



Jaqueline Berndt

## Mangaforschung:

### Zwischen ‚Populärkultur‘ und Comicspezifik

*Im Sinne einer Ergänzung zu dem entsprechenden Überblickskapitel für das Handbuch Comicforschung (2025) skizziert dieser Beitrag zwei Problemfelder: erstens, die weit verbreitete Homogenisierung des ‚massiv-subkulturellen‘ Gegenstands Manga im Namen von ‚japanischer Populärkultur‘, und zweitens, die ausstehende Konzeptualisierung postdigitaler Bedingungen in Form einer Überprüfung des in den Mangastudien stark naturalisierten ‚kinematografischen Dispositivs‘.*

Studien zu japanischen Comics gibt es im deutschsprachigen Raum seit fast vierzig Jahren, von Mangaforschung als einem klar umrissenen akademischen Gebiet kann allerdings nicht die Rede sein. Eigens dem Manga zugedachte Zeitschriften, Konferenzen und universitäre Lehrveranstaltungen oder zumindest eine signifikante Anzahl kontinuierlich mit dem Manga befasster Wissenschaftler\*innen finden sich nicht. Das muss keineswegs als Mangel gelten. Es spricht vielmehr für die Unschärfe des Forschungsgegenstands: Dem traditionellen Verständnis vom Comic ‚Made in Japan‘ mag die transnationale Verbreitung mangaesker Stilelemente entgegenstehen, der industriellen wie fankulturellen Fusion von Manga and Anime die medienspezifische Schwerpunktsetzung, wie sie sich in den Disziplinen der Comicforschung oder Animation Studies materialisiert. Darüber hinaus erschwert die fehlende Vertrautheit mit dem Gegenstand i.w.S. (bis hin zu den entsprechenden Institutionen und Diskursen) sowie mit grundlegenden theoretischen Instrumentarien wissenschaftliche Kollaboration, das meiste Peer-Reviewing enttäuscht. Vor diesem Hintergrund versuche ich im Folgenden, einige methodologische Herausforderungen zu skizzieren, ohne meinen Beitrag zum *Handbuch Comicforschung* (Berndt 2025, in Vorbereitung) zu wiederholen.

#### Im Dienst von Kulturen

Neuere wissenschaftliche Handbücher der Comicforschung widmen dem Manga ein eigenes Kapitel (vgl. Köhn 2015; Packard et al. 2019; Berndt 2023b) und bieten Studien zu ihm eine disziplinäre Zugehörigkeit. Allerdings konzentriert sich der Großteil der

deutsch- und englischsprachigen Veröffentlichungen nicht auf Manga als Comics, mithin *comicity* (vgl. Beineke 2017), sondern auf kulturelle Repräsentanz, und diese kann national-, sub- oder fankulturell akzentuiert sein. Japanologie war aufgrund der Sprachkompetenz die traditionelle ‚Hausdisziplin‘. Diese sieht sich primär in der Pflicht, Wissen über Japan zu generieren, was im Hinblick auf Manga von nationalkulturellen Alleinstellungsmerkmalen bis hin zur Darstellung sozialer Probleme reicht (vgl. Hülsmann 2016; Scherer 2020; Kuhn 2021; sowie Suzuki/Stewart 2022). Eine solche, gewissermaßen regionalwissenschaftliche Orientierung legen auch ‚westliche‘ Philologien an den Tag, wenn diese sich erstmals dem Comic zuwenden.<sup>1</sup> Die Themen selbst erfahren dann tendenziell mehr Beachtung als das Instrument ihrer Erschließung und eine diesem gemäße Methodologie. Einzeltexte werden direkt auf die Gesellschaft im Großen und Ganzen bezogen. Weniger Beachtung findet das, was die beiden Pole vermittelt – Materialitäten und Institutionen, Geschmacksgemeinschaften und Diskurse sowie die Eigenarten von Produktion, Distribution und Nutzung der analysierten Texte.

