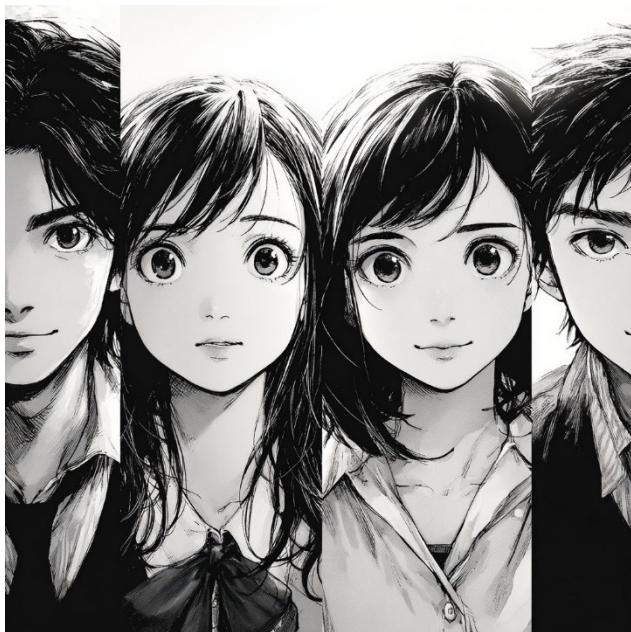


Mira Falkenhayn

Manga entdecken

Ein Ratgeber für Einsteiger



nerd
guides
Band 3

Copyright: nerdguides, Vogelsbergstr. 40, 55129 Mainz
Inhaltlich verantwortlich gemäß § 55 Abs. 2 RStV:
Dr. Markus Haack, der Herausgeber der Reihe

Satz und Layout: Dr. Markus Haack

Lektorat: Dr. Markus Haack

Teile des Inhalts (insbesondere Abbildungen) sind mit KI generiert. Für den Text wurde KI zur Formulierungshilfe und Recherche eingesetzt. KI-generierte Inhalte wurden sorgfältig überprüft.

<https://nerdguides.de/>
mail@nerdguides.de

Herstellung: Selfpublishing über
epubli (Neopubli GmbH, Berlin)

Gedruckt in Deutschland 2025

Inhalt

Vorwort zur Reihe nerdguides	1
1. Einstieg & Grundlagen	3
2. Kurze Geschichte des Manga	12
3. Zielgruppen & Subgenres	25
4. Themen & Erzählweisen	49
5. Manga im Alltag & in der Gesellschaft	65
6. Fazit und 4-Wochen-Leseplan	81
Mini-Glossar wichtiger Begriffe	87
Weiterführende Literatur	93

Vorwort zur Reihe nerdguides

Willkommen bei nerdguides – einer Buchreihe für alle, die sich schnell und verständlich in spannende Themen einarbeiten möchten. Unser Ziel ist es, komplexe Inhalte so kompakt und klar aufzubereiten, dass sie auch ohne Vorkenntnisse leicht zugänglich sind. Ob Technik, Kreatives, Alltagskniffe oder besondere Interessengebiete – jeder Band soll ein praktischer Begleiter sein, der Wissen genau dort vermittelt, wo es gebraucht wird.

Schon der Name verrät es: nerdguides legt Wert auf Gründlichkeit. Dabei verstehen wir unter „Nerdigkeit“ nicht Klischees, sondern die Freude, sich intensiv mit einem Thema zu befassen und die Details zu entdecken, die es besonders machen.

Bei der Entstehung dieser Reihe nutzen wir moderne Werkzeuge, die uns beim Recherchieren, Strukturieren und Formulieren unterstützen. Sie helfen dabei, Inhalte aktuell zu halten und verschiedene Perspektiven einzubeziehen. Gleichzeitig verlassen wir uns auf menschliche Erfahrung, kritisches Denken und ein Gespür für verständliche Sprache. So entstehen

Ratgeber, die zugleich präzise und lesefreundlich sind. Dieser Band widmet sich der Welt der Manga – einer einzigartigen Form des Erzählens, die seit Jahrzehnten Millionen Leserinnen und Leser weltweit begeistert. Wir laden Sie ein, die Grundlagen kennenzulernen, Hintergründe zu entdecken und eigene Lieblingsgeschichten zu finden.

