



universität
wien

MASTERARBEIT

Titel der Masterarbeit

„Gewalt in japanischen TV-Sketchen“

Verfasser

Michael Grill, Bakk. phil.

angestrebter akademischer Grad

Master of Arts (MA)

Lilienfeld, Juli 2012

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 066 843

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Japanologie

Betreuer:

Univ.-Prof. Dr. Dr. h.c. Sepp Linhart

Anmerkungen des Verfassers

Sämtliche Übersetzungen stammen ausschließlich vom Verfasser, wenn nicht explizit anders angegeben. Japanische Namen werden in natürlicher Reihenfolge angeführt, mit dem Familiennamen vor dem Vornamen. Alle personenbezogenen Bezeichnungen sind grundsätzlich geschlechtsneutral zu verstehen.

Inhaltsverzeichnis

Tabellenverzeichnis	4
1. Einleitung	5
2. Sketche im japanischen Fernsehen – eine Einführung	10
3. Die <i>Warau inu</i> -Sendungen	16
4. Gewalt in japanischen TV-Sketchen	23
4.1 Gewalt	23
4.2 Gewalt in den Sketchen	25
4.2.1 <i>Butchan. Nipponia Nippon</i>	29
4.2.2 <i>Pataya biichi. an earthly paradise</i>	34
4.2.3 <i>Ayaka. Iron maiden</i>	38
4.2.4 <i>Musume yo (2). Kubo Sōkichi 65-sai. Taxi Driver</i>	44
4.2.5 <i>Tabiji. under the galaxy</i>	49
4.2.6 <i>Himitsu no horikenmin show</i>	53
4.2.7 <i>Jūnen. Tomoko Nakajima</i>	57
4.2.8 <i>Busaiku 3 kyōdai</i>	60
4.2.9 <i>10-en. too far to pay</i>	66
4.2.10 <i>Richman family</i>	71
4.3 Typen und Eigenschaften von Gewalt in Sketchen	79
5. Gewalt und Komik	82
5.1 Wann ist Gewalt komisch	86
5.2 Wann ist Gewalt nicht komisch	97
6. Komische Gewalt im japanischen und sozialen Kontext	99
7. Zusammenfassung	109
Literaturverzeichnis	112
Japanisches Literaturverzeichnis	120
Materialverzeichnis	124

Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: Abschnitt mit Gewalthandlungen aus dem Sketch <i>Butchan. Nipponia Nippon</i>	30
Tabelle 2: Abschnitt mit Gewalthandlungen aus dem Sketch <i>Pataya biichi. an earthly paradise</i>	35
Tabelle 3: Abschnitt mit Gewalthandlungen aus dem Sketch <i>Ayaka. Iron maiden</i>	38
Tabelle 4: Abschnitt mit Gewalthandlungen aus dem Sketch <i>Musume yo (2). Kubo Sōkichi 65-sai. Taxi Driver</i>	45
Tabelle 5: Abschnitt mit Gewalthandlungen aus dem Sketch <i>Tabiji. under the galaxy</i>	50
Tabelle 6: Abschnitt mit Gewalthandlungen aus dem Sketch <i>Himitsu no horikenmin show</i>	54
Tabelle 7: Abschnitt mit Gewalthandlungen aus dem Sketch <i>Jūnen. Tomoko Nakajima</i>	58
Tabelle 8: Erster Abschnitt mit Gewalthandlungen aus dem Sketch <i>Busaiku 3 kyōdai</i>	61
Tabelle 9: Zweiter Abschnitt mit Gewalthandlungen aus dem Sketch <i>Busaiku 3 kyōdai</i>	64
Tabelle 10: Erster Abschnitt mit Gewalthandlungen aus dem Sketch <i>10-en. too far to pay</i>	67
Tabelle 11: Zweiter Abschnitt mit Gewalthandlungen aus dem Sketch <i>10-en. too far to pay</i>	69
Tabelle 12: Erster Abschnitt mit Gewalthandlungen aus dem Sketch <i>Richman family</i>	72
Tabelle 13: Zweiter Abschnitt mit Gewalthandlungen aus dem Sketch <i>Richman family</i>	74
Tabelle 14: Dritter Abschnitt mit Gewalthandlungen aus dem Sketch <i>Richman family</i>	76

1. Einleitung

Das japanische Fernsehen enthält ein auffälliges Maß an Gewaltdarstellung, das einem verbreiteten Japanbild zu widersprechen scheint, so auch für Stronach:

Manche Aspekte des japanischen Fernsehens scheinen nicht akkurat die Gesellschaft zu repräsentieren. Die Japaner haben den wohlverdienten Ruf, höflich, gesetzestreu, freundlich und friedlich zu sein, aber man würde das nie durch Fernsehen erfahren. Es scheint, als wäre ebensoviel Gewalt im japanischen Fernsehen wie im amerikanischen Fernsehen, auch wenn sich die Art der Gewalt unterscheiden mag. (Stronach 1989:155)

Diese Arbeit beschäftigt sich nun mit Gewalt in einem Teilbereich des japanischen Fernsehens, nämlich dem Unterhaltungsfernsehen. Konkret geht es um Gewalt in japanischen Sketchen, die für das Fernsehen produziert und über dieses Medium konsumiert werden. Dies geschieht anhand einer Analyse von Sketchen der Fernsehensendungsreihe *Warau inu*. Wie ich im vierten Kapitel noch genauer ausführen werde, beschränkt sich der Begriff Gewalt in dieser Arbeit auf körperliche Gewalt. Dabei wird den Fragen nachgegangen, inwiefern Formen von zwischenmenschlicher Gewalt in japanischen TV-Sketchen zum Zweck der Komikerzeugung angewandt werden, und unter welchen Bedingungen diese Gewalt aus welchen Gründen als komisch auffassbar ist, und wann nicht. In weiterer Folge von Interesse ist die Rolle, die Gewalt daher aus Sicht der Sketche im japanischen Humorverständnis spielt, in Bezug auf den Zusammenhang zwischen komischer Gewalt in den Sketchen und der japanischen Gesellschaft.

Es ist davon auszugehen, dass in den Sketchen Gewalt dargestellt wird, da ansonsten eine Analyse dieser hinfällig wäre. Da das vorrangige Ziel des Inhalts von Sketchen in der Schaffung einer komischen Wirkung auf das Publikum besteht, folgt zudem die Annahme, dass Gewalt dort der Erzeugung von Komik dient bzw. mit dieser in direktem Zusammenhang steht. Geht man davon aus, dass es sich bei zwischenmenschlicher Gewalt grundsätzlich um negativ bewertete, sozial unerwünschte Handlungsweisen handelt, kann dies jedoch zu dem Schluss führen, dass Gewalt an sich nicht ohne Weiteres komisch sein kann. Aber gerade weil es einen Verstoß gegen soziale Normen darstellt, komme ich zu der Hypothese, dass die offene Darstellung von Gewalt in einer kontrollierten und restriktiven Gesellschaft, wie der Japanischen, aufgrund dieser dem Erreichen einer absurden und damit komischen Wirkung dienen soll. Dabei kommt Gewalt besonders in Bereichen vor, in denen sie als sozial unerwünschtes Verhalten nicht vorkommen sollte bzw. dürfte, da Sketche, wie auch andere

Unterhaltungskünste allgemein, über den Weg des Humors über die exklusive Möglichkeit verfügen, tabuisierte Themen aufzugreifen.

Zur Beantwortung der Fragen wurden die Sketche zuerst dahingehend untersucht, ob und welche Arten von Gewalt jeweils darin enthalten sind, um eine Auswahl dieser für eine detailliertere Analyse heranzuziehen. Im Zuge dieser Analyse werden die einzelnen Gewaltakte der Sketche in Form einer dichten Beschreibung textlich verfügbar gemacht, und hinsichtlich ihrer Merkmale sowie dem Kontext, in dem sie auftreten, untersucht. Anschließend wird unter Zuhilfenahme entsprechender Humorthorien erarbeitet, ob bzw. warum die Gewalt als komisch aufgefasst werden kann und was dies jeweils in Hinblick auf die japanische Gesellschaft und ein diesbezügliches Humorverständnis aussagt.

Doch was macht das japanische Fernsehen bzw. dessen Inhalte nun zu einem untersuchenswerten Gegenstand. Zu diesem Zweck erscheint es sinnvoll, die Bedeutung des Fernsehens, und auch von Unterhaltungssendungen im Fernsehen, in Japan zu betrachten bzw. bei letzterem auch einen kurzen historischen Abriss vorzuschicken. Allgemein beginnt die Geschichte des japanischen Fernsehens im Jahr 1953 mit dem Start regelmäßiger Fernsehübertragungen, sowohl von der öffentlich-rechtlichen (NHK) als auch der ersten kommerziellen Fernsehanstalt (NTV). In den Jahren darauf gesellten sich noch weitere kommerzielle Sendernetzwerke dazu, namentlich TV Asahi, Fuji-TV und TBS, wobei in Japan ab 1960 die ersten Übertragungen in Farbe durchgeführt wurden (Inoue 2008:377; Morton 2003:212; Stronach 1989:134-135,138). Bereits 1989 verfügte das Fernsehen laut Stronach (1989:127) über eine Durchdringungsrate von annähernd hundert Prozent, und bildete die Hauptquelle für Unterhaltung und Information für alle Altersgruppen. Aber auch schon im Jahr 1965 verbrachten Japaner jeden Tag mehr Zeit mit Fernsehen als mit Essen, Hobbys und Konversation zusammen und lediglich Schlafen und Arbeiten nahm mehr Zeit in Anspruch (Chun 2007:4). Betrachtet man neuere Zahlen, ergibt sich ein ähnliches Bild. So betrug im Jahr 2005 die fernsehende Bevölkerung unabhängig vom Wochentag täglich um 90 Prozent. Tätigkeiten, die diesen Wert überstiegen, waren allesamt lebensnotwendige Handlungen wie Schlafen, Essen usw., wodurch sich eine hohe Alltäglichkeit und ein hoher gewohnheitsmäßiger Konsum des Fernsehens zeigt. Die durchschnittliche Fernsehdauer betrug Wochentags ca. 3,5 Stunden und am Wochenende jeweils etwas über 4 Stunden pro Tag. Die Menge an ferngesehener Zeit stellte damit zu diesem Zeitpunkt den bisher höchsten Wert der Geschichte dar (Makita 2006:39-40). Neben dem zeitlichen Ausmaß seiner

Verwendung ist Fernsehen auch im Ablauf des Alltagslebens innerhalb der eigenen vier Wände in großem Umfang integriert (Makita 2006:46) und „[v]iele Menschen heutzutage sehen die tägliche Routine des Fernsehens als ein Erleben so natürlich wie Atmen“ (Chun 2007:5). Das Fernsehen verfügt in Japan also durchaus über einen Stellenwert, der dessen Untersuchung nicht nur rechtfertigt, sondern diese sogar für das Verständnis der gegenwärtigen japanischen Gesellschaft als wichtig erscheinen lässt.

Unterhaltungssendungen existieren im japanischen Fernsehen dabei praktisch ebensolange wie das Fernsehen selbst. Da sich das gerade erst entstandene Fernsehen mit der Notwendigkeit konfrontiert sah, neue Fernsehsendungen zu entwickeln, verwendete man u.a. Komiker bzw. Unterhaltungskünstler und begann mit der Produktion von Fernseh-Comedy (Inoue 2003:179). Daneben hatten beispielsweise während der späten 1950er- und frühen 1960er-Jahre auch amerikanische Programme großen Einfluss auf das japanische Fernsehen, da aufgrund der vielen neuen Sender in dieser Zeit die inländische Fernsehproduktion nicht mit der Nachfrage mithalten konnte (Stronach 1989:138). Für Comedy oder Unterhaltungskünste wird im Japanischen im Allgemeinen der Begriff *o-warai* (お笑い) verwendet. *O-warai* stellt einen Sammelbegriff für sowohl traditionellere als auch neuere komische Unterhaltungskünste wie *manzai* (漫才), eine Art komischer Dialog, die komische Geschichtenerzählform *rakugo* (落語), Sketche, *shinkigeki* (新喜劇; wörtlich: „neue Komödie“), das komische Bühnenaufführungen der großen Unterhaltungsbetriebe bezeichnet, und einige andere dar, und beschränkt sich dabei keineswegs auf das Medium Fernsehen (Aiba 2009:168; Inoue 2004:130). Personen, welche die Aufgabe übernehmen, bei den Zuschauern ein komisches Empfinden hervorzurufen, bezeichnet man in diesem Zusammenhang als *o-warai geinin* (お笑い芸人) (Nomura 2010:57), was man mit Unterhaltungskünstler, Komiker oder Comedian übersetzen könnte.

Ein Schlagwort, das sich durch die gesamte Geschichte des japanischen Unterhaltungsfernsehens zieht, findet sich in dem Begriff „Boom“, also vorübergehender Phasen hoher Popularität von *o-warai*. Der erste *o-warai*-Boom im Medium Fernsehen fand um das Jahr 1960 statt, als der Erfolg der ab 1957 ausgestrahlten Sendung *Bikkuri torimono-chō* (びっくり捕物帳; dt.: verwunderlicher Krimi) dazu führte, dass von den Fernsehanstalten eine Comedy-Sendung nach der anderen produziert wurde, was u.a. durch das Aufkommen neuer, frischer Autoren und Komiker ermöglicht wurde (Inoue 2008:379; Kizugawa

2006:177-178). Der nächste Boom folgte 1970, einerseits ausgehend von Osaka durch eine neue Generation junger *manzai*-Künstler mit dem Komikerduo Yasushi-Kiyoshi an der Spitze, andererseits auch von Tokyo aus, wo ab 1969 die Sendung *Ura-bangumi o buttobase!!* (裏番組をブッ飛ばせ!!; dt.: Jagt die Konkurrenzsendung in die Luft!!) von NTV mit dem Komikerduo Konto 55-gō (コント55号) und die Sendung *Hachi-ji da yo! Zen'in shūgō* (八時だヨ! 全員集合; dt.: Es ist acht Uhr! Versammelt euch alle) von TBS, durch die die Dorifutāsu (ドリフターズ; Drifters) mit ihrer Slapstick-artigen Komik enorme Popularität erlangten, ein großer Erfolg wurden (Chun 2007:198; Inoue 2008:380; Kizugawa 2006:178). Ein weiterer *o-warai*-Boom folgte um das Jahr 1980, ursprünglich ausgehend von *manzai*-Sendungen (Inoue 2003:183; Inoue 2008:381; Kizugawa 2006:178). Die Aufführungen der neuen Generation junger *manzai*-Künstler, die im Zentrum des Booms stand, sollen dabei vermehrt soziale Satire, grotesken Humor, Parodien und Zynismus enthalten haben. Dies spiegelt sich auch in einer Veränderung dieser Zeit, der Verlagerung der Zuschauerschicht von *o-warai*-Sendungen von einer Familienzentriertheit zu einem jungen Publikum, wider. Allerdings nahm die Nachfrage nach *manzai* im Fernsehen bald ab, als sich deren Neuartigkeit mit der Zeit abnutzte. Junge Komiker waren dafür bald darauf in anderen Formen von Comedy-Sendungen zu sehen, wie in der Sendung *Ore-tachi hyōkin-zoku* (オレたちひょうきん族; dt.: Wir, die Spaßvögel; 1981-1989), die eine Vielzahl an jungen Komikern aus ganz Japan mit Beat Takeshi und Akashiya Sanma im Mittelpunkt versammelte, und von Fuji-TV als Konkurrenzsendung zu *Hachi-ji da yo! Zen'in shūgō* gestartet wurde (Saburi/Suda 2008:12-13; Stocker 2001:254-255; Yoshida 2010:25). Der Einfluss des Genres lässt sich auch bei Umfrageergebnissen bezüglich der beliebtesten Fernsehpersönlichkeiten, zumindest bei männlichen, feststellen, wo sich in den zehn Jahren von 1981 bis 1990 eine Verschiebung von Schauspielern hin zu Komikern vollzog. Auch dies zeigt die hohe Popularität des *o-warai*, besonders im Vergleich zu anderen Unterhaltungsformen (Endō 2001:43).

Während in den 1990er-Jahren und der Zeit unmittelbar danach Kizugawa (2006:183-184) keinen Boom feststellen kann, da sich die Fernsehanstalten aufgrund der nachhaltig gedrückten Stimmung aufgrund des Todes des Shōwa-Tennō 1989, dem Platzen der Wirtschaftsblase bald darauf und der folgenden Rezession nicht über eine neuerliche Comedy-Offensive getraut hätten, führen Saburi und Suda (2008:15) einen weiteren *o-warai*-Boom in der zweiten Hälfte der 1990er-Jahre an. Dieser *bokyabura*-Boom genannte *o-warai*-

Boom wurde von der ursprünglich spätnachts ausgestrahlten Sendung *Bokuyabura tengoku* (ボキャブラ天国; dt.: Vokabular-Paradies; 1992-1999) von Fuji-TV ausgelöst, die Mitte der 90er in das Semi-Hauptabendprogramm aufstieg. Durch diese Sendung gelang beispielsweise den Komikerformationen Bakushō mondai (爆笑問題) und Nepuchūn (ネプチューン) der Durchbruch. Mit dem Beginn des 21. Jahrhunderts kamen wettbewerbsartige Sendungen für den Komiker-Nachwuchs in Mode, die aber nicht unmittelbar zu einem Boom führten. Erst ab 2005 beginnt man wieder von einem *o-warai*-Boom zu sprechen, der sich auf die enorme Aktivität eben jener junger Komiker stützte. An die Ausmaße der früheren *o-warai*-Booms reichte dieser jedoch nicht heran (Inoue 2008:383; Kizugawa 2006:184-186). Auch Yoshida (2010:256) sieht den Zustand der Fernseh-Comedy der zweiten Hälfte des 2000er-Jahrzehnts nicht als einen *o-warai*-Boom, sondern bloß als einen „*geinin*-Boom“ (芸人ブーム), also einen Boom an Unterhaltungskünstlern, bzw. als eine „*geinin*-Bubble“ (芸人バブル), da das Fernsehen von solchen geradezu überschwemmt werde. Und da viel mehr Personen als Unterhaltungskünstler im Fernsehen verwendet werden, als die Zeit es verlangen würde, kommt es in dieser Zeit zu einer *o-warai*-Inflation, wodurch der Wert des einzelnen Künstlers und der einzelnen Unterhaltungskunst sinkt.

Fernsehsendungen, die *o-warai* beinhalten, werden in Japan unter der übergeordneten Genrebezeichnung Variety, im Japanischen *baraeti* (バラエティ) bzw. *baraetii* (バラエティー), geführt, zu der neben *o-warai* beispielsweise auch Musik- und Infotainment-Sendungen usw. zählen. Auch die Beliebtheit von Variety-Sendungen allgemein ist hoch. So waren im November 2000 unter den 100 Sendungen mit den höchsten Zuschauerraten 54, also mehr als die Hälfte, Variety-Sendungen, was im Vergleich zu den anderen Genres eine überwältigende Mehrheit darstellte (Tomomune/Hara/Shigemori 2001:12). Trotz dem Auf und Ab der Popularität in der japanischen Fernsehgeschichte zeigt sich deutlich die Wichtigkeit von Unterhaltungssendungen im Fernsehen für die Unterhaltung eines japanischen Massenpublikums, was auch die Erforschung dieser nahelegt. Da jedoch Variety-Sendungen, wie der Name schon sagt, alles mögliche beinhalten können, und deren Inhalt und Form der Inszenierung vielfältig sind (Tomomune/Hara/Shigemori 2001:13), widmet sich das nächste Kapitel eingehend dem Untersuchungsgegenstand dieser Arbeit, der Unterhaltungsform Sketch, und dem Sketch innerhalb des Variety-Genres und des *o-warai* im japanischen Fernsehen. Im dritten Kapitel werden dann jene Sendungen näher angeführt, die den

konkreten Gegenstand der folgenden Analyse bilden. Das vierte Kapitel widmet sich dann der Gewalt in den Sketchen, und untersucht diese anhand einzelner konkreter Fälle von Sketchgewalt. Im Anschluss daran wird die so untersuchte Gewalt im fünften Kapitel mit ihrer vorhandenen oder nicht vorhandenen Komik in Verbindung gebracht. Das sechste Kapitel stellt die daraus gewonnenen Ergebnisse schließlich in den Kontext der japanischen Gesellschaft, und wird gefolgt von einer Zusammenfassung am Ende der Arbeit.

2. Sketche im japanischen Fernsehen – eine Einführung

Bevor man auf Sketche im japanischen Fernsehen eingehen kann, ist es zuerst notwendig klarzustellen, was mit der Bezeichnung Sketch überhaupt gemeint ist. Worum es sich bei Sketchen handelt und wie sie zu ihrer gegenwärtigen Form kamen, könnte wohl eine eigene Arbeit füllen. Denn trotz ihrer hohen Popularität wurden sie kaum von der Wissenschaft zur Kenntnis genommen und weder ihre Gattungsgeschichte noch ihre Gattungsmerkmale wurden hinreichend behandelt (Müller 2003:264-265). Dies gilt auch besonders für Sketche im japanischen Kontext, die bisher kaum Thema wissenschaftlicher Untersuchungen, sowohl japanischer als auch japanologischer, waren.

Zunächst bringt der Begriff Sketch das Problem mit sich, dass darunter verschiedene Textsorten verbreitet sind, besonders in der englischen Sprache. Im deutschen Sprachraum und in Frankreich beispielsweise wurde das Wort Sketch erst am Anfang des 20. Jahrhunderts im Bühnenbereich eingeführt, wobei sich die Einführung des Begriffs in dieser Bedeutung nur langsam vollzog. Es ist aber anzunehmen, dass die Gattung an sich früher und weiter verbreitet war als ihr Name (Müller 2003:266-267,269). So hegt Müller (2003:280) auch den Verdacht, dass die nicht existierende Gattungsgeschichte des Sketches, bezogen auf den deutschsprachigen Raum, bloß auf fehlende Forschungstätigkeit zurückzuführen ist. Auf Ähnlichkeiten zu und möglichen Abstammungen von verwandten Gattungen möchte ich an dieser Stelle jedoch verzichten, da dies für den Zweck dieser Arbeit zu weit führt. Stattdessen werden im Folgenden die allgemeineren Merkmale und Eigenschaften von Sketchen behandelt.

Grundsätzlich handelt es sich beim Sketch um eine dramatische Darstellungsform mit fiktivem Inhalt, also fiktiven Personen, Handlungen und Ereignissen. Je nach Medium und verfügbaren Mitteln kann die Fiktion im Sketch dabei in unterschiedlichem Ausmaß gestaltet

werden, wie beispielsweise im Unterschied zwischen dem Kabarett-, mit einer sparsamen Ausgestaltung der Fiktion, und dem Comedy-Bereich, wo oft ein größerer Aufwand mit einem Bühnenbild oder Aufnahmen in einem realen Setting betrieben wird. Daneben sind Sketche grundsätzlich kurz, wobei es schwierig ist ihrer Kürze ein absolutes Maß anzulegen. Unter den für diese Arbeit untersuchten Sketchen war der Kürzeste lediglich 5 Sekunden lang, während der Längste mehr als 10 Minuten andauerte. Die Mehrheit der Sketche bewegte sich jedoch in einem Bereich von 2 bis 4 Minuten, was der Kürze als Eigenschaft von Sketchen jedenfalls deutlich entgegenkommt. Zusätzlich bzw. aufgrund ihrer relativen Kürze weisen Sketche eine geringe Komplexität auf. Einerseits beschränkt sich ein Sketch meist auf einen Schauplatz zu einer Zeit, andererseits wird auf eine ausführliche Einführung der Handlung und der Figuren verzichtet. Zu diesem Zweck wird unter anderem auf Figuren zurückgegriffen, die dem Publikum in irgendeiner Weise vertraut sind, wie der Parodie allgemein bekannter Persönlichkeiten, der Verwendung von Stereotypen, wie dem Büroangestellten, der Hausfrau oder dem Taxifahrer, oder von Figuren, die dem Publikum bereits aus anderen Sketchen bekannt sind (Müller 2003:272-274).

Ein wichtiges Merkmal des Sketches besteht in seinem Ziel, Komik zu erzeugen. Zu diesem Zweck sind Sketche neben Pointen vor allem durch Gags und andere Formen verbaler und nicht-verbaler Komik gekennzeichnet, wobei offenbar Sketche im Comedy-Bereich Mittel wie Absurdität und Running Gags gegenüber der Pointierung bevorzugen. Dabei wird in der neueren Gattungsgeschichte des Sketches eine deutliche Zunahme von absurden Elementen wahrgenommen, unter deren möglichen Gründen sich beispielsweise der große Erfolg absurder Sketche, wie jenen der britischen Komikertruppe Monty Python international oder jenen von Lorient in Deutschland, findet. Einen weiteren Grund bildet die Form der Gattung selbst, der grundsätzlich der zeitliche Rahmen fehlt, eine Ordnung darzustellen, die gestört werden kann oder diese nach einer Störung wiederherzustellen (Müller 2003:301,304-305).

Sketche sind dabei im Grunde nicht an ein bestimmtes Medium gebunden. Sie können gelesen, als Tondokument oder im Radio gehört und in Aufführungen auf der Bühne oder eben als Aufzeichnungen im Fernsehen gesehen werden. Der einzelne Sketch selbst ist dabei meist ein Teil eines übergeordneten Programmes, wie einer Fernsehsendung (Müller 2003:275-276). Es spielt allerdings durchaus eine Rolle, für welches Medium ein Sketch entwickelt wurde, da jeweils andere Möglichkeiten der Inszenierung bestehen. Während sich

im Theater beispielsweise eine Figur an das konkrete Publikum wenden kann, bestehen bei Film- und Fernsehproduktionen viel mehr technische Möglichkeiten (Müller 2003:272). Außerdem besteht ein großer Unterschied in der Reichweite zwischen Theater und Fernsehen, weshalb der Einfluss des Fernsehens heutzutage klarerweise deutlich höher ist. Sketche finden sich im Fernsehen dabei meist in eigenen Sendungen, deren hauptsächlich Inhalt sie ausmachen. Daneben enthalten allenfalls Late-night-Shows zum Teil noch Sketche (Müller 2003:283). Beispiele für im deutschsprachigen Raum bekannte Sketch-Sendungen, also Fernsehsendungen, die in erster Linie aus Sketchen bestehen, wären die Sendungen *The Benny Hill Show* (BBC und Thames Television, 1955-1989), *Monty Python's Flying Circus* (BBC, 1969-1974), *Sketchup* (BR und ARD, 1984-1986 und 1997), *Harald und Eddi* (ARD, 1987-1989), *Kanal fatal* (BR, 1987-2011), *Tohuwabohu* (ORF, 1990-1998), *Mensch Markus* (Sat1, 2002-2007), *Die Dreisten Drei – Die Comedy-WG* (Sat1, 2002-2008) oder *Edelmais & Co.* (SF, 2005-2011). In Japan verhält es sich ebenso, dass zum einen eigene Sketch-Sendungen existieren und ansonsten Sketche einen Teil von übergeordneten Sendungen bilden, auch wenn sich diese nicht unbedingt auf spätnachts beschränken. Um Sketche und Sketch-Sendungen speziell im japanischen Fernsehen geht es nun in weiterer Folge.

Sketche in Japan wurden bisher, wie bereits erwähnt, kaum erforscht. Es ist schwer festzustellen, ob es sich dabei ausschließlich um einen westlichen Kulturimport handelt oder der Sketch an bestehende Unterhaltungsformen anknüpfen konnte. So würde beispielsweise *kyōgen* die meisten Bedingungen für Sketche, wie Fiktion, relative Kürze, Ausrichtung auf Komik und dass es bei Aufführungen als *nō*-Zwischenspiel einen Teil eines übergeordneten Programmes bildet, erfüllen. Dieses Kapitel geht nun allgemein auf Sketche in Japan und im japanischen Fernsehen ein, aber wie die Form des Sketches nach Japan gekommen oder mit den in Japan vorhandenen Formen entstanden ist, sowie die begriffliche Geschichte vor der Einführung des Fernsehens, würde einer eigenen Untersuchung bedürfen und den Rahmen dieser Arbeit sprengen. Der Begriff, mit dem man gegenwärtig Sketche allgemein in der japanischen Sprache bezeichnet, lautet *konto* (コント). Dieser geht auf das französische Wort *conte* zurück, und wird in japanischen Wörterbüchern mit den zwei Bedeutungen „Kurzroman voll Satire und Witz“ und „Aufführung in Form eines kurzen Schauspiels mit Komik im Mittelpunkt“ (Kindaichi u.a. (Hg.) 2002a:444) versehen. Genau in jener zweiten Bedeutung wird der Begriff in der gegenwärtigen Bühnen- und Fernsehwelt Japans allgemein für Sketche verwendet, während erstere auf der ursprünglichen, aus dem Französischen übernommenen,

Bedeutung einer literarischen Erzählform basiert. Alternativ verwendet beispielsweise Kimura (2003:145) den Begriff *suketchi* (スケッチ) für Sketche von Monty Python, bei der ersten Erwähnung des Begriffs übersetzt aber auch er ihn mit *konto*. Da das Wort *suketchi* in japanischsprachigen Wörterbüchern in der Regel nicht unter dieser Bedeutung aufgeführt wird (so auch in Kindaichi u.a. (Hg.) 2002b:619), ist es naheliegend, dass es Kimura einfach als Übersetzung des im Englischen gebräuchlichen Begriffs verwendet, da er es auf englische Sketche bezieht. Die Verwendung des Begriffs *suketchi* konnte in japanischen Werken in diesem Zusammenhang auch sonst nirgendwo beobachtet werden.

Innerhalb des *o-warai* bzw. der japanischen Comedy existieren, wie schon im ersten Kapitel erwähnt, verschiedene Formen von Unterhaltungskünsten, zu denen auch Sketche, also *konto*, und *manzai* zählen, aber auch noch einige andere. So bezeichnet man beispielsweise Stand-up-Comedy mit nur einem Künstler als *pin-gei* (ピン芸) (Inoue 2008:383). Bei *manzai* handelt es sich dabei um einen, mehr oder weniger an ein Publikum gerichteten, komischen Dialog zwischen üblicherweise zwei Personen, das zum Beispiel auch als zwei-Personen Stand-up-Comedy bezeichnet wird (Stronach 1989:153; Weingärtner 2006:14). Der Sketch teilt sich zwar mit der Stand-up-Comedy, und damit auch mit dem *manzai*, einige Merkmale, indem z.B. die einzelnen Stücke in übergeordneten Aufführungsgattungen auftreten und auf die Erzeugung von Gelächter abzielen. Aber während Stand-up-Comedy eine dem Publikum zugewandte Konversation darstellt, welche die Aufführenden zumindest scheinbar als sie selbst führen, handelt es sich beim Sketch um eine dramatische Gattung, in der fiktive Figuren in einer eigenen fiktiven Welt dargestellt werden (Müller 2003:277). In Japan zeigen sich dabei regionale Unterschiede im Stellenwert zwischen *manzai* und Sketchen. So wählt in der Kansai-Region die Mehrheit der Personen, die im *o-warai*-Bereich tätig sein will, nicht Sketche sondern *manzai* (Okuda 2008:221). Trotz der Popularität dieser Unterhaltungsform, vor allem in der Kansai-Region, verloren *manzai*-Aufführungen im Medium Fernsehen aber an Bedeutung. Ab den 1990ern zeigte sich die Entwicklung, dass *manzai*-Duos, die es dauerhaft in das Fernsehen schafften, damit aufhörten dort *manzai* aufzuführen und sich auf anderes im Variety-Bereich konzentrierten (Stocker 2001:261). Zum Zeitpunkt des Beginns der Fernsehsendung *M-1 guranpuri* (M-1 グランプリ; M-1 Grand Prix) im Jahr 2001, bei der jährlich der japanweit Beste im *manzai* bestimmt wird, bezeichnet Yoshida (2010:255) *manzai* bereits als ein eher unzeitgemäßes Konzept in der

Fernseh-Comedy, und merkt an, dass die Sendung damals bewusst als Antithese zu den damaligen *o-warai*-Sendungen gestartet wurde.

Betrachtet man Sketche als Teil des japanischen Fernsehens, ergibt sich eine klare Zuordnung zu übergeordneten Genres. So wie Sketche in Japan in den Sammelbegriff *o-warai* fallen, so fallen Fernsehsendungen, die *o-warai* enthalten, in den Sammelbegriff der Variety-Sendungen. Während früher die Assoziation des Begriffs Variety-Sendung mit *o-warai*-Sendungen stark war, in deren Zentrum Aufführungen stehen, sind zu Beginn des 21. Jahrhunderts Sendungen mit sogenanntem Realitätsfaktor zahlreich, also in denen Fernsehkünstler, scheinbar nicht im voraus durch ein Skript festgelegt, irgendetwas in der realen Welt tun. Zahlreich sind zudem auch Infotainment-Sendungen, während solche mit Aufführungen im Mittelpunkt anteilmäßig wenig vorhanden sind (Tomomune/Hara/Shigemori 2001:14-15). Unter 137 Variety-Sendungen innerhalb einer Woche im November 2000, wobei allerdings keine nachmittäglichen Sendungen einbezogen wurden, befanden sich lediglich 15 Sendungen, in denen Sketche und andere *o-warai*-Künste den Inhalt bzw. einen Teil des Inhalts bildeten (Tomomune/Hara/Shigemori 2001:20). Bei einer Analyse der Zuschauerreaktion des Lachens auf die Inhalte dieser 137 Sendungen wurden bei dieser Untersuchung dabei verschiedene Arten von Komik nach der Form der Unterhaltung unterschieden. Komik durch ausgearbeitete Sketche bzw. Gags war dabei bei 12 Sendungen der Fall. Im Vergleich dazu waren es bei Komik in Zusammenhang mit *manzai*-Aufführungen nur 3 Sendungen (Tomomune/Hara/Shigemori 2001:36). Allein die Anzahl von Sendungen mit Sketchen zu einem bestimmten Zeitpunkt sagt jedoch relativ wenig über deren allgemeine Präsenz und Bedeutung aus, weshalb ein kurzer Blick auf die allgemeine Sketch-Situation im japanischen Fernsehen lohnt, besonders in Hinblick auf die Zeit, aus der die für die Analyse in dieser Arbeit gewählten Sketch-Sendungen stammen.