Neben den repräsentational motivierten Textanalysen wird Manga auch von der soziologisch-anthropologischen Fankulturforschung instrumentalisiert, insofern diese nicht Nutzungspraktiken (und solche animierenden Medienformen) das gleiche Maß an Aufmerksamkeit widmet bzw. Transmedialität und Comicspezifik auszubalancieren sucht. Beim Manga ist es in besonderem Maße angezeigt, Medienspezifität nicht auf comictypische Formkonventionen (Panelsequenzen, Gutter, visuelles Erzählen) oder technisch-materielle Aspekte zu beschränken, sondern das traditionelle Publikationsformat einzubeziehen. Denn das Mangamagazin hat die Form der Texte grundlegend geprägt und mit seinen Techniken der Leserbindung die regulären Nutzer in partizipative Kultur eingeübt. Die direkte

1 So dominierten Interessen der Amerikanistik und Hispanistik z.B. beim International Congress on Comics Research, veranstaltet durch das Instituto Franklin der Universität von Alcalá de Henares (Madrid, Spanien), 15.–17. November 2023.



Adressierung der Lesenden und deren für alle Beteiligten sichtbaren Reaktionen kennzeichnen auch die (ursprünglich koreanischen) Webtoons, nur dass hier das magazinbasierte Wechselverhältnis von Kreation und Rezeption erweitert als digitale Interaktion funktioniert. Doch obwohl sich Manga in dieser (wie in anderer) Hinsicht von Anime abhebt, zählen im akademischen Kontext die Unterschiede bislang weniger als die Gemeinsamkeiten – zumindest dort, wo thematische, insbesondere Japan-repräsentationale und fankulturell-praktische Interessen überwiegen.<sup>2</sup>

Der *Cambridge Companion to Manga and Anime* (Berndt 2024) versucht, das eine mit dem anderen zu verbinden. Auf Wunsch des Verlages wurden die beiden Medien zusammengelegt. Aber der Band ist so strukturiert, dass in jeweils separaten Kapiteln zum gleichen Thema (Bild, Ton, Genre, Figuren usw.) die verschiedenen Perspektiven von Manga- und Animestudien zur Geltung kommen. Die Einleitung wiederum erörtert, ob eine Kopplung von Manga und Anime wissenschaftlich sinnvoll ist, und bejaht sie unter der Bedingung, dass spezifiziert wird, welcher Typ des Manga sich mit welchem Typ japanischer Animation begründet korrelieren lässt. Damit unterscheidet sich der Band von dem seit 2020 einmal jährlich erscheinenden *Journal of Manga and Anime Studies* (JAMS, University of Illinois at Urbana Champaign) ebenso wie von *Mechademia*, dem seit 2006 bestehenden, mittlerweile halbjährlich erscheinenden Periodikum und den damit verbundenen Konferenzen.<sup>3</sup> *Mechademia* konzentriert sich seit 2011 in seinem *Second Arc* verstärkt auf Fanpraktiken und deren mediale Plattformen, wobei vor allem Anime als Fallbeispiel dient. Der neue Untertitel aber orientiert auf „Asian Popular Cultures“.

### Im Namen von Populärkultur

Auf Japanisch ist Manga seit den späten 1990er Jahren – so nicht ausdrücklicher Gegenstand von „Comicstudien“ (*manga kenkyū*) – primär mit dem Anglizismus *subculture* (*sabukaruchā*) belegt. Außerhalb

Japans firmiert Manga hauptsächlich als *popular culture*.<sup>4</sup>

Gleichermaßen quantitativ wie qualitativ verstanden, setzt ‚Populärkultur‘ in gegenwärtigen Konzeptualisierungen auf handlungsfähige Akteur\*innen, ob sich diese nun enthusiastisch, eskapistisch oder subversiv verhalten. Traditionell galt sie als das Gegenstück zu Hochkultur, spätestens seit den 1970er Jahren ist sie aber auch als Mainstream von ‚Subkultur‘ unterschieden worden. Etwas als Populärkultur zu kategorisieren, leistet tendenziell einer gewissen Homogenisierung Vorschub. Beim Manga steht diese zu allererst im Zeichen von Japanizität und macht sich als solche in der Unterscheidung von ‚Manga‘ vs. ‚Comics‘ bemerkbar, mehr noch in Gegensatzpaaren wie ‚Manga vs. *bande dessinée*‘ oder ‚Manga vs. *american comics*‘.