Viel Freude beim Lesen!



1. Einstieg & Grundlagen

Was sind Manga? – *Manga* sind japanische Comics, erkennbar an einem eigenen, oft stilisierten Zeichenstil und der unüblichen Lese-richtung von rechts nach links. Der Begriff *Manga* (japanisch für „wilde oder ungezügelte Bilder“) bezeichnet in Japan alle Arten von Comics und gezeichneten Geschichten, während er im Westen meist speziell für Comics aus Japan verwendet wird. Manga werden fast immer in **Schwarz-Weiß** veröffentlicht – im Gegensatz zu westlichen Comics, die üblicherweise farbig gedruckt sind. Farbseiten gibt es bei Manga meist nur zu besonderen Anlässen, etwa für Titelbilder oder Sonderkapitel. Eine weitere Besonderheit ist die **Leserichtung**: Original-Manga liest man *von rechts nach links*, also entgegen der westlichen Gewohnheit. Das bedeutet, dass man ein Manga-Buch von „hinten“ beginnt und auch die Panels und Sprechblasen auf den Seiten rechts nach links folgen. Anfangs mag dies ungewohnt sein, doch schon nach kurzer Zeit geht das Lesen intuitiv von der Hand. Aus Rücksicht auf westliche Leser wurden in früheren Jahren manche übersetzten Ausgaben gespiegelt, um sie von links nach rechts lesbar zu machen. Allerdings

lehnten viele Fans und auch einige Autoren diese Praxis ab, sodass heute die meisten veröffentlichten Manga in der originalen Leserichtung bleiben. Häufig findet man in übersetzten Bänden vorne auch einen Hinweis „Dieses Buch liest sich von hinten nach vorn“ – damit Neulinge gleich Bescheid wissen.

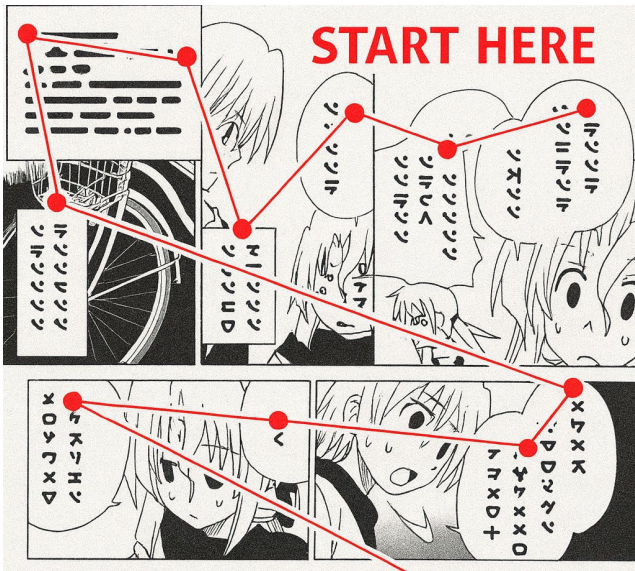


Abb. 1: Die Lesereihenfolge bei einem Manga

Typische Merkmale von Manga – Neben Schwarzweiß-Druck und Rechts-nach-Links-Leserichtung zeichnen sich Manga durch einen großen Variantenreichtum aus. Sie bedienen

zahlreiche Genres und Zielgruppen und erzählen Geschichten mit oft großer erzählerischer Tiefe. Viele verbinden mit dem Manga-Stil große Kulleraugen und übertriebene Gesichtsausdrücke – tatsächlich sind **ausdrucksstarke Gesichter** ein Kennzeichen, vor allem in Reihen für jüngeres Publikum. Manga-Künstler nutzen stilisierte Mittel, um Emotionen darzustellen: z.B. Schweißtropfen an der Schläfe für Verlegenheit, gerötete Wangen für Scham oder Wutlinien an der Stirn. In lustigen Momenten werden Figuren manchmal als **Chibi** (überzeichnet kindlich) dargestellt. Dynamische **Bewegungslinien** und dramatische Speedlines vermitteln Tempo und Action, während detailreiche Hintergründe Atmosphäre schaffen. Generell sind die Zeichnungen – trotz stilistischer Simplifizierung bei Figuren – oft erstaunlich detailverliebt und „*cinematisch*“ in Szene gesetzt, mit abwechslungsreichen Perspektiven. Manga setzen auf visuelles Erzählen: Häufig gibt es Panelsequenzen ganz ohne Text, in denen Bilder allein die Handlung tragen. Diese Art der Bildsprache verleiht Manga eine eigene Erzählästhetik, die sich von westlichen Comics unterscheidet.