Historisch betrachtet existieren Sketche im japanischen Fernsehen beinahe so lange wie das Fernsehen selbst. Aber auch schon davor waren Sketche in den Massenmedien vertreten, wie beispielsweise mit der Radiosendung *Nichiyō goraku-han* (日曜娯楽版; dt.: Sonntags-Unterhaltungsausgabe) von NHK, die von 1947 bis 1952 auf Sendung war. Diese bestand aus satirischen Sketchen, die unter anderem die Politik und die Lebensverhältnisse der Nachkriegszeit zum Thema hatten, und landesweit hohe Popularität genossen (Suda 2008a:260). Im Fernsehen waren Sketche während des Großteils der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts und danach regelmäßiger Bestandteil des Programms, vor allem in jenem

kommerzieller Fernsehanstalten. Frühe Beispiele bilden die beinahe tägliche, erst fünf- dann zehn-minütige Sketchsendung *Otona no manga* (おとなの漫画; dt.: Karikatur der Erwachsenen; 1959-1964), die von Fuji-TV ab dem Tag nach dem Start des Senders ausgestrahlt wurde (Nendai ryūkō 2012), oder die Sendung *Yume de aimashō* (夢であいましょう; dt.: Treffen wir uns im Traum; 1961-1966) von NHK, die sich aus Sketchen, Gesang und Tanz zusammensetzte, und so die Grundform für spätere Variety-Sendungen bildete (Yoshida 2010:64). In den 1970er- und 1980er-Jahren waren Sketche Teil jener Unterhaltungssendungen, die die Fernseh-Comedy dieser Zeit mitprägten und die in dieser Hinsicht auch im ersten Kapitel bereits genannt wurden, wie die Sendungen *Hachi-ji da yo!* *Zen'in shūgō* und *Ore-tachi hyōkin-zoku*.

Eine erfolgreiche Sketch-Sendung, die zumindest einen personellen Bezug zu den untersuchten Sketchen aufweist, stellt die Sendung *Yume de aetara. A sweet nightmare* (夢で逢えたら. A SWEET NIGHTMARE; dt.: Wenn wir uns im Traum treffen. Ein süßer Albtraum; 1988-1991) von Fuji-TV dar, deren Titel in Anlehnung an die Sendung *Yume de aimashō* gewählt wurde. Durch den Erfolg der Sendung, die aufgrund ihrer Popularität von Donnerstag zwei Uhr nachts auf Samstag 23:30 Uhr verlegt wurde und dort eine für diese Sendezeit sehr hohe Zuschauerrate von über zwanzig Prozent erreichte, erlangte neben dem Komikerduo Dauntaun (ダウンタウン; DownTown) das Duo Utchan-Nanchan (ウッチャンナンチャン) im Fernsehen Berühmtheit, das in den *Warau inu*-Sendungen eine zentrale Rolle spielen wird und auf die im nächsten Kapitel noch ausführlich eingegangen wird (Suzuki 2010:36; Yoshida 2010:63-64,70-71). Auch in den Jahren darauf übernehmen Utchan-Nanchan in Bezug auf Sketche eine prägende Rolle, so etwa mit ihrer ersten eigenen, einstündigen Sendung im Hauptabendprogramm *Utchan-Nanchan no dare ka ga yaraneba!* (ウッチャンナンチャンの誰かがやらねば!; dt.: Utchan-Nanchans irgendjemand muss es machen!; 1990) und der direkten Nachfolgesendung *Utchan-Nanchan no yaru nara yaraneba!* (ウッチャンナンチャンのやるならやらねば!; dt.: Wenn Utchan-Nanchan es macht, muss man es machen!; 1990-1993), beide von Fuji-TV, in denen jeweils Sketche im Zentrum standen (Kanda 1999a:128; Saburi/Suda 2008:14; Suzuki 2010:36; Yoshida 2010:106-107). Ebenfalls erwähnenswert aus dieser Zeit ist die Sketch-Sendung *Tobu kusuri* (とぶくすり; dt.: Fliegendes Medikament; 1993), die u.a.

die Funktion übernahm, den nächsten Komikernachwuchs, mit dem Duo Naintinain (ナインティナイン) an deren Spitze, im Fernsehen zu etablieren (Yoshida 2010:116).

Nach dieser Zeit nahm die Präsenz von Sketchen im japanischen Fernsehen jedoch immer mehr ab. Als Hauptströmung der *o-warai*-Sendungen der 1990er-Jahre gelten Comedy-Sendungen, in denen, wie schon weiter oben in diesem Kapitel erwähnt, die Akteure in der realen Welt handeln und die im Japanischen als *dokumentarii-kei o-warai* (ドキュメンタリー系お笑い; dt.: dokumentationsartige Comedy) bezeichnet werden, wodurch Comedy mit Aufführungscharakter etwas in den Hintergrund gedrängt wurde (Saburi/Suda 2008:15; Yoshida 2010:221). Ein repräsentatives Beispiel für diese Art Fernsehsendung stellt die zu dieser Zeit überaus populäre Sendung *Susume! Denpa shōnen* (進め! 電波少年; dt.: Vorwärts! Funkwellen-Jugend; 1992-1998) von NTV dar (Yoshida 2010:146). Nach 1993, also dem Ende von *Utchan-Nanchan no yaru nara yaraneba!*, gab es kaum noch reine Sketch-Sendungen. Meist wurden Sketche höchstens als ein *kōnā* (コーナー), also lediglich als ein einzelner Teilabschnitt einer übergeordneten Sendung, aufgegriffen. Im Jahr 1997 wurde dann auch noch die Sendung *Dauntaun no gottsu ee kanji* (ダウンタウンのごっつええ感じ; dt.: DownTowns verdammt gutes Gefühl; 1991-1997), die bislang noch regelmäßig Sketche hervorbrachte, eingestellt. Die fortgesetzten *o-warai*-Sendungen mit Sketchen als einem Schwerpunkt waren damit fast verschwunden. Zumindest bei Fuji-TV kam es dazu, dass Sketche auf wöchentlicher Basis nur noch von der fünfköpfigen Formation SMAP, die hauptberuflich eigentlich keine Komiker waren, in deren Sendung *SMAP x SMAP* (seit 1996) vermehrt aufgegriffen wurden (Terebi tanteidan 2000:27-28; Yoshida 2010:155). So kam es, dass zu dieser Zeit kaum noch Sketche im japanischen Fernsehen zu sehen waren. Und genau in diese Zeit fällt nun der Beginn der *Warau inu* Sketch-Sendungen.

3. Die *Warau inu*-Sendungen

Sämtliche in dieser Arbeit untersuchten Sketche wurden als Teil der Sketch-Sendungen der *Warau inu*-Reihe von Fuji-TV produziert. In diesem Kapitel wird nun auf das Zustandekommen, den Verlauf und die Eigenheiten der Sendungen, welche die *Warau inu*-Reihe ausmachen, auf die in den Sketchen mitwirkenden Darsteller und darauf, in welcher Form die Sendungen für die Analyse herangezogen wurden, eingegangen. Für das

Zustandekommen der ersten *Warau inu*-Sendung mit dem Titel *Warau inu no seikatsu. Yaraneva!!* (笑う犬の生活. YARANEVA!!; dt.: Das Leben des lachenden Hundes. Man muss es machen!!; 1998-1999) in einer Zeit, in der kaum noch Sketche im japanischen Fernsehen vertreten waren, gibt deren Produzent Yoshida Masaki (2010:169-171) in erster Linie zwei Gründe an. Einen Grund stellt der im ersten Kapitel bereits angeführte *bokyabura*-Boom, ausgelöst durch die Sendung *Bokyabura tengoku*, in der zweiten Hälfte der 1990er-Jahre dar. Da bei solch einem Boom eine Anzahl neuer Unterhaltungskünstler hervortritt, ist es aus der Sicht Fernsehproduzierender notwendig, den Erfolgversprechendsten unter diesen eine Sendung als Bühne bereitzustellen, in der sie ihre Fähigkeiten entwickeln können, um sie so langfristig nachhaltig als nutzenbringendes Personal für das Fernsehen zu gewinnen. So diente beispielsweise nach dem *manzai*-Boom um das Jahr 1980 die Sendung *Ore-tachi hyōkin-zoku* diesem Zweck. Daher bedingte der *bokyabura*-Boom zu dieser Zeit die Schaffung neuer Comedy-Formate. Den zweiten Grund stellt ein Vorfall bei einem Gelage anlässlich des Endes der Produktion einer Fernsehsendung Ende 1997 dar. Dort wurde Utchan (eigentlich Uchimura Teruyoshi) vom Komikerduo Utchan-Nanchan, der seit dem Ende der Sendung *Utchan-Nanchan no yaru nara yaraneba!* eine Sketch-freie Zeit durchlebte, von Kollegen heftig bedrängt, wieder Sketche zu machen. Dies führte dazu, dass er vor den versammelten Fernsehschaffenden verkündete, dies tun zu wollen. Durch Vorantreiben dieses, eher persönlichen, Entschlusses gepaart mit der Notwendigkeit, neue Comedy-Sendungen zu schaffen, wurde dies zum Ausgangspunkt für die tatsächliche Realisierung einer neuen Sketch-Sendung um Uchimura, verstärkt mit Komikern aus dem *bokyabura*-Boom.

Als Produzent der neuen Sketch-Sendung fungierte, wie auch bei allen weiteren *Warau inu*-Sendungen, neben Yoshida auch Hoshino Jun'ichirō. Diese beiden hatten gemeinsam beispielsweise schon in der im vorigen Kapitel erwähnten Sketch-Sendung *Yume de aetara. A sweet nightmare* die Regie inne. Für die Inszenierung verantwortlich war Komatsu Jun'ya, der als Regisseur u.a. bei *Dauntaun no gottsu ee kanji* bereits an der Produktion von Sketchen mitgewirkt hatte (Yoshida 2010:64,176; Suzuki 2010:37). Beim Titel der Sendung handelt es sich um eine Ableitung des Titels des Charlie Chaplin-Films *A Dog's Life*, im Japanischen *Inu no seikatsu*, aus dem Jahr 1918, während auf Drängen Uchimuras als Zusatz „*yaraneva*“ in Anlehnung an die Sendung *Utchan-Nanchan no yaru nara yaraneba!* angehängt wurde, die damals aufgrund eines tragischen Unfalls mit einem Toten und einem Verletzten abrupt eingestellt worden war (Yoshida 2010:127,177-178).

Ausgestrahlt wurde die zwanzig-minütige Sendung *Warau inu no seikatsu. Yaraneva!!* jeden Mittwoch ab 23 Uhr, und verbuchte trotz der späten Sendezeit relativ hohe Zuschauerraten (Suzuki 2010:37; Yoshida 2010:179). Diese lagen zwar anfangs nur im einstelligen Bereich, aber nach drei Monaten wurde eine neue Fernsehserie am Sendeplatz direkt davor ausgestrahlt, nämlich *O-mizu no hanamichi* (お水の花道; dt.: Bühnensteg des Wassers; 1999). Durch die hohe Popularität dieser Sendung nahmen immer mehr Zuschauer von *Warau inu* Notiz, das davon spürbar profitierte. Ab diesem Zeitpunkt erreichte man Zuschauerraten von durchschnittlich 15 Prozent (Yoshida 2010:183).

Aufgrund des Erfolgs der Sendung erfolgte die strategische Entscheidung der Fernsehanstalt, *Warau inu* als einstündige Sketch-Sendung auf Sonntag 20 Uhr, also in das Hauptabendprogramm, zu verlegen. Nach einjähriger Sendezeit kam es dadurch zur Produktion der neuen Sendung *Warau inu no bōken. Silly go lucky!* (笑う犬の冒険. SILLY GO LUCKY!; dt.: Die Abenteuer des lachenden Hundes. Den Dummen winkt das Glück!; 1999-2001) am aufgewerteten Sendeplatz und mit verstärktem Team (Suzuki 2010:37; Yoshida 2010:186-187). Diese Sendung verfügte über die höchste Popularität der Reihe mit Zuschauerraten jeweils jenseits der 20 Prozent. Das neue Format brachte allerdings die Schwierigkeit mit sich, eine einstündige Sendung wöchentlich ausschließlich mit Sketchen produzieren zu müssen. Die daraus resultierende drohende Erschöpfung an Ideen brachte die Sendung produktionsseitig zunehmend ins Stocken, als im Jahr 2001 die Reihe dann unter dem Titel *Warau inu no hakken. Go with flow!* (笑う犬の発見. Go with flow!; dt.: Die Entdeckungen des lachenden Hundes. Geh mit dem Fluss!; 2001-2002) fortgeführt wurde. In der Zeit der vierten Sendung der Reihe, *Warau inu no jōnetsu. Gonna go crazy! Funky Dogs* (笑う犬の情熱. Gonna go crazy! Funky Dogs; dt.: Die Leidenschaft des lachenden Hundes. Ich werd' verrückt! Irre Hunde; 2002-2003), änderte sich die Rolle Komatsus von der des Regisseurs zu der eines Produzenten, wodurch sich aber auch der Stil der Sendung veränderte. So erholte sich zwar mit dem Einbinden von Gameshow-artigen Elementen die Zuschauerrate zeitweilig, aber von alteingesessenen Sketch-Fans sah man sich mit der Kritik des Verrats konfrontiert (Suzuki 2010:32; Yoshida 2010:192-193). So ging es letztlich bergab mit der *Warau inu*-Reihe, bis Fuji-TV schließlich den letzten Teil der Reihe *Warau inu no taiyō. The sunny side of life* (笑う犬の太陽. THE SUNNY SIDE of Life; dt.: Die Sonne des lachenden Hundes. Die Sonnenseite des Lebens; 2003) im Dezember 2003 nach nur zwei Monaten

einstellte (Yoshida 2010:196). Eine Wiederbelebung der Reihe erfolgte in Form von einstündigen Sondersendungen im Jahr 2008, anlässlich des zehnjährigen Jubiläums des Beginns der Reihe, als *Warau inu 2008 aki* (笑う犬2008秋; dt.: Lachender Hund 2008, Herbst; 30.9.2008) und 2010 als *Warau inu 2010 kotobuki* (笑う犬2010寿; dt.: Lachender Hund 2010, langes Leben; 6.1.2010) und *Warau inu 2010 arata naru tabi* (笑う犬2010新たな旅; dt.: Lachender Hund 2010, eine neue Reise; 5.10.2010). Über Pläne einer weiteren Fortführung der Reihe nach diesem Muster lagen zum Zeitpunkt der Erstellung dieser Arbeit keine konkreten Informationen vor.

Über den Prozess der Produktion der einzelnen Sketche wird angegeben, dass Produzenten, Regie und Darsteller der Sendungen Ideen für Sketche bei den mindestens zehn zugewiesenen Autoren anregen, die diese dann ausformulieren. Die fertigen Sketche kommen wieder zu den Darstellern zur Überprüfung und für Absprachen und Änderungen wieder zu den Autoren zurück (Terebi tanteidan 2000:41). Der Inhalt eines Sketches stellt also eine Gemeinschaftsarbeit von Darstellern, Regie, Produktion und Autoren dar, weshalb sich auch die Zuordnung des Urhebers eines Sketches zu einer bestimmten Person im Regelfall als sehr schwierig bis unmöglich gestaltet. Als eine Besonderheit der Sketche in den *Warau inu*-Sendungen wird genannt, dass keine stereotypen Figuren, wie „ein Politiker“ oder „eine Hausfrau“, sondern immer Figuren mit detaillierter, konkreter Hintergrundgeschichte auftreten sollen, und dies oft selbst bei kleinen Nebenrollen (Terebi tanteidan 2000:36-37). Es kann zwar ausgeschlossen werden, dass gar keine stereotypen Figuren in den Sketchen vorkommen, so findet man auch unter den Hauptfiguren solche wie einen namen- und hintergrundlosen Fahrgast eines Zuges, Kellner usw., aber dennoch wäre die vermehrte Verwendung komplexerer Figuren ungewöhnlich für Sketche, da diese laut Definition einen niedrigen Komplexitätsgrad aufweisen. In den Sketchen wird dies aber u.a. speziell dadurch erreicht, dass einige dieser mit zahlreichen Fortsetzungen fortgeführt werden, wodurch beispielsweise relativ komplexe Figuren nicht immer wieder neu eingeführt werden müssen. Zu den Besonderheiten der *Warau inu*-Reihe zählt auch, dass die dortigen Sketche in ihrer Art sehr vielfältig waren. Zum Beispiel wurden Politiker, die aktuell im Amt waren, in Sketchen thematisiert, sodass auch Sketche mit politischer und gesellschaftlicher Satire produziert wurden. So gibt auch Komatsu in einem Interview an, dass man aktiv versuchte, die Stimmung der Zeit und ihren sozialen Hintergrund in die Sketche einzubringen, wie die auseinanderdriftende Schere zwischen Arm und Reich. Andererseits beinhalteten die

Sendungen aber auch Sketche, die so einfach zu verstehen waren, dass sie auch Kinder sehen und verstehen konnten (Murakami (Hg.) 1999b:155; Yoshida 2010:222).

Am Höhepunkt der Reihe, zur Zeit von *Warau inu no bōken. Silly go lucky!*, zeigte sich deren Popularität auch abseits der Zuschauerraten. Aufgrund des hohen Aufmerksamkeitsgrades der Sendung kam es zu einem enormen Andrang bei Live-Events, Bücher zur Sendung verkauften sich und bei der Einrichtung einer eigenen Internetseite brach der Server unter der Last der vielen Zugriffe zusammen. Schließlich ging aus der Sendung sogar das Maskottchen hervor, das die gesamte Fernsehanstalt Fuji-TV seither symbolisiert. Dabei handelt es sich um den blauen Hund Rafu-kun (ラフくん), wobei *rafu* aus dem Englischen für *laugh* also Lachen steht. Dieser stellt eine, von Yoshida und Hoshino erstellte, verniedlichte Ableitung eines in den *Warau inu*-Sendungen als Maskottchen bzw. Symbol auftretenden blauen Hundes dar (Yoshida 2010:189-191). Als Folge des Erfolgs der Sendungen auf das Fernsehen wurden diese zum Anlass für das Ende der Sketch-armen Zeit. Seit deren Erfolg wurden auch bei Fuji-TV wieder regelmäßig Sketch-Sendungen produziert, wie die *Wan nai*-Sendungen (ワンナイ; kurz für „one night“; 2001-2006), *Robāto hōru* (ロバートホール; Robert Hall; 2003-2004), *Richādo hōru* (リチャードホール; Richard Hall; 2004-2005) oder *Haneru no tobira. You knock on a jumping door!* (はねるのトびら. You knock on a jumping door!; dt.: Springende Tür. Du klopfst an eine springende Tür!; seit 2001), in dessen Mittelpunkt bis 2005 Sketche standen (Yoshida 2010:222). *Warau inu* stellt damit neben dem eigenen Erfolg an sich einen fernsehprogrammatischen Wendepunkt in Hinblick auf Sketch-Sendungen dar, deren aktive Position im japanischen Fernsehprogramm dadurch offenbar erfolgreich verteidigt bzw. zurückgeholt werden konnte. In dieser Hinsicht fraglich ist allerdings, ob es dem Erfolg der Sendungen möglicherweise zugute kam, dass diese innerhalb der Gattung der Sketch-Sendungen, zumindest zu Beginn, praktisch konkurrenzlos dastanden.

Da bei der weiteren Analyse die Darsteller in den Sketchen den von ihnen gespielten Figuren zugeordnet werden, ist es auch notwendig an dieser Stelle klarzustellen, um welche Personen es sich dabei handelt. *Warau inu no seikatsu. Yaraneva!!* startete damals neben Uchimura Teruyoshi mit dem Trio Nepuchūn, bestehend aus Nagura Jun, Harada Taizō und Horiuchi Ken, Nakajima Tomoko von dem Komikerduo Osero (オセロ; Othello) und der Schauspielerin Tōyama Kyōko als Darsteller (Suzuki 2010:37; Yoshida 2010:179). Uchimura

war Absolvent des Yokohama hōsō eiga senmon gakuin (横浜放送映画専門学院), der gegenwärtigen Nihon eiga gakkō (日本映画学校), wo er sich mit Nanbara Kiyotaka zusammenschloss, mit dem er die Komikerformation Utchan-Nanchan gründete (Suzuki 2010:22; Yoshida 2010:200). Nanbara und Uchimura stammen aus Takamatsu und Kumamoto. Da sie aber von Tokyo aus Bekanntheit erlangten, werden sie allgemein nicht ihrer eigentlichen Herkunft sondern der Tokyoter Comedy-Szene zugeschrieben (Murakami (Hg.) 1999b:126; Suzuki 2010:25). Ihr Fernsehdebüt erlebten die beiden mit der Aufführung von Sketchen in der Sendung *O-warai sutā tanjō!!* (お笑いスター誕生!!; dt.: Geburt von Comedy-Stars!!; 1980-1986) von NTV, an der sie ab April 1985 teilnahmen, bis die Sendung eingestellt wurde, und aus der u.a. auch die Komikerformation Tonneruzu (とんねるず) hervortrat (Saburi/Suda 2008:14; Suzuki 2010:24,35). Der Grund, weshalb Nanbara nicht in der ersten *Warau inu*-Sendung mitwirkte, bestand in dem Umstand, dass Utchan-Nanchan damals bereits in einigen Sendungen beschäftigt war, und es sich daher aus Zeitgründen schwierig gestaltete, beide zusammen in einer weiteren Sendung einzusetzen (Yoshida 2010:181).

Von den Komikern der Gruppe Nepuchūn bildeten Harada und Horiuchi ursprünglich ein Duo unter dem Namen Furōrensu (フローレンス). Nachdem sich Nagura diesen anschloss, waren sie zunächst unter der Bezeichnung Furōrensu Z (フローレンス Z), dann schließlich unter dem Namen Nepuchūn als Komikertrio tätig. Zum Zeitpunkt des Beginns der Sendung befanden sie sich unmittelbar nach ihrem Durchbruch bei *Bokyabura tengoku*. In Sketch-Aufführungen konnte man sie vor *Warau inu* allerdings lediglich live auf der Bühne sehen (Kanda 1999b:140). Das Komikerduo Osero aus der Kansai-Region, bestehend aus Nakajima Tomoko und Matsushima Nahomi, hatte laut eigener Angabe schon vor der Planung zur Sendung die Aufmerksamkeit von Produzent Yoshida (2010:181). Der Grund für die Wahl Nakajimas und nicht etwa Matsushimas, die er als komischer einschätzte, lag in ihrer Überlegenheit in der Fähigkeit, beliebige Rollen zu übernehmen, während Matsushima immer ihren eigenen Stil vertrat. Osero nahm dabei allgemein in der damaligen japanischen Comedy-Welt eine Art Sonderrolle ein. Erfolgreichen weiblichen Komikern im japanischen Fernsehen wurde nämlich schon von früh an die Gemeinsamkeit nachgesagt, sexuell unattraktiv, ohne jeglicher sexueller Anziehungskraft zu sein (Suda 2008b:96). In dieser Strömung kam es zu einer kleinen Veränderung durch die populären Ausnahmereisnerinnen Aoki Sayaka, die u.a.

auch mit einer erotischen Fotosammlung Erfolg hatte, und eben Osero, die neben Fernsehwerbung für Kosmetikprodukte auch in Sonderausgaben von Frauenzeitschriften auftraten (Suda 2008b:99).

Ab der Sendung *Warau inu no bōken. Silly go lucky!* kamen zum Stammpersonal zusätzlich Nanbara Kiyotaka, wodurch seitdem das komplette Utchan-Nanchan-Duo in den *Warau inu*-Sendungen mitwirkte, und das Komikerduo Bibiru (ビビる), bestehend aus Ōki Jun und Ōuchi Noboru unter den Namen Bibiru Ōki und Bibiru Ōuchi als Darsteller hinzu. Darüber hinaus fanden immer wieder gelegentliche Auftritte anderer Komiker in den Sketchen statt, unter anderem von Tsuchida Teruyuki, der in einem der Sketche in dieser Arbeit mitwirkt, oder von dem Comedy-Veteran Tani Kei, der schon in *Otona no manga* mitwirkte (Yoshida 2010:188). Für die Sendung 2008 wurden zusätzliche Darsteller aus der aktuell nächsten Komikergeneration rekrutiert, von denen in den untersuchten Sketchen das Duo Hannya (ほんにゃ), bestehend aus Kanada Satoshi und Kawashima Akiyoshi, und das Trio Wa ga ya (我が家), bestehend aus Sugiyama Hiroyuki, Yatabe Shun und Tsubokura Yoshiyuki, vorkommen. 2010 beschränkte man sich wieder auf das *Warau inu*-Stammpersonal und Personen, die auch in den damaligen Sendungen gelegentlich Auftritte hatten. Die hier angeführten Personen werden bei den konkreten Sketchen in der Analyse dann nur noch mit ihrem natürlichen Namen genannt, ohne etwaige Künstler- oder Gruppennamen.

Neben der Popularität und der relativen Aktualität der Sketche, schließlich stammen diese aus einem Zeitraum von 1998 bis 2010, hing die Wahl der *Warau inu*-Sendungen als Grundlage für diese Untersuchung auch von der Verfügbarkeit der audiovisuellen Inhalte ab. Während von der Sendung *Warau inu no bōken. Silly go lucky!* eine Auswahl an Sketchen auf DVD bzw. VHS veröffentlicht wurde, brachte man die Sendungen 2008 und 2010 vollständig in DVD-Form heraus, mit jeweils einer zusätzlichen Stunde an Sketchen, die nicht im Fernsehen ausgestrahlt wurden. Auch von der Sendung *Warau inu no seikatsu. Yaraneva!!* sind Sketche auf DVD bzw. VHS erhältlich, da diese jedoch in thematisch geordneter Form zusammengestellt wurden, erschien es notwendig, das zu untersuchende Videomaterial in Bezug auf diese Sendung um Aufzeichnungen der originalen Ausstrahlung dieser zu erweitern. Daher wurden Aufzeichnungen der ersten drei Folgen der Fernsehsendung vom 14., 21. und 28.10.1998 für den Zweck der Analyse hinzugezogen. Das weitere untersuchte Material besteht aus den DVDs *Warau inu no seikatsu yaraneva 2. Kosuda-buchō zenhenreki*, *Warau inu no bōken sūpābesuto vol.3. Orijinaru konto supesharu*, *Warau inu no bōken*

sūpābesuto vol.5. Kōki ninki kyara supesharu, Warau inu 2008 aki. 1 bangumi kanzen-han, Warau inu 2008 aki. 2 mihōsō orijinaru-han, Warau inu 2010 kotobuki. 1 bangumi kanzen-han, Warau inu 2010 kotobuki. 2 DVD orijinaru-han und der VHS-Kassette *Warau inu no bōken sūpābesuto vol.2. Umeyashiki satsujin jiken*. Insgesamt ergibt dies ein Sample von 138 Sketchen bzw. ungefähr neun Stunden Videomaterial. Diese dienen nun als Ausgangspunkt für eine Analyse der Gewalt in japanischen Fernsehsketchen.

4. Gewalt in japanischen TV-Sketchen

4.1 Gewalt

Als einen ersten Schritt möchte ich darauf eingehen, was unter dem Begriff Gewalt in dieser Arbeit verstanden wird. Für eine Definition des Begriffs sieht Trotha (1997:20) „[d]as definitorische Problem [...] mit den ‚terminologisch klaren Vorgaben‘ von Popitz und anderen gelöst“, auch wenn für viele eine Definition von Gewalt nach wie vor zweifelhaft sei. Um sich der Bedeutung des Begriffs für seine Verwendung in der folgenden Analyse zu nähern, werfen wir einen kurzen Blick darauf, was Popitz denn nun unter Gewalt versteht:

Gewalt meint eine Machtaktion, die zur absichtlichen körperlichen Verletzung anderer führt, gleichgültig, ob sie für den Agierenden ihren Sinn im Vollzug selbst hat (als bloße Aktionsmacht) oder, in Drohungen umgesetzt, zu einer dauerhaften Unterwerfung (als bindende Aktionsmacht) führen soll. (Popitz 1992:48)

Im Kern geht es hier bei Gewalt also um die absichtliche körperliche Verletzung anderer. Eine solche kann dabei in jeder erdenklichen Form geschehen, vorausgesetzt sie ist realisierbar. Aber auch sonst ist Gewalt in dieser Bedeutung in vielerlei Hinsicht unbegrenzt:

Menschen können gegen Fremde und gegen Vertraute, gegen Mitglieder anderer und eigener Gruppen, gegen Erwachsene und gegen Kinder gewalttätig werden. Gewiß gibt es relative Hemmungen. [...] Fazit: Der Mensch muß nie, kann aber immer gewaltsam handeln, er muß nie, kann aber immer töten – einzeln oder kollektiv – gemeinsam oder arbeitsteilig – in allen Situationen, kämpfend oder Feste feiernd – in verschiedenen Gemütszuständen, im Zorn, ohne Zorn, mit Lust, ohne Lust, schreiend oder schweigend (in Todesstille) – für alle denkbaren Zwecke – jedermann. (Popitz 1992:50)

Dies zeigt deutlich die scheinbar unendliche Vielfalt auf, in der Gewalt stattfinden kann, in ihrer Form, ihren Akteuren und Motiven. Zumindest die Möglichkeit gewaltsamen Handelns, das hier körperliche Verletzung bedeutet, ist derart unbegrenzt. Der Mensch ist jedoch nicht

nur körperlich verletzbar, sondern beispielsweise auch psychisch oder materiell. Dadurch ergibt sich eine breite Palette sehr unterschiedlicher Phänomene, die alle unter den Gewaltbegriff fallen können, weshalb die Notwendigkeit einer Einengung des Begriffs besteht. Aus diesem Grund habe sich in der Soziologie weitgehend durchgesetzt, den Gewaltbegriff auf das Merkmal der körperlichen Verletzung einzuschränken (Nedelmann 1997:61-62).

Durch diese Einengung auf den körperlichen Aspekt konzentriere auch ich mich hier auf körperliche Handlungen, ohne näher auf psychische oder andere Formen der Gewalt einzugehen. Es wäre zwar sicherlich ebenfalls interessant, andere Formen von Gewalt in den Sketchen, wie verbale oder soziale, in die Analyse miteinzubeziehen, aber das würde den Rahmen dieser Arbeit sprengen. Weiters ist zu beachten, dass, wie auch Keppler (1997:380-381) ausführt, Gewalthandlungen nicht notwendigerweise erfolgreich sind. Daher sollte nicht nur das beabsichtigte Verletzen selbst, sondern schon die Verletzungsabsicht dazu führen, dass eine Handlung unter diesen Gewaltbegriff fällt. Darüber hinaus gibt es nicht immer eine eindeutige Zuordnung der Täter- und der Opferrolle, sondern beide können, in unterschiedlichem Ausmaß, jeweils beide Rollen ausfüllen. Es handelt sich dabei also um den einseitigen oder beidseitigen Versuch, andere körperlich zu verletzen.

In dieser Arbeit meint der Begriff Gewalt jedenfalls in erster Linie eine zwischenmenschliche Handlung mit körperlicher Verletzungsabsicht. Ob es sich bei einer Handlung um Gewalt handelt, hängt von der Intention des Täters und den intendierten Auswirkungen seiner Handlung auf das Opfer ab. Im Fall des hier vorliegenden Untersuchungsgegenstandes, den Sketchen, ist dabei vor allem auch die Wahrnehmbarkeit für den Zuschauer relevant, da der wahrnehmbare Anteil der Handlungen durch die Eigenschaften des Mediums eingeschränkt bzw. erweitert ist, zum Beispiel durch Bildausschnitt, Kameraführung, Toneffekte usw. Da der Fokus auf physischer Gewalt liegt, stellt sich bei der Bestimmung der Gewaltanwendungen die Frage, woran man letztendlich festmacht, ob es sich tatsächlich um eine physische Form von Gewalt und beispielsweise nicht etwa um eine psychische handelt. In dieser Hinsicht konzentriert sich die folgende Analyse nicht darauf, ob der beim Opfer verursachte Schaden physischer oder anderer Natur ist, was nicht nur bei einer fiktiven Handlung nur durch Zusehen kaum eindeutig feststellbar wäre, sondern ob die Gewalt als körperliche Handlung, also als ein körperlicher Angriff des Täters auf das Opfer, für einen hypothetischen Zuschauer wahrnehmbar gemacht wurde. Am Beispiel eines

Schlages auf den Kopf kann die Gewalt durch den Zuschauer visuell (Bewegungsvorgang des Schlages, Körpersprache des Opfers) und auch akustisch (Auftreffen auf dem Kopf, Laute des Opfers etc.) wahrgenommen und als solche identifiziert werden. Die wahrnehmbaren Reize beschränken sich so rein auf die physische Durchführung und Auswirkung der Gewalt. Sicherlich kann der Zuschauer auch psychische Auswirkungen auf das Opfer annehmen oder schlussfolgern, aber er hat in diesem Fall keine Möglichkeit, solche wahrzunehmen.

Laut Keppler (1997:381) ist nur körperlich folgenreiche Gewalt für Dritte sichtbar, weshalb sie psychische Gewalt für eine solche Untersuchung ausschließt. Aber auch psychische Gewalt kann sichtbare körperliche Reaktionen zur Folge haben, oder ist aufgrund ihrer verbalen Durchführung für Zuschauer als solche erkennbar. Fälle von psychischer Gewalt, die in den Sketchen identifiziert werden konnten, beinhalten in erster Linie verbale Gewalt, wie zum Beispiel Beleidigungen, oder Drohungen. In der folgenden Analyse werden Vorkommnisse psychischer Gewaltanwendung nicht näher angeführt und bestimmt, es sei denn sie treten in direktem Zusammenhang mit der untersuchten physischen Gewalt auf. Im Folgenden widme ich mich nun der Analyse der Gewalt in den untersuchten Sketchen.

4.2 Gewalt in den Sketchen

Betrachtet man nun die Gewalt in den Sketchen, so spielt hier eine wesentliche Rolle, dass Sketche fiktive Geschichten zeigen. Gewalt lässt sich laut Keppler (1997:382-383) jeweils in reale und fiktive bzw. spontane und inszenierte Gewalt unterscheiden. Die körperliche Verletzung anderer ist bei der hier relevanten fiktiven Gewalt lediglich ein Schein. Fiktive Gewalt ist dabei immer inszeniert, erfolgt also nach einem vorher festgelegten Schema, da die Handlungen so geplant sind. Daher muss auch in der Analyse der Gewalthandlungen beachtet werden, dass es sich um fiktive Gewalt zwischen fiktiven Figuren handelt und verletzende Handlungen nur dargestellt bzw. vorgeführt, und nicht als Gewalthandlungen ausgeführt werden. Denn auch für den Zuschauer ist klar, ob er diesen Schein der körperlichen Verletzung nun durchschaut oder nicht, dass die dargestellte Gewalt, so wie der gesamte Inhalt der Sketche, „nur“ fiktiv ist.