Daran hat die Übersetzungspraxis ihren Anteil. So wird das japanische Wort „*manga*“ (geschrieben 漫画, まんが<sup>3</sup> oder auch マンガ) konsequent als „Manga“ in westliche Sprachen übertragen, selbst wenn es im Original eigentlich „Comics“, „Cartoons“ oder „grafische Erzählungen“ meint, ohne auf japanische Besonderheiten abzuheben. Exemplarisch sind die ins Englische übersetzten Kapitel aus Natsume Fusanosukes populärwissenschaftlichem Buch *Was macht Comics interessant? Die Grammatik und der Ausdruck* (*Manga wa naze omoshiroi no ka: Sono hyōgen to bunpō*, 1997). Verstreut in diversen japan- und comicwissenschaftlichen Zeitschriften publiziert (**Tabelle 1**), führen sie die Anfänge des japanischen ‚Stilmitteldiskurses‘ vor Augen. Dieser wird durch die beiden Übersetzer Jon Holt and Teppei Fukuda in ausführlichen Einleitungen japanologisch, d.h., mit Bezug auf die japanische Sprache und den japanischen Mangadiskurs, kontextualisiert sowie gelegentlich mit Verweisen auf die nordamerikanische Comicforschung versehen. Wie Natsumes Ideen über eine derartige Retrospektive hinaus in die gegenwärtige globale Theoriebildung eingespeist werden können, expliziert demgegenüber Lukas R.A. Wilde (2020).

2 Vgl. Wilde 2023 als Diskussion dessen, was Comics und Animation trennt und eint, allerdings ohne Japanbezug.

3 *Mechademia* bezeichnet sich selbst zwar als *Journal*, ist das aber streng genommen nicht und wird vom Verlag University of Minnesota Press auch als Book kategorisiert.

4 Die folgenden Überlegungen finden sich ausführlicher in Berndt 2023a.



Kapitel (1997)	Englische Übersetzungen:
1 + 2	„Two Chapters from Why Is Manga So Interesting: Its Expression and Grammar ( <i>Manga wa naze omoshiroi no ka: Sono hyōgen to bunpō</i> , 1997).“ Übers. Jon Holt & Teppei Fukuda. In: <i>Inks: Journal of the Comics Studies Society</i> 6:2 (2022), S. 172–198 (Natsume 2022b).
3 + 4	A Wide Range of Possible Expressions from Tezuka’s Manga to Gekiga, from Azuma Hideo to Doraemon.“ Übers. Jon Holt & Teppei Fukuda. In: <i>Inks: Journal of the Comics Studies Society</i> 7:2 (2023), S. 174–195. (Natsume 2023a).
8	„The Power of Onomatopoeia in Manga.“ Übers. und Einleitg. Jon Holt & Teppei Fukuda. In: <i>Japanese Language and Literature</i> 56:1 (2022), S. 157–184. <a href="https://jll.pitt.edu/ojs/JLL/article/view/170">https://jll.pitt.edu/ojs/JLL/article/view/170</a> (zit. 19.08.2024) (Natsume 2022a).
9	„The Construction of Panels (Koma) in Manga.“ Übers. Jon Holt & Teppei Fukuda. In: <i>ImageText: Interdisciplinary Comics Studies</i> 12:2 (2020), S. 1–21. <a href="https://imagetextjournal.com/the-construction-of-panels-koma-in-manga">https://imagetextjournal.com/the-construction-of-panels-koma-in-manga</a> (zit. 19.08.2024) (Natsume 2020b).
10	„The Functions of Panels [Koma] in Manga.“ Übers. Jon Holt & Teppei Fukuda. In: <i>Electronic Journal of Contemporary Japanese Studies</i> 21:2 (2021). <a href="https://www.japanesestudies.org.uk/ejcs/vol21/iss2/holt_fukuda.html#:~:text=This%20essay%20is%20the%20culminating,3)%20to%20create%20a%20symbolic">https://www.japanesestudies.org.uk/ejcs/vol21/iss2/holt_fukuda.html#:~:text=This%20essay%20is%20the%20culminating,3)%20to%20create%20a%20symbolic</a> (zit. 19.08.2024) (Natsume 2021).
11	„Panel Configurations in Shōjo Manga.“ Übers. Jon Holt & Teppei Fukuda. In: <i>U.S.-Japan Women’s Journal: A Journal for the International Exchange of Gender Studies</i> 58 (2020), S. 58–74 (Natsume 2020a).

