

Inhalt

Vorwort: die Realität der *kasōgenjitsu*-Kultur.....7

1 Manga als Blick in die Geschichte

- 1.1 *History* als *herstory*: Wo Lord Nelson Oine Siebold trifft.....11
- 1.2 Sprünge in die Geschichte: Entwicklungen im Zeitreisemanga....34
- 1.3 Reibungsloser Rückzug:
 otaku und *hikikomori* in Manga und Gesellschaft.....60
- 1.4 Liebe zum Tod im Manga: der narrative Ausgangspunkt.....80

2 Film, Fernsehen und Museen als Augen des postmodernen Japan

- 2.1 Nippons nostalgisches nationales Narrativ:
 Ishihara Shintarōs Kamikaze-Film *ore*.....95
- 2.2 Mediale Reflexivität und museale Innenwelt:
 zur Inszenierung von Geschichte und Gegenwart.....118
- 2.3 Kulturelle Besonderheiten des japanischen Medienkonsums:
 ein trilateraler Vergleich mit Deutschland und England.....132
- 2.4 Werbetexte und Bildmetaphern im Reich der Zeichen.....158

3 Japanische Medientheorien: Texte zeichnen Bilder

- 3.1 Yoshimi Shunya:
 Der semiotische Raum des modernen Tokyo.....167
- 3.2 Ōsawa Masachi:
 Der gesellschaftliche Effekt der elektronischen Medien.....190
- 3.3 Okonogi Keigo: Weibliche *hikikomori*.....213
- 3.4 Okonogi Keigo:
 Die Verkehrung der Realität im Zeitalter des Spielwahns.....225

Quellen

- Bibliographie.....243
- Bild- und Textnachweise.....254