Als erster Schritt der Analyse erfolgte eine allgemeine Bestandsaufnahme der enthaltenen Gewalt durch mehrfache Durchsicht des gesamten Videomaterials, das in Kapitel 3 angeführt ist. Innerhalb der insgesamt 138 Sketche konnte nach dieser ersten Auswertung in

92 Sketchen das Vorkommen irgendeiner Form von Gewaltanwendung, also physischer, aber auch psychischer, festgestellt werden. Vollkommen gewaltfrei waren demnach also nur 46 der untersuchten Sketche. Für dieses Sample lässt sich so eine deutliche Mehrheit an Sketchen erkennen, in denen Gewalt enthalten ist, woran man zumindest bestätigt sehen kann, dass Gewalt als Bestandteil japanischer Sketche regelmäßig vorkommt. Als für die weitere Untersuchung wichtiger, konnten in 52 der Sketche Fälle von, den Fokus dieser Arbeit bildender, körperlicher Gewalt identifiziert werden. Darauf erfolgte eine Auswahl dieser Sketche, um sie einer folgenden, näheren Analyse zuzuführen. Dabei wurde darauf Rücksicht genommen, möglichst ausgeglichen ältere und neuere Werke des mehr als zehn Jahre umfassenden Samples, sowie möglichst verschiedene Formen von Gewalt in unterschiedlichen sozialen Umfeldern und Situationen einzubringen, wobei etwaige Häufungen aber ebenfalls berücksichtigt wurden. Auf diese Weise wurden zwanzig Sketche ausgewählt, deren alle in ihnen vorkommenden Gewalthandlungen entsprechend nachfolgend beschriebener Methode analysiert wurden.

Was das methodische Vorgehen betrifft, besteht die Einschränkung, dass die Handelnden nicht real existieren und daher deren Sicht nicht untersucht werden kann. Es kann daher nur die Präsentation für den Zuschauer herangezogen werden. Die Analyse beginnt mit der genauen Beschreibung jener Abschnitte der Sketche, in deren Verlauf die Gewalthandlungen auftreten, die sich als Transkript in den folgenden Unterkapiteln wiederfindet. Die Beschreibung ist hier wichtig als Methode, den filmischen Text als Übersetzung der Bilder in Sprache greifbar und zitierbar zu machen, um dann in einer explorativen Analyse aus der genauen Beschreibung Kriterien und Charakteristiken zu gewinnen (Mikos 2008:90-91).

Von der Gesamtheit an beschriebenen Gewalthandlungen sind einzelne aus insgesamt zehn der Sketche in dieser Arbeit aufgeführt, um im Detail auf diese ein-, und so der Gewalt in den Sketchen auf den Grund gehen zu können. Zunächst noch ohne die Frage "was ist wie und warum komisch oder nicht komisch", dieser Punkt stellt dann den nächsten Schritt dar, auf den in Kapitel 5 eingegangen wird. In diesem Kapitel hier werden die einzelnen Fälle in den nach den jeweiligen Sketchen geordneten Unterkapiteln untersucht. Die konkreten Analyseschritte zur Untersuchung der jeweiligen Handlungen orientieren sich an Nedelmanns Anregungen zur Durchführung einer Analyse einer Gewalthandlung:

[...] 1. Feststellen der Akteure (des Verletzenden, des Verletzten sowie des oder der Dritten); 2. deutendes (rationales, affektives usw.) Verstehen wechselseitiger Körperverletzungen und körperlichen Leidens; 3. Analyse der Handlungssituation [...]; 4. Beschreiben der Gewaltformen und ihrer Dynamik; 5. Ermittlung der Folgen für die drei Typen von Akteuren sowie für relevante Komponenten der Handlungssituation. (Nedermann 1997:73)

Was die Akteure betrifft, so müssen die betreffenden Figuren, mit ihren personalen Eigenschaften, sozialen Rollen und ihrem Erscheinungsbild, in Bezug auf die Gewalthandlung näher bestimmt werden. Entscheidend für die Wahrnehmung der Figuren ist dabei, welches Wissen um sie im Verlauf der Narration aufgebaut wird. Hierfür sieht Mikos (2008:168-169) die zwei Möglichkeiten, die Personen direkt bei ihren Handlungen und Interaktionen zu beobachten, oder indirekt aus Dialogen, durch einen Erzähler usw. etwas über sie zu erfahren. Diese Möglichkeiten sollten meines Erachtens dahingehend erweitert werden, dass im Fall von parodierten, realen Personen das Wissen über diese Personen aus den alltäglichen Erfahrungen des Zuschauers, wie zum Beispiel aus den Medien, hinzukommt. In Bezug auf ihre sozialen Rollen kann eine Figur über bestimmte Funktionsrollen (wie zum Beispiel Verkäufer, Politiker usw.) verfügen, die sich aus ihrem Status und ihrer Funktion ergeben. Ebenso kann sie über Handlungsrollen verfügen, die vor allem über die Handlung selbst definiert sind und die mit sich ändernden Situationen wechseln können. In ihnen vereinen sich neben der Statusposition die individuellen Charaktermerkmale und auf die Handlung bezogene Biografie der Figur (Mikos 2008:170-171). Diese Rollen gilt es zu ermitteln, besonders wenn sie die Beziehung zwischen Täter und Opfer bzw. dieser zu Dritten betreffen.

Zum Verstehen der Verletzungsabsicht steht das Nachvollziehen der Handlung im Mittelpunkt, also ihr Motiv, Grund bzw. Anlass. Auch wenn zwischen Aggression und Gewalt wesentliche Zusammenhänge bestehen, setzt Gewalt nicht unbedingt Aggressionen voraus, sondern kann aus allen möglichen Stimmungen heraus geschehen (Popitz 1992:48-49). Ob in wilder Raserei oder nüchtern und emotionslos, ob willkürlich und irrational oder auf ein Ziel gerichtet, es müssen entsprechende Hinweise aus den Sketchen gezogen werden, die Aufschluss darüber geben. Dabei gilt es neben einer Verantwortung des Täters, auch eine etwaige des Opfers oder Dritter einzubeziehen. Hierbei muss auch immer die Analyse der Situation mitberücksichtigt werden, in der wann, wo, in welchem Zusammenhang und Rahmen gehandelt wird.

Bei der Art und Form der körperlichen Gewalt wird in erster Linie berücksichtigt, womit konkret angegriffen wird, was getroffen wird, die Heftigkeit und Stärke des Angriffs sowie die Auswirkungen der Gewalt auf das Opfer mit eventuellen Anzeichen von Schmerz oder sichtbarem Schaden. Was den Schmerz des Opfers betrifft, so ist „unser Vokabular der Schmerzqualifikation [...] bemerkenswert kärglich. Das gilt besonders für die Zuschauer“ (Trotha 1997:29). Und wie auch Nedelmann (1997:80) anführt, kann die Empfindung des Schmerzes anderer nicht sprachlich nachgebildet werden, sondern nur die sich zeigenden physischen Folgen am Körper des Opfers. Aber auch allgemein lässt sich zu den Emotionen der Figuren sagen, dass diese vom Zuschauer deshalb verstanden werden können, „weil sich in den Film- und Fernsehtexten Hinweise finden lassen, die sich aus dem Ausdrucksverhalten der Akteure und aus den situationsspezifischen Anforderungen der Handlung ergeben“ (Mikos 2008:177). Es stellt sich aber dennoch die Frage, ob Emotionen einfach so beispielsweise am Gesichtsausdruck abgelesen werden können, auch wenn dieser groß und deutlich zu sehen und der handlungsbezogene Zusammenhang zum Gefühlsausbruch offensichtlich ist. Aber wenn die Emotionen einer Figur für den Zuschauer klar sein sollen, liegt es nahe, dass diese dann auch so gezeigt werden, dass sie für ihn möglichst eindeutig erkennbar sind. Die weitere Analyse beschäftigt sich also unter Berücksichtigung dieser Umstände mit Akteuren, Hintergrund, Situation, Form und Folgen der Gewalthandlung.

Die Transkripte der Abschnitte der Sketche liegen in Form von Tabellen vor. Bei der textlichen Darstellung der Sketche wird Timing als sehr wichtig erachtet, vor allem das produktionstechnische Mittel des nachträglich eingespielten Gelächters betreffend, da dieses im weiteren Verlauf zur Identifizierung der komischen Elemente herangezogen wird. Um dieses möglichst nah am tatsächlichen Timing im Sketch wiederzugeben, wurde folgende Darstellungsform gewählt. Das Einsetzen des Gelächters wird gemeinsam mit dessen Stärke in spitzen Klammern an der entsprechenden Stelle angegeben. Als Kategorien für die Stärke wurden in aufsteigender Reihenfolge vereinzelt, leichtes, mittleres und lautes Gelächter gewählt. Diese Kategorien wurden von mir für diese Analyse aus dem Vergleich zahlreicher Vorkommen solcher eingespielter Gelächter im gesamten Videomaterial gebildet. Beschränkt sich das jeweilige Gelächter nicht auf eine Handlungs- und Dialogpause, so wird seine Dauer als Unterstreichung jener Handlungs- und Dialogteile dargestellt, während denen es andauert. Am Ende einer Unterstreichung endet es abrupt. Klingt es jedoch langsam ab, wird also schwächer, bis es vollständig aufhört, so wird der Vorgang des Abklingens durch eine

gestrichelte Linie dargestellt. Wird Gelächter in den Tabellen angeführt, so ist damit grundsätzlich das nachträglich eingespielte Gelächter eines unsichtbaren Publikums gemeint. Sollte beispielsweise eine oder mehrere der Figuren lachen, so wird explizit darauf hingewiesen.

Timing meint hier ein relatives Timing, also nicht was zu welcher Sekunde geschieht, sondern was geschieht in welcher zeitlichen Relation zu dem, was geschehen ist, gerade sonst noch geschieht bzw. geschehen wird. Abgesehen vom Gelächter ist dieses auch allgemein wichtig. Deshalb werden Handlungen, Sprache usw. ineinander verwoben in der gleichen Spalte angeführt, um klarzustellen, in welcher Relation beispielsweise das Gesagte zu den Handlungen steht. Eine parallele Darstellung von Bild und Ton, wie sie zum Beispiel Keppler (1997; 2006) verwendet, zeigt zwar, welcher Ton zu welchen Bildinhalten zu hören ist, aber welche Handlung zeitlich mit welchem Teil der Aussage einer Figur zusammenfällt, lässt sich auf diese Weise nicht rekonstruieren. Deshalb werden hier in den Transkripten Bildinhalt und Ton zusammen angeführt, gemeinsam mit technischen Besonderheiten der Darstellung, zum Beispiel der Änderung der Kameraeinstellung usw., wo diese auffällig sind. Sind Handlungen und Sprache stark ineinander verwoben, werden die deutschsprachigen Übersetzungen so gewählt, dass die Wortreihenfolge so weit wie möglich erhalten bleibt, wodurch sich des Öfteren stilistisch nicht optimale Übersetzungen ergeben. Aber dadurch bleibt erhalten, wenn eine bestimmte Handlung direkt auf ein bestimmtes Wort folgt.

In den nun folgenden Unterkapiteln gehen den Transkripten der Sketchausschnitte eine kurze Einführung der Figuren und eine inhaltliche Zusammenfassung der jeweiligen Sketche voraus. Am Anfang und Ende der Tabellen wird zusammenfassend angemerkt, was direkt vor bzw. nach dem Abschnitt stattfindet, um diesen anhand der inhaltlichen Zusammenfassung im Sketch verorten zu können. Verfügen die Figuren in den Sketchen über keinen konkreten Namen, wird stellvertretend auf die Namen der Darsteller zurückgegriffen.

4.2.1 Butchan. Nipponia Nippon

In dem Sketch mit dem Titel *Butchan. Nipponia Nippon* (ぶっちゃん. *Nipponia Nippon*; *Warau inu no bōken sūpābesuto vol.3. Orijinaru konto supesharu* (DVD):19:58-25:23) betritt der damalige japanische Premierminister Obuchi Keizō (reg. 07/1998-04/2000), gespielt von Uchimura Teruyoshi, gemeinsam mit seinem persönlichen Sekretär, gespielt von Nagura Jun,

und drei weiteren seiner untergebenen Mitarbeiter, bestehend aus Tōyama Kyōko, Ōki Jun und Ōuchi Noboru, ein ansonsten menschenleeres Restaurant, weil er unbedingt etwas Süßes essen will. Im Restaurant findet nun hauptsächlich ein Dialog zwischen Obuchi und seinem Sekretär statt, die sich an einem Tisch gegenüber sitzen. Ihr Gespräch wird lediglich von einem kurzen Auftritt der Restaurantbedienung, gespielt von Nakajima Tomoko, unterbrochen. Geht es zu Beginn noch darum, was bestellt werden soll, konzentriert sich das Gespräch bald darauf, dass Obuchi endlich zurücktreten bzw. die Regierung auflösen sollte, dass er als Premier erfolglos ist und nichts zu tun hat. Im Verlauf des Gesprächs versucht Obuchi ständig Witze bzw. Wortwitze zu machen, über die außer ihm jedoch niemand lacht, während sein Sekretär durch sein Verhalten zunehmend ungeduldig und genervt wird. Am Ende des Sketches gelingt es dem Sekretär schließlich, Obuchi dazu zu bewegen, sich auf den Weg zur Regierung zu machen, um deren Auflösung zu erbitten.

Die Figur des Premierminister Obuchi ist dabei nicht realistisch dargestellt, sondern als Parodie, als jemand der herumblödeln, nicht weiß was er tun soll, nur Scherze macht, nicht ernst und bei der Sache ist, und sich etwas kindisch verhält. Das Erscheinungsbild der Figur ist der realen Person nachempfunden, so dass man sie (zusammen mit dem Titel und Gesprächsinhalt des Sketches) entsprechend identifizieren kann. Es handelt sich jedoch um keine realistische Darstellung der Person, sondern die Verkleidung ist als solche deutlich erkennbar. So sind beispielsweise Augenbrauen und herunterhängende Wangen eindeutig als aufgemalt und die Frisur als Perücke erkennbar. In Hinblick auf die Anwendung von Gewalt in diesem Sketch beinhaltet Tabelle 1 nun ein Transkript des einzigen Abschnittes mit gewalttätigen Handlungen innerhalb des Sketches, in dem der Sekretär Obuchi ohrfeigt.

Tabelle 1: Abschnitt mit Gewalthandlungen aus dem Sketch *Butchan. Nipponia Nippon*

Sprecher	Bildinhalt + Ton (Sprache, eingespieltes Gelächter, Musik, Geräusche)
	Premierminister Obuchi und sein Sekretär sitzen sich am Tisch gegenüber. Außer den beiden ist in der Einstellung niemand der anderen zu sehen. Im Laufe ihres Dialogs:
Sekretär:	(ungeduldig) 「解散はいつなさるんですか。」 „Wann lösen Sie endlich die Regierung auf?“
Obuchi:	(nachdenklich) 「かいさん。かいさん。(lehnt sich leicht vor; beginnt zu lächeln) 甲斐よしひろ。 „Auflösung (jp. <i>kaisan</i>). Auflösung. (lehnt sich leicht vor; beginnt zu lächeln) Kai Yoshihiro. (lacht kurz)」 <leichtes Gelächter> kurz“ <leichtes Gelächter>
	<u>Der Sekretär lächelt verzwick</u> ; wechselt wieder zu ernstem Gesichtsausdruck.

Sekretär:	(ruhig) 「引っ叩きますよ。」 „Ich schlag gleich zu.“ worauf Obuchi schlagartig aufhört zu lächeln
Obuchi:	(ruhig, angespannt) 「や、もうええな。」 „Nein danke, schon gut.“
	Sekretär schlägt mit flacher Hand von rechts gegen Obuchis Gesicht. Das Auftreffen der Hand ist deutlich zu hören und Obuchis Kopf dreht sich dabei mit dem Schlag mit. <lautes Gelächter>
	<u>Obuchi macht einen verletzten Gesichtsausdruck, und sinkt im Sessel zusammen. In dieser Haltung bläst er Luft durch seine leicht zusammengepressten Lippen aus.</u>
Sekretär:	(ungeduldig) 「って解散はいつなさるんですか。」 „Also wann lösen Sie endlich die Regierung auf?“
	Obuchi rückt kurz seine Brille zurecht, seine Stimmung und sein Gesichtsausdruck wechseln wieder zum Zustand vor der Gewalthandlung zurück und er setzt sein ausweichendes, kindisches Verhalten fort, während er wieder ständig versucht Wortwitze zu machen.

Quelle: *Warau inu no bōken sūpābesuto vol.3. Orijinaru konto supesharu* (DVD):21:26-21:54

Die Akteure der Gewalthandlung einer Ohrfeige bestehen aus Premierminister Obuchi, der diese erleidet, und seinem Sekretär, der sie ausführt. Von den übrigen Figuren im Sketch befindet sich zum Zeitpunkt der Gewaltanwendung die Restaurantbedienung nicht im selben Raum und die weiteren, dem Premierminister zugehörigen, Personen sitzen etwas abseits an einem separaten Tisch und starren sich gegenseitig ausdruckslos an. Sie zeigen keinerlei Anteilnahme an dem, was zwischen Obuchi und seinem Sekretär vor sich geht, und zwar während des gesamten Dialogs, wodurch die beiden sozusagen unter sich sind. Abgesehen davon, dass Obuchi und seinem Sekretär die Rolle von Restaurantgästen zukommt, weshalb sie sich auch diesem Ort entsprechend verhalten (zum Beispiel Platznehmen am Tisch, Diskussion darüber was bestellt werden soll, Bestellen), handelt es sich bei der Figur des Obuchi Keizō um die Parodie einer realen Person, weshalb ihr auch alle öffentlich wahrgenommenen, d.h. den Zuschauern durch ihr Allgemeinwissen bekannten, Funktionsrollen des realen Obuchis anhaften, also die des Premierministers von Japan und des Politikers. Am relevantesten für die Analyse der Gewalt zwischen den beiden sind wohl die Rollen Obuchis und des Sekretärs in ihrer Beziehung zueinander, welchen ihr Arbeitsverhältnis zugrunde liegt. Hier nimmt Obuchi in erster Linie die Rolle des Vorgesetzten bzw. des Arbeitgebers ein, demgegenüber der Sekretär als Untergebener und Berater steht, weshalb ihr Verhältnis eindeutig von einer Hierarchie gekennzeichnet ist, in der Obuchi über dem Sekretär steht. Abseits davon kann ihre Beziehung auch auf persönlicher

Ebene und daraus resultierender weiterer Rollen bestehen, dies geht aus dem Sketch allerdings nicht hervor. Obuchi steht nun als Premierminister an der Spitze der Regierung des Staates und sein Sekretär sollte ihm untergeben sein und seinen Entscheidungen folgen. Stattdessen setzt sich dieser über diese Hierarchie hinweg, und scheint eher über ihm zu stehen, da er ihn immer wieder anweist, und ihn sogar körperlich für seine Blödelei bestraft. Basierend auf der Handlung des Sketches befinden sich so Obuchi in der Rolle des erfolglosen Witzbolds und der genervte Sekretär in der Rolle desjenigen, der ihn zurechtweist bzw. der, im Sinne einer beratenden Funktion als Sekretär, seine Aufgabe darin sieht, ihn auf diese Weise zurechtzubiegen, damit er angemessen handelt.

In dieser Rolle des Zurechtweisenden, in welcher sich der Sekretär zunächst auf verbale Äußerungen beschränkte, greift er nun auf das Mittel der körperlichen Gewalt zurück. Wodurch kommt es also zu dieser Handlung? Im Kern handelt es sich um eine Reaktion auf das Verhalten Obuchis. Das Opfer ist dadurch sozusagen selbst anlassgebender Auslöser der Gewalt. Der konkrete Auslöser ist dabei ein Wortspiel des Wortes Auflösung (*kaisan*), mit dem der Sekretär die Auflösung der Regierung meint, mit dem Wort Kai-san als Anrede für die Person Kai Yoshihiro, einem japanischen Rockmusiker. Inwiefern dieses Verhalten des Opfers den Täter dazu bringen kann, Gewalt anzuwenden, zeigt sich wie in den meisten Fällen auf zwei Seiten, der affektiven und der rationalen. Einerseits verursacht vor allem das Andauern des Verhaltens Obuchis, nämlich dass er als Premierminister nur herumblödelt und sich kindisch und nicht ernsthaft verhält, bei seinem Gesprächspartner Frustration und Verärgerung, weshalb dieser zunehmend genervt erscheint. Davon ausgehend kann die Gewalthandlung als Ausbruch daraus resultierender Wut bzw. Aggression gesehen werden. Andererseits handelt es sich bei dem Schlag auf rationaler Ebene um ein Mittel, mit dem versucht wird, das, aus der Sicht des Täters, Fehlverhalten zu sanktionieren und durch die so erfolgte Bestrafung zu beenden. Zu diesem Zweck kündigt er die Gewaltanwendung sogar an, was alleine ihm offenbar als nicht ausreichend erscheint.

Die Form der Gewalt, wie aus der Tabelle ersichtlich, besteht in einem Schlag mit der flachen Hand gegen Obuchis Gesicht, also einer Ohrfeige oder Watsche. Nun handelt es sich bei der Ohrfeige um eine weit verbreitete, einfach durchzuführende Form körperlicher Züchtigung. Einfach durchzuführen deshalb, weil jeder jeden auch ohne körperliche Überlegenheit erfolgreich ohrfeigen kann, wenn sich das Ziel nicht wehrt oder ausweicht. In Österreich spricht man auch im Zusammenhang mit Erziehung von der umstrittenen

„gesunden Watsche“. Die Ohrfeige ist geradezu typisch, um jemanden körperlich zu bestrafen und Schmerz zuzufügen, zum Beispiel im Zuge eines Streits, ohne ihm anhaltende oder deutlich sichtbare Verletzungen zuzufügen, wie dies beispielsweise bei einem Faustschlag der Fall wäre. Dazu, dass dabei in diesem Fall das Gesicht getroffen wird, lässt sich sagen, dass dieses als Ziel eines solchen Angriffs üblich ist, unter anderem wohl auch aufgrund dessen Schmerzempfindlichkeit. Abgesehen davon würde sich ein seitlicher Schlag mit der Handfläche aufgrund der Beschaffenheit des menschlichen Körpers, eben abgesehen vom Kopf, auch kaum für andere Stellen des Körpers als Ziel eignen. In der Situation der gemeinsamen Konversation zwischen Täter und Opfer bei einem Restaurantbesuch tritt der Angriff im Gespräch bzw. als Teil des Gesprächs auf. Die bestrafende aber dennoch, zumindest körperlich, weitgehend verletzungsfreie Wirkung der Ohrfeige ist hier für deren Anwendung von Bedeutung. Denn das Gespräch soll damit ja nicht beendet werden und im Anschluss daran noch weitergehen. Von seiner Heftigkeit scheint der Angriff zwar schmerzhaft, er wirkt aber eher leicht. Die Hand trifft zumindest real auf, da dies ohne Einspielung eines Toneffektes zu hören ist. Die leichte Wirkung lässt sich daraus schließen, dass sich eben auch keine physischen Verletzungen zeigen. Aber Obuchi zeigt darauf eine deutliche Reaktion, die neben physischem Schmerz auf Emotionen wie psychische Verletztheit, oder auch auf Erniedrigung, hinweisen, die durch die Gewalt verursacht wurden.

Als unmittelbare, direkte Auswirkung der Gewaltanwendung folgt diese Reaktion des Opfers auf den Schlag, also die körperliche Zurschaustellung seines emotionalen Zustands des Verletztwordenseins aufgrund des physisch empfundenen Schmerzes oder bzw. und des psychischen Leids. Diese endet jedoch abrupt mit der Fortführung des Gesprächs, Obuchi macht weiter wie bisher, und ändert auch die Art seines Verhaltens nicht. Abgesehen von dieser relativen Unwirksamkeit der Maßnahme, schließlich konnte Obuchis Verhalten nicht nachhaltig beeinflusst werden, hat sie keine negativen Folgen für den Täter. Nach der plötzlichen Überwindung seines Leides geht Obuchi überhaupt nicht mehr auf die Gewalthandlung ein und es scheint, als habe er den Vorfall sofort wieder vergessen oder verdrängt. Der Sekretär konnte seinen Vorgesetzten und Arbeitgeber, den Regierungschef des Landes, für sein unangebrachtes Verhalten schlagen, ohne dass es Konsequenzen für ihn hätte, während so ein Angriff in der realen Welt zumindest arbeitsrechtliche Konsequenzen nach sich ziehen würde. Möglicherweise eine Wunschvorstellung vieler, die mit ihrem Vorgesetzten oder der Politik unzufrieden sind.

In Bezug auf die unterschiedlichen Kontexte der Zuschauer und der sich daraus ergebenden möglichen Lesarten werden dadurch besonders jene angesprochen, die mit der Politik und Politikern im Allgemeinen oder diesem Politiker, seiner Person und der Politik, für die er steht, im Speziellen unzufrieden sind. Er wurde zur Witzfigur gemacht, und sein Sekretär ist derjenige, der den Premier für sein Verhalten, stellvertretend für das Volk, schlägt. Auch wenn von politisch Uninteressierten die Figur des Obuchi durch sein Verhalten einfach als skurrile Figur gesehen werden kann, ist doch anzunehmen, dass die meisten damals wussten, dass es sich um den damals aktuellen Premierminister handelte, da dies auch durch die Dialoge im Sketch selbst hervorgeht. Das Dauerthema Regierungsauflösung, das sich durch den Sketch zieht, deutet dahingehend auf schlechte öffentliche Zustimmungswerte hin. Zeitlich gesehen wurde die Sendung *Warau inu no bōken. Silly go lucky!*, aus der der Sketch stammt, von Oktober 1999 bis September 2001 ausgestrahlt, während Obuchi bis April 2000 im Amt war. Somit gelingt eine zeitliche Eingrenzung der Produktion des Sketches auf die letzten Monate seiner Amtszeit. Auch dadurch, dass die Beziehung zwischen Obuchi und seinem Sekretär in erster Linie durch ein Arbeitsverhältnis gekennzeichnet ist, spielt die persönliche Erfahrung der Zuschauer im Zusammenhang mit der Beziehung zwischen Vorgesetzten und ihren Untergebenen oder auch anderen Autoritätsbeziehungen, wie beispielsweise zwischen Lehrern und Schülern, eine Rolle. Man war oder ist unzufrieden mit oder hat einen Idioten als Vorgesetzten, der sich unangemessen verhält bzw. man kann sich vorstellen, wie es wäre, so jemanden zum Vorgesetzten zu haben. Darauf begründet sich die Nachvollziehbarkeit der Anwendung der Gewalt durch den Zuschauer, nämlich dass man in solch einer Situation Frustration, Ärger und den Wunsch empfinden würde, auf diese Weise reagieren zu können.

4.2.2 Pataya biichi. an earthly paradise

Der nächste Sketch trägt den Titel *Pataya biichi. an earthly paradise* (パタヤビーチ . *an earthly paradise*; dt.: Der Strand von Pataya. Ein Paradies auf Erden; *Warau inu 2008 aki. 2 mihōsō orijinaru-han* (DVD):47:22-52:26). Er handelt von Harada Taizō und Tōyama Kyōko, die als Ehepaar ihren Urlaub am Strand von Pataya verbringen. Am Beginn des Sketches liegen beide auf Liegestühlen am Strand und unterhalten sich über die Zeit, als sie früher schon einmal dort waren. Darauf treten zwei Einheimische auf, gespielt von Kanada Satoshi

und Kawashima Akiyoshi, die sich an einen arabischen Scheich und seine Frau (gespielt von Sugiyama Hiroyuki und Nakajima Tomoko) wenden, die ebenfalls am Strand liegen. Sie bieten ihnen eine sehr kurze schauspielerische Aufführung, für die sie von ihnen Geld erhalten. Diese sind von ihrer Darbietung derart begeistert, dass sie sie darüber hinaus zum Essen einladen und gemeinsam mit ihnen die Szene verlassen. Anschließend treten zwei weitere Einheimische auf, gespielt von Uchimura Teruyoshi und Horiuchi Ken, die Tōyama und Harada von ihrem früheren Urlaub, d.h. von früheren Sketchen mit den selben Figuren in der selben Situation, bekannt sind, und deren Arbeit ebenfalls darin besteht, Touristen mit kurzen schauspielerischen Aufführungen zu unterhalten, mit dem Unterschied, dass sie auf japanische Touristen spezialisiert sind. Danach beginnen Uchimura und Horiuchi mit ihrer Darbietung für Harada und Tōyama, bis es denen zu dumm wird und diese gehen.

Jener Abschnitt, der die einzige Gewaltanwendung im Sketch beinhaltet, ist in Tabelle 2 angeführt. In diesem ohrfeigt Tōyama ihren Ehemann. Dies ereignet sich während des Gesprächs zwischen den beiden am Beginn des Sketches, noch bevor eine der anderen Figuren auftritt.

Tabelle 2: Abschnitt mit Gewalthandlungen aus dem Sketch *Pataya biichi. an earthly paradise*

Sprecher	Bildinhalt + Ton
	Am Anfang des Sketches. Harada und Tōyama liegen auf ihren Liegestühlen nebeneinander und erinnern sich an die Zeit, als sie früher schon hier Urlaub gemacht hatten.
	Harada richtet sich im Liegestuhl auf.
Harada:	「ね、覚えてる？十年前さ、ここでプロポーズしたんだよね。」 „Du, weißt du noch? Vor zehn Jahren, da hab ich dir hier den Heiratsantrag gemacht, gell?“
	Tōyama richtet sich im Liegestuhl auf; beginnt zu lächeln.
Tōyama:	「恥ずかしい、そんな昔の話し。」 „Das ist mir peinlich, so eine alte Geschichte.“
	Tōyama schlägt mit flacher Hand von rechts gegen Haradas Gesicht. Deutlich hörbares Aufklatschen der Hand; Haradas Kopf dreht sich mit dem Schlag mit, wodurch seine Mimik während des Schlages nicht zu erkennen ist. Harada gibt dabei ein kurzes, lautes Stöhnen von sich. <lautes Gelächter>
	<u>Harada dreht seinen Kopf sofort wieder zurück und grinst überrascht. Tōyama umklammert Haradas Arm, während Harada seine freie Hand an die getroffene Wange hält.</u>
Tōyama:	「でも、好き！」 „Aber ich liebe dich trotzdem!“
	Der Sketch setzt mit dem Auftritt von Kanada und Kawashima fort.

Quelle: *Warau inu 2008 aki. 2 mihōsō orijinaru-han* (DVD):47:30-47:45

Die Figuren, welche die Akteure dieser Gewalthandlung darstellen, besitzen im Sketch selbst zwar keine konkreten Namen, es handelt sich aber um die von Tōyama gespielte Frau als der ausführende Täter und den von Harada gespielten Ehemann als das erleidende Opfer. Da bis zum Zeitpunkt der Gewaltanwendung keine der anderen Figuren zu sehen war, ist aus der Sicht des Zuschauers auch niemand sonst dabei anwesend, sie waren bei der Durchführung sozusagen unter sich. Beide befinden sich in der Rolle von japanischen Thailandurlaubern, wodurch ihre Situation, dass sie auf Liegestühlen am Strand liegen, und ihr Erscheinungsbild, nämlich Strandbekleidung, bestimmt sind. In ihrer Beziehung zueinander ist ihre Ehe handlungsmäßig ausschlaggebend, da die Thematisierung der Geschichte ihrer gemeinsamen Beziehung durch das Opfer anlassgebend für die Gewalt ist. Ihre Beziehung führt erst zu der Situation, dass sie an diesem Ort nebeneinander am Strand liegen und sich auf diese Weise unterhalten. Eine persönliche, eng vertraute Beziehung wie eine Ehebeziehung beinhaltet in diesem Fall einen vertrauten Umgang der beteiligten Personen miteinander, in dessen Rahmen die Ehefrau hier ihren Mann schlägt. Es gestaltet sich jedoch als schwierig, daraus etwas über die Qualität ihrer Beziehung oder zum Beispiel über ihren alltäglichen Umgang miteinander abzuleiten, da sonst nichts aus dem Sketch bis zur Gewalthandlung über sie hervorgeht.

Möglicherweise war Haradas Umgang mit Tōyama jedoch zu vertraut. Ihr ist es peinlich, dass er von seinem damaligen Heiratsantrag spricht, was sie direkt vor der Durchführung der Gewalthandlung anmerkt. Die Gewalt geschieht hier als eine Reaktion auf dieses peinliche Berührtsein, sie handelt aus ihrer Verlegenheit heraus. Tōyama lächelt unverändert während des Vorgangs und lässt so aufgrund ihrer Mimik nicht auf das Aufkommen negativer Emotionen gegenüber ihrem Ehemann schließen. In diesem Zusammenhang kann man ihr Lächeln eher als Zeichen ihrer Verlegenheit deuten, da sie direkt auf Haradas Aussage hin zu lächeln beginnt. Der zur Gewalt führende Inhalt des Gesprächs über den Heiratsantrag vor zehn Jahren und darüber, dass sie damals schon gemeinsam ihren Urlaub hier verbrachten, steht in Verbindung damit, dass es sich bei den *Warau inu*-Sketchen aus dem Jahr 2008 um eine Jubiläumssendung handelte, die infolge des zehnjährigen Jubiläums der ersten Ausstrahlung der Sendung *Warau inu no seikatsu. Yaraneva!!* produziert wurde. Dieser Sketch setzt daher frühere Sketche mit den gleichen Figuren in der gleichen Situation und mit dem selben Titel fort, die auch Mitsui (2000:70-71, 94-95, 135, 155, 211) anführt. Abgesehen von einem Handeln aus ihrer Verlegenheit, also einem emotional erregten Zustand, heraus kann die Anwendung von Gewalt auch rational als

Bestrafung oder Rüge dafür gesehen werden, dass er sie in diese Verlegenheit bringt. Dadurch beendet bzw. unterbindet sie das Gesprächsthema, und damit weitere Peinlichkeiten. Der Gesprächsinhalt ist ihr unangenehm und zur Unterbindung dieses Unangenehmen greift sie zur Gewalt. Aber der Vorfall ereignet sich, wie bereits erwähnt, im Rahmen ihres vertrauten Umgangs miteinander und nicht im Rahmen eines Streits oder Konflikts. Dadurch wird deutlich, dass im Sketch eben auch innerhalb einer solchen Vertrautheit zwischen den Akteuren zu solch einem Gewaltmittel gegriffen werden kann.