**Tabelle 1:** Auf Englisch verfügbare Kapitel aus Natsume Fusanosukes Buch *Manga wa naze omoshiroi no ka: Sono hyōgen to bunpō*, 1997. Stand: August 2024.

Kulturalisierung zeigt sich auch in der Distribution, etwa wenn Comics als ‚Manga‘ vermarktet werden, obwohl sie dem vorherrschenden Bild des Manga nicht entsprechen, beispielsweise die Arbeiten von Yokoyama Yūichi oder Tsuge Yoshiharu und Katsumata Susumu.<sup>5</sup> Doch im Prinzip beschränkt sich das Verständnis von ‚Manga‘ auf einen bestimmten, hochgradig affektiven Typ japanischer Comics: serielle grafische Erzählungen, die mit visuellen und narrativen Topoi auf Beteiligung abheben und also mit fankulturellem Engagement rechnen können, und die kostendeckend weil Franchise-affin sind (vgl. Berndt 2023b). Umsatzzahlen sowie ästhetische und narrative Standardisierung lassen diesen Manga ‚populärkulturell‘ erscheinen. Die ‚gefühlte Kollektivität‘, die sich in ihm vermeintlich manifestiert, trifft

auf die Belange sozialwissenschaftlicher Japan- und Jugendkulturstudien.

Nun beruhte die Etablierung des Manga als Kultur und Industrie seit den späten 1950er Jahren aber auf Spartenadressierung, d.h., einem alters- und geschlechtsspezifischen Angebot in Gestalt demographischer Genres (Manga für Jungen [*shōnen*] und Mädchen [*shōjo*], männliche Jugendliche [*seinen*] und erwachsene Frauen [*josei*]). Historisch betrachtet, hat Manga also nicht den Weg von der Nische zur Masse genommen, sondern sich gewissermaßen massiv-subkulturell entwickelt: Je umfangreicher das Angebot wurde, desto stärker auch die Binnendifferenzierung. Die folgenden Beispiele mögen das in aller Kürze illustrieren. Tezuka Osamu publizierte in den 1960er Jahren sowohl absatzstarke Serien im Auftrag der großen Verlage, also auch selbstbestimmte grafische Erzählungen. Sein eigenes Magazin *COM* versuchte, es mit *Garo* aufzunehmen, der einflussreichen Plattform für ‚alternative Manga‘ oder, wie es auf Japanisch in Anlehnung ans Englische heißt, ‚minor‘ (*mainā*) im Unterschied zu ‚major‘ (*meijā*) productions (vgl. Leblanc 2023). Die Industrie selbst brachte immer wieder lukrative Nischen hervor, die sich schwerlich als ‚populär‘ im Sinne breiter Zugänglichkeit und Akzeptanz verstehen

5 Während erstere nur in englischen und französischen Übersetzungen vorliegen, siehe für deutsche Ausgaben der beiden letzteren: <https://reprodukt.com/collections/manga> (zit. 19.08.2024).



lassen, allen voran *ero-manga* (vgl. Nagayama 2020). Schließlich formierte sich im engen Wechselverhältnis mit der Industrie auch in Japan eine Fankultur, die eine dritte Disposition jenseits von Bourdieus hochkulturell ‚ästhetischer‘ und ‚populärer‘ hervorbrachte (vgl. Kacsuk 2016).

Viele wissenschaftliche Arbeiten gehen heute noch davon aus, dass Manga in erster Linie von Jugendlichen konsumiert werden und unter diesen wiederum vor allem von Fans – *otaku*-Geeks sowie speziell auf Boys-Love-Fiktionen fokussierten *fujoshi* (‚verdorbenen Mädchen‘). Eine solche Annahme verkennt zum einen die Unterschiedlichkeit zwischen in- und ausländischer Lage, und zum anderen wirkt sie leicht anachronistisch. Denn Comics haben gegenüber Computerspielen und Anime an fankultureller Relevanz verloren, wie u.a. die einschlägigen Konferenzen und Journale belegen, und zumindest in Japan besteht das Kernpublikum von Manga mittlerweile aus Gelegenheitsleser\*innen mittleren und höheren Alters.