Veröffentlichungsformate – In Japan erscheinen Manga-Geschichten normalerweise zuerst kapitelweise in speziellen **Manga-Magazinen**. Diese Magazine (etwa *Weekly Shōnen Jump* oder *Monthly Afternoon*) bündeln pro Ausgabe viele Serien und kommen wöchentlich oder monatlich heraus. Jedes Kapitel einer Serie umfasst meist 15–40 Seiten. Erfolgreiche Reihen laufen oft jahrelang in solchen Heften. Wenn genügend Kapitel zusammengekommen sind, werden sie vom Verlag gesammelt in einem **Tankōbon** veröffentlicht – so nennt man die handlichen Sammelbände im Taschenbuchformat. Ein Tankōbon (meist ~180– 240 Seiten) entspricht in etwa einem Comic-Taschenbuch und enthält mehrere fortlaufende Kapitel der Serie. Viele Manga-Serien umfassen zahlreiche dieser Bände; manche kurze Geschichten enden in einem Einzelband, während extrem lange Reihen 50, 70 oder mehr Bände erreichen können. Wichtig für Einsteiger ist: Manga-Serien werden **kapitelweise und bandweise in festgelegter Reihenfolge** gelesen. Man sollte also stets mit Band 1 anfangen und der Nummerierung folgen, da die Handlung fortlaufend ist. In den Bänden sind die Kapitel in der ursprünglichen Reihenfolge enthalten, manchmal ergänzt um Bonusmaterial wie Illus-

trationen oder Hintergrundinfos.

Neben dem vorherrschenden Magazin-zu-Tankōbon-Modell gibt es auch **One-Shots** – kurze Einmalgeschichten, die oft als Testlauf dienen. Beliebte One-Shot-Geschichten können eine Fortsetzung oder Serie nach sich ziehen. Ein anderes Format sind **Yonkoma** (Vier-Bilder-Comics), kurze Comicstrips in vier Panels, die pointiert einen Gag erzählen – vergleichbar mit westlichen Zeitungsstrips. Solche Yonkoma erscheinen oft in Sparten der Magazine oder in Zeitungen. Zudem entwickeln sich mit der Digitalisierung neue Veröffentlichungswege: immer mehr Manga starten online, etwa auf Webseiten oder via Apps, ohne vorher in einem gedruckten Magazin zu erscheinen.

Manga außerhalb Japans – Früher waren Manga ein rein japanisches Phänomen, doch inzwischen sind sie ein globaler Erfolg. In Japan selbst ist ungefähr ein Viertel aller jährlich verkauften Bücher Manga-Bände, und auch ein Fünftel aller Zeitschriftenauflagen entfallen auf Manga-Magazine – ein enormes Marktsegment. Aber auch international haben Manga einen Siegeszug angetreten: In Frankreich z.B. machten Manga im Jahr 2011 rund **40 % des**

gesamten Comicmarkts aus. In Deutschland waren 2007 sogar **70 % der verkauften Comics Manga-Titel**. Nordamerika hinkte lange etwas hinterher, doch auch dort boomt der Markt inzwischen – 2021 waren in den USA etwa **76 % der verkauften Comics und Graphic Novels Manga**, was den durchschlagenden Erfolg eindrucksvoll zeigt. Diese Popularität spiegelt sich in einer regen Veröffentlichungstätigkeit weltweit wider: Zahlreiche Verlage lizenzieren die Erfolgsserien und bringen sie in Übersetzung heraus. In Deutschland haben z.B. Verlage wie Carlsen, Egmont Manga, Tokyopop, Panini, Hayabusa oder Altraverse hunderte Reihen im Programm und veröffentlichen monatlich Nachschub. Auch im englischsprachigen Raum dominieren auf Manga spezialisierte Verlage wie VIZ Media (die US-Tochter großer japanischer Verlage) oder Kodansha Comics den Markt. Die Bücher sind dabei meist originalgetreu in Schwarzweiß und Rechts-nach-Links-Layout, lediglich übersetzt und mit lateinischen Schriftzeichen neu gesetzt. Gelegentlich werden in westlichen Ausgaben Fußnoten oder Glossarseiten eingefügt, um japanische Begriffe oder kulturelle Eigenheiten zu erläutern, die für ausländische Leser neu sind (z.B. Erläuterungen zu Schul-

uniformen, japanischen Feiertagen, Speisen etc.).