Die Gewalthandlung selbst besteht aus einem Schlag mit der flachen Hand seitlich gegen das Gesicht des Opfers. Die Form der Gewalt ist in diesem Fall weitgehend mit jenem im vorangegangenen Sketch in Kapitel 4.2.1 identisch, weshalb die dort getätigten Aussagen in Bezug auf die Gewaltart, die Ohrfeige, auch hier zutreffen. Im hier vorliegenden Fall gehen der Gewalt jedoch keine Äußerungen voraus, die auf deren Anwendung hinweisen, der Angriff geschieht sozusagen aus heiterem Himmel. Die Ohrfeige selbst wirkt sogar realistisch stark, aber eher ungewollt stark. Die Reaktionen des Opfers auf den Schlag, also das Treffergeräusch, der Schmerzenslaut, das Greifen an die Wange und das überraschte Grinsen, lassen vermuten, dass Harada, als Darsteller und nicht als Figur, von der Intensität des Schlages überrascht war bzw. der Schlag stärker als geplant ausfiel. Man kann dabei aber sicherlich nicht von realer Gewalt sprechen, da die eigentlich fiktive, inszenierte Gewalt offensichtlich unbeabsichtigt so stark ausfiel und daher keine tatsächliche Verletzungsabsicht dahinter steckte. Dies wäre beispielsweise vergleichbar mit einem misslungenen Stunt. Aber auch wenn die Gewalthandlung auf diese Weise nicht geplant war, so stellt sie doch im Sinne der fiktiven Handlung eine starke Ohrfeige dar, auf die entsprechende Reaktionen folgen.

Neben diesen deutlich erkennbaren physischen Folgen für Harada werden keine negativen emotionalen Auswirkungen bzw. psychische Verletzung dargestellt, allenfalls zeigt er sich überrascht. Sein Ausdruck von physischem Schmerz aufgrund der Heftigkeit des Angriffs verbleibt, bis mit dem Auftritt von Kanada und Kawashima ein Umbruch im Verlauf der Handlung stattfindet. Die Handlung setzt durch dieses Ereignis mit einer anderen Thematik fort, was mit voller Aufmerksamkeit vom Ehepaar verfolgt wird. Der Inhalt ihres Gespräches davor, sowie auch die Ohrfeige selbst, werden in keinsten Weise mehr aufgegriffen oder thematisiert. Harada lässt sich die Schmerzen auch nicht mehr anmerken, sodass es für den restlichen Handlungsverlauf keine Rolle mehr spielt. Letztlich unterbrach die Gewaltanwendung das Gespräch und bevor es in irgendeiner Weise fortgesetzt werden

konnte, wurde der Handlungsverlauf von besagtem Auftritt anderer Figuren bestimmt. Tōyama hingegen reagiert auf ihren Angriff mit Liebesbezeugungen, verbal und auch körperlich durch das Umklammern von Haradas Arm. Sie stellt direkt danach sofort klar, dass sie ihn trotz des Vorfalls liebt, also sie, abgesehen davon, dass sie ihn deswegen ohrfeigte, ihm nicht böse ist, sie ihm vergibt und ihre Liebe zu ihm ungebrochen ist. Sie scheint dadurch überdeutlich den Eindruck ausräumen zu wollen, dass dem nicht so wäre, da sie ihn immerhin schlug. Es gilt zu zeigen, dass es sich trotzdem um eine von inniger Liebe gekennzeichnete Ehebeziehung handelt, der Schlag also keinen Widerspruch dazu darstellt. Um Liebe geht es auch im folgenden Sketch.

4.2.3 Ayaka. Iron maiden

Im nächsten Sketch namens *Ayaka. Iron maiden* (アヤカ. IRON MAIDEN; dt.: Ayaka. Eiserne Jungfrau; *Warau inu no bōken sūpābesuto vol.2. Umeyashiki satsujin jiken* (VHS):22:58-28:36) spielt Uchimura Teruyoshi eine Frau mit dem Namen Ayaka, die in einer Bar neben ihrem Freund Takashi, gespielt von Harada Taizō, sitzt. Takashi bittet Ayaka ihn zu heiraten. Diese besteht auf der Bedingung, dass er stärker als sie sein muss, wenn er sie wirklich heiraten will. Daher soll er sie im Kampf besiegen. Sie gehen aus der Bar und es beginnt ein Zweikampf zwischen den beiden. Am Ende verliert Takashi den Kampf. Er liegt bewusstlos am Boden, während Ayaka die Szene verlässt.

Da dieser Sketch von einem Zweikampf handelt, und daher beinahe durchgehend von Gewalthandlungen gekennzeichnet ist, werden diese in einem einzigen, durchgehenden Transkript in Tabelle 3 angeführt. Dabei wechseln die Rollen von Täter und Opfer bzw. Angreifer und Verteidiger ständig zwischen den beiden Figuren Ayaka und Takashi hin und her.

Tabelle 3: Abschnitt mit Gewalthandlungen aus dem Sketch *Ayaka. Iron maiden*

Sprecher	Bildinhalt + Ton
	Ayaka und Takashi kommen aus der Bar und stellen sich vor dieser gegenüber auf. Ayaka fordert Takashi auf, sie anzugreifen, was dieser nicht tut.
Ayaka:	「じゃ、こっちから行くわ。」 „Nun, dann fang ich an.“
	Darauf wirft sie ihre Handtasche in Richtung von Takashis Kopf.

	Takashi wehrt die fliegende Tasche mit dem rechten Unterarm ab, diese fällt seitlich von ihm zu Boden. Direkt nach der Abwehr hält Takashi seine geballten Fäuste in Kampfhaltung vor sich <leichtes Gelächter>
	Ayaka steht ruhig da. Danach spricht sie weiter:
Ayaka:	「たかし、好き、好き、(schreiend) うおーあー！」 <lautes Gelächter> „Takashi, ich liebe dich, ich liebe dich, UOOAAH!“ <lautes Gelächter>
	<u>Ayaka greift Takashi in einer Drehbewegung mit einem Tritt zum Kopf an</u> Takashi duckt sich unter den Tritt, geht dabei nach vorne, sodass die beiden ihre Position tauschen. Dabei dreht er sich zu ihr und nimmt gleich wieder die vorige Kampfhaltung ein. Ayaka steht wieder ruhig da.
Ayaka:	「やるわね。」 <vereinzelt Gelächter> „Du schlägst dich ganz gut.“ <vereinzelt Gelächter>
Takashi:	「君は僕空手したんだって知ってた。」 „Du wusstest doch, dass ich Karate trainiert habe.“
Ayaka:	「(flehend) あなただったら、わたしを倒せると思ったの。」 „Ich dachte, dass gerade du mich besiegen kannst.“
Takashi:	「わかった。僕も本気で行くよ。そして、君を愛す。」 „Ich habe verstanden. Auch ich werde mich nicht mehr zurückhalten. Und dann liebe ich dich.“
Ayaka:	「たかし、(beginnt Kungfu-artig mit den Armen vor sich herumzufuchteln) <leichtes Gelächter> <u>好き</u> , „Takashi, (beginnt mit den Armen herumzufuchteln) <leichtes Gelächter> <u>ich liebe dich</u> , <u>好き、大好き！うおーあー！</u> <u>ich liebe dich, ich liebe dich so sehr! UOOAAH!</u> “
	Ayaka stürmt nach vor und greift mit einer Serie von fünf Schlägen in Richtung seines Oberkörpers an, die Takashi abwehrt.
Ayaka:	「うおーあー！」 <leichtes Gelächter> „UOOAAH!“ <leichtes Gelächter>
	Sie greift ihn mit drei Tritten auf Takashis Beine, denen er ausweicht, und zwei Kungfu-artigen Greifangriffen, die er abwehrt, an.
	Danach stellen sie sich wieder gegenüber auf. Gleich darauf greift Takashi mit einem seitlichen Tritt gefolgt von zwei Schlägen, wieder einem Tritt und vier weiteren Schlägen an, die Ayaka gänzlich abwehrt bzw. ausweicht. Als Ayaka den letzten dieser Schläge abwehrt, kontert sie mit einem Tritt, durch den Takashi über den Platz bis zu einer Mauer zurückstolpert <vereinzelt Gelächter>, und sich mit der linken Hand die getroffene Stelle zwischen Brust und Bauch hält.
	Darauf leckt Ayaka an ihrem Finger und spuckt aus <leichtes Gelächter>
Ayaka:	「うおーあー！」 „UOOAAH!“
	Ayaka stürmt wieder nach vor, greift Takashi an der rechten Schulter
Ayaka:	「好き(gleichzeitig Schlag mit linker Faust in seinen Bauch)、好き(ein 2. Mal)、<leichtes Gelächter> „Ich liebe dich (Schlag mit Faust in Bauch), ich liebe dich (2. Schlag), <leichtes Gelächter> <u>好き(ein 3. Mal)、大好きなの(gleichzeitig: Schlag mit der Rückfaust ins Gesicht) !</u> <u>ich liebe dich (3. Schlag), ich liebe dich so sehr (Rückfaust)!</u> “

Ayaka:	「本当に好き(Schlag mit rechter Faust auf Kopfhöhe)！」 „Ich habe dich wirklich lieb (Schlag)!“
	Takashi wehrt den Schlag ab und hält ihren rechten Arm mit beiden Händen fest.
Takashi:	「好きだ(gleichzeitig: rammt ihr sein Knie in den Bauch)、好きだ(ein 2. Mal)、好きだ(ein 3. Mal)、 „Ich liebe dich (1. Kniestöß), ich liebe dich (2. Kniestöß), ich liebe dich (3. Kniestöß), 大好きだ(gleichzeitig: gibt ihr einen Kopfstoß)！」 ich liebe dich so sehr (Kopfstoß)!“
	Durch den Kopfstoß stolpert Ayaka rückwärts bis zu einem Fenster.
Ayaka:	(an das Fenster gelehnt)「愛してる！」<vereinzelt Gelächter> „Ich liebe dich!“<vereinzelt Gelächter> und geht wieder nach vorne, zurück ins Kampfgeschehen.
	Takashi greift mit einem Tritt an, den Ayaka mit dem Bein abwehrt und gleich darauf durch eine Drehung mit einem eigenen Tritt kontert, der Takashi zwischen Brust und Bauch trifft, und ihn zu Boden schleudert <leichtes Gelächter>. Takashi krümmt und windet sich auf dem Boden.
Ayaka:	「(verzweifelt rufend) わたしへの愛、その程度だったの？<leichtes Gelächter>立ちなさいよ！ „War das das ganze Ausmaß deiner Liebe mir gegenüber? <leichtes Gelächter> Steh auf! わたしのこと好きなんでしょう？」 Du liebst mich doch, oder?“
Takashi:	「(mit schwacher Stimme) 好きだ。」 „Ich liebe dich.“
Ayaka:	「立ってよ！わたしを倒して、お願い！」 „Steh auf! Ich bitte dich, besiege mich!“
	Takashi richtet sich langsam auf, steht auf und nimmt wieder seine Kampfhaltung ein.
Takashi:	「(rufend)好きだあ！」 „Ich liebe diiiich!“ Gleichzeitig stürmt er mit einem Faustschlag nach vor.
	Ayaka duckt sich unter den Schlag, indem sie auf ein Knie geht, und trifft ihn mit einem Schlag in den Bauchbereich.
	Direkt nach dem Treffer sieht man Ayakas schmerzerfülltes Gesicht in Großaufnahme <vereinzelt Gelächter>.
	Takashi steht gekrümmt da. Ayaka stellt sich vor ihn.
Ayaka:	「うおーあー！」 „UOOAAH!“ Gleichzeitig führt sie einen Drehkick aus, der Takashi seitlich am Kopf trifft <mittleres Gelächter>. <u>Durch den Treffer fällt Takashi zu Boden, rollt am Boden kurz entlang, bis er mit geschlossenen Augen am Rücken zu liegen kommt.</u>
Ayaka:	「たかし。あなただったら、わたしを倒せると思ったのに。うおーあーいー！」 „Takashi. Und das, obwohl ich dachte, dass gerade du mich besiegen kannst. UOOAAIHH!“ Gleichzeitig mit dem Schrei springt Ayaka gerade in die Höhe und tritt bei der Landung mit einem Bein auf den Bauch des am Boden liegenden Takashis <leichtes Gelächter>

	<u>Man sieht ihr mit Trauer und Schmerz erfülltes Gesicht in Großaufnahme und hört ein lautes Knackgeräusch aus der Richtung von Takashi. <mittleres Gelächter></u>
	In einem Monolog verspricht Ayaka ihrem Vater, ihre Suche fortzusetzen und verlässt die Szene.

Quelle: *Warau inu no bōken sūpābesuto vol.2. Umeashiki satsujin jiken:25:56-28:03*

Als Akteure aller Gewalthandlungen in diesem Sketch gelten ausschließlich Ayaka und Takashi. Es handelt sich bei ihnen schließlich um die einzigen im Sketch auftretenden Figuren, wobei sie sich im Verlauf der Handlung mehrmals als Angreifer und Verteidiger, und damit als Täter und Opfer, abwechseln. Unterteilt man den gesamten Kampf in drei Phasen, stellt die erste Phase den Beginn des Kampfes dar, also wie es zum Kampf selbst kommt. Hier will Takashi eigentlich nicht kämpfen und Ayaka beginnt aktiv den Kampf, während Takashi sich nur verteidigt. Aber nachdem er sich entschließt, ebenfalls mit vollem Einsatz zu kämpfen, kommt es zu einer zweiten Phase des Zweikampfs mit gegenseitigen Angriffen. Nun wehrt sich Takashi nicht mehr als Opfer, sondern versucht selbst aktiv als Angreifer Ayaka zu besiegen. Im Zuge dessen stellt sich Ayaka als im Kampf überlegen heraus und sie kann Takashi so sehr schädigen, dass er nicht mehr weiterkämpfen kann, was die dritte Phase des Endes bzw. der Entscheidung des Kampfes darstellt. Man kann also in Bezug auf die Gewalt sagen, dass in Phase Eins Ayaka sich in der Rolle des Täters und Takashi in jener des Opfers befindet, worauf sie in Phase Zwei, jeweils bezogen auf den konkreten Angriff, beide beides darstellen, und in Phase Drei Ayaka wieder alleinig in der Täterrolle handelt, da Takashi bereits kampfunfähig ist, und sich daher nicht gegen die weiteren, vernichtenden Angriffe Ayakas wehren, geschweige denn zurückschlagen kann. Aus Sicht ihrer Handlungen befinden sie sich so in ihrer gegenseitigen Beziehung in der Rolle von Zweikampfgegnern, von Kombatanen. Zur Figur der Ayaka ist hierbei anzumerken, dass es sich bei der Figur vom Erscheinungsbild und der Handlung ausgehend zwar um eine Frau handelt, es aber deutlich ersichtlich ist, dass sie von einem Mann gespielt wird. Dadurch erhält sie eine gewisse Grobschlächtigkeit. In ihren personalen Eigenschaften sind beide gekennzeichnet durch ihre Fähigkeiten im Zweikampf. Takashi erwähnt im Dialog seine Erfahrung in Karate und sowohl Ayakas wie auch Takashis diesbezügliche Fähigkeiten sind aus ihren Kampfhandlungen ersichtlich. In Bezug auf die Handlung des Sketches würde Ayaka eine solche Bedingung an ihren potentiellen Ehepartner auch nicht stellen, wenn sie über keine entsprechenden Kampffähigkeiten verfügen würde. Diese Kampferfahrung der beiden beeinflusst die Gewalt in ihren Handlungen deutlich, da die Durchführung der Gewaltanwendungen durch diese

gekennzeichnet ist. Sie verprügeln sich nicht unkontrolliert oder chaotisch sondern sozusagen mit Technik. Darüber hinaus ist ihre Beziehung zueinander nach wie vor davon gekennzeichnet, dass es sich bei den beiden um ein Liebespaar handelt. Sie sagen sich gegenseitig oft genug, dass sie sich lieben, um trotz der Kampfsituation darauf schließen zu können. Ihre Beziehung als Liebespaar wird dadurch während des gesamten Verlaufes unterstrichen, sie wird also nicht durch die gegenseitige Verletzung beeinträchtigt. Dass es überhaupt zu diesem Kampf kommt, basiert schließlich auf dieser gemeinsamen Liebe.

Die beiden Figuren wenden Gewalt an, um einerseits ihren Opponenten im Zweikampf zu besiegen und um andererseits ihre Liebe dem anderen gegenüber zu beweisen. Sie verfolgen dabei ihre jeweiligen Ziele. Takashi will Ayaka heiraten dürfen und Ayaka will, dass er seine Stärke beweist. Gewalt dient hier nun der Erreichung dieser Ziele. Da ein Kampf als eine im Vorhinein festgeschriebene Regel vorliegt, auf die Ayaka besteht und deren Sinnhaftigkeit sie auch nicht hinterfragt, ist die Anwendung von Gewalt in ihrer Situation unvermeidbar, um diese Regel einzuhalten. Dazu kommt, dass die Durchführung der Gewalt in einem emotional aufgeladenen Zustand der Akteure stattfindet, denn sie handeln aus bzw. werden zusätzlich angetrieben von ihrer Liebe zueinander. Am deutlichsten wird dies, wenn sie „ich liebe dich“ gleichzeitig mit der Ausführung eines Schlages oder eines anderen Angriffs sagen.

Die einzelnen Gewalthandlungen aufzählend im Detail anzuführen, ist an dieser Stelle nicht unbedingt erforderlich bzw. sinnvoll, da schließlich Tabelle 3 diesen Zweck erfüllt. Stattdessen möchte ich mich hier auf das Spektrum der Angriffe und ihrer Ausführung, sowie auf die Übergänge zwischen Angriff und Angegriffenwerden der beiden Figuren beschränken. Durch die Kampffertigkeiten der Figuren ergibt sich ein breites Repertoire an Angriffen, bei denen Hand, meist zu einer Faust geballt, Fuß, Knie, sogar der Kopf und als Waffe eine Handtasche zum Einsatz kommen. In den meisten Fällen zielen diese Angriffe dabei auf den Kopf oder den Oberkörper, dort vor allem auf den Bauch, aber auch die Beine des Gegners werden mit Tritten angegriffen. Bei abgewehrten bzw. ausgewichenen Angriffen ist deren konkretes Ziel zwar nicht immer klar ersichtlich, es beschränkt sich jedenfalls auf die genannten Bereiche. Da sie nicht treffen, lässt sich die Heftigkeit der betroffenen Angriffe zwar nicht anhand ihrer Auswirkungen feststellen, aber da die Bewegungen schnell und energisch dargestellt werden, ist bei den Angriffen davon auszugehen, dass diese entsprechend stark ausgeführt werden. Ayaka untermalt manche ihrer Angriffe noch dazu mit einem

Kampfschrei. Bei jenen Angriffen, die auch tatsächlich treffen, zeigt sich deren Heftigkeit anhand des angerichteten Schadens und den Äußerungen von Schmerz durch die getroffene Figur, wodurch auch die Stärke und Ernsthaftigkeit dieser deutlich gemacht wird. Die Treffer, deren konkrete Auswirkungen im nachfolgenden noch erläutert werden, gehen dabei ausschließlich auf den Kopf und den Bauchbereich. Was die Übergänge zwischen Angriffen und Gegenangriffen betrifft, so handelt es sich dabei entweder um einen Konter, der unmittelbar auf die Abwehr bzw. in einem Fall auf das Ausweichen eines Angriffs erfolgt, oder um eine Unterbrechung, bei der nach einem erneuten Aufstellen oder einem kurzen Dialog der jeweils andere mit einem Angriff seinerseits beginnt. Dabei findet kein verwobenes Hin und Her mit ständigen Angriffen und Gegenangriffen statt, sondern der Kampf teilt sich in abwechselnde Angriffssequenzen der beiden Akteure. Die Figuren führen Sequenzen von mehreren aufeinanderfolgenden Angriffen aus, bis es eben zu einem Konter oder einer Unterbrechung kommt. Der Kampf erhält dadurch einen etwas geordneten Charakter.

Was die Folgen der Gewalt in diesem Sketch betrifft, können zum einen die Folgen einzelner Gewalthandlungen und zum anderen die Folgen des Kampfes als Ganzes betrachtet werden. Als erste Gewalthandlung im Sketch zwingt das Bewerfen mit der Handtasche Takashi zu einer Abwehrhandlung und der Einnahme einer Kampfhaltung. Er weigert sich zwar zuvor Ayaka anzugreifen, nimmt die Gewalt auf ihn aber nicht hin. Er lässt sich also nicht verprügeln, sondern verteidigt bzw. wehrt sich von Beginn an. Aber dass er selbst aktiv auf den Kampf eingeht, ist, wie oben bereits ausgeführt, erst nach dem ersten Nahkampfangriff Ayakas und dem darauffolgenden Dialog der Fall. Allgemein haben die einzelnen Angriffe entweder Treffer, Abwehr oder Ausweichen zur Folge. Dabei führt die Abwehr oder das Ausweichen eines Angriffs zu weiteren Angriffen durch den Angreifer, zu einem Gegenangriff durch den Angegriffenen oder zu einer kurzen Unterbrechung, in der sich die Figuren etwas sagen oder sie sich neu aufstellen. Im Fall eines Treffers zeigen sich den Angriffen entsprechende Auswirkungen, abgesehen vom Fehlen äußerlicher Verletzungen. Die Getroffenen werden zurückgeworfen, gehen zu Boden, und zeigen physischen Schmerz, wie beispielsweise durch das Halten der getroffenen Stelle, einer schwachen Stimme oder einer gekrümmten Körperhaltung, was der Darstellung eines Kampfes entspricht. Das einzige Mal, bei dem es Takashi gelingt seine Opponentin mit seinen Angriffen zu treffen, konkret mit drei Kniestößen und einem Kopfstoß, führt dazu, dass Ayaka, vom letzten dieser Angriffe

zurückgeworfen, erneut ihre Liebe zu ihm bekundet, da sie ihn, zwar auch allgemein, aber im speziellen dafür liebt, dass er sie schlagen konnte, da sie dies von ihm zum Beweis seiner Liebe verlangt hatte. Im Gegensatz dazu lässt sie ihr Tritt kurz darauf, der Takashi zu Boden bringt, an seiner Liebe zu ihr zweifeln. Dass sie ihm Schaden zufügt und sie offenbar stärker als er ist, lässt sie verzweifelt werden und sie versucht ihn verbal dazu zu bringen, um ihrer gegenseitigen Liebe Willen weiterzukämpfen. Sie benutzt sozusagen die erfolgreichen Gewaltanwendungen als einen positiven wie auch negativen Gradmesser seiner Liebe zu ihr. Betrachtet man nun die Folgen am Ende des gesamten Kampfes, also in der bereits oben definierten Phase Drei, so zeigen sich unter anderem an der Figur der Ayaka direkte emotionale Auswirkungen. In ihrem Gesicht zeichnen sich Schmerz und Trauer über ihren Sieg ab. Natürlich nicht aufgrund von physischem Schmerz, sondern weil Takashi ihr seine Liebe nicht angemessen beweisen konnte, wie es ihre Heiratsbedingung vorsieht, und sie seine Unterlegenheit daher als Mangel an Liebe ansieht. Daher empfindet sie Trauer und Schmerz über den Verlust von Takashi als Beziehungspartner, dass sie wieder alleine ist, und wie sie es selbst anschließend sagt, ihre Suche fortsetzen muss. In diesem Zusammenhang scheint das Scheitern der Beziehung für sie schwerer zu wiegen, als die Treffer, die sie im Laufe des Kampfes einstecken musste. Die eigentlichen Auswirkungen von Gewalt werden, auf ihre Person bezogen, zur Nebensache. Den physischen Schmerz hat in diesem Fall eindeutig Takashi, der erst gekrümmt dasteht und sich in diesem Zustand offenbar nicht mehr wehren kann, dann das Bewusstsein verliert und darauf noch einen vernichtenden Angriff erleiden muss. Für ihn endet der Kampf mit schweren Verletzungen, ohne Bewusstsein, liegengelassen auf der Straße und mit dem Verlust seiner Liebsten. Insgesamt ist der Sketch gekennzeichnet durch eine enge Verknüpfung von Liebe und Gewalt, und zwar in der Form, dass diese zusammengehören und nicht im Widerspruch oder Konflikt zueinander stehen.

4.2.4 Musume yo (2). Kubo Sōkichi 65-sai. Taxi Driver

In *Musume yo (2). Kubo Sōkichi 65-sai. Taxi Driver* (娘よ②. 久保惣吉 65 才. *Taxi Driver*; dt.: Tochter! (2). Kubo Sōkichi, 65 Jahre. Taxifahrer; *Warau inu 2008 aki. 2 mihōsō orijinaruhan* (DVD):33:09-36:18) wird eine Familie, bestehend aus den Eltern und einer erwachsenen Tochter, in deren Eigenheim bei einem gemeinsamen Abendessen mit Takashi, dem Freund der Tochter, gezeigt. Beim Vater der Familie, gespielt von Uchimura Teruyoshi, handelt es

sich um den im Titel genannten Kubo Sōkichi, während die Namen der Figuren der Tochter, Nakajima Tomoko, und der Mutter, Tōyama Kyōko, nicht bekannt sind. Die Tochter stellt im Rahmen des Abendessens ihren Freund Takashi ihren Eltern vor, bei dem es sich um den Sohn eines früheren Premierministers handelt und der von Yatabe Shun gespielt wird. Während des Essens und des Gesprächs über Takashis Familie und Beruf beschäftigt sich dieser die ganze Zeit mit E-Mails auf seinem Mobiltelefon, was den Vater sichtlich stört. Nachdem Takashi sein störendes Verhalten nach mehreren verbalen und non-verbalen Hinweisen des Vaters nicht einstellt, rastet dieser aus und wirft ihn und die Tochter hinaus.

Insgesamt konnte in diesem Sketch ein Fall von physischer Gewaltanwendung identifiziert werden, der aber auch im Zusammenhang mit der Anwendung psychischer Gewalt steht, auf die er unmittelbar folgt. Jener Abschnitt des Sketches, der diesen enthält, wird in Tabelle 4 dargestellt. Aufgrund der thematischen Fokussierung wird im Folgenden speziell auf die darin enthaltene physische Gewalt eingegangen. Die psychische Gewalt wird zwar ebenfalls berücksichtigt, im Detail wird diese allerdings nicht in dieser Arbeit behandelt.

Tabelle 4: Abschnitt mit Gewalthandlungen aus dem Sketch *Musume yo (2). Kubo Sōkichi 65-sai. Taxi Driver*

Sprecher	Bildinhalt + Ton
	Alle Figuren sitzen auf dem Tatami-Boden um den Tisch. Im Zuge des Gesprächs kommt es dazu, dass der Vater Takashi darauf hinweist, bei einem Gespräch mit dem Gegenüber direkt zu sprechen und es nicht geht bzw. es unhöflich ist, sich dabei ständig mit dem Handy zu beschäftigen. Währenddessen klappt Takashi sein Mobiltelefon zu, legt es auf den Tisch und richtet seinen Blick aufmerksam auf den Vater.
	Direkt nachdem der Vater zuende gesprochen hat, macht Takashis Mobiltelefon ein E-Mail-Empfangsgeräusch <vereinzelt Gelächter>. Takashi nimmt das Handy, klappt es auf und sieht es an.
	Kurz darauf lacht er dabei auf, worauf ihn der Vater sofort laut anschreit:
Vater:	「出て行けえ! <lautes Gelächter>出て行け。ばかやろう! 出て行っどけ! <leichtes Gelächter>はあ!」 „Verschwinde! <lautes Gelächter> <u>Verschwinde, du Idiot! Hau ab!</u> <leichtes Gelächter> Haa!“
	Der Vater, Takashi und die Tochter stehen vom Tisch auf. Der Vater geht in Richtung Takashi um den Tisch, die Tochter stellt sich ihm in den Weg.
Tochter:	「おとうさん、やまてよ!」 „Vater, hör auf damit!“
	Direkt darauf schlägt der Vater sie mit einem geraden Faustschlag ins Gesicht, während er ein bisschen wie ein Boxer tänzelt. <lautes Gelächter> <u>Durch den Schlag fällt die Tochter zur Seite und landet mit der Vorderseite des Oberkörpers auf einem kleinen Kasten, in dem Geschirr zu sehen ist.</u>
	Die Ansicht wechselt auf die Außenseite des Eingangsbereiches des Gebäudes.

	Takashi und die Tochter, die dabei laut schluchzt, laufen hintereinander aus der Eingangstür. Währenddessen schreit der Vater sie weiter an (durch das laute Schreien nur sehr schwer verständlich):
Vater:	「(in Richtung Tochter) もう出て行け、このやろう。(beiden hinterher) 二度とくんない！ <vereinzeltes „(in Richtung Tochter) Jetzt hau schon ab, du! (beiden hinterher) Kommt bloß nicht wieder! Gelächter> は、来るな！ てめえら、携帯叩き売ってるな <mittleres Gelächter>」 <vereinzeltes Gelächter> <u>Ha, Kommt ja nicht! Ihr, hört auf Mobiltelefone zu Schleuderpreisen zu verkaufen!</u> <mittleres Gelächter>“ während er ihnen dabei in Schrittempo hinterher geht.

Quelle: *Warau inu 2008 aki. 2 mihōsō orijinaru-han* (DVD):35:50-36:12

Von den vier Figuren des Sketches sind an der physischen Gewalthandlung der Vater der Familie als der Ausführende und dessen Tochter als die Erleidende direkt beteiligt. Hierzu kommen noch Formen verbaler Gewalt des Vaters gegen Takashi vor bzw. gegen die Tochter und Takashi nach dem Schlag, da er ihn erst anschreit und beleidigt, dann beide anschreit und sie damit aus dem Haus jagt. Die Figur der Mutter bleibt während des Geschehens reiner Zuschauer, sie beobachtet zwar alles, greift aber nicht aktiv ein. Takashi ist in seinem Verhältnis zu der Familie zwar der Freund der Tochter, und möglicherweise damit auch potentieller zukünftiger Schwiegersohn, in der Situation des gemeinsamen Abendessens befindet er sich aber auch in der Rolle des Gastes. Nun wird er, der Gast, vom Vater, also dem Gastgeber, angegriffen. Im Zusammenhang mit der physischen Gewaltanwendung handelt es sich bei ihm zwar um einen Zuschauer, aber er ist dennoch involviert, da die Aggression, der auch der Schlag entspringt, ursprünglich gegen ihn gerichtet ist. Die Beziehung zwischen Takashi und der Tochter als ein gemeinsames Paar führt dazu, dass sie die Rolle seiner Verteidigerin einnimmt. Sie schützt ihren Freund, indem sie sich dem Vater entgegenstellt und durch ihren schützenden Einsatz ist sie es, die den physischen Schaden erleidet. Der Auslöser für den Ausbruch der Gewalt liegt dabei im, in den Augen des Vaters schlechten, Benehmen Takashis, das auch von seinen persönlichen Umständen herrührt. Zieht man diese heran, so kommt er aus einem wirtschaftlich und sozial höherstehenden Umfeld, da es sich bei ihm um einen reichen Politikersonn gegenüber einem einfachen Taxifahrer handelt. Dies zeigt sich auch am Erscheinungsbild, durch das er, einen Anzug tragend, gegenüber den anderen in deren Freizeitkleidung hervorsteht. Dass es sich bei der Figur des Vaters um einen Taxifahrer handelt, ist dabei nur anhand des Titels bekannt, im Sketch selbst spielt sein Beruf keine direkte Rolle. Aber es wirkt sich unter anderem in Form der daraus resultierenden Lebensumstände aus. Dafür sprechen zum Beispiel auch die Wohnverhältnisse. Der Ort der

Handlung besteht aus einer relativ kleinen Wohnküche, in der außer dem Tisch, um den herum sie sitzen, und einer schmalen Küchenzeile kaum etwas Platz hat. In dieser Konstellation wendet sich nun der sprichwörtliche „kleine Mann“ gegen den Abkömmling der Elite. Dabei kann man seinen Zornesausbruch gemeinsam mit den vorangegangenen Hinweisen an Takashi zur Einstellung des Fehlverhaltens dahingehend verstehen, dass er dadurch versucht, das schlechte Benehmen Takashis zu korrigieren. Dadurch übernimmt er den Part einer Art Ordnungsinstanz, während Mutter und Tochter in keinsten Weise auf dieses Benehmen Takashis eingehen. Bei der Anwendung der physischen Gewalt besteht die Beziehung zwischen Täter und Opfer aus dem Verwandtschaftsverhältnis zwischen Vater und Tochter, die Gewalt richtet sich also gegen ein Mitglied der eigenen Familie. Im Sinne der familiären Struktur beinhaltet diese Beziehung ein Autoritätsverhältnis, in dem der Vater hierarchisch über der Tochter steht. Die Gewalt bewegt sich im Fall dieser konkreten Gewaltanwendung entsprechend dieses Hierarchiegefälles, steht also nicht im Widerspruch zu diesem.