Im Lichte ‚japanischer Populärkultur‘ verschwimmen darüber hinaus Differenzen, die nicht nur den traditionellen demografischen Genres geschuldet sind, sondern auch dem Verhältnis von Medienkonzernen und ‚alternativen‘ Kleinstverlagen, partizipationsorientierten, offen strukturierten Serien und in sich geschlossenen, unkonventionelleren Erzählungen, Lizenz- und Fanpublikationen (*dōjinshi*) sowie den individuellen Comicblog-Äußerungen in sozialen Medien – ganz zu schweigen vom historischen Wandel. Doch inwieweit die Beanspruchung einzelner Manga für andere als comicwissenschaftliche Erkenntnisse zu überzeugen vermag, hängt letztlich von deren genauer Situierung ab, d.h., der Berücksichtigung ihrer jeweiligen soziokulturellen Dispositionen, Angebotscharakteristika und Zielgruppen.

### Unter postdigitalen Bedingungen

Abgesehen von der oben skizzierten Homogenisierung erweist sich der Zugriff auf ‚Manga als japanische Populärkultur‘ auch insofern als problematisch, als er die Mangaforschung davon ablenkt, sich der neueren postdigitalen Situation konzeptuell zu stellen. In kultursoziologischer Hinsicht beträfe das beispielsweise das Verhältnis von Kollektivität und Konnektivität und damit auch das japanwissenschaftlich favorisierte politisch-kritische Poten-

zial. Aus medienästhetischer Perspektive stellt sich demgegenüber z.B. die Frage, was die Relativierung des kinematografischen Dispositivs für die Mangastudien bedeuten könnte. Denn den Standard dieser Studien bildete bislang der *story-manga*. Dieser ist als „Analog zum Film“ verstanden (Kern 2019: 151; meine Übers.) und mit der entsprechenden Terminologie analysiert worden, was für Tezukas Leistung bedeutete, ‚Kameraführung‘ und Montage und vor allem den Wechsel von ‚Einstellungsgrößen und -winkeln‘ in den Vordergrund zu rücken (exemplarisch die nun auf Englisch zugänglichen Schriften Natsumes). Tatsächlich zeichneten sich die längeren Erzählungen des frühen Tezuka durch eine mitreißende narrative und visuelle Bewegung aus, die dem spannenden Kinofilm nahezu kommen schien. Gelegentlich trat der Zeichner selbst jedoch als Figur in Erscheinung, die Protagonist\*innen seiner Geschichten griffen zu Panelrahmen, als wären es intradiegetische Balken, und ein extradiegetisches Wesen von der Form eines Flaschenkürbis (jp. *hyōtantsugi*, engl. „gourdski“ oder „pig gourd“, vgl. Natsume 2023b) schlich sich ohne ersichtlichen Grund ins Bild. Das änderte sich mit dem *gekiga* der 1960er Jahre, der – so der kritische Konsens – den Manga ent-infantilisierte, indem er neue Themen einführte und ‚realistisch‘ erzählte. Das ‚Lachen‘ wurde verbannt, und klare Gegensätze hielten Einzug: Ernsthaftigkeit statt Humor, illusionistische Schließung der Diegese statt spielerisches Durchbrechen der ‚vierten Wand‘, narrative Konsistenz statt abrupten Registerwechsel. Im Vergleich dazu erschienen die vorkriegszeitlichen Manga eines Tagawa Suihō als „nicht durch die Tropen des populären Spielfilms kontaminiert“ (Frey 2019: 310; meine Übers.). Aus der Sicht des kinematografischen Standards galten sie lange als ‚noch nicht filmisch‘, weil sie den Zuschauenden wie vor einer Bühne platzierten, anstatt den Blick mit einem virtuellen Kameraauge in eins zu setzen und straff zu lenken.