Manga kaufen und lesen – Für Manga-Fans gibt es heute viele Möglichkeiten, an Lesestoff zu kommen. In Japan liegen Manga-Magazine und -Bände an jedem Kiosk, in Buchläden und Konbinis (24h-Läden) stapelweise bereit – Manga lesen gehört dort zum Alltag. Im deutschsprachigen Raum findet man Manga-Bände in Buchhandlungen (oft in einer eigenen Manga-Ecke), in Comicläden oder online. Bibliotheken haben zunehmend Manga im Bestand, da sie gerade bei jungen Lesern beliebt sind. **Digital** kann man Manga ebenfalls lesen: Es gibt E-Book-Versionen und spezielle Manga-Apps, teils vom Verlag selbst angeboten. Einige aktuelle Reihen werden digital sogar simultan zur japanischen Veröffentlichung als Kapitel in mehreren Sprachen bereitgestellt – so können Fans nahezu in Echtzeit mitlesen. Bekannte digitale Angebote (legal) sind z.B. die Apps der Verlage oder Plattformen wie Manga Plus, Webtoon (für koreanische Webcomics) und andere.

Abgrenzung zu Anime und anderen Formaten – Oft fällt im gleichen Atemzug der Begriff *Anime*. Die Unterscheidung ist simpel: **Anime**

nennt man in Japan alle Arten von Animation, im Westen meint es meist japanische Zeichentrickfilme/-serien. Viele bekannte Anime basieren auf Manga-Vorlagen – etwa *Dragon Ball*, *One Piece* oder *Sailor Moon* – doch nicht jeder Manga hat eine Anime-Version und umgekehrt. Anime sind also Filme/Serien zum Anschauen, Manga hingegen gedruckte Comics zum Lesen. Ein anderes verwandtes Medium ist die *Light Novel*: Das sind leicht lesbare Romane mit einigen Illustrationen im Manga-Stil, oft Jugendromane, die ebenfalls häufig als Vorlage für Manga oder Anime dienen. Light Novels liest man wie normale Bücher von links nach rechts und Fließtext überwiegt, während bei Manga Bilder im Vordergrund stehen. Schließlich gibt es noch Comics aus anderen Ländern, die stilistisch an Manga angelehnt sind. Aus **Korea** kommen z.B. die *Manhwa*, die oft als farbige Webcomics vertikal zum Scrollen veröffentlicht werden. Chinesische *Manhua* wiederum lesen sich meist wie westliche Comics von links nach rechts und sind ebenfalls häufig farbig. Obwohl Manhwa und Manhua eigene Ausprägungen haben, findet ein kultureller Austausch statt und viele Themen überschneiden sich. Westliche Comics – ob Superhelden-Hefte aus den USA oder französische

Alben – unterscheiden sich von Manga traditionell durch **Vollfarbe-Druck, größere Seitenformate und oft ein ganzes Team an Künstlern** (Zeichner, Tuscher, Colorist, Autor) für eine Serie. Manga hingegen werden meist von *einem* Mangaka (Autor/Zeichner) mit ein paar Assistenten geschaffen, was ihnen eine oft konsistente, persönliche Handschrift verleiht. Trotz aller Unterschiede befruchten sich die Comic-Kulturen heute gegenseitig: Manga-Stilmittel haben Eingang in westliche Comics gefunden, und umgekehrt lassen sich Manga-Künstler von westlichen Superhelden oder europäischen Graphic Novels inspirieren. Zusammengefasst sind Manga also **japanische Comicgeschichten** mit eigenständigem Stil und Erzählweise. Sie erscheinen in speziellen Formaten (Magazine, Tankōbon), werden in der Originalform „von hinten“ gelesen und bieten für praktisch jeden Geschmack etwas. Im nächsten Kapitel werfen wir einen Blick darauf, wie diese Kunstform entstanden ist und sich entwickelt hat – von historischen Vorläufern bis zur modernen Manga-Industrie.