Bei dem Grund und dem Auslöser für das Anwenden von Gewalt handelt es sich um den Höhepunkt eines Prozesses wachsender Frustration des Vaters. Dieser ist während des gesamten Sketchverlaufs sichtlich davon gestört, dass Takashi ständig mit E-Mails auf seinem Mobiltelefon beschäftigt ist. Erst als die mehr und die weniger subtilen Hinweise des Vaters, das ihn störende Verhalten einzustellen, keinerlei Wirkung zeigen, führt seine wachsende Frustration zur Wahl rabiaterer Mittel, dieses Verhalten zu sanktionieren. Trotz seiner finalen Predigt, der Takashi scheinbar aufmerksam zuhört, greift dieser wieder zum Mobiltelefon, und lacht sogar beim Lesen der E-Mail, was das Fass endgültig zum Überlaufen bringt und die angestaute Wut des Vaters entlädt sich. Dies geschieht erst verbal. Neben der affektiven Seite dieses Handelns, des wutbedingten Ausrastens, könnte man darin aus rationaler Sicht auch eine Bestrafung für das anhaltende Fehlverhalten sehen, also im Sinne der bisherigen Versuche, ihn auf das Einstellen seines schlechten Benehmens hinzuweisen. Da die verbalen Äußerungen jedoch nicht mehr die Forderung beinhalten, das Verhalten einzustellen, sondern dass Takashi auf der Stelle verschwinden soll, ist eine Korrektur seines Verhaltens hinfällig. Dieser Angriff dient eher dazu, Druck aufzubauen, damit Takashi das Haus sofort verlässt. Geleitet von diesen Motiven kommt es dann eben auch zu körperlicher Gewalt, wobei hier hinzukommt, dass sich seine Tochter ihm in den Weg stellt, so seinen Weg blockiert und ihn am Auslassen seines Zorns auf Takashi hindert. Daher richtet sich seine Aggression auf Takashi nun auch gegen die Tochter, die er mit dem Schlag zur Seite wirft und anschließend

zur Flucht bringt. Man könnte dabei von einer Blitzableiterfunktion der Tochter durch ihren schützenden Einsatz sprechen, da sie der Zorn trifft, der eigentlich Takashi gilt.

Der physischen Gewalt gehen in diesem Sketch also Formen verbaler Gewalt voraus bzw. schließen an diese an, wobei jeweils der selbe Hintergrund, der selbe Auslöser, wirksam ist, mit dem Zusatz, dass bei der physischen Gewalt der konkrete Anlassgeber im Entgegenstellen der Tochter besteht. Die Anwendung verbaler Gewalt vor dem Schlag richtet sich dabei eindeutig auf den Störenfried Takashi, während bei der verbalen Gewalt nach dem Schlag aufgrund der Blickrichtung des Vaters zum Teil nicht eindeutig festgestellt werden kann, ob sich diese jeweils gegen die Tochter, gegen Takashi oder gegen beide richtet. Die physische Gewalt, auf der hier der Fokus liegt, besteht aus einem Schlag mit der Faust frontal in das Gesicht des Opfers. Der Angriff wirkt sehr stark und mit Kraft hinter dem Schlag. Denn die Tochter wird davon zur Seite geworfen, dieser hat also deutliche physische Auswirkungen auf das Opfer. Dazu kommt, dass die Tochter bei ihrer Flucht aus dem Haus laut schluchzt, auch wenn nicht klar ist, inwieweit dies auf physischem Schmerz oder auf ihrer Gesamtsituation, dem desaströsen Ausgang des gemeinsamen Abendessens, basiert. Solch ein heftiger Faustschlag ins Gesicht besitzt dabei im Gegensatz zur züchtigenden Ohrfeige, wie sie in Kapitel 4.2.1 und 4.2.2 angewandt wird, ein hohes Verletzungspotenzial. Im familiären Kontext kann man bei dieser Darstellung von Gewalt von einem verprügelnden Charakter des Angriffs sprechen. Im Zusammenhang mit der Durchführung der Gewalthandlung tänzelt der Angreifer beim Schlag wie ein Boxer, sodass die Gewalthandlung wie ein Angriff aus einer Kampfsituation heraus wirkt, was in der Situation innerhalb der Handlung des Sketches aber eindeutig nicht der Fall ist.

Als Konsequenz dieser Gewalthandlungen unterbricht und beendet der Vater durch diese das gemeinsame Abendessen, und wirft seine Tochter mit ihrem Freund aus der Wohnung. Aus Sicht der Hinausgeworfenen handelt es sich dabei um Flucht vor dem wütenden Vater. Takashi verlässt fluchtartig das Haus und auch die Tochter flieht Takashi hinterher, nachdem sie von ihrem Vater geschlagen wurde. Aus Sicht des Vaters konnte er ein störendes Element erfolgreich vertreiben, nachdem er daran gescheitert war, es zu korrigieren. Die Gewalt stellt hier also die Lösung seines Problems dar. Er selbst wird für die Anwendung der Gewalt von niemandem zurechtgewiesen, sie hat keine negativen Konsequenzen für ihn als Täter. Auch die Figur der Mutter scheint dies alles einfach hinzunehmen. Bei diesem Sketch handelt es sich dabei um einen Reihensketch, also um einen von mehreren mit dem

selben Titel mit mehrheitlich den selben Figuren, die in einer ähnlichen Situation spielen. Die anderen Sketche der Reihe handeln von der gleichen Situation eines gemeinsamen Abendessens, wobei die Tochter jeweils eine andere Figur als Freund mitbringt. Dabei reagiert die Figur des Vaters jedesmal ähnlich auf das, was ihn am Freund seiner Tochter stört. Lediglich die Art der Gewalthandlung unterscheidet sich in manchen Fällen etwas. Die aggressive Reaktion des Vaters auf Fehlverhalten seitens des jeweiligen Freundes der Tochter ist damit aus allen vorangegangenen Skechen dieser Reihe einem regelmäßigen Zuschauer bekannt, und zählt für einen solchen so zum üblichen Verhalten des Vaters. Nach Ohrfeigen und heftigerer, verprügelnder Gewaltformen geht es in den nächsten Sketchen um eine dritte Form von Sketchgewalt.

4.2.5 Tabiji. under the galaxy

Der nächste Sketch *Tabiji. under the galaxy* (旅路. *under the galaxy*; dt.: Auf der Reise. in der Galaxis; *Warau inu no bōken sūpābesuto vol.5. Kōki ninki kyara supesharu* (DVD):24:10-30:20) handelt von einem Zuggast, gespielt von Nanbara Kiyotaka, dessen reservierter Sitzplatz beim Betreten des Waggons bereits von anderen Fahrgästen belegt ist. Diese Fahrgäste bestehen aus einer blonden, langhaarigen Frau namens Meeteru (Uchimura Teruyoshi) und einem Mann mit braunem Mantel und Schlapphut namens Tetsurō (Tsuchida Teruyuki). Diese beiden stellen eine Parodie auf die gleichnamigen Figuren aus dem Manga *Ginga Tetsudō 999* (銀河鉄道 999; dt.: Milchstraßen-Eisenbahn 999) dar, deren Erscheinungsbild sie nachempfunden sind. Nanbara fordert sie auf, seinen Platz freizugeben, aber Meeteru entgegnet ihm immer mit absurden und mit der Situation nicht zusammenhängenden Aussagen, die auch teilweise aus dem Inhalt des Mangas entlehnt sind, ohne den Platz freizugeben. Als der Zug beim nächsten Bahnhof hält, steigt Meeteru aus, um Bier zu kaufen. Nakajima Tomoko betritt als ein weiterer Zuggast den Waggon und setzt sich auf die gegenüberliegende Sitzplatzgruppe. Tetsurō verguckt sich in Nakajima und Nanbara versucht ihn zu überreden, sich zu ihr zu setzen. Meeteru erscheint am geöffneten Zugfenster und bittet Tetsurō um eine Entscheidung, da sie sich nicht zwischen zwei Snacks entscheiden kann. Da dieser jedoch zögert, fährt der Zug ohne sie ab. Als Meeteru nun fort ist, setzt sich Tetsurō zu Nakajima und bittet sie ihn zu heiraten, worauf Nakajima zustimmt. Daraufhin schenkt Nanbara den beiden seine Zugplatzreservierung, und verlässt den Waggon.

Dieser Sketch beinhaltet vier Fälle von Gewalthandlungen, die alle dem gleichen Muster wie in jenem Fall folgen, der in Tabelle 5 angeführt ist. Dabei führt jeweils der Versuch einer Gesprächsaufnahme Meeterus mit Tetsurō zu dessen Reaktion, sie als *kaasan* (dt.: Mutter) anzusprechen, was dann einen Schlag von Meeteru zur Folge hat.

Tabelle 5: Abschnitt mit Gewalthandlungen aus dem Sketch *Tabiji. under the galaxy*

Sprecher	Bildinhalt + Ton
	Auf eine wiederholte Aufforderung Nanbaras, den Sitzplatz freizugeben, entgegnet ihm Meeteru
Meeteru:	「でも、今、日本旅して、鉄郎の嫁を探そうんだ。(zu Tetsurō:) ね、鉄郎。」 „Aber derzeit bereisen wir Japan, um eine Braut für Tetsurō zu finden. (zu Tetsurō:) Gell, Tetsurō.“
	Tetsurō, der bisher die Augen geschlossen hatte (geschlafen hatte), öffnet leicht die Augen <vereinzelt Gelächter> und dreht den Kopf zu Meeteru.
Tetsurō:	「(mit verschlafener Stimme) お、かあさん。」 „Oh, Mutter.“
	Direkt darauf schlägt ihn Meeteru mit der flachen Hand von vorne auf den Kopf. Durch den Schlag wackelt Tetsurōs Kopf leicht mehrmals vor und zurück, sein Gesichtsausdruck bleibt unverändert. <lautes Gelächter>
	Direkt danach ist die Interaktion zwischen den beiden aber wieder vorbei. Das Gespräch zwischen Nanbara und Meeteru setzt sich fort, während Tetsurō wieder die Augen schließt (einschläft).

Quelle: *Warau inu no bōken sūpābesuto vol.5. Kōki ninki kyara supesharu* (DVD):25:14-25:28

An dieser Gewalthandlung sind also Meeteru als Täter, Tetsurō als Opfer und Nanbara als Zuschauer beteiligt. Was die Beziehung zwischen Meeteru und Tetsurō betrifft, so ist deren Verständnis in diesem Fall stark vom Wissensstand des Zuschauers abhängig. Aus dem Sketch selbst geht nur eindeutig hervor, dass es sich bei den beiden um Reisegefährten handelt, die sich auf der Suche nach einer Braut für Tetsurō befinden. Man könnte annehmen, dass es sich bei Meeteru und Tetsurō um Mutter und Sohn handelt, da er sie durchgehend als solche anspricht, auch wenn sie ihn jeweils daraufhin schlägt. Wie bereits erwähnt, handelt es sich bei ihnen jedoch um die Parodie auf Figuren aus einem Manga. In diesem reist Tetsurō gemeinsam mit Meeteru, die genauso aussehen soll wie seine verstorbene Mutter, in einem Zug durch die Galaxis. Es handelt sich bei ihr also nicht um seine Mutter, sie sieht seiner realen Mutter jedoch zum Verwechseln ähnlich. Jemand, der nicht mit dem Manga vertraut ist, wird diese Art der Beziehung zwischen den beiden Figuren nicht annehmen und möglicherweise schließen, dass es sich doch um Mutter und Sohn handelt, da aus dem Sketch

selbst nichts anderes hervorgeht. Dieses Wissen wird für das Verständnis des Sketches als Parodie also vorausgesetzt.

Obwohl die Gewalt zwischen Meeteru und Tetsurō stattfindet, besteht der Konflikt, von dem die Handlung des Sketches gekennzeichnet ist, eigentlich zwischen Nanbara und den beiden. Meeteru und Tetsurō befinden sich in der Rolle von unrechtmäßigen Zugplatzbesetzern, die ihre Plätze nicht aufgeben wollen. Nanbara, der die Sitzplätze aufgrund seiner Reservierung beansprucht, sieht sich im Recht und von den beiden schikaniert. Die Anwendung von Gewalt findet hier nicht im Rahmen der eigentlichen Konfliktsituation statt, sondern parallel dazu, im Rahmen der Kommunikation innerhalb einer der Konfliktparteien. Auf die Situation des Sketches bezogen umgibt die Figur der Meeteru ein gewisses Maß an Irrationalität, das aus ihrem Gespräch mit Nanbara hervorgeht. Sie wirkt dadurch etwas verwirrt und unberechenbar. Einerseits könnte man annehmen, dass sie diese Irrationalität vorspielt und einsetzt, um Nanbara abzuwimmeln und den Sitzplatz nicht aufgeben zu müssen. Allerdings bezieht sich der Inhalt ihrer Äußerungen in erster Linie auf den Manga und auf die parodierten Figuren aus dem Manga. Daher würden diese nur in der Situation des Mangas Sinn ergeben, nicht aber in der Situation des Sketches, in einem normalen japanischen Personenverkehrszug, wo diese Äußerungen daher irrational und zusammenhangslos wirken. Es ist daher aber nicht anzunehmen, dass der Umgang Meeterus mit Tetsurō ebenfalls von einer Irrationalität gekennzeichnet ist, da Tetsurō auch dem Kontext des Mangas entspringt, Meeteru aus der Situation des Mangas heraus handelt und er deshalb Teil ihres Manga-bezogenem Verhaltens sein sollte.

Betrachtet man den Sketch nun für sich allein, so wirkt die Gewaltanwendung völlig irrational und grundlos, da man den Eindruck gewinnt, bei Meeteru würde es sich um Tetsurōs Mutter handeln, die ihn dafür schlägt, dass er sie als solche anspricht. Bezieht man den Inhalt des Mangas *Ginga Tetsudō 999* mit ein, so wird klar, dass es sich zwar nicht um seine Mutter handelt, sie aber seiner Mutter äußerlich gleicht. Tetsurō spricht sie also fälschlicherweise als *kaasan* an, weil er sie in diesem Moment für seine Mutter hält bzw. sie mit ihr verwechselt. Dass Tetsurō bis dahin schlief, durch die Gesprächsaufnahme von Seiten Meeterus aufwachte und daher sichtlich schlaftrunken war, trägt hier in diesem konkreten Fall zu dieser Reaktion bei, allerdings spricht er sie auch sonst im gesamten Sketch als *kaasan* an. Die Anwendung von Gewalt erfolgt eindeutig als Reaktion auf diese Anrede als *kaasan*. Dafür, dass er sie als seine Mutter anspricht, schlägt sie ihn. Sie hat daher sichtlich etwas dagegen, von ihm so

genannt zu werden, sodass die Gewalt hier der Bestrafung seines Verhaltens dient, also ein zurechtweisender Charakter des Angriffs besteht. Andererseits kann dies auch mit einer affektiven Komponente verbunden sein, also dass es sozusagen immer dann Aggression bzw. Zorn in ihr auslöst, wenn er sie verwechselt, sie nicht als sie selbst wahrnimmt, in ihr einen Mutterersatz sieht usw. Auch weil dies offenbar öfter, im Sketch sogar immer, der Fall ist, dass er sie als Mutter anspricht, kann dem Angriff ein Frustrationsprozess zugrunde liegen. Den ganzen Sketch hindurch benutzt Meeteru eigentlich eine ruhige und geradezu emotionslose Sprechweise. Aus dieser Sicht stellt Gewalt einen sehr kurzfristigen emotionalen Ausbruch dar, der für ihre Figur überraschend bzw. atypisch wirkt. Tetsurōs Verhalten läuft ihr allerdings zuwider, was sie dazu bringt, ihn zu schlagen. Der Anwendung von Gewalt geht dabei immer eine Gesprächsaufnahme Meeterus mit Tetsurō voraus. Hierzu wäre noch zu erwähnen, dass wenn jedoch Tetsurō Meeteru zwischendurch im Gespräch, also nicht im Zuge einer Gesprächsaufnahme, als Mutter anspricht, diese ohne Gewalt und so, als würde sie sich angesprochen fühlen, reagiert. Das es zur Gewalt kommt, ist also an diese situative Bedingung gebunden.

Bei der Form der Gewalt selbst handelt es sich um einen Schlag mit der flachen Hand von vorne auf Tetsurōs Kopf. Im Gegensatz zu allen vorangegangenen Sketchen ist an diesem Angriff vor allem auffällig, dass abgesehen davon, dass Tetsurōs Kopf durch die physische Einwirkung des Schlages leicht vor und zurück wackelt, sich an ihm keine weiteren Auswirkungen des Schlages zeigen. Tetsurō zeigt keine Anzeichen von Schmerz, weder durch seine Mimik noch durch Laute oder sonstige Äußerungen. Die Gewaltform ist sozusagen in ihrer Darstellung schmerzfrei. Daher handelt es sich hier zwar um Zurechtweisung in Form von körperlicher Gewalt, allerdings hat diese offenbar keinerlei körperliche Verletzung oder Schmerz zur Folge. Dadurch steht bei solch einer Form von Gewaltausübung rein die Bestrafung, Erniedrigung oder sonstige Machtausübung im Vordergrund, ohne eigentlicher Verletzungsabsicht. Eine Verletzungs*absicht* kann dabei natürlich nicht ausgeschlossen werden, aber jedenfalls fehlt eine Verletzung*wirkung*. Dadurch fehlt die selbstverständlichste negative Konsequenz erfolgreich angewandter körperlicher Gewalt, der Schmerz, der daher kein Bestandteil dieser Art von Gewalthandlungen ist, die auch Thema der nächsten Sketche sein wird. Die Gewalt wirkt so scheinbar harmlos, bleibt aber dennoch deutlich sichtbar und als solche erkennbar.

Als unmittelbare Folge der Gewaltanwendung schläft Tetsurō sofort wieder ein und Meeteru nimmt das Gespräch mit Nanbara wieder auf. Mit dem Schlag endet die gerade erst begonnene Kommunikation zwischen den beiden. Die ganze Interaktion wirkt dadurch sinnlos: Sie spricht ihn an, damit er ihre Aussage bestätigt, wodurch er aufwacht, sie als Mutter anspricht, von ihr dafür geschlagen wird und wieder einschläft. Der eigentliche Anlass des Weckens spielt keine Rolle mehr. Die Interaktion dient so lediglich als Gelegenheit für den Schlag. In weiterer Folge zeigt sich dieser auch als Mittel der Bestrafung als wirkungslos, da er sie nach wie vor jedesmal auf diese Weise anspricht. Dies gilt für alle vier Schläge, die Tetsurō im Laufe des Sketches nach dem selben Muster einstecken muss. Neben ihrer Unwirksamkeit hat die Gewalt auch sonst keine Konsequenzen für den Täter. Ihre Anwendung wird nicht hinterfragt oder kritisiert, woraus sich in Verbindung mit ihrer auf Schmerzfreiheit basierenden Harmlosigkeit eine Alltäglichkeit bzw. Angemessenheit in Bezug auf die Situation des Sketches ergibt. Um den Zusammenhang zwischen dieser Art von Gewalt und dem alltäglichen Handeln geht es speziell im folgenden Sketch.

4.2.6 *Himitsu no horikenmin show*

Der Titel des nächsten Sketches *Himitsu no horikenmin show* (秘密のホリケンミン SHOW; dt.: Show der geheimnisvollen Horikenmin; *Warau inu 2010 kotobuki. 2 DVD orijinaru-han* (DVD):08:39-11:17) stellt eine Parodie auf die Fernsehsendung *Kamingu auto baraeti!! Himitsu no kenmin show* (カミングアウトバラエティ!!秘密のケンミン SHOW; dt.: Coming-out Variety!! Show der geheimnisvollen Präfekturbevölkerung; Yomiuri TV, seit 2007) dar, in der das Leben in den verschiedenen Präfekturen beleuchtet wird. Der Sketch beginnt damit, dass eine Art Moderator (Horiuchi Ken) eine Eigenart des Frühstückens der Horikenmin (Horiken-Volk, wobei Horiken der Künstlername von Horiuchi Ken ist; oder Bevölkerung der Hori-Präfektur) ankündigt, die in der darauf folgenden Szene gezeigt wird. In dieser sieht man eine Familie bestehend aus dem Vater (Horiuchi Ken), der Mutter (Tōyama Kyōko), der Großmutter (Nakajima Tomoko), der Tochter (Nanbara Kiyotaka) und dem Sohn (Uchimura Teruyoshi) am Frühstückstisch. Nachdem die Mutter die letzte Schüssel mit Essen gebracht und als letzte am Tisch auf dem Tatami-Boden Platz genommen hat, hält der Vater eine Art Tischgebet. Im Zuge dessen schlägt er die Großmutter auf den Kopf und reißt ihr die Brille herunter. Nach Ende des Tischgebets beginnen alle zu essen und es wird mittels

Texteinblendung aufgelöst, dass die Horikenmin beim Frühstück nach dem Herunterreißen der Brille zu essen beginnen. Während des Essens führt der Vater noch ein Gespräch mit seinem Sohn darüber, wann man am besten Schuhe kauft, und reißt der sich einmischenden Großmutter wieder die Brille herunter.

In Tabelle 6 ist nun der Abschnitt dieses Tischgebets angeführt, in dem die Großmutter vom Vater geschlagen wird. Da die Figuren keine konkreten Namen besitzen, werden sie in der Tabelle und auch im Folgenden mit ihrer verwandtschaftlichen Stellung bezeichnet.

Tabelle 6: Abschnitt mit Gewalthandlungen aus dem Sketch *Himitsu no horikenmin show*

	Bildinhalt + Ton
	Der Vater, am Kopfende des Tisches sitzend, hält das Tischgebet. Die restlichen Mitglieder der Familie sitzen schweigend mit gefalteten Händen am Tisch, die Großmutter dabei zu seiner Rechten.
Vater:	「... ベリーライス(hält rechten Daumen vor sich hoch)。好き嫌いはあ(wedelt mit flacher Hand vor dem „... Very rice (hält rechten Daumen hoch). Beim Essen wählerisch zu sein, (Handwedeln) Gesicht), (laut:) ドーン(Schlag mit Faust von oben auf Kopf der Großmutter) !」 <leichtes Gelächter> DOONN (Schlag)!“ <leichtes Gelächter>
	<u>Der Vater öffnet die Faust und fährt mit der flachen Hand weiter entlang dem Kopf der Großmutter zum oberen Rand ihrer Brille.</u>
Vater:	「さらにメガネドーン(reißt Brille runter, diese wird zu Boden geschleudert) !」 <mittleres Gelächter> „Und dazu noch die Brille DOONN (reißt Brille runter)!“ <mittleres Gelächter> <u>Während dem Schlag und dem Runterreißen der Brille sitzt die Großmutter starr und bewegungslos mit gefalteten Händen da. Beim Auftreffen des Schlages zuckt sie leicht mit den Augen zusammen. Sonst bleibt sie vollkommen reaktionslos.</u>
	<vereinzelt Gelächter> <u>Als der Vorgang des Brillerunterreißen vollständig abgeschlossen ist, reagiert die Großmutter, indem sie das Gesicht mehrmals hintereinander verzieht (sie kneift die Augen zusammen und zieht dabei den Mund etwas nach oben). Dabei wendet sie sich zur Seite, um die Brille vom Boden aufzuheben. Der Vater nimmt wieder die Haltung ein, die er während dem Tischgebet eingenommen hatte.</u>
Vater:	「いただきます。」 „Guten Appetit.“ Währenddessen setzt sich die Großmutter die Brille wieder auf.
Alle:	「いただきます。」 „Guten Appetit.“
	Alle Anwesenden beginnen zu essen.
Insert:	「ホリケンミンは朝食の時メガネドーンしてから食べる」 „Die Horikenmin beginnen beim Frühstück nach dem Herunterreißen der Brille zu essen“

Quelle: *Warau inu 2010 kotobuki. 2 DVD orijinaru-han* (DVD):09:43-10:08

Der Vater, als Anwender der angeführten Gewalt, wird in der Situation des Sketches als Familienoberhaupt dargestellt. Er hält das Tischgebet und ist somit ritueller Leiter und Vorsitzender zu Tisch. Das Opfer der Gewalt, die Figur der Großmutter, ist durch ihre Erscheinung mit ihren weißen Haaren und einer gebückten Körperhaltung deutlich als alte Frau erkennbar. Ihre Beziehung zueinander besteht neben der des Vorsitzenden zu Tisch zu einem einfachen Teilnehmer am gemeinsamen Frühstück, aus der Beziehung zwischen Sohn und Mutter. Es geht zwar aus dem Sketch nicht direkt hervor, dass es sich dabei um seine Mutter, und nicht um seine Schwiegermutter, handelt, da sie im Verlauf des gesamten Sketches ausschließlich als „Großmutter“ angesprochen wird. Es wird jedoch für die Analyse in dieser Arbeit angenommen, dass die Familie mit den Eltern des Ehemannes zusammenlebt, da diese Variante in Japan verbreiteter ist, auch wenn die Variante mit der Schwiegermutter nicht vollkommen ausgeschlossen werden kann. So steht die Großmutter zwar, im Sinne einer Mutter-Kind-Beziehung, eine Generation über dem Vater, aber er steht, zumindest in der gezeigten Situation des Frühstückens, den übrigen Familienmitgliedern vor. Dadurch verfügt er aufgrund dieses Verhältnisses über Autorität gegenüber den anderen, so auch gegenüber seiner Mutter, gegen die er gewalttätig wird. Davon ausgehend findet die Gewalthandlung daher entlang einem Hierarchiegefälle vom Täter zum Opfer statt. Die anderen anwesenden Familienmitglieder sind dabei Zuschauer der Gewalthandlung. Dass in der Tabelle keine Reaktionen der anderen Familienmitglieder auf die Gewalt angeführt sind, liegt daran, dass diese keinerlei Reaktionen zeigen. Sie alle sitzen die ganze Zeit starr und bewegungslos mit gefalteten Händen am Tisch. All dies geschieht schließlich im Rahmen und als Bestandteil des Tischgebets.

Dass es zu dieser Gewalt kommt, scheint auf den ersten Blick vollkommen irrational, da von der Großmutter und auch sonst keinerlei Anzeichen auf das Auslösen solcher Handlungen hinweisen. Aus der Auflösung der Situation durch das Insert geht hervor, dass es sich um einen Brauch der Horikenmin handelt, vor dem Frühstück die Brille herunterzureißen. Dies wird allerdings nicht näher definiert, zum Beispiel, ob es sich dabei immer um die Brille der Großmutter handelt. Der Schlag auf den Kopf wird dabei jedoch nicht angesprochen und scheint daher grundlos, weil er zu dem Vorgang des Herunterreißen der Brille nichts beiträgt, abgesehen davon, dass seine Hand dadurch in die Nähe der Brille kommt. Da der Schlag und das Herunterreißen in einem Bewegungsablauf stattfinden, entsteht aber der Eindruck, dass diese Handlungen als eine Art Einheit zusammengehörig

sind. Diese sind auf diese Weise gemeinsam Teil des Tischgebets und somit Teil eines alltäglichen Rituals bzw. Brauchs, weshalb für die Anwendung der Gewalt kein weiterer Anlass oder Grund benötigt wird. Als ein Teil des Tischgebets stehen sie auch in Zusammenhang mit den Äußerungen des Vaters, die den Gewalthandlungen direkt vorausgehen. Dabei dient die Gewalt zur Untermauerung seiner Aussage, dass wählerisch beim Essen zu sein, nicht toleriert wird. Er verwendet die Gewalthandlungen anstelle einer verbalen Artikulation wie eines Verbotes bzw. einer Aussage, dass es nicht geht, beim Essen wählerisch zu sein. Dazu kommt, dass er vom langgezogenen Ende seiner verbalen Äußerung bis zur Durchführung des Schlages mit der Hand vor seinem Gesicht wedelt. Dies ist eine Geste, die ebenfalls gleichbedeutend mit Ablehnung oder Verneinung ist.

Die konkrete Gewaltanwendung setzt sich in diesem Fall aus einem Schlag mit der Faust von oben auf den Kopf des Opfers und aus einem Herunterreißen der Brille aus dessen Gesicht zusammen. Der Schlag wirkt für den Zuschauer nicht sonderlich stark und führt zu keinen Äußerungen von Schmerz oder irgendwelchen anderen Reaktionen auf Seiten des Opfers, abgesehen von einem kurzen Zusammenzucken der Augen als nicht vollständig unterdrückbaren Reflex. Dadurch dass bei dem Schlag mit der Hand der Kopf getroffen wird und keine Anzeichen von Schmerz auftreten, zählt dieser, die Art der Gewalt betreffend, ebenfalls zu den schmerzfreien Kopfschlägen wie im vorangegangenen Sketch in Kapitel 4.2.5, mit dem einzigen Unterschied, dass mit der Faust anstatt der flachen Hand geschlagen wird. Dass der Schlag mit der flachen Hand durchgeführt wird, ist also nicht Bedingung für diese Art der Gewaltanwendung. Vielmehr sind der Kopf als Ziel der Gewalt und die scheinbare Schmerzfreiheit bestimmend dafür. Die Brille herunterzureißen, führt ebenfalls zu keinem unmittelbaren Schmerz auf Seiten des Opfers, es wird ihm dadurch aber beabsichtigt seine Sehhilfe genommen. Ohne die Brille sieht die Großmutter nur noch sehr eingeschränkt, was sich daran zeigt, dass sie ihre Augen zusammenkneift. Der Vater greift auf diese Weise beeinträchtigend in ihre personale Integrität ein, weshalb diese Handlung ebenfalls der Gewalt zuzurechnen ist.

Der Schlag selbst hat, wie auch im vorhergehenden Sketch, keine Folgen, weder für das Opfer noch für den weiteren Verlauf der Handlung des Sketches. Das Herunterreißen der Brille jedoch führt dazu, dass die Großmutter in ihrer optischen Wahrnehmung eingeschränkt ist. Dies äußert sich durch das mehrmalige Zusammenkneifen ihrer Augen und durch ihre Handlung, die Brille vom Boden aufheben zu müssen, um den ursprünglichen Zustand

widerherzustellen. Für alle Anwesenden handelt es sich um einen normalen Bestandteil des Tischgebets zum Frühstück. Als darauf der Vater das Tischgebet abschließt, beginnen alle zu essen und niemand erweckt auch nur den Anschein, dass irgendetwas Außergewöhnliches geschehen wäre. Alleine die Texteinblendung klärt den Zuschauer im Nachhinein auf, dass diese Gewalt, als Eigenart der Horikenmin, ein fixer Bestandteil dieses täglichen Rituals ist. Der Zuschauer kann davon ausgehen, dass diese fiktive Familie dies jeden Tag so macht, es sozusagen Pflicht ist. Durch diese Ritualisierung der Gewalt liegt ihr Sinn nur noch in ihr selbst, sie benötigt keinen Anlass, kein Motiv. Die Gewalt geht zwar, wie bereits oben angeführt, mit der Aussage einher, dass man beim Essen nicht wählerisch sein soll. Warum der Schlag aber gerade die Großmutter trifft, ist in diesem Zusammenhang nicht ersichtlich. Dafür handelt es sich aber um eben jene Form schmerzfreier Gewalt, wie sie im vorangegangenen Sketch bereits beschrieben wurde.

4.2.7 Jūnen. Tomoko Nakajima

Im Sketch *Jūnen. Tomoko Nakajima* (十年 . *Tomoko Nakajima*; dt.: 10 Jahre. Tomoko Nakajima; *Warau inu 2008 aki. 1 bangumi kanzen-han* (DVD):45:49-49:26) sitzt Nakajima Tomoko als sie selbst auf einem Sessel und führt einen Monolog darüber, dass seit dem Beginn der *Warau inu*-Sendungen bereits 10 Jahre vergangen sind. Eigentlich handelt es sich dabei um ein Interview, dass von einem unsichtbaren und unhörbaren Interviewer geführt wird. In dessen Verlauf gibt sie sich sehr arrogant, und spricht sehr großspurig und egoistisch über sich und auch über ihre Beziehung zu den Kollegen zur Zeit des Beginns der Sendung. Während des Monologs gehen nacheinander Harada Taizō, Horiuchi Ken, Nagura Jun und Uchimura Teruyoshi hinter ihr vorbei und schlagen ihr dabei mit einem großen Papierfächer auf den Kopf. Am Ende wird Nakajima noch von einem großen Wasserschwall von oben überschüttet.

Mit den Schlägen von sämtlichen männlichen Kollegen aus der Anfangszeit der *Warau inu*-Sendungen und dem Wasserschwall beinhaltet dieser Sketch insgesamt fünf Fälle von physischer Gewalt. Tabelle 7 stellt dabei ein Transkript jenes Abschnittes des Sketches dar, in dem Nakajima von Nagura geschlagen wird, den sie in ihrem Monolog als *Jun-chan* nennt.

Tabelle 7: Abschnitt mit Gewalthandlungen aus dem Sketch *Jūnen. Tomoko Nakajima*

Sprecher	Bildinhalt + Ton
	Nakajima sitzt auf einem Sessel und hält ihren Monolog in Richtung eines unsichtbaren Interviewers neben der Kamera.
Nakajima:	「あ、そう言えばさ。最初の頃、(sieht verlegen kurz zur Seite) じゅんちゃんって、あたしのこと好き „Ach, wo ich gerade davon rede. Am Anfang, (sieht kurz zur Seite) da war Jun-chan in mich やっつんで<mittleres Gelächter>。絶対、絶対。や、そんなわかるよ、態度で。まあ、なんもなかつ verliebt <mittleres Gelächter>。Ganz sicher. Sowas merkt man doch, am Verhalten. Nun, passiert ist たけど、そういう雰囲気感じてた<leichtes Gelächter>。告白？じゅんちゃんから？ないよそんな。だ nichts, aber diese Stimmung konnte ich spüren <leichtes Gelächter>。Ein Liebesgeständnis? Von て、そうなんしたらさ、(mit ernstem Tonfall)笑う犬っていう関係は壊れるやん<lautes Gelächter>。 Jun-chan? Sowas gab es nicht. Wäre was gewesen, (ernst) hätte das unsere Beziehung als <i>warau inu-</i> <i>いやし</i> 、(lacht kurz aus, danach redet sie wieder wie bisher weiter) そういうのだけはじゅんちゃんわ Kollegen zerstört <lautes Gelächter>。Das wäre unangenehm, (lacht kurz, redet wie bisher) und das たしのようにわかってたんや<vereinzelt Gelächter>。あの時は、まあ、」 hatte Jun-chan ebenso wie ich verstanden. <vereinzelt Gelächter>。Damals, nun,“
	Nagura betritt von rechts das Bild mit einem großen Papierfächer in der Hand.
Nakajima:	「今の奥さんのことをもって」 „durch seine jetzige Ehefrau“
	Nagura ist hinter ihr stehengeblieben und schlägt sie von oben mit dem Papierfächer auf den Kopf <lautes Gelächter>。Er hält den Fächer dabei so, dass dieser mit der Seite auf den Kopf trifft, sodass er sich durch den Schlag auf dem Kopf zusammenfaltet. Mit dem Schlag bricht Nakajimas Redefluss abrupt ab. Beim Auftreffen zuckt sie kurz zusammen, ihre Mimik bleibt jedoch wie eingefroren. Danach geht Nagura wieder links aus dem Bild.
	Nach 5-sekündigem Schweigen setzt Nakajima ihren Monolog über einen ihrer anderen damaligen Kollegen, Uchimura Teruyoshi, fort.