Ein anderes Bild ergibt sich, wenn man die Verschränkungen bedenkt, die Jungen- und Mädchenmanga auf je unterschiedliche Weise seit den 1970er Jahren entwickelt haben. Diese betrafen u.a. das Wechselverhältnis von Panels und Seitenraum und damit von Sequenzialität und Simultaneität, aber auch das zwischen wohlproportionierten Figuren und deren geschrumpfter, ‚superdeformierter‘ Version (*chibi*), was sich nicht nur als Außen- und Innenperspektive verstehen lässt, sondern auch als



Wiederkehr des ‚Lachens‘ in einer cartoonesken Gestalt, die realistische Bildwirkungen unterminiert, indem sie Infantilität vorgibt. Humorstudien, die über die bisherige Beschränkung auf Karikatur und Zeitungsstrip hinausgehen, wären in dieser Hinsicht gefragt ebenso wie Untersuchungen zum Verhältnis von *chibi* und *kyara* (d.h., dem gewissermaßen kinematografischen Primat der Erzählung enthobene Figuren) bzw. der komischen Neigung letzterer.

Die genannten Beispiele legen nahe, dass andere als ‚kinematografische‘ Tendenzen stets existiert haben, auch wenn sie seit den 1970er Jahren in gewandelter Form zum Vorschein kommen. So zeigt sich erneut, welche Risiken eine pauschale Singularisierung des Manga ebenso wie ein unreflektiert angenommenes Primat des kinematografischen Dispositivs bergen. Doch während Anime in dieser wie in anderer Hinsicht zum Gegenstand methodologischer Überlegungen wird, z.B. in Sandra Annetts phänomenologisch ausgerichteter Monografie *The Flesh of Animation* (2024), scheinen die Mangastudien in traditionellen Mustern zu verharren. Das legt zumindest Eike Exners Monografie *Comics and the Origins of Manga: A Revisionist History* nahe, die 2022 den Eisner Award für das beste wissenschaftliche Buch erhielt, was der unbestritten verdienstvollen Archivarbeit auf jeden Fall gerecht wird, wenngleich weniger der interkulturellen Argumentation.

Exner untersucht, wie der Manga im frühen 20. Jahrhundert zum ‚audiovisuellen Comic‘ wird. Stärker als die bisherige Forschung berücksichtigt er die auditive Komponente, und so verfolgt er den Weg der Sprechblase und anderer transdiegetischer Mittel aus nordamerikanischen Zeitungsstrips, die im Vorkriegsjapan erschienen, in das Repertoire japanischer Zeichner. Voraussetzung für den audiovisuellen Comic ist aus seiner Sicht die Existenz von Aufnahmetechnik und das dadurch entstehende Bedürfnis, Gegebenes unvermittelt wiederzugeben: „recording a story visually and aurally in an unmediated, mimetic fashion“ (Exner 2022: 59). Anders als in Björn Hochschilds *Figuren begegnen in Filmen und Comics* (2024) werden die ‚Töne‘ des Manga also nicht als gezeichneter Ausdruck von Unerhörtem verstanden, der erst im konkreten Wechselspiel von Wahrgenommenem und Wahrnehmenden ‚erklingt‘. Außerdem unterliegt dem Konzept transdiegetischer Inhalte, dass Intra- und Extratextualität voneinander geschieden und eben deshalb zu überbrücken sind, was sich mit der säuberlichen Tren-

nung von Visualität und Auditivität verbindet: Dass Dialogzeilen, Sprechblasen und Soundwords über die Repräsentation von Hörbarem hinaus auch visuell und sogar bildlich wirken, spielt keine Rolle. Was offensichtlich aussteht, ist eine größere Aufmerksamkeit für den Manga als spezifisch *ästhetisches* Kulturphänomen – retrospektiv, aber auch mit Blick auf die Gegenwart, wo *Interfaces* an die Seite von *screen*-artigen Druckseiten treten und transmedial-mobile, non-narrative Figuren neben klassisch geplotteten Erzählungen konsumiert werden.

Studien zum Manga brauchen keine eigene Disziplin; als Teilgebiet der Comicforschung haben sie ausreichend Gelegenheit zum methodologischen Austausch. Die Comicforschung als Ganzes wiederum wird von der Einbeziehung des Manga – und Manhwa, Manhua, Lianhuanhua usw. – nur profitieren, wenn diese über das Bekenntnis zu Inklusion hinaus als Anlass dienen, die Situiertheit bestehender theoretischer Instrumentarien zu erkennen und deren Weiterentwicklung zu versuchen. Die oben angerissenen Probleme – Kulturalisierung und Medienspezifität, Gemeinsamkeiten und Unterschiede im Vergleich mit anderen Medienformen, Comics als Erkenntnismittel und -ziel – betreffen im Grunde genommen die Comicforschung als ganze. Und das bezieht sich auch auf die Bestimmung ihres Gegenstands.



