann)“. In: Köhn, Stephan; Schimmelpfennig, Michael (Hrsg.): *China, Japan und das Andere. Ostasiatische Identitäten im Zeitalter des Transkulturellen*. Wiesbaden: Harrassowitz Verlag, 2011. S. 93-112.
- Scholz, Roswitha: *Differenzen der Krise – Krise der Differenzen. Die neue Gesellschaftskritik im globalen Zeitalter und der Zusammenhang von „Rasse“, Klasse, Geschlecht und postmoderner Individualisierung*. Bad Honnef: Horlemann, 2005.
- Schultheis, Franz; Egger, Stepfan (Hrsg.): *Kunst und Kultur. Kunst und künstlerisches Feld*. Berlin: Suhrkamp, 2015.
- Siep, Julia: „Lolita goes global. Eine Mode-Subkultur im Zeichen transkultureller Strömungen“. In: Mae, Michiko; Scherer, Elisabeth (Hrsg.): *Nipponspiration. Japonismus und japanische Populärkultur im deutschsprachigen Raum*. Köln, Weimar, Wien: Böhlau Verlag, 2013. S. 307-334.
- Steinberg, Marc: „Immobile Sections and Trans-Series Movement: Astroboy and the Emergence of Anime“. In: *animation: an interdisciplinary journal*. Vol. 1(2). London, Thousand Oaks, CA and New Delhi: SAGE, 2006. S. 190-206.
- Type-Moon: 『Fate/stay night』. 有限会社ノーツ, 2004. (von der Fangemeinde Mirror Moon ins Englisch übersetzt).
- Vesa, Ilenia: „The Future of Narrative between Folk-Tales and Video Games“. In: *Caetele Echinox*. Vol. 20, 2011. S. 247-261.
- „Visual novel“, *wikipedia*: https://en.wikipedia.org/wiki/Visual_novel#cite_note-4.
- Wardrip-Fruin, Noah: „Playable Media and Textual Instruments“. In: Gendolla, Peter; Schäfer, Jörgen (Hrsg.): *The Aesthetics of Net Literature. Writing, Reading and Playing in Programmable Media*. Bielefeld: transcript Verlag, 2007. S. 211-253.
- Werning, Stefan: „Manga, Anime and Video Games: Between Adaptation, Transmedia Extension and Reverse Remediation“. In: Stork, Matthias; Young, Andrew (Hrsg.): *Mediascape*. Los Angeles: UCLA School of Theatre, Film, and Television, 2014. http://www.tft.ucla.edu/mediascape/Fall2014_MangaGames.html.
- 坂田 悠: ライトノベルの歴史: <http://www1.tcue.ac.jp/home1/takamatsu/104221/02.htm>
- 洪致文: 《遨遊銀河的鐵道》, 23. 04. 2002: http://www.readingtimes.com.tw/TimesHtml/authors/railroad/STORY/fans0326_2.htm.
- 虛淵玄 著; hundreder 譯: 《Fate/Zero 1 「第四次聖杯戰爭秘譚」》。一版七刷。台

- 北市：尖端出版，2018。
- : 《Fate/Zero 2 「英靈齊聚」》。一版五刷。台北市：尖端出版，2018。
- : 《Fate/Zero 4 「往逝之人」》。一版一刷。台北市：尖端出版，2014。
- : 《Fate/Zero 6 「煉獄之炎」》。一版一刷。台北市：尖端出版，2014。
- 東出祐一郎 著；何陽 譯：《Fate/Apocrypha 1 「外典：聖杯大戰」》。初版。台北市：台灣角川，2018。
- : 《Fate/Apocrypha 2 「黑之輪舞/紅之祭典」》。初版。台北市：台灣角川，2018。
- : 《Fate/Apocrypha 3 「聖人的凱旋」》。初版。台北市：台灣角川，2019。
- : 《Fate/Apocrypha 4 「熾天之杯」》。初版。台北市：台灣角川，2020。