Quelle: *Warau inu 2008 aki. 1 bangumi kanzen-han* (DVD):47:05-47:47

Nakajima, als Opfer der Gewalt, wird durch ihre Äußerungen im Verlauf des gesamten Sketches als arrogant und überheblich dargestellt. Die Figur der Nakajima Tomoko soll dabei jener Person entsprechen, die sie darstellt, nämlich der Komikerin Nakajima Tomoko als reale Person mit ihrem biografischen Hintergrund. Selbiges gilt für Nagura Jun. Dieser tritt dabei ausschließlich für die Ausführung des Schlages auf. Dass Nagura bei Nakajimas Monolog überhaupt anwesend ist, zeigt sich erst, als er auftritt, um sie zu schlagen. Ihre Beziehung zueinander besteht aus einer langjährigen Arbeitsbeziehung als Komikerkollegen, die seit den Anfängen der *Warau inu*-Sendungen besteht, worauf sich auch Nakajimas Aussagen im Sketch beziehen. Die Figuren stellen zwar die realen Personen selbst dar, die sie spielen, die Situation des Sketches und der Inhalt von Nakajimas Äußerungen sind jedoch fiktiv. Darüber

hinaus handelt es sich bei Nagura daher auch um den Betroffenen ihrer fiktiven Aussagen, da sich diese auf ihn beziehen. Deshalb handelt es sich um seine Person, von der Nakajima an dieser Stelle ihres Monologes geschlagen wird. Beim Schlag sind außer Nakajima und Nagura keine anderen Figuren zu sehen. Durch die vorangegangenen Auftritte von Harada und Horiuchi und dem noch folgenden von Uchimura geht jedoch hervor, dass zumindest diese in der Situation des Sketches anwesend sind, auch wenn sie für den Fall dieser Gewaltanwendung keinerlei Rolle spielen.

Anlass für die Anwendung der Gewalt kann nur das Gesagte bzw. das Auftreten Nakajimas sein, da dies den gesamten Inhalt des Sketches bis zur Gewalthandlung ausmacht. Zu dem Gesagten kommt außerdem noch hinzu, was sie gesagt hätte, wenn Nagura sie mit dem Schlag nicht unterbrochen hätte. Über dessen Inhalt kann der Zuschauer jedoch nur spekulieren, da sie es aufgrund der Unterbrechung eben nicht mehr sagte. Jedenfalls wird angedeutet, dass es wohl von Nagura, seiner jetzigen Ehefrau und Nakajima gehandelt hätte. In ihren Äußerungen unterstellt sie ihm jedenfalls, dass er damals in sie verliebt gewesen wäre. Dabei spricht sie in der Situation des Sketches in einem Interview, also der Öffentlichkeit gegenüber, offen über ihre Beziehung zu ihren damaligen Arbeitskollegen. Aus Sicht der Figur Naguras verbreitet sie offen höchst private Informationen oder falsche Behauptungen über ihn, je nachdem, ob ihre Aussagen im fiktiven Rahmen tatsächlich zutreffen oder nicht, was nicht eindeutig aus dem Sketch hervorgeht. Der Schlag auf den Kopf stellt nun seine Reaktion auf diese Verbreitung dar, da ihre diesbezüglichen Handlungen nicht in seinem Interesse liegen. Rational gesehen bestraft er sie körperlich mit dem Schlag für das Gesagte, um sie zurechtzuweisen und in weiterer Folge zu unterbinden, dass sie noch weiter auspackt. Andererseits führen Nakajimas Aussagen affektiv gesehen dazu, dass Nagura Wut auf sie darüber entwickelt, dass sie so etwas über ihn offen verbreitet und ihn so bloßstellt bzw. dass er sich vor dem, was noch kommen könnte, fürchtet, da sein Ansehen dadurch Schaden nehmen könnte.

In ihrer Form besteht die Gewalt in diesem Fall aus einem Schlag mit einem Gegenstand, nämlich einem großen Papierfächer, von oben auf den Kopf des Opfers. Es zeigen sich im Zusammenhang mit dem Schlag keine Äußerungen von Schmerz, ähnlich wie in Kapitel 4.2.6. Bis auf die Reflexbewegungen ihrer Augen bleibt Nakajima vollkommen reaktionslos. Diese Art von Gewalt ist also auch mit einem Gegenstand als Waffe, wie diesem

großen Papierfächer, möglich, was die Aussage bestätigt, dass hierbei der Kopf als Ziel der Gewalt und scheinbare Schmerzfreiheit dafür ausschlaggebend sind.

Als Folge der Gewaltanwendung unterbricht Nakajima ihren Satz und verharrt eine Zeit lang vollkommen regungs- und wortlos. Als sie ihren Monolog wieder fortführt, setzt sie mit einer anderen Person als Gesprächsthema fort, wodurch Nagura als Thema mit einem Mal als beendet anzusehen ist. Nagura konnte durch seinen Schlag erfolgreich unterbinden, dass sie weitere Informationen über ihn und über seine Beziehung zu ihr preisgibt. Der Angriff scheint daher zwar keine physischen Auswirkungen auf Nakajima, aber unmittelbare Auswirkungen auf ihr Handeln zu haben, da sie schlagartig zu sprechen aufhört und Nagura als Gesprächsthema aufgibt. Man kann daher von einer erfolgreichen Wirkung der Bestrafung für den Täter sprechen, für den die Gewalt nur positive Konsequenzen nach sich zieht. Durch ihre Darstellung als überhebliche und geschwätzig Person, die gegenüber der Öffentlichkeit Privates mit zweifelhaftem Inhalt über ihre Kollegen verbreitet, erweckt ihre körperliche Züchtigung den Anschein einer gerechten Bestrafung durch einen Betroffenen.

4.2.8 *Busaiku 3 kyōdai*

Der Sketch *Busaiku 3 kyōdai* (ブサイク3兄弟; dt.: Die drei hässlichen Brüder; *Warau inu 2008 aki. 1 bangumi kanzen-han* (DVD):25:29-31:46) spielt in einem historischen, möglicherweise Edo-zeitlichen Setting. Darin geht es um die sogenannten drei hässlichen Brüder, die in einer früheren Sketchreihe namens *Hansamu samurai* (ハンサム侍; dt.: gutaussehender Samurai) als die Bösewichte behandelt wurden, was allerdings nicht auf deren Handlungen, sondern alleine auf deren Hässlichkeit beruhte (Fujiterebi (Hg.) 2001:162). Diese drei entschließen sich, fortan Gutes zu tun, damit sich die Zuschauer auch an sie erinnern werden. Die drei Brüder werden gespielt von Nanbara Kiyotaka, Nagura Jun und Harada Taizō, die mit falschen Halbglatzen, teilweise falschen Gebissen, aufgemalten Narben und Bärten usw. ein eher gewöhnungsbedürftiges Erscheinungsbild aufweisen. Die drei entdecken jemanden in Not, als Tōyama Kyōko, die offenbar in einem Gasthaus arbeitet, um Hilfe ruft, während Tsubokura Yoshiyuki sie am Handgelenk festhält. Tsubokuras Gesicht ist dabei grobteils mit einem Tuch verhüllt. Nakajima Tomoko kommt als Tōyamas alte Mutter aus dem Lokal und redet auf ihn ein, worauf er sie zu Boden wirft. Als Tsubokura sein Schwert zieht, um die beiden zu erschlagen, verwickeln die drei hässlichen Brüder ihn in

einen Kampf und schlagen ihn zu Boden. Tōyama bedankt sich bei ihren Rettern, als sie jedoch sieht, wie hässlich diese sind, ist sie von ihnen angewidert. Als Harada Tsubokura das Tuch aus dem Gesicht reißt und ihn den Frauen vor die Füße wirft, erkennt Tōyama, wie attraktiv dieser ist, und schlägt sich auf seine Seite. Darauf versuchen Tōyama und Nakajima die Brüder zu vertreiben. Da sie nicht sofort verschwinden, stellt Tsubokura sich den drei hässlichen Brüdern in einem Schwertkampf, und bringt einen nach dem anderen um. Es folgt ein Monolog, der von Nanbaras Kopfbedeckung geführt wird, die die Form eines Drachenkopfes hat. Darauf tritt Nanbara wieder auf, hält Nakajima fest und bittet Tsubokura, auch sie wegen ihrer Hässlichkeit zu töten, was dieser auch tut.

In diesem Sketch mit historischem Setting konnten insgesamt elf Fälle physischer Gewalthandlungen festgestellt werden, die allesamt von den männlichen Figuren ausgehen. Von diesen wird nun die Gewalt zwischen Tsubokura und den drei hässlichen Brüdern näher betrachtet. Tabelle 8 behandelt jenen Teil des Sketches, in dem die Brüder den Frauen in Not zu Hilfe kommen, und in Tabelle 9 bringt Tsubokura den letzten der Brüder um.

Tabelle 8: Erster Abschnitt mit Gewalthandlungen aus dem Sketch *Busaiku 3 kyōdai*

Sprecher	Bildinhalt + Ton
	Nach dem Auftritt Nakajimas, bei dem sie auf Tsubokura einredet. Nachdem Tsubokura Nakajima zu Boden wirft, steht diese wieder auf, huscht zu ihrer Tochter und die beiden halten sich ängstlich gegenseitig fest.
Tsubokura:	「この奴隷もの！(zieht sein Schwert) ぼったり切るぞ！」 „Ihr wertlosen Untertanen! (zieht sein Schwert) Ich schlitz' euch auf!“ und hebt sein Schwert einhändig über seinen Kopf.
	Plötzlich steht Harada hinter ihm, und hält seinen Schwertarm fest.
Harada:	(wegen seiner falschen Zähne sehr unverständlich): 「やめにいこう！」 <vereinzelt Gelächter> „Halten wir ihn auf!“ <vereinzelt Gelächter>
Tsubokura:	(dreht den Kopf nach hinten zu Harada) 「何をする！」 „Was soll das!“
	Darauf dreht sich Harada nach hinten in Richtung seiner Brüder, lässt darauf Tsubokuras Arm los und geht schnell wieder zu ihnen zurück.
Nagura:	「はい、(zieht sein Schwert, macht zwei Schritte auf Tsubokura zu) はずしなずへ！」 „Jawohl, (zieht sein Schwert, macht zwei Schritte auf Tsubokura zu) ohne zu verfehlen!“ und steht so direkt vor ihm.
	Darauf greift Tsubokura Nagura mit zwei Schwerthieben an, denen er ausweicht, indem er seinen Körper seitlich links und dann rechts bewegt. Es folgt ein dritter Schwerthieb von Tsubokura, den Nagura mit einem Schwerthieb seinerseits aufhält, sodass sie Schwert an Schwert

	gegenüberstehen und beide jeweils mit ihrem Schwert nach vorne drücken. Nagura geht zur Seite, nimmt sein Schwert weg und geht hinter Tsubokura, wodurch dieser durch den fehlenden Gegendruck nach vorne stolpert.
	Er stolpert vor den schon wartenden Nanbara, der sein Schwert in der Hand hält. Dieser schlägt ihm drei Mal mit dem Griff seines Schwertes in das Gesicht. Beim ersten Schlag von vorne zuckt Tsubokuras Kopf mit dem Auftreffen leicht nach hinten und beim zweiten Schlag von links nach rechts bewegt sich sein Kopf deutlich mit dem Schlag mit. Mit dem dritten Treffer von rechts nach links fällt Tsubokura nach hinten zu Boden, wobei sich sein Körper dabei im Fall um 180° dreht, sodass er mit dem Gesicht zu Boden auftrifft.
	Die beiden Frauen bedanken sich bei den Brüdern für ihre Rettung, bis sie die Brüder direkt ansehen und ihre Stimmung schnell wieder umschlägt.

Quelle: *Warau inu 2008 aki. 1 bangumi kanzen-han* (DVD):27:04-27:24

In den Gewalthandlungen zwischen den drei Brüdern und Tsubokura übernehmen die Brüder die Rolle der Retter in der Not. Sie versuchen sich als selbsternannte Helden, wie sie es am Beginn des Sketches ankündigen, während Tsubokura einen gewalttätigen Rüpel darstellt, dem Einhalt geboten werden muss. Er übernimmt sozusagen die Schurkenrolle. In der Beziehung der Akteure zueinander handelt es sich bei Harada, Nagura und Nanbara um Brüder, weshalb sie durch ein verwandtschaftliches Verhältnis zusammengehörig sind, die gemeinsam unterwegs sind und daher auch gemeinsam kämpfen. In ihrem Angriff spielen sie sich gegenseitig zu, wodurch Tsubokura es mit einer Kombination der Brüder zu tun hat. Sie kämpfen gegen ihn als Einheit, woraus sich ihre zahlenmäßige Überlegenheit ergibt, da sie nicht nacheinander isoliert von den Handlungen der jeweils anderen Brüder agieren. Die Beziehung Tsubokuras zu den Brüdern ist dabei nur über ihre gegenseitigen Handlungen definiert. Bis zum gewalttätigen Eingreifen der drei Brüder als Außenstehende in den Konflikt, indem sie diesen unterbrechen und den Angreifer in einen Kampf verwickeln, kennen sich die Figuren nicht. Während es sich bei Harada und Nanbara um einseitige Gewaltanwendung handelt und sie damit die Rolle des Täters gegenüber Tsubokura als überraschtes Opfer übernehmen, handelt es sich bei Nagura gegen Tsubokura um eine Zweikampfsituation, bei der beide Angreifer und Verteidiger sind. Hierbei erfolgt der erste Angriff zwar durch Tsubokura und Nagura weicht nur aus, dann aber sind beide aktiv am Kampf beteiligt, was zu einer kurzzeitigen Pattsituation führt, aus der Nagura erfolgreich hervorgeht. Während des gesamten Verlaufs stehen Tōyama und ihre Mutter als Zuschauer unbeteiligt daneben, abgesehen von ihrer offensichtlichen Furcht vor Tsubokura.

Die Gewalthandlungen gegen Tsubokura dienen hier einzig der Rettung der Frauen in Not durch Hindern und Ausschalten ihres Angreifers. Die Brüder leisten ihnen Nothilfe gegen eine Gefahr in Form von Tsubokura. Dabei waren sie zuvor Zeugen von Tsubokuras Verhalten gegenüber den beiden Frauen und reagieren darauf entsprechend ihrem Vorsatz Gutes zu tun, indem sie gegen Tsubokura vorgehen. Sie sind also unbeteiligte Außenstehende, die aufgrund ihrer Gerechtigkeitsvorstellungen eingreifen. Tsubokuras Handlungen, vor allem im Kampf gegen Nagura, dienen dabei der Verteidigung gegen diese unerwarteten Angreifer.

In diesem Abschnitt kommen nun mehrere Formen physischer Gewalt zum Einsatz. Mit dem Festhalten Tsubokuras Arms hindert Harada ihn am Bewegen, und damit am Angriff auf die Frauen. Damit fügt er ihm zwar keinen körperlichen Schaden zu, er hindert ihn aber physisch an der Ausführung seines Willens und greift auf diese Weise beeinträchtigend ein. Dies wirkt sich in erster Linie auf den Verlauf der Handlung aus, indem Tsubokura Tōyama und ihre Mutter nicht erschlagen kann und seine Aufmerksamkeit auf die drei Brüder gelenkt wird. Im Kampf mit Nagura tritt Gewalt in Form von mehreren Angriffen mit Schwertern auf, wobei sich die Art der Waffen aus dem dargestellten zeitlichen Kontext des Sketches ergibt. Die ersten beiden Angriffe sind nicht erfolgreich, sie gehen vollständig ins Leere. Darauf wird ein weiterer Schwerthieb Tsubokuras von einem Schwerthieb Naguras blockiert, wodurch beide als Angriff ebenso wirkungslos sind, und zu einem Patt führen. Erst das taktische Ausweichen Naguras erzielt eine Wirkung, indem Tsubokura dadurch aus dem Gleichgewicht gerät, während die eigentlich (lebens-)gefährlichen Angriffe mit den Schwertern harmlos enden. Zuletzt folgen noch die drei Schläge Nanbaras mit dem Griff des Schwertes in Tsubokuras Gesicht. Diese Angriffe werden in der Heftigkeit ihrer Ausführung als kraftvoll dargestellt, da sich deutliche Auswirkungen auf den Kopf Tsubokuras durch die Schläge erkennen lassen und er beim finalen Schlag sogar zu Boden geht. Durch die mitunter heftigen Bewegungen sind zwar keine Äußerungen von Schmerz oder Verletzungen erkennbar, aber aufgrund dieser deutlichen, dramatischen Treffer des als Waffe verwendeten Schwertgriffs in das Gesicht wird eine körperlich verletzende Wirkung jedenfalls nahegelegt.

Als unmittelbare Folge der Gewalthandlungen gilt der Schurke als besiegt und die Frauen als gerettet. Die Brüder stehen als Retter da, mit der entsprechenden Konsequenz, dass im weiteren Verlauf des Sketches ihnen die geretteten Frauen erst dafür dankbar sind. Dann kehrt sich die Situation jedoch um und sie machen ihnen die Gewalt gegen Tsubokura zum Vorwurf, und bekunden Mitleid ihm gegenüber. Stattdessen wollen sie nun die Brüder

loswerden. Ihr Interesse am hübscheren Tsubokura überwiegt ihre Dankbarkeit für die Rettung. Aussehen wird demnach von den weiblichen Figuren des Sketches höher bewertet als Taten und Charaktereigenschaften. Die Gewalt wird zum Vorwurf und resultiert in Anfeindungen, sie hat also negative Konsequenzen für die Täter, wenn andere anwesende Figuren, die sogar von dieser Gewalt profitierten, Interessen in den Vordergrund stellen, die ein Verbünden mit dem Opfer erfordern, auch wenn anderen mit der Gewalt geholfen und sozusagen Gerechtigkeit hergestellt wurde. Da die Brüder auf ihre Anfeindungen hin nicht verschwinden, kommt es zu einem weiteren Kampf zwischen Tsubokura und ihnen. Aus diesem Sketch wird in diesem Zusammenhang in Tabelle 9 eine Form von letaler Gewalt angeführt, bei der Nanbara als letzter der Brüder von Tsubokura getötet wird.

Tabelle 9: Zweiter Abschnitt mit Gewalthandlungen aus dem Sketch *Busaiku 3 kyōdai*

Sprecher	Bildinhalt + Ton
	Es kommt zum finalen Kampf zwischen Tsubokura und den Brüdern. Nachdem Tsubokura bereits Nagura und Harada mit seinem Schwert getötet hat, geht Nanbara, ohne sein Schwert zu ziehen, langsam auf ihn zu.
Nanbara:	(ruhig) 「やるな。しかし、ただではきられんぞ。」 „Du hast was drauf. Aber mich wirst du nicht so einfach umbringen.“ während Tsubokura sein Schwert über seinen eigenen Kopf hebt.
	Darauf schlägt Tsubokura mit dem Schwert von oben nach unten, gleichzeitig macht Nanbara einen kleinen Schritt nach links zur Seite, aber Tsubokura trifft ihn genau auf der Mitte seines Kopfes. <lautes Gelächter> <u>Sie verharren so mehrere Sekunden</u> . Dann dreht sich Nanbara um in Richtung Kamera.
Nanbara:	(schreiend) 「ああ！」 „Aah!“ Er löst dabei einen Spezialeffekt aus, bei dem kleine rote Federn von der Seite seiner Hüfte quer vor seinen Oberkörper geschleudert werden (= Blut spritzt heraus) und geht aus dem Bild. <vereinzelt Gelächter>
	Die beiden Frauen klatschen Tsubokura Beifall und der Sketch setzt mit dem Monolog von Nanbaras Kopfbedeckung fort.

Quelle: *Warau inu 2008 aki. 1 bangumi kanzen-han* (DVD):30:15-30:35

Mit dem Verlauf des Sketches ändert sich die Bedeutung der an der Gewalt beteiligten Figuren. Nanbara wird vom heldenhaften Retter zur unerwünschten Person, während Tsubokura vom Schurken und Peiniger zum Verbündeten der weiblichen Figuren wird, jeweils in erster Linie aufgrund ihres Aussehens. Aus Sicht der Akteure handelt es sich bei ihrer

Interaktion eigentlich um einen Zweikampf. Dadurch sind sie in dieser Situation Zweikampfgegner, die sich mit dem Schwert duellieren. Ihr Kampf besteht jedoch nur aus einem Angriff Tsubokuras und dem Ausweichversuch Nanbaras, der obendrein noch unbewaffnet ist. Daher übernimmt aufgrund ihrer Handlungen Tsubokura einseitig die Rolle des Angreifers und somit Gewalttäters und Nanbara jene des Gewaltopfers, wie es auch direkt davor mit den anderen zwei Brüdern der Fall war. Die Beziehung zwischen den beiden basiert auch auf ihrer Interaktion bis zu diesem Ereignis, also hauptsächlich auf den Geschehnissen des vorigen Falls. Die Brüder hatten ihn kurz zuvor verprügelt, ihm also Gewalt angetan, und sind ihm aufgrund seines Verhaltens feindlich gesinnt. Darüber hinaus tötete Tsubokura bereits die anderen Brüder, weshalb er zu diesem Zeitpunkt auch der Mörder von Nanbaras Brüdern ist, was Nanbaras Handeln jedoch nicht zu beeinflussen scheint. Stattdessen sieht sich dieser selbst laut seiner Aussage als überlegen an. Die beiden Frauen sind auch in dieser Situation die einzigen Zuschauer, mit dem Unterschied, dass sie diesmal auf Tsubokuras Seite stehen.

Die Gewalt dient in diesem Fall dazu, die Brüder loszuwerden und den Kampf gegen sie durch deren Tod endgültig zu beenden. Tsubokura hilft damit einerseits Tōyama und ihrer Mutter, die nach dem Verschwinden der drei Brüder verlangen. Andererseits hatten ihn die Brüder zuvor verprügelt, weshalb seine Handlung auch als eine Art Gegenschlag aus Groll oder sogar Rache gesehen werden kann. Seine ruhige und gefasste Erscheinung während der Tat legt jedenfalls keinen emotionalen Ausbruch nahe.

In ihrer Form besteht die Gewaltanwendung allein aus einem Schwerthieb auf den Kopf, der diesen auch trifft. Als erfolgreicher Angriff mit einer tödlichen Waffe sind auch seine Konsequenzen entsprechend. Der angerichtete Schaden wird deutlich durch den darauf folgenden Aufschrei des Getroffenen als Äußerung von Schmerz und das Herausspritzen von Blut dargestellt, das zum Tod Nanbaras mit seinem Abgang übergeht. Dass die Figuren eine Zeit lang regungslos in der getroffenen Position verharren, bis Nanbara schreiend und blutend darauf reagiert, und dass der Bluteffekt eindeutig als nicht vom Schwerthieb direkt sondern von einer eigenen Vorrichtung an Nanbaras Hüfte verursacht und leicht als rote Federn erkennbar ist, basiert auf der Inszenierung der Handlung als Sketch, wegen der eine, für die Erschaffung einer vollendeten Illusion beim Zuschauer, realistische Darstellung nicht notwendig ist. Sketche in Fernsehsendungen werden mit erheblich einfacheren Mitteln produziert als beispielsweise Kinofilme, und erheben schließlich keinen Anspruch auf eine

realistische Darstellung. Beim ähnlich verlaufenden Tod der anderen beiden Brüder, die nicht extra in der Tabelle angeführt sind, traf der jeweilige Schwerthieb den Bauch bzw. Rücken mit den gleichen Auswirkungen wie hier in diesem Fall. Das Spektrum physischer Gewalt reicht somit in seiner Heftigkeit vom scheinbar schmerzfreien Klaps auf den Kopf bis zur Tötung von Figuren durch den Einsatz von Waffen. In dieser Hinsicht ist den Sketchen offenbar keine Grenze gesetzt.

Als Folge dieser Gewaltanwendung, und jenen gegen die beiden anderen Brüder, sind nun alle Brüder tot, und so die Frauen von ihrer hässlichen Anwesenheit befreit, was ihre positive Konsequenz für den Täter und die übrigen Figuren darstellt. Niemand wirft dem Täter die tödliche Gewalt vor, da sie im Interesse aller überlebenden Beteiligten geschah. Auch wenn Nanbara kurz darauf wieder auftritt, um für den Tod Nakajimas zu sorgen, damit auch wirklich alles Hässliche in dem Sketch getilgt wird. Ein Sketch ist nicht an einen konsistenten und kausal korrekten Handlungsablauf gebunden, wodurch der erneute Auftritt Nanbaras möglich wird.

4.2.9 10-en. too far to pay

Der Sketch *10-en. too far to pay* (10 円. *too far to pay*; dt.: 10 Yen. Zu weit um zu bezahlen; *Warau inu 2010 kotobuki. 2 DVD orijinaru-han* (DVD):11:17-21:57) handelt von einem Mann namens Shigeru (Nagura Jun), der vom Dach eines Gebäudes springen will, weil er seine Schulden nicht mehr bezahlen kann, während zwei Polizisten (Harada Taizō und Horiuchi Ken) und seine Frau Yūko (Tōyama Kyōko) versuchen, ihm das auszureden. Plötzlich steht ein Mann neben ihm am Dachvorsprung, der sich als Tama-chan (Uchimura Teruyoshi) vorstellt, und der 10 Yen bei ihm eintreiben will. Shigeru springt vom Dach, aber Tama-chan schnappt ihn und zieht ihn wieder hoch, da er darauf besteht, dass Shigeru vor seinem Selbstmord noch die 10 Yen bezahlt. Shigeru will ihn daraufhin bezahlen, hat aber nur 5 Yen. Tama-chan verlangt von ihm, sich vor ihm zu erniedrigen, worauf es zu einer Rangelei zwischen den beiden kommt, bei der Shigeru vom Dach fällt. Tama-chan kann ihn wieder packen und hinaufziehen, und gibt ihm schließlich die 10 Yen. Shigeru verabschiedet sich von seiner Frau und wirft Tama-chan die 10 Yen zu, dem die Münze jedoch entwischt und diese daher vom Dach fällt. Darauf kommt es erneut zu einer Rangelei. Tama-chan schreit ihn an, dass er seine 10 Yen will und Shigeru bittet ihn erneut, ihm 10 Yen zu borgen. Dieser hat

jedoch kein Geld mehr, weil er sich ein Stück Gold (*junkin*) gekauft hat. Als Tama-chan den Namen von Shigerus Frau hört, erzählt er, dass er vor langer Zeit mit einer Frau namens Yūko zusammen war, mit der er einen kleinen Sohn hatte, und der er seine Schulden aufgedrückt und sich aus dem Staub gemacht hat. Als sich herausstellt, dass Shigerus Mutter ebenfalls Yūko heißt, nehmen beide an, sich als Vater und Sohn wiedergefunden zu haben. Tama-chan verbietet Shigeru sich umzubringen und schenkt ihm sein Gold, um die Schulden zu bezahlen. Kurz danach bringt ein weiterer Polizist (Ōki Jun) Shigerus Mutter Yūko (Nakajima Tomoko) zum Gebäude, die ihrem Sohn von der Straße aus zuruft. Dadurch erfährt Tama-chan Shigerus Namen und stellt fest, dass sie beide den selben Namen haben, da er selbst ebenfalls eigentlich Shigeru heißt. Da er bezweifelt, dass jemand seinem Sohn den eigenen Namen geben würde, glaubt er nicht mehr sein Vater zu sein und verschwindet, überlässt ihm aber trotzdem sein Gold.

Dieser Sketch enthält mehrere Anwendungen von sowohl physischer als auch psychischer Gewalt, die sich in erster Linie zwischen den Hauptfiguren Shigeru und Tama-chan abspielen. Tabelle 10 beinhaltet jenen Abschnitt des Sketches, in dem Shigeru auf die anhaltenden Erniedrigungen durch Tama-chan diesen angreift. Tabelle 11 handelt von jener Gewalt, die auftritt, als Tama-chan Shigeru verbietet sich umzubringen.

Tabelle 10: Erster Abschnitt mit Gewalthandlungen aus dem Sketch *10-en. too far to pay*

Sprecher	Bildinhalt + Ton
	Nachdem Shigeru keine 10 Yen hat, bittet er Tama-chan, sie ihm zu borgen.
Shigeru:	(mit entschlossener Stimme)「10円貸してください。恵んでください。」 „Bitte leihen Sie mir 10 Yen. Bitte gewähren Sie mir dieses Almosen.“
Tama-chan:	「立ったままでのお願いですがね。」 <leichtes Gelächter> „Das ist jetzt eine Bitte im Stehen, nicht wahr?“ <leichtes Gelächter>
	Shigeru sieht ihn verzweifelt an, geht dann auf die Knie, legt die Hände vor sich auf den Boden und beugt sich nach vor.
Shigeru:	「よろしくお願いします。」 „Ich bitte Sie.“
	Tama-chan hält ihm einen Fuß vor das Gesicht.
Tama-chan:	「ちよつとなめて。」 <mittleres Gelächter> „Leck daran.“ <mittleres Gelächter> <u>und fängt an leicht zu lachen.</u>
	<vereinzelt Gelächter> <u>Shigeru muss sich sein Lachen unterdrücken, dreht deshalb den Kopf leicht von der Kamera weg.</u>

Shigeru:	(mit lauter Stimme)「10円のためにか！」 <leichtes Gelächter> „Wegen 10 Yen!“ <leichtes Gelächter>
Tama-chan:	(lachend)「これから、死のうとしてる人間が他人の靴をなめようとしている」 <leichtes Gelächter> „Nun wird ein Mensch, der versucht zu sterben, einem anderen die Schuhe ablecken“ <leichtes Gelächter>
Shigeru:	(zornig)「お前、てめえ！」 „Du, DU!“
	<u>Shigeru steht auf und packt Tama-chan an Schulter bzw. Oberarm wobei Tama-chan das selbe bei ihm tut und beide hin- und her ziehen und -drücken.</u>
Tama-chan:	「こんなところで触るな」 „Fass mich da nicht an“
	Gerade als der Satz endet fällt Shigeru etwas zu Seite und stürzt dadurch vom Dach. Tama-chan greift nach ihm mit einer Hand, packt ihn an der Kapuze und zieht ihn wieder hinauf.

Quelle: *Warau inu 2010 kotobuki. 2 DVD orijinaru-han* (DVD):15:20-15:55

Die Beziehung zwischen Tama-chan und Shigeru, auf der ihr gegenseitiges Handeln basiert, ist zu diesem Zeitpunkt des Sketches gekennzeichnet durch ihr Verhältnis eines Schuldners zu einem Schuldeneintreiber, auch wenn die einzutreibende Schuld lächerlich gering ist. Die Figuren kennen sich nicht persönlich und sind sich bisher vermeintlich nie begegnet. In der Situation des Sketches befindet sich Shigeru außerdem in der Rolle eines Selbstmörders kurz vor dem Absprung von einem Dach. Um diese zu erfüllen, benötigt er die geschuldeten 10 Yen, damit Tama-chan ihn springen lässt. Dadurch unterliegt er einem Machtverhältnis zu Tama-chan, der ihm das Geld borgen könnte und der dieses Machtverhältnis, wie in der Tabelle angeführt, ausnutzt. Was die daraus resultierende physische Gewalt betrifft, so handelt Shigeru zwar als Angreifer, aber da sich Tama-chan dabei mit gleichen Mitteln wehrt, handelt es sich bei der Rangelei weniger um eine einseitige Gewaltanwendung, sondern eher um eine Form des Zweikampfes. Shigeru ist sozusagen Initiator eines Kampfes zwischen einem Unterdrückten und seinem Unterdrücker, oder anders gesagt, zwischen einem Opfer psychischer Gewalt und seinem Peiniger. Die weiteren anwesenden Figuren, die beiden Polizisten und Shigerus Ehefrau, verfolgen das gesamte Geschehen kommentarlos und unauffällig.

Das oben beschriebene Machtverhältnis bildet die Basis für die Anwendung psychischer Gewalt durch Tama-chan, der Shigeru die 10 Yen nicht einfach so geben, sondern ihn dafür erst erniedrigen will. Dies dient so seiner persönlichen Belustigung, dem Erleben und Auskosten der eigenen Macht und Überlegenheit auf Kosten des anderen. Auf Tama-

chans erste Aussage in Tabelle 10 wirft sich Shigeru tatsächlich auf die Knie, um ihn um die 10 Yen anzuflehen, er geht also auf die Erpressung ein. Der anschließenden Aufforderung, die Schuhe abzulecken, kommt er jedoch nicht nach. Weil Tama-chan darauf besteht und sich daran sichtlich amüsiert, bricht er stattdessen letztendlich in Wut aus, steht auf und greift an. Es ist also die Wut Shigerus über die erniedrigende Behandlung durch Tama-chan, die sich entlädt und die dazu führt, dass er sich wehrt und es zur Rangelei kommt. Physische Gewalt erfüllt in diesem Fall den Zweck, sich aus einem unterdrückenden Machtverhältnis zu befreien, und sich gegen Erniedrigung bzw. psychische Gewalt allgemein zu wehren, wenn die Alternative, diese weiter zu ertragen, vom Opfer nicht mehr akzeptiert wird.

Die Form der physischen Gewaltanwendung besteht dabei konkret aus einem Greifen, Drücken und Ziehen der gegnerischen Arme und Schultern, das jeweils von beiden Opponenten ausgeht. Auch wenn dies als eine Form des Zweikampfes anzusehen ist, handelt es sich dabei kaum um Angriffe mit verletzendem Potential. Die dennoch vorhandene Gefährlichkeit des Kampfes besteht alleine aufgrund seines Ortes, des Dachvorsprungs. Das Gerangel selbst ist eher als harmlos zu bewerten, was das Zufügen von Schmerz oder anderem Schaden betrifft.

Als unmittelbare Folge des Kampfes fällt Shigeru vom Dach, wird aber von Tama-chan gerettet, da dies, wie auch der Selbstmord Shigerus, nicht im Interesse des Schuldeneintreibers liegt und deshalb also nicht beabsichtigt gewesen sein kann. Bei dem Sturz handelt es sich daher um einen Unfall, der durch das Gerangel verursacht, und durch den gefährlichen Ort der Handlung bedingt ist. Als weitere Folge des Kampfes, die den weiteren Verlauf des Sketches betrifft, reagierten sich die beiden Figuren durch diesen ab, da im Anschluss daran wieder ein sachlicherer, ruhigerer Umgang der beiden miteinander vorherrscht. Shigeru zeigt sich nicht mehr wütend und Tama-chan nutzt seine Machtstellung nicht mehr aus, und leiht ihm die 10 Yen bedingungslos.