## Quellenverzeichnis

- Annett, Sandra: *The Flesh of Animation: Bodily Sensations in Film and Digital Media*. Minneapolis 2024.
- Beineke, Colin: „On Comicity“. In: *Inks* 1:2 (2017), S. 226–253.
- Berndt, Jaqueline: „Manga as ‚Popular Culture‘? – Implications of English and Japanese Terminology“. In: *Orientaliska Studier* 174 (2023a), S. 7–26.
- Berndt, Jaqueline: „Manga, an Affective Form of Comics“. In: Maaheen Ahmed (Hg.): *The Cambridge Companion to Comics*. Cambridge 2023b, S. 82–101.
- Berndt, Jaqueline (Hg.): *The Cambridge Companion to Manga and Anime*. Cambridge 2024.
- Berndt, Jaqueline: „Mangaforschung“. In: Christian A. Bachmann, Juliane Blank, Stephan Packard & Janina Wildfeuer (Hg.): *Handbuch Comicforschung*. Berlin 2025, in Vorbereitung.
- Exner, Eike: *Comics and the Origins of Manga: A Revisionist History*. New Brunswick 2022.
- Frey, Hugo: „Manga and the Rise of the Graphic Novel“. In: Nicole Coolidge Rousmaniere & Matsuba Ryoko (Hg.): *Manga: The Citi Exhibition*. London 2019, S. 306–311.
- Hochschild, Björn: *Figuren begegnen in Filmen und Comics*. Berlin 2024.
- Hülsmann, Katharina: „Jenseits von Dichotomien: Diversifikation von Männlichkeitskonstruktionen in Boys-Love-dōjinshi“. In: Michiko Mae, Elisabeth Scherer & Katharina Hülsmann (Hg.): *Japanische Populärkultur und Gender: Ein Studienbuch*. Wiesbaden 2016, S. 179–206.
- Kacsuk, Zoltan: „From ‚Game-like Realism‘ to ‚Imagination-oriented Aesthetic‘: Reconsidering Bourdieu’s Contribution to Fan Studies in the Light of Japanese Manga and Otaku Theory“. In: *Kritika Kultura* 26 (2016). [https://www.academia.edu/32265854/From\\_Game\\_like\\_Realism\\_to\\_the\\_Imagination\\_oriented\\_Aesthetic\\_Reconsidering\\_Bourdieu\\_s\\_Contribution\\_to\\_Fan\\_Studies\\_in\\_the\\_Light\\_of\\_Japanese\\_Manga\\_and\\_Otaku\\_Theory\\_with\\_errata](https://www.academia.edu/32265854/From_Game_like_Realism_to_the_Imagination_oriented_Aesthetic_Reconsidering_Bourdieu_s_Contribution_to_Fan_Studies_in_the_Light_of_Japanese_Manga_and_Otaku_Theory_with_errata) (zit. 01.08.2024).
- Kern, Adam L.: *Manga from the Floating World: Comicbook Culture and the Kibyōshi of Edo Japan*. Second Edition with a New Preface. Cambridge 2019.
- Köhn, Stephan: „Manga“. In: Julia Abel & Christian Klein (Hg.): *Comics und Graphic Novels: Eine Einführung*. Stuttgart 2015, S. 248–262.
- Kuhn, Jan Lukas: „Der ‚endlose Alltag‘ als Dystopie? Der Post-Fukushima-Diskurs in Asano Inios Manga *Dead Dead Demon’s DeDeDeDestruction*“. In: Hilaria Gössmann (Hg.): *Dokumentation, Trostspende oder Anklage? Die Atomkatastrophe von Fukushima in japanischen Medien, Populärkultur und Literatur – Schriften der Gesellschaft für Japanforschung (SGJF)* 4 (2021), S. 317–345. <https://www.gjf.de/netzpublikationen.htm> (zit. 01.08.2024).
- Leblance, Claude: *La Révolution Garo 1945–2002*. Paris 2023.
- Nagayama, Kaoru: *Erotic Comics in Japan: An Introduction to Eromanga*. Übers. und Einleitg. v. Patrick W. Galbraith & Jessica Bauwens-Sugimoto. Amsterdam 2020.
- Natsume, Fusanosuke: *Manga wa naze omoshiroi no ka: Sono hyōgen to bunpō*. Tokyo 1997.
- Natsume, Fusanosuke: „Panel Configurations in Shōjo Manga.“ Übers. Jon Holt & Teppei Fukuda. In: *U.S.-Japan Women’s Journal: A Journal for the International Exchange of Gender Studies* 58 (2020a), S. 58–74.
- Natsume, Fusanosuke: „The Construction of Panels (Koma) in Manga.“ Übers. Jon Holt & Teppei Fukuda. In: *ImageText: Interdisciplinary Comics Studies* 12:2 (2020b), S. 1–21. <https://imagetextjournal.com/the-construction-of-panels-koma-in-manga> (zit. 19.08.2024).
- Natsume, Fusanosuke: „The Functions of Panels [Koma] in Manga.“ Übers. Jon Holt & Teppei Fukuda. In: *Electronic Journal of Contemporary Japanese Studies* 21:2 (2021). [https://www.japanesestudies.org.uk/ejcs/vol21/iss2/holt\\_fukuda.html#:~:text=This%20essay%20is%20the%20culminating,3\)%20to%20create%20a%20symbolic](https://www.japanesestudies.org.uk/ejcs/vol21/iss2/holt_fukuda.html#:~:text=This%20essay%20is%20the%20culminating,3)%20to%20create%20a%20symbolic) (zit. 19.08.2024).
- Natsume, Fusanosuke: „The Power of Onomatopoeia in Manga.“ Übers. und Einleitg. Jon Holt & Teppei Fukuda. In: *Japanese Language and Literature* 56:1 (2022a), S. 157–184. <https://jll.pitt.edu/ojs/JLL/article/view/170> (zit. 19.08.2024).
- Natsume, Fusanosuke: „Two Chapters from *Why Is Manga So Interesting: Its Expression and Grammar (Manga wa naze omoshiroi no ka: Sono hyōgen to bunpō, 1997)*.“