Quelle der Abbildungen im Internet

- Abb. 1: <https://www.youtube.com/watch?v=3Eo4oqCHsHg> (Shizuku);
<https://www.youtube.com/watch?v=t5Pl8MEuCvM> (Kitzuato)
- Abb. 2: <https://www.hk01.com/%E8%97%9D%E6%96%87/132111/%E5%AD%B8%E8%A1%93%E8%A8%8E%E8%AB%96%E6%89%8B%E5%A1%9A%E6%B2%BB%E8%99%AB%E9%BB%9E%E8%A7%A3%E5%A8%81%E6%BC%AB%E7%95%AB%E5%88%86%E9%8F%A1%E5%A6%82%E4%BD%95%E9%80%B2%E5%8C%96%E8%87%B3%E4%B8%80%E6%8B%B3%E8%B6%85%E4%BA%BA>.
- Abb. 3: <http://kc.kodansha.co.jp/product?item=0000043878> (My Monkey King);
<https://share.readmoo.com/book/588070> (Gensō Maden Saiyuki).
- Abb. 4: <https://www.books.com.tw/products/0010424840> (Slayers!);
<https://www.amazon.co.jp/%E5%AE%87%E5%AE%99%E6%88%A6%E8%89%A6%E3%83%A4%E3%83%9E%E3%83%88%E3%82%BD%E3%83%8E%E3%83%A9%E3%83%9E%E6%96%87%E5%BA%AB4%E7%9F%B3%E6%B4%A5-%E5%B5%90/dp/425776001X> (Space Battleship Yamato).
- Abb. 5: http://www.cc9.ne.jp/~gaiagear/nt_88.html.
- Abb. 7: <https://gameo.jp/fgo/7150>.
- Abb. 10: <https://www.steamx.com/2020/04/10/984772> (Final Fantasy VII Remake);
https://www.reddit.com/r/grandorder/comments/97d26p/apparently_astolfo_doesnt_count_as_a_male_servant/ (Fate/Grand Order).
- Abb. 12: <https://forum.gamer.com.tw/C.php?bsn=25052&snA=72411>.

Abstract

Angesichts der tiefen Verbindung mit der japanischen Manga-Anime-Industrie zielen *Light Novel* und *Visual Novel* einerseits auf Unterhaltsamkeit ab, andererseits tragen die beiden im Zeitalter der Medienkombination dazu bei, die Erzähluniversen verschiedener Reihen mittels transmedialen Storytellings zu erschaffen. Deshalb soll man die beiden Gattungen nicht einfach in die konventionelle Jugendliteratur einbeziehen, sondern man soll *Light Novel* und *Visual Novel* in Hinblick auf das transmediale Storytelling analysieren. In der vorliegenden Arbeit wird die Komplementarität zwischen der *Visual Novel Fate/stay night* und den *Light Novel*-Serien *Fate/Zero* sowie *Fate/Apocrypha* erforscht. Unter dem Aspekt der Produktionsästhetik manifestiert sich das Zusammenwirken zwischen den drei Stücken sowohl in den Darstellungsmechanismen verschiedener Medien als auch in dem Umstand, dass die Untersuchungsgegenstände in Kooperation die Immersion der Rezipienten im Laufe des transmedialen Storytellings anregen. Unter dem Aspekt der Rezeptionsästhetik wird erläutert, dass die Rezeption der ACG-Produkte im japanischen Alltag Rezipienten – sowohl die ACG-Fans als auch das Massenpublikum – stimuliert, die Figuren und die Handlungen in den Untersuchungsgegenständen auf eigene Weise zu verinnerlichen. Um sich mit der Verinnerlichung auseinandersetzen zu können, werden der Gender-Diskurs und die kulturellen Codes analysiert, die die ACG-Populärkultur und die Hauptströmung repräsentieren.

Light novel and visual novel are popular elements of Japanese manga-anime-industry; they can not only provide entertainment, but also construct narrative universes of different series in process of transmedia storytelling. So we should not regard these two literary genres simply as the traditional young-adult literature but analyze them with regard to transmedia storytelling. This master's thesis exposes the complementarity between the visual novel *Fate/stay night* and the light novel-series *Fate/Zero* and *Fate/Apocrypha*. On the one hand, the aesthetic of production reveals that the display mechanisms and stories of these three works act in combination to excite the immersion of recipients. On the other hand, the aesthetic of reception unfolds that both ACG-fans and mass audience can internalize the characters and acts in their own way. To explore the internalization, the discourse of gender and the cultural codes (including the ACG-popular culture and the main stream) are analyzed.