Tabelle 11: Zweiter Abschnitt mit Gewalthandlungen aus dem Sketch *10-en. too far to pay*

Sprecher	Bildinhalt + Ton
	Tama-chan und Shigeru glauben nun Vater und Sohn zu sein und sind in einer ergriffenen Stimmung. Tama-chan verbeugt sich tief und sagt mit weinerlicher Stimme:
Tama-chan:	「許してくれた今で。でも、たったひとつだけ、ひとつだけの父親らしいこと (richtet sich langsam „Jetzt, wo du mir vergeben hast. Jedoch, nur eine Sache, nur eine Sache als Vater (richtet sich wieder auf)、言っ <small>て</small> いい <small>か</small> 。」 wieder auf)、darf ich es sagen?“

Shigeru:	(ergriffen) 「はい。」 „Ja.“
Tama-chan:	(schreiend) 「馬鹿(schlägt ihn mit flacher Hand rechts seitlich hinten auf den Kopf, Shigerus Kopf bewegt sich leicht in Richtung des Schlages mit) たれか ! (leicht weinerlich, leicht schreiend) „Du dumme (Schlag mit flacher Hand auf den Kopf) Kerl! (leicht weinerlich, leicht schreiend) 死んだらだめだ。お前の命はお前のもんじゃねえ !」 Du darfst nicht sterben. Dein Leben gehört dir nicht!“
	Shigeru steht mit ergriffenem Gesichtsausdruck schweigend da und hört sich die weitere Ansprache seines „Vaters“ an.

Quelle: *Warau inu 2010 kotobuki. 2 DVD orijinaru-han* (DVD):19:31-19:50

Für diesen Abschnitt des Sketches wandelt sich die Beziehung zwischen den Figuren Shigeru und Tama-chan, die bis kurz davor noch der des Geldeintreibers gegenüber einem Schuldner entsprach. Sie sind nun Vater und Sohn, die sich nach langer Zeit wiederfinden. Dies nehmen sie zwar nur an, sie handeln aber auch entsprechend dieser Annahme. Im Zusammenhang mit der Gewalt agiert hier Tama-chan als Täter, er schlägt und beschimpft Shigeru als ein Vater, der seinen Sohn zurechtweist. Ihre vorangegangene Interaktion, dass er bei ihm Geld eintreiben soll, spielt in diesem Moment keine Rolle mehr.

In diesem Wandel ihrer Beziehung liegt auch die Ursache für die Anwendung der Gewalt. Als Vater spielt es für ihn nun eine große Rolle, dass Shigeru sich umbringen will, und weist ihn als solcher in dieser emotional aufgeladenen Situation für sein Vorhaben zurecht. Bei dieser Anwendung von Gewalt handelt es sich also um ein väterliches, sowohl verbales als auch körperliches, Zurechtweisen, wobei Tama-chan sich zuvor noch von Shigeru das Einverständnis einholt, ihm gegenüber als Vater handeln zu dürfen, somit sieht er sich auch zu dieser Tat legitimiert. Dass er dabei schreit, bzw. dann weinerlich-schreiend fortfährt, deutet weiters darauf hin, dass das Wiederfinden seines Sohnes und dass sich dieser umbringen will, ihn in einen emotional erregten Zustand versetzt, der zu dieser Artikulationsweise führt. Außerdem ist das Schreien auch als Teil der Zurechtweisung zu sehen, um dessen Wirkung zu unterstützen.

Von der Art der Gewalt treten hier physische, in Form eines Schlages mit der flachen Hand auf den Kopf, und psychische Gewalt, in Form einer Beleidigung und Anschreien, kombiniert auf. Der Schlag findet dabei praktisch zeitgleich mit einer beleidigenden Äußerung statt, die vor allem beim Schelten oder Zurechtweisen von Personen verwendet wird. Außer dass sich durch das Auftreffen der Hand der Kopf leicht bewegt, zeigt sich keine Reaktion oder Äußerung von Schmerz bei Shigeru. Daher handelt es sich um den bereits

mehrfach beschriebenen schmerzfreien Kopfschlag, der hier in seiner Durchführung keine weiteren Besonderheiten aufweist. Shigeru nimmt die Handlung als elterliche Zurechtweisung hin, und verbleibt in einem Zustand der Ergriffenheit. Letztlich führt nicht diese Zurechtweisung zur Abwendung des Selbstmords, sondern erst die Schenkung des Goldes zur Tilgung der Schulden, die so dessen zugrundeliegende Ursache behebt.

4.2.10 Richman family

Der nächste Sketch mit dem Titel *Richman family* (RICHMAN FAMILY; *Warau inu no seikatsu. Yaraneva* (Fuji-TV, 21.10.1998):07:21-14:38) spielt in einem kleinen Familienbetrieb namens Yoshida *toreedingu* im Tokyoter Stadtteil Harajuku. Der Chef des Betriebes, Yoshida Junzō (Nagura Jun), ist mit der neuen Angestellten Tōyama Kyōko allein im Geschäftsraum. Er versucht ihr Unterwäsche zu schenken und sie zu überreden, diese gleich anzuprobieren. Seine Frau aus zweiter Ehe, Yoshida Tomoko (Nakajima Tomoko), kommt dazwischen und hält ihn auf. Darauf konfrontiert sie ihn mit einem Schriftstück, das belegt, dass er Viagra für 2 Millionen Yen gekauft hat, die aber bislang nicht eingetroffen sind, weshalb sie einen Betrug vermutet und den Betrieb finanziell in Gefahr sieht. Darauf kommen der Großvater und vorige Firmenchef Yoshida Teruzō (Uchimura Teruyoshi) und der Sohn Yoshida Taizō (Harada Taizō) dazu. Sie alle diskutieren über eine Lösung des akuten finanziellen Problems. Teruzō schlägt vor, Geld im Farbkopierer zu vervielfältigen. Tomoko schlägt vor, Geld von der Bank zu leihen, und Tōyama schlägt einen Bankraub vor. Jeder dieser Vorschläge führt zu Schlägen gegen den jeweiligen Vorschlagenden. Da Tomoko dabei real im Gesicht getroffen wird, kann sie ihre Tränen nicht unterdrücken, was zur Belustigung der anderen Figuren führt. Darauf tritt ein Paketzusteller namens Horinouchi Ken (Horiuchi Ken) auf, der ein Paket bringt. Es handelt sich vermeintlich um das gekaufte Viagra. Durch das Öffnen des Paketes stellt sich jedoch heraus, dass es sich tatsächlich um eine Flasche mit der Aufschrift 倍あぐら (*baiagura* = gleichlautend mit Viagra; dt.: doppelter Schneidersitz) handelt, die Essig enthält, der bei Einnahme den Körper weicher machen soll. Auf den Inhalt des Sketches wird auch in kurzer Form von Murakami (1999a:77) hingewiesen.

Der Sketch beinhaltet zahlreiche Gewalthandlungen. In den meisten Fällen, genau gesagt in siebzehn Fällen, handelt es sich dabei um Schläge auf den Kopf. Von diesen werden in den folgenden Tabellen jene Gewalthandlungen angeführt, die jeweils auf weitere

Besonderheiten von Gewalt in Sketchen hinweisen. Da die meisten Figuren des Sketches der Familie Yoshida angehören, sie sich daher namentlich nur im Vornamen unterscheiden und Tōyama Kyōko von den anderen Figuren immer als Kyōko angesprochen wird, werden die verschiedenen Figuren in den Tabellen überwiegend anhand ihrer Vornamen angeführt.

Tabelle 12: Erster Abschnitt mit Gewalthandlungen aus dem Sketch *Richman family*

Sprecher	Bildinhalt + Ton
	Teruzō erläutert seinen Vorschlag, wie er morgen sofort die zwei Millionen Yen beschaffen kann. Die anderen stehen seitlich um ihn herum und hören ihm gespannt zu.
Teruzō:	「あのな。あの、うちにカラーコピー機があつて<vereinzelt Gelächter>、それを使うことで、この瞬 „Hört mal. Nun, wir haben einen Farbkopierer <vereinzelt Gelächter>, wenn wir den verwenden, 時にして(bewegt dabei seine flachen Hände vor sich mehrmals vor und zurück), 200万ができる、 können wir in null komma nichts (bewegt Hände vor und zurück) zwei Millionen herstellen, nanu あれっ(bewegt Kopf hin und her, reißt die Augen auf)?なぜ叩かないの? <mittleres Gelächter>」 (bewegt Kopf hin und her, reißt Augen auf)? Warum haut mich denn keiner? <mittleres Gelächter>“
	<u>Junzō schlägt ihn mit einem grünen Plastkschlapfen von oben auf den Kopf, unmittelbar gefolgt von einem Schlag mit der flachen Hand von oben auf den Kopf durch Taizō. Über die ganze Zeit verändert niemand der Zuhörer den Gesichtsausdruck. Die Mimik Teruzōs bleibt bei den Schlägen unverändert, außer dass er beim zweiten Schlag mit den Augen leicht zusammenzuckt.</u>
Teruzō:	(lächelnd) 「余暇でと思ったね。 <mittleres Gelächter>」 „Ich dachte, wir könnten das so nebenbei erledigen. <mittleres Gelächter>“
	Darauf fährt Tomoko mit ihrem Vorschlag fort.

Quelle: *Warau inu no seikatsu. Yaraneva* (Fuji-TV, 21.10.1998):10:30-10:45

Diese Gewalthandlungen spielen sich in der Familie ab, sozusagen Generationen übergreifend, da hier als Täter Yoshida Junzō und Taizō, und damit Sohn und Enkel des Opfers Teruzō, fungieren. Jedoch tritt hierbei in den Vordergrund, dass Teruzō in der Situation der Vorschlagende bzw. Vortragende ist, und die anderen sein Publikum darstellen. Die Anwesenheit der anderen Figuren genügt für deren Wahrnehmung, dass er geschlagen werden soll, und zudem waren von diesen die Täter dem Opfer räumlich am nächsten stehend. Darüber hinaus spiegelt sich Teruzōs verwandtschaftliche Rolle als Großvater in seinem Erscheinungsbild als alter Mann wieder. Dadurch erfüllt er auch die Rolle eines alten Mannes, der, nicht mehr ganz so klar im Geiste, Unsinniges von sich gibt, was er auch an anderen Stellen des Sketches macht.

Nun führt im vorliegenden Fall die Aussage, das eigene Geld mittels Farbkopierer zu vermehren, zur körperlichen Züchtigung. Die Gewalt erfolgt als Bestrafung eines

offensichtlich unsinnigen Vorschlages, was sogar das Opfer selbst einsieht, das sich darüber wundert, dass es niemand schlägt. Das Fehlen körperlicher Gewalt fällt also auf, Gewalt wird von ihm gegen sich selbst eingefordert. Die anderen Figuren scheinen ihm nicht schnell genug den Vorschlag als unsinnig identifiziert und entsprechend reagiert zu haben. Physische Gewalt als Reaktion auf einen unsinnigen, weil abzulehnenden, Vorschlag ist im Kontext Sketch vorherbestimmt und derart stark miteinander verbunden, dass dessen Fehlen auffällt. Noch dazu zeigen die Täter bei der Durchführung ihrer Gewalthandlungen keine auffallende emotionale Regung, weshalb ihre Handlungen wie ein automatisiertes Abstrafen der Unsinnigkeit und kaum affektgeleitet wirken.

Bei der Form der Gewaltanwendung handelt es sich um einen Schlag mit einem Plastiksclapfen und um einen weiteren mit der flachen Hand auf den Kopf des Opfers, die kurz hintereinander erfolgen. Dies sind wieder jene schmerzfreien Kopfschläge, die abgesehen von der Reflexbewegung der Augen keinerlei negative Reaktion hervorrufen, stattdessen lächelt das Opfer sogar im Anschluss auf die Schläge. Durch die Verwendung des Plastiksclapfens als Waffe zeigt sich hier zwei Mal die selbe Form von Gewalt, einmal mit der Hand und einmal mit einem Gegenstand, je nach Verfügbarkeit beim Täter. Junzō greift für den Schlag zum Schlapfen, da für ihn ein Schlag in der Situation erforderlich und dieser Gegenstand zu diesem Zweck für ihn verfügbar ist. Er hat diesen dabei bereits bei der Hand, da er ihn davor schon im Sketch mehrmals für die Anwendung von Gewalt verwendete. Schläge von ihm und von seiner Frau Tomoko werden im ganzen Sketch immer mit solch einem Schlapfen durchgeführt, während die anderen Figuren, wie hier Taizō, jeweils mit der bloßen Hand zuschlagen.

Teruzō hat seinen Vorschlag schon von sich aus abgebrochen und die Schläge, die noch im Nachhinein erfolgen, beenden den Vorschlag endgültig. Das Opfer hat bereits vor der Durchführung der Gewalt selbst eingesehen, dass seine Aussage mit physischer Gewalt bestraft werden sollte, weshalb er auf diese eingestellt war. Teruzō gibt in weiterer Folge den Fokus der Handlung auf die nächste Figur ab, die einen Vorschlag vorbringt, nämlich Tomoko, was nun in Tabelle 13 angeführt ist.

Tabelle 13: Zweiter Abschnitt mit Gewalthandlungen aus dem Sketch Richman family

Sprecher	Bildinhalt + Ton
	Als nächstes hat Tomoko einen Vorschlag.
Tomoko:	「ええ案ありますね。」 „Ich hätte da eine gute Idee.“
Junzō:	「ほんまか。」 „Wirklich?“
Tomoko:	(flüstert) 「そうや。(beugt sich zu den anderen vor und winkt diese näher zu sich heran, hält eine Hand seitlich vom Mund) 銀行行ってな、金貸して言いますね。」 „Ja, wirklich. (beugt sich zu den anderen vor, winkt diese näher, hält eine Hand seitlich vom Mund) Wir gehen zur Bank, und sagen ihnen, dass sie uns Geld leihen sollen.“
Junzō:	(ruhig) 「そりゃ強盗(schlägt ihr mit Plastikschlapfen von vorne ins Gesicht) <leichtes Gelächter> や、Bankraub (Schlag mit Plastikschlapfen in Gesicht) <leichtes Gelächter> <u>ist das doch, du.</u> “ ないか、お前。」
	<u>Auf den Treffer reißt sie ihre Hände zum Gesicht hoch, macht einen kurzen, abrupten Laut wie „tt“., fällt zurück, dreht sich dabei um und geht so knieend mit dem Oberkörper zu Boden. Sie richtet sich vom Boden auf, hält sich an einem Sofa an und steht mit einem zusammengezogenen Gesichtsausdruck wieder auf</u> <leichtes Gelächter>, worauf Teruzō das Gespräch fortsetzt.
Teruzō:	「まったくなあ。死んだけい子さんなら、もっといいアイディア出すところ。(seufzt) (zeigt kurz mit dem Daumen auf Tomoko; sagt zu Taizō:) 後妻なばかりにな。」 „Also wirklich. Die bereits verstorbene Keiko hätte eine bessere Idee gehabt. (seufzt) (zeigt kurz auf Tomoko; zu Taizō:). Weil sie eben nur die zweite Ehefrau ist.“
Taizō:	「そうですね。」 „Stimmt.“
Tomoko:	「悪かったわね。広末涼子で」 „Mein Fehler. Um es mit Hirotsue Ryōko zu sagen“
Junzō:	(verwundert) 「広末」 „Hirotsue“ wird unterbrochen von
Tomoko:	(verschränkt die Hände ineinander; singend) 「と(streckt die Hände vor sich nach unten) ても(zieht die Hände wieder auf Brusthöhe hoch)、と(runter) ても(hoch, usw.)、とても <vereinzeltes „to- (Hände runter) temo (Hände hoch), to- (runter) temo (hoch usw.), totemo <vereinzeltes Gelächter>、とても、と」 Gelächter>、 <u>totemo (dt.: sehr), to</u> “
Junzō:	(verärgert, ruhig) 「気持ち(schlägt ihr mit Plastikschlapfen von vorne ins Gesicht) <mittleres „Du widerst (Schlag mit Plastikschlapfen in Gesicht) <mittleres Gelächter> mich an, du.“ Gelächter> 悪いよ、お前は。」
	<u>Direkt auf den Treffer greift sich Tomoko mit beiden Händen in das Gesicht, dreht sich um und fällt zu Boden, sodass sie knieend mit dem Oberkörper am Boden liegt</u>
Taizō:	(leise, zeigt auf Tomoko) 「顔叩く…」 „Ins Gesicht zu schlagen …“ Der Rest wird übertönt von

Junzō:	(mit lauter Stimme)「気持ち悪いな、お前は。」 „Du widerst mich an!“
	Kyōko stellt sich vor die anderen und trägt ihren Vorschlag in Richtung Kamera vor.

Quelle: *Warau inu no seikatsu. Yaraneva* (Fuji-TV, 21.10.1998):10:50-11:16

Bei den beiden Fällen physischer Gewaltanwendung in diesem Abschnitt ist Yoshida Junzō ausführender Täter und seine Ehefrau Tomoko das erleidende Opfer. Ihre Beziehung zueinander ist allgemein durch ihre Ehe gekennzeichnet, schließlich gehören die meisten Figuren in diesem Sketch der selben Familie an, aber wie im vorigen Fall auch, handelt es sich bei ihr um den Vorschlagenden und bei ihm um ein Mitglied ihrer Zuhörer, der ihren Vorschlag offenbar negativ bewertet. Junzō steht dabei direkt neben ihr und damit auch von allen Figuren am nächsten, wodurch er sich auch in der besten Position für die Durchführung solcher Handlungen befindet.

Die beiden Schläge in diesem Abschnitt folgen auf unterschiedliche auslösende Handlungen. Der erste Schlag erfolgt als Bestrafung von Tomokos Vorschlag, er geht auch mit verbaler Kritik am Vorschlag einher. Junzō hält diesen für Bankraub, was für ihn keine realistische Handlungsmöglichkeit darstellt, und straft ihn daher als unsinnig ab. Dabei bleibt er auffällig ruhig, wodurch sich diese Gewaltanwendung als unaufgeregte, rein rationale Handlung darstellt. Der zweite Schlag folgt auf Tomokos Imitation der japanischen Sängerin Hirose Ryōko, bei der sie beginnt deren Lied *daisuki!* (大スキ!) zu singen. Die physische Gewalt erfolgt hier gemeinsam mit Junzōs Äußerung, in der er seine, von dieser Darbietung ausgelösten, negativen Empfindungen ausdrückt. Er wirkt dabei verärgert, bleibt aber zunächst ruhig, bis er dann doch laut wird, als er seine Aussage wiederholt. Ihre Handlung stößt ihn offenbar ab und verärgert ihn, was zu seiner aggressiven Handlungsweise führt. Mit dieser geht eine Bestrafung ihres unangebrachten und ihrem Ehemann unangenehmen Verhaltens, dass sie zu singen und zu tanzen anfängt, einher.

Bei der Form der Gewalt handelt es sich jeweils um einen Schlag mit einem Plastiksclapfen frontal ins Gesicht des Opfers. Auf den Schlapfen als Waffe wurde bereits bei der Analyse von Tabelle 12 eingegangen. Auch wenn es bei den beiden Schlägen jeweils in der Ausführung nur nach einem leichten Klapps aussieht, zeigen sich doch deutliche Anzeichen von schmerzhaften Auswirkungen. In diesem Fall sind zwar nur die unmittelbaren Reaktionen angeführt, nämlich dass sie auf die getroffene Stelle greift, sich zu Boden sacken lässt und ihr Gesicht verzerrt, weitere Auswirkungen, die später im Sketch auftreten, werden

noch in der nächsten Tabelle behandelt. Ihre Äußerungen von Schmerz, die sonst bei keiner Gewaltanwendung in diesem Sketch auftreten, zeigen, dass wenn diese Art Angriff ins Gesicht statt auf den Kopf trifft, die Bedingung des Kopfes als Ziel also nicht eingehalten wird, Komplikationen in Form von realem Schmerz auftreten können, der Angriff also sprichwörtlich ins Auge geht. Eigentlich fiktive Gewalthandlungen werden so zu realen, man kann aber nicht von Absicht ausgehen, da die Darsteller als die Figuren und nicht als sie selbst handeln. Es handelt sich daher trotzdem nur im fiktiven Rahmen um Gewalt, während es real eher einem Unfall gleichkommt. Dies unterstreicht den Umstand, dass derartige strafende Schläge in der Regel auf den solideren Schädelknochen und nicht wie hier in die weicheren und schmerzempfindlichen Gesichtsbereiche abzielen, da sich die Schläge auf diese Weise deutlich einfacher ertragen und als schmerzfrei darstellen lassen.

In weiterer Folge wird von den anderen Figuren bemerkt, dass Tomoko von den Schlägen ins Gesicht Tränen in den Augen hat, was im Folgenden in Tabelle 14 angeführt ist. Direkt bei diesen Gewalthandlungen wird nur vom Sohn bemerkt, dass ihr die Schläge reale Schmerzen zufügen, was er offenbar versucht anzumerken. Tabelle 14 beinhaltet den Teil des Sketches, der direkt auf jenen in Tabelle 13 folgt und diese weiteren Folgen der Schläge von Tabelle 13 beinhaltet. Es wurde deshalb eine separate Tabelle gewählt, weil es direkt vor diesen weiteren Folgen noch zu anderen Gewalthandlungen kommt, die eine Besonderheit aufweisen.

Tabelle 14: Dritter Abschnitt mit Gewalthandlungen aus dem Sketch *Richman family*

Sprecher	Bildinhalt + Ton
	Kyōko stellt sich vor die anderen und trägt ihren Vorschlag in Richtung Kamera vor.
Kyōko:	(lächelnd, fröhlich) 「これだったらですね。銀行に行って、ピストル(streckt ihre Hand mit „Wenn es darum geht. Wir könnten zur Bank gehen, eine Pistole (streckt Hand als Pistole nach ausgestrecktem Daumen und Zeigefinger, als Pistole, nach vorne)出して、お願いするんです。」 vorne) ziehen und darum bitten.“ Gleichzeitig steht Tomoko langsam wieder vom Boden auf und stellt sich zu den anderen.
Teruzō:	(begeistert) 「それはいい考えだ。」 <leichtes Gelächter> „Das ist eine gute Idee.“ <leichtes Gelächter> Gleichzeitig lässt Kyōko ihre ausgestreckte Hand wieder bis seitlich an ihren Körper sinken.
	Tomoko zieht einen grünen Plastiksclapfen aus einer Seitentasche ihres Hemdes, und beginnt von hinten auf Kyōko zuzugehen.
Junzō:	(begeistert) 「さすが京子ちゃん。」 „Typisch Kyōko-chan“

	Tomoko schlägt Kyōko mit dem Plastiksclapfen von hinten von oben auf den Kopf. Direkt auf den Treffer dreht Tōyama ihren Kopf langsam zu Tomoko um, greift mit einer Hand auf die getroffene Stelle und verzieht das Gesicht.
Tomoko:	「あたしも一緒に強盗やないかいのだよ。(dreht sich zu den anderen um) な！」 „Das ist doch auch Bankraub wie bei mir. (dreht sich um) Stimmt's!“
Junzō:	(mit lauter Stimme, verärgert)「京子ちゃんを(schlägt ihr mit grünem Plastiksclapfen von oben auf den Kopf)叩くな、お前は！ <mittleres Gelächter> (packt Tomoko am Arm und hält sie fest; holt zu „Kyōko-chan (Schlag) darfst du nicht schlagen! <mittleres Gelächter> (packt Tomoko am Arm; holt weiterem Schlag aus; Tomoko dreht schützend den Kopf weg)京子ちゃんを(bricht Schlag ab)」 zu Schlag aus; Tomoko dreht schützend den Kopf weg) Kyōko-chan (bricht Schlag ab)“ Mit dem Treffer zuckt Tomoko kurz zusammen, grinst sofort darauf aber. Teruzō und Taizō lachen ab dem Schlag im Hintergrund.
Teruzō:	「こいつ何で」 „Warum tut sie“
Junzō:	(erstaunt, mit lauter Stimme, teilweise lachend)「お前(greift ihr mit einer Hand ins Gesicht und drückt ihre Wangen zusammen, während er mit der anderen Hand ihren Kopf von hinten festhält)、 „Du (greift ihr ins Gesicht und drückt Wangen zusammen, hält mit anderer Hand Kopf fest)、 ちょっと待って。何で(schüttelt ihren Kopf leicht)泣いたんで！ <mittleres Gelächter>何で(schüttelt warte mal. Warum (schüttelt Kopf) hast du denn geweint! <mittleres Gelächter> Warum (schüttelt Kopf)泣いたんで！」 hast du denn geweint!“
Taizō:	(ruhig)「何で泣いてるん」 „Warum weinst du denn?“
Junzō:	(laute Stimme)「おれは(lässt sie los)、鼻当てたからか。」 „Ist es weil ich (lässt sie los) die Nase getroffen habe?“ Tomoko sinkt mit ihrem Oberkörper kurz nach vorne und richtet sich gleich wieder auf.
	Man hört mehrere der Darsteller lachen.
Tomoko:	(laut, weinerlich, grinst dabei aber)「わての人生、いろいろあるんじゃない！」 <leichtes Gelächter> „In meinem Leben gibt's doch so einiges!“ <leichtes Gelächter> Mit dem Ende des Satzes klopf sie mit Plastiksclapfen in der Hand gegen eigenen Oberschenkel und steckt ihn dann in seitliche Hemdtasche. Junzō, Taizō und Teruzō lachen währenddessen.
	Junzō, Teruzō und Taizō fragen sie weiterhin lachend und in erheiterter Stimmung ständig, warum sie denn weine, bis Paketzusteller Horinouchi den Raum betritt.

Quelle: *Warau inu no seikatsu. Yaraneva* (Fuji-TV, 21.10.1998):11:16-11:43

Aus Sicht der hier vorkommenden Gewalthandlungen, lässt sich dieser Abschnitt in drei Phasen einteilen. Zuerst handelt Tomoko als Täter, deren Opfer Tōyama Kyōko die einzige nicht-verwandte Angestellte im Familienbetrieb ist. Außerdem stellt ihr bei mehreren Gelegenheiten Tomokos Ehemann nach, wodurch sie auch so etwas wie ihre Nebenbuhlerin darstellt. Und auch hier, wie in allen bisherigen Fällen dieses Sketches, besteht wieder der

Zusammenhang zwischen dem Opfer als Vorschlagende und dem Täter als Teil ihres Publikums, mit dem Unterschied, dass das restliche Publikum ihrem Vorschlag deutlich positiv gegenübersteht. Nach dieser Gewalttat folgt sozusagen ein Gegenschlag, bei dem Tomoko wiederum zum Opfer der Gewalt durch Junzō wird. Dieser tritt hier in seiner Beziehung zu Kyōko als ihr Beschützer auf, und nimmt sie durch seine Handlung in Schutz, da er eben auf sie steht, was unter anderem aus dem Anfang des Sketches hervorgeht. Dies wiederum geht dazu über, dass die Auswirkungen vergangener Gewalthandlungen, nämlich der Schläge aus Tabelle 13, thematisiert werden. Die davon verursachten Tränen führen dabei zu zeitverzögerten Folgen, da sie offenbar jetzt erst von den anderen Figuren bemerkt werden und so deren Aufmerksamkeit erhalten.

Der erste Schlag gegen Kyōko erfolgt als Bestrafung ihres Vorschlags. Tomoko wurde zuvor für einen ähnlichen Vorschlag geschlagen, wobei ihr Vorschlag, Geld von der Bank zu leihen, für Bankraub gehalten wurde, während Kyōko direkt Bankraub vorschlägt. Daher ist dieser mindestens genauso unsinnig, weshalb sie sie dafür physisch zurechtweisen will, während die anderen jedoch davon begeistert sind. Da Tomoko selbst dafür geschlagen wurde, sieht sie sich im Recht auch Kyōko dafür zu schlagen, weshalb sie nach dem Schlag auch Bestätigung bei den anderen sucht. Dass Junzō nun Tomoko schlägt und packt geschieht als Reaktion auf ihren Schlag, da er Kyōko aufgrund seines persönlichen Interesses an ihr in Schutz nimmt. Die Gewalt gegen Kyōko stellt aus seiner Sicht ein Fehlverhalten dar, einerseits weil er sie begehrt, andererseits weil er ihren Vorschlag gutheißt. An seinem Tonfall zeigt sich, dass ihn dies in Wut versetzt, und er bestraft dieses Fehlverhalten seiner Frau mit einem Gewaltausbruch. Damit dass er ihr in das Gesicht greift, als er ihre Tränen bemerkt, fixiert er sie, sodass alle, besonders der Zuschauer, ihre Tränen deutlich sehen können. Es handelt sich so um ein Zurschaustellen ihrer Tränen, die sie von den Schlägen in Tabelle 13 in den Augen hat, aus scheinbarer Verwunderung darüber. Die anwesenden Figuren erheitern und amüsieren sich sichtlich über diesen Ausdruck realen Schmerzes, der in dieser fiktiven Situation offenbar nicht vorgesehen war, da sie ihn als etwas Ungewöhnliches aufgreifen. Dies unterstreicht weiter, dass wenn diese Art von Gewalt auf das Gesicht abzielt, wie es in diesem Zusammenhang der Fall war, es der betroffenen Darstellerin nicht mehr möglich ist, diese als schmerzfrei zu zeigen. Der entstandene reale Schmerz führt zu Äußerungen von Schmerz auch im Sketch, in diesem Abschnitt in Form von Tränen, was in diesem Zusammenhang schon bei der vorhergehenden Tabelle angemerkt wurde.

Von ihrer Form werden die beiden Schläge auf den Kopf bereits in den vorigen Unterkapiteln ausführlich beschrieben. Neu ist in diesem Fall, dass Junzō Tomoko am Arm packt, was die Durchführung weiterer Schläge unterstützen würde, auch wenn er dann doch in diesem Zustand auf einen angesetzten, weiteren Schlag verzichtet, da seine Aufmerksamkeit auf Tomokos Tränen gelenkt wird. Beim Gesichtsriff als Form von physischer Gewalt sind keine direkten Anzeichen von Schmerz erkennbar, da sie ihren Gesichtsausdruck durch den Griff nicht verändern kann. Zusammen mit dem Festhalten und Schütteln des Kopfes handelt es sich jedenfalls dabei eindeutig um einen beeinträchtigenden, körperlichen Eingriff in ihre personale Integrität.

Wie sich hier gezeigt hat, kann auch einseitige Gewalt im Sketch weitere Gewalt zur Folge haben. Die physische Gewalt hat hier negative Konsequenzen für den Täter, da dieser von einer der Figuren, die bei seiner Tat zugegen waren, dafür geschlagen wird. Die strafende Figur wird dabei von ihrem Interesse am ursprünglichen Opfer geleitet, ähnlich jenem Fall in Kapitel 4.2.8. Dass bei der Sanktionierung der Gewalt wieder zu Gewalt gegriffen wird, macht den ursprünglichen Täter nun zum neuen Opfer. Alle anderen Anwendungen von physischer Gewalt in diesem Sketch bleiben für die jeweiligen Täter hingegen ohne jeglicher negativer Konsequenz oder Kritik. Eine andere Folge von Gewalt besteht wie in der vorigen Tabelle in physischen Auswirkungen von realem Schmerz, hier in Form von Tränen. Diese haben wiederum zur Folge, dass sie vorübergehend sogar zum zentralen Thema werden und man sich über die Schmerzen erleidende Person lustig macht. Dies endet erst mit Horinouchis Auftritt, der zu einem Handlungsbruch führt, durch den Horinouchi und das Paket, das er bringt, mit einem Mal im Zentrum der Aufmerksamkeit der Figuren stehen. Die weinende Tomoko wird als Thema dadurch aufgegeben.

4.3 Typen und Eigenschaften von Gewalt in Sketchen

Nach dieser Untersuchung der Gewalt in den Sketchen im Einzelnen stellt sich nun die Frage, worin die Eigenschaften und Unterschiede bzw. auch Gemeinsamkeiten bestehen, aus denen sich bestimmte Typen von Sketchgewalt ableiten lassen. Zieht man die Art der Täter-Opfer-Beziehung heran, erhält man ein vielfältiges Bild. Das jeweilige Hierarchieverhältnis zwischen Täter und Opfer unterliegt keiner Einschränkung. So steht der Täter über dem Opfer, zum Beispiel als sein Vorgesetzter, unter ihm oder auch auf gleicher Ebene. Ebenso

richten sich Männer gegen Frauen, Frauen gegen Männer, sowie beide gegen Akteure gleichen Geschlechts. In diesem Sample handelt es sich vor allem um Verwandtschafts-, Arbeits-, Liebes- und Freundschaftsverhältnisse, oder die Akteure kennen sich nicht persönlich. So attackiert der Vater seine Tochter, der Schuldner den Schuldeneintreiber oder der Sekretär den Premierminister. Jede Art von Gewalt scheint in jeder Konstellation möglich. In japanischen Sketchen bestätigt sich offenbar Popitz' (1992:50) am Anfang des Kapitels angeführte Aussage, dass jeder jedem gegenüber gewalttätig sein kann. Diese Möglichkeit auszuschöpfen, steht in dieser Unterhaltungsform demnach nichts im Wege.

Betrachtet man, inwieweit verschiedene Formen zwischenmenschlicher Gewalt, zu denen hier auch deren Auswirkungen auf das Opfer zählen, angewandt werden, so lassen sich drei Typen der Sketchgewalt bilden. Beim ersten Typ handelt es sich um körperliche Gewalt, die „wirkt“, also bei der eine realistische Darstellung bezogen auf deren Wirkung vorliegt. Dieser lässt sich nun weiter unterteilen, bei einseitiger Gewalt als ein Verprügeln des Opfers und bei gegenseitiger Gewaltanwendung als Kampf zwischen mindestens zwei Opponenten. Auch die Stärke der Gewalt ist in diesem Fall uneingeschränkt. Kämpfe können von einem relativ harmlosen Gerangel bis zu einem tödlichen Duell reichen. Ebenso variabel ist die Stärke eines Angriffs auf ein wehrloses Opfer, ob als Faustschlag, Tritt oder mit Waffeneinsatz. Manche Varianten bleiben jedoch auf einen bestimmten Kontext beschränkt. So ist ein ungeplanter Schwertkampf auf eine Zeit beschränkt, in der das Mitführen von Schwertern üblich war.