2. Kurze Geschichte des Manga

Ursprünge in Japan – Die Wurzeln des japanischen Comics reichen weit zurück. Schon im Mittelalter gab es Bildrollen und Holzschnitt-drucke, die Geschichten erzählten. Oft genannt werden die humorvollen *Chōjū-jinbutsu-giga* (Tier-Scrollen) aus dem 12. Jahrhundert, die Frösche und Hasen in Menschengestalt beim Spielen zeigen – gewissermaßen ein früher „Comicstrip“.



Abb. 2: Aus dem *Chōjū-jinbutsu-giga*, 12.-13. Jahrhundert (wikimedia commons)

Während der Edo-Zeit (1603–1867) entstanden dann die **Kibyōshi**, kleine illustrierte Bücher

mit satirischen oder Alltagsgeschichten. Bei Kibyōshi trug meist ein Bild den Hauptteil der Erzählung, begleitet von etwas Text – ein Vorläufer der modernen Manga-Erzählweise. Auch der Begriff *Manga* selbst tauchte gegen Ende der Edo-Zeit erstmals auf: Der berühmte Holzschnittkünstler Katsushika **Hokusai** bezeichnete um 1814 eine Sammlung seiner Zeichnungen als *Hokusai Manga*.

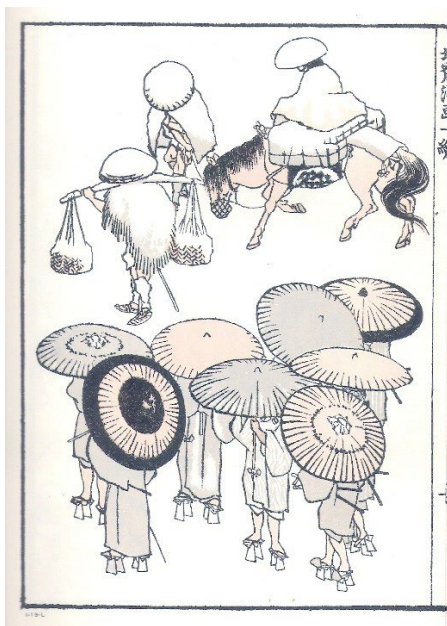


Abb. 3: Aus dem Hokusai-Manga (wikimedia commons)

Diese Zeichnungen waren jedoch keine fortlaufenden Geschichten, sondern eher Skizzenbücher mit vielfältigen Motiven (von Alltagszenen bis Fantasiegestalten). Der Begriff *Manga* bedeutete damals so viel wie „spontane Bilder“ und etablierte sich erst später für Comics allgemein.

Einfluss westlicher Comics – Eine wichtige Weichenstellung ergab sich mit der Öffnung Japans 1868 und der folgenden Meiji-Zeit. Plötzlich strömten ausländische Eindrücke ins Land – darunter auch westliche Karikaturen und Comics. Europäische und amerikanische Zeitungen mit politischen Karikaturen fanden in Japan unerwartet Anklang, da solche satirischen Bilder dort neu waren. Japanische Künstler begannen, ähnliche humoristische Magazine herauszugeben. Ein frühes Beispiel ist das vom britischen Magazin *Punch* inspirierte Blatt *Japan Punch* und dessen Nachfolger. 1877 erschien mit **Marumaru Chinbun** die erste japanische Satirezeitschrift, die Text und Bild kombinierte und hohe Auflagen erzielte. In dieser Zeit wurden auch die heute selbstverständlichen **Comic-Elemente** eingeführt: Aus dem Westen übernahm man die Aufteilung einer Seite in einzelne Panels sowie die Nutzung von

Sprechblasen, um Dialoge darzustellen. Um 1900 hatten sich solche Panels und Sprechblasen in japanischen Comics vollständig etabliert.