- Übers. Jon Holt & Teppei Fukuda. In: *Inks: Journal of the Comics Studies Society* 6:2 (2022b), S. 172–198.
- Natsume, Fusanosuke: „A Wide Range of Possible Expressions from Tezuka’s Manga to Gekiga, from Azuma Hideo to Doraemon.“ Übers. Jon Holt & Teppei Fukuda. In: *Inks: Journal of the Comics Studies Society* 7:2 (2023a), S. 174–195.
- Natsume, Fusanosuke: „Pig Gourd: The Meaning of Tezuka’s Playing around with Form. An Essay by Natsume Fusanosuke“. Übers. Jon Holt & Teppei Fukuda. In: *Journal of Graphic Novels and Comics* 14:5 (2023b), S. 648–662.
- Packard, Stephan, Andreas Rauscher, Véronique Sina, Jan-Noël Thon, Lukas R.A. Wilde & Janina Wildfeuer: „Interkulturelle Comicanalyse“. In: *Comicanalyse: Eine Einführung*. Berlin 2019, S. 185–221.
- Scherer, Elisabeth: „Popularisierung von Kriegserinnerung im Manga *In this corner of the world* (Kōno Fumiyo, 2007–2009)“. In: icon Düsseldorf (Hg.): *Krieg und Migration im Comic – Interdisziplinäre Analysen*. Bielefeld 2020, S. 207–240.
- Suzuki, Shige & Ronald Stewart: *Manga: A Critical Guide*. New York 2022.
- Wilde, Lukas R.A.: „Material Conditions and Semiotic Affordances: Natsume Fusanosuke’s Many Fascinations with the Lines of Manga“. In: *Mechademia: Second Arc. Asian Materialities* 12:2 (2020), S. 62–82.
- Wilde, Lukas R.A.: „Comics und Animation“. In: Franziska Bruckner, Julia Eckel, Erwin Feyersinger & Maike Sarah Reinerth (Hg.): *Handbuch Animation Studies*. Wiesbaden 2023, S. 1-19. [https://doi.org/10.1007/978-3-658-25978-5\\_38-1](https://doi.org/10.1007/978-3-658-25978-5_38-1).