Erste Magazine und längere Geschichten – Die allerersten Magazine, die sich gezielt an ein junges Publikum richteten und auch Comics enthielten, entstanden Anfang des 20. Jahrhunderts. 1895 wurde *Shōnen Sekai* (Jungen-Welt) gegründet – das erste Magazin für Jungen, gefolgt 1905 von *Shōjo Sekai* (Mädchen-Welt) als erstes Magazin für Mädchen. Diese frühen Magazine enthielten Textbeiträge, Illustrationen und kurze Comicstrips, die oft humoristisch oder lehrreich waren. Schon in den 1920er und 1930er Jahren gab es in den Kinder- und Jugendzeitschriften Fortsetzungsgeschichten in Comicform, die von Ausgabe zu Ausgabe weitergingen. Auch begann man bereits, Comics in Zielgruppen für Jungen, Mädchen usw. zu unterscheiden. Allerdings wurde die Entwicklung längerer Erzählungen zunächst jäh unterbrochen: In den 1930ern und besonders während des Zweiten Weltkriegs unterlag die gesamte Presse starker Zensur. Die Regierung nutzte Manga und Karikaturen für Propagandazwecke – kritische oder zu fantasievolle Inhalte wurden

unerwünscht. Viele Künstler wichen auf unpolitische Kindercomics aus, da diese als unbedenklich galten. So wurden in Kriegszeiten vor allem einfache Abenteuer und Moralgeschichten für Kinder produziert, oft mit patriotischem Unterton. Die Vielfalt der Themen schrumpfte drastisch, und Comics für ältere Leser verschwanden praktisch.

Nachkriegsboom und Tezuka – Mit dem Ende des Zweiten Weltkriegs 1945 änderte sich die Lage grundlegend. Unter der amerikanischen Besatzung lockerte sich die Zensur erheblich. Zugleich lechzte die kriegsmüde Bevölkerung nach Unterhaltung und Ablenkung. Es kam zu einem ersten großen Manga-Boom: Alte humoristische Magazine lebten wieder auf und neue schossen aus dem Boden, diesmal mit noch größerem Comic-Anteil. Mangas waren nicht mehr bloß vier Panel kurze Gags, sondern entwickelten sich zu längeren Geschichten. Ein weiterer wichtiger Unterhaltungstrend jener Zeit war das **Kami-Shibai** – Guckkasten-Theater, bei dem Erzähler auf der Straße Bildtafeln wechselten und Geschichten vortrugen. Dieses „Papier-Theater“ begeisterte Millionen, bis das aufkommende Fernsehen es verdrängte. Interessanterweise gingen in den 50er Jahren

viele Kami-Shibai-Erzähler dazu über, selbst Comics zu zeichnen, als ihre Kunstform an Bedeutung verlor.

In diese Nachkriegszeit fällt der Aufstieg eines Mannes, der als „*Gott des Manga*“ bezeichnet wird: **Osamu Tezuka**. Tezuka, ursprünglich Mediziner, revolutionierte in den späten 1940ern und 1950ern das Medium Manga. Schon 1947 landete er mit *Shin Takarajima (Die neue Schatzinsel)* einen Bestseller – ein rund 200 Seiten langer Abenteuer-Manga, der sich über 400.000 Mal verkaufte. Dieses Werk gilt als einer der ersten richtigen *Story-Manga*: eine längere, zusammenhängende Handlung in Buchform, mit filmischer Inszenierung und spannenden Szenen wie im Kino. Tezuka führte filmische Erzähltechniken ein – z.B. Schnitte, Nahaufnahmen, dynamische Kamerawinkel – und bewies, dass Comics komplexe, packende Geschichten erzählen können. In den 1950ern schuf er Serien wie **Astro Boy** (jap. *Tetsuwan Atomu*, 1952) über einen friedliebenden Roboterjungen, oder *Jungle Taitei* (Kimba, der weiße Löwe, 1950).



Abb. 4: Astro Boy (Wikipedia)

Bemerkenswert ist, dass Tezuka zunächst vor allem für Kinder zeichnete – seine Werke erschienen in Kinderzeitschriften – doch seine Erzählweise zog Leser aller Altersgruppen in den Bann. Tezuka etablierte viele Standards: große ausdrucksvolle Augen für Figuren (inspiriert von Disney-Filmen), tiefgründige Themen auch in Jugendgeschichten, und das Prinzip, eine

Figur über viele Kapitel hinweg reifen zu lassen. Ohne Tezuka wäre der moderne Manga wohl kaum denkbar, da er Generationen von Künstlern beeinflusste.

Diversifizierung: Manga für alle Altersklassen – Während Tezuka und Kollegen primär den **Kinderund Jugendmanga** vorantrieben, entstand zeitgleich ein anderer wichtiger Trend. Ehemalige Kami-Shibai-Künstler begannen in den späten 50ern, Comics für *Erwachsene* zu zeichnen. Unabhängig von Tezuka entwickelten sie einen raueren, realistischeren Stil und erzählten ernsthafte, oft gewalttätige Geschichten für ein älteres Publikum – als Gegenentwurf zu den putzigen Kinderhelden. Diese Künstler nannten ihre Werke bewusst nicht „Manga“, sondern prägten den Begriff **Gekiga** (jap. „dramatische Bilder“). Der Gekiga-Stil – düster, gesellschaftskritisch und erwachsen – entstand beispielsweise in Samurai- und Gangster-Comics von Zeichnern wie Yoshihiro Tatsumi ab 1957. Gekiga-Comics erschienen zuerst außerhalb der großen Verlage, oft in Leihbüchereien und alternativen Magazinen, fanden aber rasch Anklang bei Jugendlichen und jungen Erwachsenen, die sich in Kinderstoff nicht mehr wiederfanden. Dadurch

erweiterte sich die Manga-Zielgruppe enorm in den 1960er Jahren: Es gab nun nicht nur Shōnen für Jungs und Shōjo für Mädchen, sondern auch anspruchsvolle Titel für ältere Leser. Im Zuge dieser Entwicklung kamen schließlich *für jede Altersgruppe* geeignete Manga auf den Markt – heute liest in Japan wirklich *jede Altersklasse* Manga, vom Kind bis zum Senior. Sogar spezielle Reihen für Rentner (Spaßhalber „Silver Manga“ genannt) existieren, etwa Gesundheitsratgeber in Comicform.

Das goldene Zeitalter – 1960er bis 1980er – In den 60ern professionalisierte sich die Manga-Branche weiter. Es entstanden viele der bis heute bekannten **Manga-Magazine**. 1959 startete *Weekly Shōnen Magazine*, 1968 *Weekly Shōnen Jump*, die schnell zu auflagenstarken Flaggschiffen wurden. Diese Magazine waren nach Geschlecht/Alter des Publikums segmentiert – neben Shōnen (Jungen) und Shōjo (Mädchen) etablierten sich bald Seinen-Magazine (für erwachsene Männer) und Josei-Magazine (für erwachsene Frauen). In den späten 60ern geschah dann etwas Revolutionäres im Shōjo-Bereich: Bis dato wurden Mädchen-Comics meist von Männern erstellt, die eher klischeehafte Romanzen erzählten. Doch um 1969 trat

die sogenannte **Year 24 Group** (Gruppe von Mädchen, die alle um das Jahr Shōwa 24 = 1949 geboren waren) auf den Plan. Junge Zeichnerinnen wie Moto Hagio, Riyoko Ikeda u.a. brachen die Konventionen auf und schufen Shojo-Manga mit komplexen Handlungen, psychologischer Tiefe und wunderschönen, detailverliebten Zeichnungen. Beispiele sind Ikedas historisches Epos *Die Rosen von Versailles* (1972) oder Hagios Sci-Fi-Drama *The Poe Clan*. Erstmals erzählten Frauen Geschichten für Frauen – ein Meilenstein, der das **Shojo-Genre** nachhaltig prägte. Seit den 1970ern sind Frauen sowohl als Leserinnen wie auch als Künstlerinnen fester Bestandteil der Manga-Welt.

Parallel dazu boomte die Vielfalt der Genres: Die 70er und 80er brachten Sport-Manga (*Captain Tsubasa*), Mecha- und Science-Fiction (*Gundam*, *Akira*), Horrorgeschichten (*Umez's Drifting Classroom*, später Junji Ito) und vieles mehr hervor. Manga wurden in diesen Jahrzehnten auch ökonomisch riesig – Millionenauflagen der Magazine waren keine Seltenheit. Reihen wie **Dragon Ball** (1984) oder **Sailor Moon** (1992) erreichten Kultstatus. Viele Manga wurden als Anime-Fernsehserien umgesetzt, was ihre Bekanntheit über Japan hinaus

steigerte. So schwappte ab den späten 1980ern eine Welle von Japanimation ins Ausland. In Europa wurden etwa *Akira* (1988, Kinofilm) und *Dragon Ball* (TV-Serie ab ~1989) für viele das erste Fenster zu Manga/Anime. Die USA zogen in den 90ern nach, als *Pokémon* und *Sailor Moon* im Fernsehen liefen und das Interesse an den gezeichneten Vorlagen weckten. Seit dieser Zeit sprechen wir vom weltweiten **Manga-Boom**. Westliche Verlage begannen nun, systematisch Manga in Übersetzung herauszubringen – in Deutschland war Carlsen Comics ein Pionier, der ab 1991 *Dragon Ball* und *City Hunter* veröffentlichte.

Gegenwart: Manga in aller Welt – Heute sind Manga global etabliert. In Japan selbst bleibt das Medium allgegenwärtig: Manga-Zeitschriften liegen in Zügen und Cafés, *Manga-Cafés* (Lese-Lokale mit Regalen voller Bände, wo man gegen Gebühr stundenweise schmökern kann) sind beliebt, und Manga-Themenparks oder Museen (z.B. das Kyoto International Manga Museum) feiern die heimische Comic-Kultur. International nimmt die Manga-Begeisterung weiter zu, befeuert durch Streaming von Anime-Serien, soziale Medien und Fan-Communities. In vielen Ländern gibt es inzwischen lokale

Zeichner, die im Manga-Stil veröffentlichen (sogenannte „Global Manga“ oder im Englischen *Original English Language Manga*), sowie chinesische und koreanische Werke, die über Web-Plattformen massenhaft gelesen werden. Manga selbst haben sich thematisch weiter ausdifferenziert und z.T. an globale Trends angepasst – so behandeln moderne Reihen auch internationale Settings oder universelle Themen. Doch zugleich bleiben sie einem Kern treu: **Manga erzählen Geschichten in einer besonderen Bildsprache, die ihren Ursprung in Japan hat**, und faszinieren Leser rund um den Globus durch diese Mischung aus Lokalkolorit und universeller Emotionalität.

Nach dieser Reise durch die Geschichte verstehen wir besser, wie Manga zu dem wurden, was sie heute sind. Im nächsten Abschnitt widmen wir uns den verschiedenen **Zielgruppen und Genres** – denn Manga ist nicht gleich Manga: Ob für Jungs, Mädchen, Erwachsene, ob Action, Romanze oder Horror – es gibt Kategorien, die Einsteigern helfen, sich im riesigen Angebot zurechtzufinden.

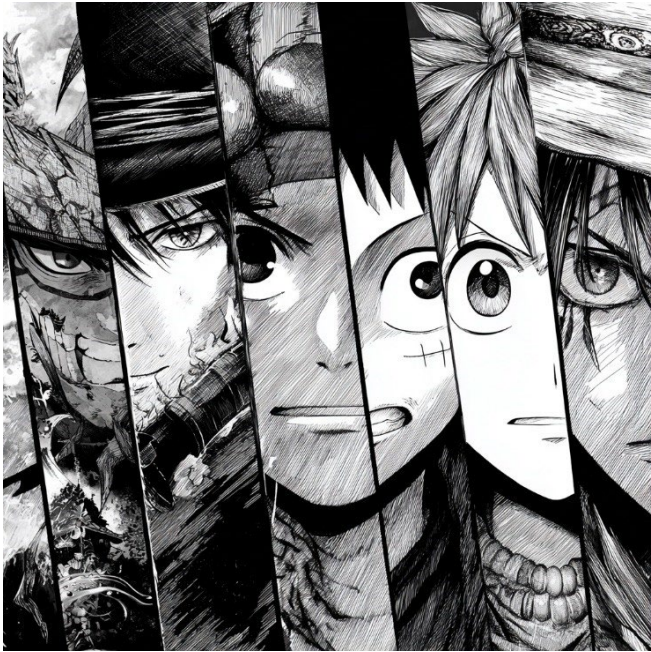


Abb. 5: Die Vielfalt an Themen und Charakteren kennt keine Grenzen