Die Ohrfeige, um die es in den Kapiteln 4.2.1 und 4.2.2 geht, bildet den zweiten Typ, der gleichzeitig eine Sonderform des ersten Typs darstellt, da auch hier der Gewaltanwendung entsprechende Auswirkungen beim Opfer vorliegen. Die Abgrenzung vom ersten Typ rechtfertigt sich dadurch, dass dem Opfer Schmerz zufügt wird, ohne es im weiteren Handeln einzuschränken und ohne die laufende Interaktion, wie ein Gespräch, abubrechen. Darüber hinaus erfordert sie keine körperlichen Voraussetzungen für die Durchführung, und hat keine anhaltende verletzende Wirkung zur Folge, wie dies beispielsweise bei einem Faustschlag der Fall wäre.

Der dritte Typ, der am häufigsten auftritt, ist gekennzeichnet durch einen Schlag auf den Kopf mit der Handfläche oder einem flachen Gegenstand, der keine Anzeichen von Schmerz beim Opfer zur Folge hat. Dieser wird vorwiegend zur Bestrafung eingesetzt, aber auch als Teil alltäglicher Rituale. Aber auch im Fall der Bestrafung scheint es sich um eine Art

ritualisierte Handlung zu handeln, da es sozusagen als Standardaktion zur Bestrafung einer Unsinnigkeit oder anderen Fehlverhaltens dient. Dieser Typ beinhaltet auch eine Sonderform, in der derartige körperliche Gewalt, die eigentlich keine Anzeichen von Schmerz hervorrufen hätte sollen, versehentlich tatsächlichen Schmerz auslöst, der aufgrund seiner Stärke vom Betroffenen nicht verborgen werden kann. Dies führt als ein Ausnahmefall dieser Form zu einer eigenen Art von Erheiterung der beteiligten Darsteller.

Auffallend bei den Gründen und Motiven der Gewaltanwendungen ist, dass oft deutlich erkennbare Emotionen wie Wut, Liebe etc., aber auch rationale Gründe im Spiel sind, da in den meisten Fällen ein bestimmtes Handeln des Opfers vom Täter in der Situation des Sketches als Fehlverhalten aufgefasst wird, das zum Auslöser der Gewalt wird. Sowohl eiskalt nüchterne, als auch willkürliche bzw. rein affektgeleitete Gewalttaten bilden eher die Ausnahme, auch wenn sie durchaus vorkommen. Es handelt sich also meist um ein Zusammenspiel aus beidem, aber es gibt auch Ausnahmen. Bei Gewalt als rituelles Handeln, wie in Kapitel 4.2.6, oder als Routinehandlung der Bestrafung spielen Affekte oft nur eine geringe Rolle. Im Gegensatz dazu kann eine hohe emotionale Erregung des Täters dazu führen, dass die Gewalt entsprechend heftig ausfällt.

In den Fällen von einseitiger Gewaltanwendung führen die rationalen Gründe dieser zu einer gewissen Nachvollziehbarkeit durch den Zuschauer. Das Opfer ist durch sein Verhalten in irgendeiner Weise schuld daran, dass es geschlagen wird. Dieses Nachvollziehen der Handlung des Täters ermöglicht dem Zuschauer, sich mit diesem zu identifizieren. In vielen Fällen zieht das Opfer durch seine gewaltauslösenden Handlungen die Antipathie des Zuschauers auf sich. Die folgende Strafe durch den Täter stellt dann für den Zuschauer so etwas wie Gerechtigkeit dar, der Täter ist im Recht und das Opfer selbst schuld. Durch den fiktiven Charakter der Handlung müssen die Täter ihre Gewalttaten auch nie vor einer übergeordneten Ordnungsinstanz rechtfertigen. Dass es sich bei der Gewalt um eine gerechtfertigte Maßnahme handelt, wird noch weiter dadurch gestützt, dass eine einseitige Gewaltanwendung für die Täter keine negativen Konsequenzen hat. Die Gewalt wird vom Opfer und anderen Anwesenden ohne Protest hingenommen, und das über alle Arten von Gewalt hinweg. Eine Ausnahme stellt hier der Kampf aufgrund seiner Beidseitigkeit dar, die Gewalt geht in diesem Fall hin und her, auf Angriffe folgen Gegenangriffe usw. Selbst wenn die Gewalt negative Konsequenzen für den Täter nach sich zieht, dann gehen diese nicht vom Opfer, sondern von Dritten aus, und zwar nicht wegen der Gewalt an sich, sondern weil diese

offensichtliche persönliche Interessen am Opfer verfolgen. Sie handeln somit eigennützig und nicht aus Mitleid oder weil sie die Gewalt an sich verurteilen. Aber selbst wenn in der Situation der Gewalthandlung noch andere Figuren als Zuschauer anwesend sind, dann zeigen diese meist keine Reaktion. Für Trotha (1997:29-30) hängt es mit der „Nicht-Mittelbarkeit des Schmerzes“, aus der seine „Nicht-Nachführbarkeit“ rührt, zusammen, dass die Gewalt zu einer Gleichgültigkeit und sogar Verachtung für das Leiden des Opfers führt. Auch wenn hier in einer wesentlichen Gewaltform Schmerz an sich nicht dargestellt wird, trägt dies mitunter neben der rationalen Nachvollziehbarkeit der Gewalttat zu dieser Position des Opfers im Gewaltverhältnis bei.

Gewalt in Sketchen ist also im Wesentlichen dadurch gekennzeichnet, dass die Art der Beziehung zwischen Täter und Opfer betreffend keine Grenzen bestehen und sich die Form der Gewalt in drei verschiedene Typen, Verprügeln bzw. Kampf, Ohrfeige und schmerzfreier Kopfschlag, einteilen lässt. Zudem ist das Opfer an der Gewalt in irgendeiner Weise schuld, woraus die Nachvollziehbarkeit für den Zuschauer, das Fehlen negativer Konsequenzen für den Täter und die Gleichgültigkeit zuschauender Figuren folgt. Im folgenden Kapitel gehe ich nun zu der Frage über, wie und warum diese so geartete Gewalt als komisches Element in den Sketchen fungiert.

5. Gewalt und Komik

Um sich nun der Komik der Gewalt in den Sketchen zuzuwenden, ist zuerst eine Definition der zugehörigen Begriffe, vor allem jener der Komik und des Humors, notwendig. Eine Definition gestaltet sich allerdings insofern als schwierig, da beide Begriffe oft, auch in der Wissenschaft, synonym gebraucht werden und zahlreiche unterschiedliche Auffassungen dieser Begriffe existieren. Auch in der englischsprachigen Literatur werden sie üblicherweise synonym verwendet (Gerbode 2004:16-17), und auch allgemein scheint in der sogenannten Humorforschung ein „terminologisches Chaos“ (Raskin 1985:8) vorzuherrschen. Ebenfalls schwierig gestaltet sich die Definition und Trennung der Begriffe im Japanischen bzw. deren Übertragung ins Deutsche oder Englische. So trifft man als Entsprechung des Begriffs Humor auf das Fremdwort *yūmoa* (ユーモア) und für Komik werden Begriffe wie *kokkei* (滑稽), *komikku* (コミック) oder substantivierte Formen von Adjektiven, die unter anderem komisch bedeuten, wie *okashimi* oder *omoshirosa*, verwendet. Dazu kommt noch das vielseitige Wort

warai (笑い), das im eigentlichen Sinne Lachen bedeutet, im weiteren Sinn aber auch Humor, Heiterkeit, den konkreten Grund des Lachens, also auch die Komik, usw. bedeuten kann. Dementsprechend werden diese Begriffe oft in unterschiedlicher Weise aufgefasst, verwendet bzw. definiert.

Beispielsweise beinhaltet der Begriff *warai* laut Inoue (2004:15) Lachen, Humor, Komik usw., verfügt damit über eine breitere Bedeutung als Humor bzw. *yūmoa*, und bildet daher eine Art Überbegriff. Auch er weist jedoch darauf hin, dass die Begriffe *warai* und *yūmoa* schwierig zu trennen sind, und in der japanischen Literatur vermischt verwendet werden. Für Kawamori (1976:2-39) gibt es nichts Schwierigeres als eine Definition des Begriffs *yūmoa* bzw. Humor, da jeder seine eigene Auffassung und Definition vertritt, was auch seine zahlreichen Beispiele quer durch die Geschichte belegen. Den Begriff *yūmoa* sieht Inoue (2004:134-135) dreigeteilt: als konkretes Element, das den Menschen zum Lachen bringt, als Element der Persönlichkeit des Menschen und als Lebenseinstellung. Über die beiden letzteren Punkte definiert u.a. auch Atōda (2001:11-12) diesen Begriff. Ueno (2003:11) wiederum setzt *yūmoa* mit dem komischen Empfinden gleich, auch wenn er angibt, dass dieser Begriff aufgrund des allgemeinen Sprachgebrauchs auch in anderen Bedeutungen, wie beispielsweise für das Komische selbst, gebraucht wird. Den Begriff *warai* sieht er hingegen lediglich als Vorgang bzw. Handlung des Lachens an sich (Ueno 2003:22), ebenso wie Kitazume (2010:63), die wiederum den Begriff *yūmoa* in der gegenwärtigen Forschung als dasjenige, das Lachen hervorruft, definiert sieht.

Humor und Komik wird oft über die Verbindung zum Lachen gesehen, wie auch der Begriff *warai* im Japanischen nahelegt. Dadurch wird jedoch der Umstand unterschlagen, dass man etwas auch komisch finden kann, ohne dies nach außen mittels Lachen zu zeigen bzw. kann man aus anderen Gründen lachen, wie zum Beispiel aus Verzweiflung, Nervosität, Erleichterung oder um jemandem vorzuspielen, man würde etwas komisch finden. Etwas als komisch zu empfinden, stellt jedenfalls einen Zustand der Erheiterung dar, ob nun nach außen gezeigt oder nicht. Komik wird in dieser Arbeit als das konkrete auslösende Element aufgefasst, das eben diesen Zustand hervorruft. Beim Humor orientiere ich mich an Definitionen, bei denen dieser als das Verständnis davon gesehen wird, was eine Person als komisch empfindet und auf dem basierend sie Komisches produziert, wodurch Humor also ein individuelles Merkmal darstellt (Freud 1992:254-255; Gerbode 2004:17-18; Hartmann 2005:113). Daher beschränke ich mich für die Analyse der Sketche, wie an der Überschrift

dieses Kapitels ersichtlich, auf die Verwendung des Begriffs Komik, auch wenn die analysierte Komik nicht vollständig unabhängig von Humor gesehen werden kann.

Ob etwas als komisch empfunden wird, hängt demnach vom jeweiligen Rezipienten und dessen Humor ab. Jede Person hat ein eigenes Verständnis davon, was man selbst als komisch empfindet. Neben Kultur, persönlichen Lebensumständen, Alter und sozialer Schicht hängt dies auch stark vom Wissensstand des Rezipienten ab. Dabei stellt sich nicht nur die Frage ob, sondern auch wie sehr etwas als komisch empfunden wird. Da das Vorhandensein von Komik derart von der individuellen Wahrnehmung des Zuschauers, von dessen Humor, abhängig ist, gestaltet es sich als schwierig, von so etwas wie einer universalen oder impliziten Komik auszugehen. Da jedoch der vorliegende Untersuchungsgegenstand nicht die Zuschauer sondern den Inhalt der Sketche umfasst, geht es hier immer um jene Komik, die als Rezeptionsangebot produziert wird, und die vom Zuschauer, abhängig von dessen Humor und Wissensstand, als komisch empfunden werden kann. Hierbei erhält der Zuschauer von der Produktionsseite durch das eingespielte Gelächter klare Vorgaben dazu, ob und wie sehr etwas komisch sein soll. Die so produzierte Komik ist zwar wiederum abhängig vom Humor, und damit vom kulturellen, persönlichen, sozialen usw. Hintergrund, der Produzierenden, sowie von deren Einschätzung des potentiellen Publikums, also des Marktes. Zumindest der kulturelle Aspekt sollte aber produktions- und rezeptionsseitig weitgehend übereinstimmen.

Zur Komik in einem Film- oder Fernsehprodukt kann auch ein sogenanntes komisches Klima beitragen, bei dem durch das Genre, den Titel, das Thema oder auch bestimmte Schauspieler oder Charaktere usw. eine komische Erwartungshaltung erzeugt wird. Der Zuschauer erwartet einen komischen Inhalt, und ist bei der Rezeption auf einen solchen eingestellt (Mikos 2008:148). Im Fall des hier untersuchten Materials ist in dieser Hinsicht besonders der Genrekontext „Sketch“ wirksam. Das Publikum weiß, dass es sich um Sketche handelt, und rezipiert diese als solche. Durch das Genre Sketch bzw. Sketchsendung ist sich der Zuschauer bewusst und erwartet, dass die Inhalte komisch gemeint und fiktional sind, und dass absurde, unrealistische Elemente enthalten sein können. Darüber hinaus trägt zu dieser Erwartungshaltung bei, dass es sich bei der Mehrheit der Darsteller um bekannte Komiker handelt. So zeigte sich in einer Studie von Shiki (2006:194-195) an japanischen Studenten unter anderem, dass aggressive Komik wie etwa Gewalt von bekannten Komikern als komischer wahrgenommen wird als von weniger bekannten. Dieses komische Klima macht es unter anderem einfacher, Gewalthandlungen als komisch aufzufassen, als wenn diese in einem

anderen Kontext zu sehen sind, wie zum Beispiel in einer realen Situation oder einem Dokumentarfilm. Zum komischen Klima merkt auch Gerbode (2004:34) an, dass „dieser Umstand [...] gerade für den Zusammenhang von Komik und Gewaltdarstellung von besonderer Bedeutung [ist]. Wenn das komische Klima eines Filmtextes etabliert ist, können die Zuschauer leichter an die Komik problematischer Themen, die in einem anderen Kontext die Grenzen ihres Geschmacks und ihrer Wertvorstellungen überschreiten, anknüpfen.“

Um der konkreten Komik in den Sketchen auf die Spur zu kommen, ist es nun notwendig, auf die entsprechenden Theorien der sogenannten Humorforschung zurückzugreifen. Im Gegensatz zu Theorien, die von der sozialen oder psychologischen Funktion der Komik für die Akteure ausgehen, dient hierbei die Inkongruenztheorie der Behandlung der Komik auf inhaltlicher Ebene. Da in dieser Arbeit Komik ausschließlich auf inhaltlicher Ebene untersucht werden soll, handelt es sich daher bei der Inkongruenztheorie um das geeignetste Mittel, um einer Erklärung der Komik der Gewalt auf die Spur zu kommen. Ich werde im Anschluss daran zwar auch andere Theorien in Hinblick auf den Zusammenhang zwischen Gewalt und Komik anschneiden, aber nicht im Einzelnen auf die konkreten Fälle anwenden. Ein umfassender Überblick über alle Theorien zu Komik und Humor wäre im Rahmen dieser Arbeit aber weder umsetzbar noch hilfreich.

Worum genau handelt es sich nun bei dieser Inkongruenztheorie. Laut Inkongruenztheorie, die im Japanischen als *zure no riron* (ズレの理論) oder *futekigō riron* (不適合理論) bezeichnet wird, führt das Auftreten einer Abweichung oder eines Unterschiedes zu einer Erwartung, zum allgemeinen Wissen bzw. der allgemeinen Ordnung dazu, dass dies als komisch empfunden wird. Wenn das Wahrgenommene also dem widerspricht, was erfahrungsgemäß eintreten sollte, oder unpassend oder gar unmöglich ist, dann ist dies in der Wahrnehmung des Rezipienten inkongruent (Atōda 2001:15-17; Inoue 2004:128; Inoue/Nobori/Oda 1997:21-22; Müller 2003:105-106; Ueno 2003:33). Wahrgenommene Inkongruenzen müssen zwar nicht zwangsläufig komisch sein, aber in einem Kontext, in dem Inkongruenzen zu diesem Zweck akzeptiert sind, wie in Sketchen, wird dies jedoch der Fall sein (Ritchie 2004:49). Dabei ist gerade für Sketche typisch, dass deren Inkongruenzen bestehen bleiben, ohne aufgelöst und erklärt zu werden, also ohne dass eine kongruente Welt wiederhergestellt wird. „Der Sketch lebt von der Inkongruenz, die nie wirklich beseitigt wird“ (Müller 2003:305). Keppler (1997:396) schreibt im Zusammenhang mit Gewalt, dass wenn diese übertrieben dargestellt wird, sie dadurch unwahrscheinlich und damit grotesk und

komisch wirken kann. Eine übertriebene Form ist jedoch sicherlich nicht die einzige Möglichkeit einer Inkongruenz und es stellt sich die Frage, inwiefern die Darstellung von Gewalt unwahrscheinlich, überraschend und absurd, und dadurch komisch sein kann.

5.1 Wann ist Gewalt komisch

Wie bereits weiter oben erwähnt, wird bei der Analyse der Komik im Zusammenhang mit Gewalt das im Rahmen der Produktion der Sketche im Nachhinein eingespielte Gelächter eines unsichtbaren, bei der Aufnahme nicht anwesenden, Publikums herangezogen. Diese Form der „Einblendung fiktiver akustischer Reaktionen (,canned audience‘)“ (Holly 2004:8) dient vor allem als Ersatzform von Interaktionalität, die über die Eigenschaft des Fernsehens als Einwegmedium hinwegtäuschen soll. Dieses Gelächter an sich gibt jedoch noch keinen direkten Aufschluss darüber, was im Sketch komisch sein soll, sondern nur über folgende zwei Dinge: Zum einen zeigt dieses Gelächter an, *wann* im Sketch etwas komisch sein soll, und zum anderen über dessen Stärke, wie stark dies als komisch empfunden werden sollte, also einen gewissen Grad des Komischseins. Auch wenn Lachen allgemein nicht unbedingt auf Komik zurückzuführen sein muss, kann man bei dieser speziellen Art von Lachen zweifelsfrei davon ausgehen, dass dabei das Anzeigen und das Verstärken der Empfindung von Komik beim Zuschauer bezweckt wird, also dieses Lachen mit der erzeugten Komik im Sketch direkt in Verbindung steht.

Um zu beurteilen, ob diese Komik nun im Zusammenhang mit der auftretenden Gewalt steht, wird in erster Linie das Timing des Gelächters als entscheidend erachtet. Wenn das jeweilige Gelächter direkt auf die Gewalthandlung folgt, also absolut nichts anderes dazwischen liegt, liegt der Schluss nahe, dass eben diese Gewalthandlung in Zusammenhang mit der so angezeigten Komik steht. Dadurch eröffnet sich zwar, ob etwas daran komisch sein soll, dies allein sagt jedoch noch nichts darüber aus, was daran aus welchem Grund komisch ist. Der Inkongruenztheorie folgend, sollte der Grund des Komischseins auf Inkongruenzen basieren. Was an der Gewalt komisch sein soll bzw. kann, ist also jeweils in jenen Inkongruenzen zu suchen, wie sie aus der Analyse der einzelnen Gewalthandlungen, die im Kapitel 4 durchgeführt wurde, hervorgehen. In der Mehrheit der untersuchten Fälle folgt tatsächlich solch ein Gelächter, wenn auch in teils unterschiedlicher Stärke, unmittelbar auf die Gewalthandlung des jeweiligen Abschnittes. In diesen Fällen muss daher die Gewalt in

direktem Zusammenhang mit dem Komischen an den entsprechenden Stellen stehen, entweder die Gewalt selbst oder die Gewalt auslösenden oder begleitenden Elemente. Auf diese Gewalthandlungen wird hier in diesem Unterkapitel nun eingegangen, und deren Komik bzw. deren zugrundeliegenden Inkongruenzen untersucht.

Im Sketch *Butchan. Nipponia Nippon* in Kapitel 4.2.1 folgt, wie in Tabelle 1 ersichtlich, lautes Gelächter unmittelbar auf den Schlag, das sich mit der verletzten Reaktion des Opfers fortsetzt. Abgesehen davon, dass das allgemeine Verhalten der Figur Obuchi den gesamten Sketch hindurch zur realen Person und seiner Funktion als Premierminister inkongruent ist, besteht speziell bei der Gewalthandlung die Inkongruenz in der Beziehung zwischen Täter und Opfer, also dass der Sekretär gegenüber dem Premierminister zur Gewalt greift. Er wäre ihm eigentlich eindeutig untergeben, setzt sich aber über diese Hierarchie hinweg, und bestraft ihn körperlich. Die Beziehung zwischen Vorgesetztem und Untergebenem wird in dieser Hinsicht umgekehrt. Dass Obuchi als Reaktion auf den Schlag zusammengesunken mit zusammengepressten Lippen Luft ausbläst, ist zwar kongruent mit seinem bisher eher kindischem Verhalten, für seine Person ist dies aber, wie auch sein bisheriges Verhalten, ungewöhnlich und daher diesbezüglich inkongruent. Dass das Gelächter hierbei andauert, kann daher auf dieser inkongruenten, physischen Reaktion des Opfers auf die Gewalt basieren. Andererseits machen die Frustration und Verärgerung des Sekretärs, die zur Gewalt führen, seine Handlungsweise im Grunde nachvollziehbar, ebenso die Ohrfeige als Gewaltform bleibt in dieser Situation angemessen.

Auch in *Pataya biichi. an earthly paradise* in Kapitel 4.2.2 folgt lautes Gelächter direkt auf den Schlag und setzt sich mit den Reaktionen darauf fort. Die Gewalt ereignet sich hier aufgrund ihres Anlasses unerwartet. Während die Ohrfeige etwa im Streit nachvollziehbar wäre, geschieht sie hier als Reaktion auf das Verlegenheitsgefühl des Täters. Somit stellt die Gewalt hier eine unerwartete, dem Anlass unangemessene Handlung dar. Die Form der Gewalt an sich ist eigentlich nicht ungewöhnlich, sie hat aber überraschend starke Auswirkungen auf das Opfer mit Anzeichen von realem Schmerz. Daher wirkt der Schlag stärker als beabsichtigt, weshalb auch die Durchführung der Gewalt inkongruent zu ihrer Fiktivität und den daran gebundenen Erwartungen ist. Dass darauf der Täter auf seine Gewalthandlung mit Liebesbezeugungen reagiert, und dadurch klarstellt, dass es sich um eine von inniger Liebe gekennzeichnete Ehebeziehung handelt, verstärkt mit diesem Widerspruch zwischen Ohrfeige und Liebe die Inkongruenz der Gewalt.

Bei dem Sketch *Ayaka. Iron maiden* in Kapitel 4.2.3 ist es aufgrund der zahlreichen enthaltenen Gewalthandlungen schwierig, die einzelnen Gewaltanwendungen für sich im Detail zu betrachten. Unter den Gewalthandlungen befinden sich einzelne Angriffe, auf die direkt Gelächter folgt, und solche, bei denen dies nicht der Fall ist. Dass es in der Situation zu solch einem Kampf kommt, ist dabei gerade an sich inkongruent, da die Akteure nun sowohl Liebespaar als auch erbitterte Zweikampfgegner sind, die trotz der gegenseitigen Gewalt sagen, dass sie sich lieben und die zur Gewalt greifen, um ihre Liebe zu beweisen und heiraten zu dürfen. Dazu kommt, dass die Figur der Ayaka als Frau besonders brutal und grobschlächtig dargestellt ist. Die Art der Angriffe an sich sind für die Kampfsituation hingegen passend, ebenso deren Folgen, abgesehen vom Fehlen äußerlich sichtbarer Verletzungen. Daher auch die zahlreichen Schläge, Tritte und andere Angriffe, auf die keinerlei Gelächter folgt, da sie ein kongruenter Teil der Kampfsituation sind. Bei konkreten Kampfhandlungen, die mit eingespieltem Gelächter in Zusammenhang stehen, handelt es sich zum einen um eine ungewöhnliche Form, wie beispielsweise das Kungfu-artige Herumfuchteln, auf das unmittelbar leichtes Gelächter folgt. Ungewöhnlich ist auch der extreme Kampfschrei der weiblichen Figur, auf den beim ersten Mal lautes und beim zweiten Mal leichtes Gelächter folgt. Darüber hinaus spielen auch übertriebene, ausufernde Gewalthandlungen eine Rolle, wenn beispielsweise weitere vernichtende Angriffe folgen, obwohl der Gegner bereits kampfunfähig ist. So führt ein, von einem Kampfschrei begleiteter, Drehkick gegen den Kopf des bereits wehrlosen Takashi zu mittlerem Gelächter, das sich fortsetzt als er zu Boden fällt, diesen entlang rollt und mit geschlossenen Augen regungslos liegen bleibt. Dies gilt auch für den gesprungenen Tritt mitsamt Kampfschrei auf den Bauch des liegenden Takashi, auf den leichtes, und das folgende laute Knackgeräusch, auf das mittleres Gelächter folgt. Einen weiteren Aspekt bildet der Widerspruch zwischen Liebe und Gewalt bei konkreten Angriffen. Als zum Beispiel Ayaka ihren Gegner an der Schulter packt und mit jedem Schlag „ich liebe dich“ sagt, wird dies ab dem zweiten Schlag von leichtem Gelächter begleitet. Aber als dies gleich darauf Takashi in ähnlicher Weise vollzieht, bleibt dieses aus. Dafür folgt vereinzelt Gelächter darauf, dass Ayaka von seinem Schlag zurückstolpert und ihrerseits wiederum ihre Liebe zu ihm bekundet. Durch ihre Liebesbezeugung bestätigt sie wieder die Inkongruenz, dass sie ihn dafür liebt, dass er sie wirkungsvoll getroffen hat. Am Ende des Kampfes zeigt sich bei Ayaka Schmerz und Trauer über ihren Sieg. Diese Emotionen sind zwar nachvollziehbar, weil Takashi ihr seine Liebe

nicht beweisen konnte, aber dass Unterlegenheit im Kampf mit Mangel an Liebe gleichgesetzt wird, verhält sich wiederum inkongruent. Diese enge Verknüpfung von Liebe und Gewalt, dass diese zusammengehören und nicht im Widerspruch zueinander stehen, bildet jene Inkongruenz, die den gesamten Sketch durchzieht.

In *Musume yo (2). Kubo Sōkichi 65-sai. Taxi Driver* in Kapitel 4.2.4 folgen psychische und physische Gewalt aufeinander. Auf die erste anschreiende Aufforderung des Vaters, zu verschwinden, folgt dabei lautes Gelächter, das sich mit dem weiteren Anschreien abschwächt. Dabei existiert für derartiges explosionsartiges Ausbrechen in Wut im Zusammenhang mit der Erzeugung von Komik in japanischen Unterhaltungskünsten eigens der Begriff *kire-gei* (キレ芸) (Azuma/Suda 2008a:80). Direkt auf den Schlag gegen die sich in den Weg stellende Tochter folgt ebenfalls lautes Gelächter, während nur noch von vereinzelt Gelächter begleitet wird, dass der Täter seinen Opfern am Ende hinterher schreit. Im Zusammenhang mit der Beziehung der Akteure wendet sich zum einen der Gastgeber gegen seinen Gast, darüber hinaus wendet sich aber auch der bescheiden hausende Taxifahrer, der „kleine Mann“, gegen den Abkömmling der wirtschaftlichen und sozialen Elite, was gerade in einer hierarchiebewussten Gesellschaft wie der japanischen eine Inkongruenz darstellt, aber dazu mehr in Kapitel 6. Dass die Frustration der Figur des Vaters über Takashis Verhalten diesen zur Anwendung von Gewalt bringt, ist im Grunde erwartbar. Man könnte diesen Schritt als übertrieben ansehen, da aber ansonsten keine Maßnahme wirkte, wählt er Gewalt als eine Art letztes Mittel, und auch sein Ziel, Takashi aus dem Haus zu vertreiben, wird durch seine von Takashi verursachte Frustration nachvollziehbar. Die Form der physischen Gewalt besteht in einem Faustschlag ins Gesicht, der das Opfer zur Seite wirft, wodurch diese in ihrer Heftigkeit sehr stark und deutlich übertrieben wirkt. Dazu tänzelt der Täter beim Schlag wie ein Boxer, als ob es sich um einen Angriff aus einer Kampfsituation heraus handelte, die aber nicht der Fall ist, was ebenfalls inkongruent zur Situation ist.

Auch in *Tabiji. under the galaxy* in Kapitel 4.2.5 folgt lautes Gelächter unmittelbar auf den Schlag. Die Figur der Meeteru verhält sich im Sketch dabei durchgehend absurd und irrational, da sich unter anderem ihre Äußerungen auf den Manga beziehen, dem sie entstammt, und daher zwar in der Situation des Mangas Sinn ergeben, nicht aber in einem normalen japanischen Personenverkehrszug. Die Situation, Manga-Figuren in einem solchen anzutreffen, bildet an sich eine anhaltende Inkongruenz. Betrachtet man den Sketch für sich

allein, so geschieht auch die Gewalthandlung irrational bzw. ohne ersichtlichen Grund als Reaktion auf die Anrede als Mutter durch das Opfer, wodurch aus diesem überraschenden, unerwarteten und nicht nachvollziehbaren Charakter dieser Handlung eine Inkongruenz besteht. Zieht man den Kontext des Manga hinzu, so entspringt die Gewalt der Frustration Meeterus darüber, dass Tetsurō sie mit seiner Mutter verwechselt, wodurch die Handlung nachvollzogen werden kann. Darüberhinaus erscheint durch Meeterus ansonsten ruhige und emotionslose Sprechweise die Gewalt als kurzfristiger emotionaler Ausbruch für die Figur überraschend und daher inkongruent. Bei der Form der Gewalt fällt bei dem Schlag auf den Kopf auf, dass jegliche Auswirkungen fehlen, seine Darstellung erfolgt schmerzfrei. Diese Form ist dadurch an sich inkongruent zu dem, was man mit physischer Gewalt verbindet, nämlich Schmerz oder zumindest irgendeine physische Auswirkung auf das Opfer. Auch dass das Opfer auf den Schlag hin sofort wieder einschläft und ihre Interaktion somit sinnlos erscheint, trägt zur Inkongruenz der Gewalthandlung bei. Die weiteren, gleichartigen Gewalthandlungen im Sketch bilden dabei einen Running Gag (Müller 2003:297), da sie immer wieder das Muster dieser ersten Gewalthandlung wiederholen.

Im Sketch *Himitsu no horikenmin show* in Kapitel 4.2.6 folgt nur leichtes Gelächter auf den Schlag, das sich direkt auf das Herunterreißen der Brille zu einem mittleren Gelächter verstärkt. Dieses schwächt sich wieder zu vereinzeltem Gelächter beim Zusammenkneifen der Augen und Aufheben der Brille des Opfers ab. Der Anlass zur Anwendung der Gewalt scheint bei deren Durchführung irrational und dadurch inkongruent. Vor allem das Herunterreißen der Brille wirkt lediglich wie eine reine Schikanierung des Opfers. Für alle Anwesenden bildet dies offenbar einen normalen Bestandteil des Tischgebets, niemand reagiert, als wäre etwas Ungewöhnliches geschehen. Da sich dies in der Auflösung als Brauch der Horikenmin herausstellt, kommt die Inkongruenz der Gewalt als alltägliches Ritual bzw. Brauch in der Situation eines gemeinsamen Frühstücks hinzu. Die Form der Gewalt, also der Schlag mit der Faust auf den Kopf und das Herunterreißen der Brille, hat gemeinsam mit der lautstarken verbalen Untermauerung des Täters ebenfalls eine ungewöhnliche Wirkung. Auch durch das Fehlen einer der Gewalt entsprechenden Reaktion des Opfers ist diese als Gewaltform selbst inkongruent, wie bereits oben erwähnt.

In *Jūnen. Tomoko Nakajima* in Kapitel 4.2.7 folgt wieder lautes Gelächter unmittelbar auf den Schlag. Dass Nagura bei Nakajimas Monolog überhaupt anwesend ist, stellt bereits eine Inkongruenz dar, auch wenn sein Auftritt nicht von Gelächter begleitet wird. In ihrem

Auslöser handelt es sich bei der Gewalt um eine Reaktion auf die Verbreitung von höchst privaten Informationen bzw. falschen Behauptungen über den Täter in der Öffentlichkeit. Der Schlag dient dem Zurechtweisen des Opfers, dem Unterbinden dieser Verbreitung, und entspringt seiner Wut über diese, wodurch die Handlung nachvollzogen werden kann. Dass mit einem Papierfächer als Waffe zugeschlagen wird, wäre im Vergleich zu einer realen Situation inkongruent. Aber zumindest im japanischen *manzai* war ab der Meiji-Zeit der bisher zum Tanz verwendete Fächer als Waffe zur Bestrafung in japanischen Unterhaltungskünsten in Gebrauch (Inoue/Nobori/Oda 1997:208). Als Folge unterbricht die Gewalt das Interview und Nakajima bleibt vollkommen regungs- und wortlos. Hier zeigt sich wieder deutlich der möglicherweise wichtigste Aspekt, nämlich dass der gesamte Vorgang der Gewalthandlung inkongruent für die Situation eines Interview ist.

Von den beiden Abschnitten des Sketches *Busaiku 3 kyōdai* in Kapitel 4.2.8 findet sich nur im zweiten eine Verbindung zwischen Gewalt und Komik. Hier folgt unmittelbar auf den Schwerthieb lautes Gelächter, das andauert, während die Figuren in ihren Positionen regungslos verharren. Dass genau die Mitte des Kopfes getroffen wird, obwohl das Opfer deutlich und bestimmt ausweicht und sich in einer vorangegangenen Aussage als kämpferisch überlegen ausgibt, erzeugt Inkongruenz bezüglich diesem Ausgang der Gewalthandlung. Dass die Figuren regungslos in der getroffenen Position verharren, betont einerseits diesen Ausgang, andererseits widerspricht dies auch möglichen Vorstellungen über die realen Auswirkungen eines solchen Angriffs, ist also dazu inkongruent. Ebenso dass das Opfer sich zur Kamera wendet, mit einem Schrei den Blut-Spezialeffekt auslöst und den Bildausschnitt verlässt, worauf auch vereinzelt Gelächter folgt. Die Darstellung des Bluteffekts, der eindeutig als rote Federn erkennbar ist, trägt ebenfalls dazu bei. Die Intention des Täters, das Opfer im Kampf zu besiegen, um es loszuwerden, und dass es sich bei der Gewaltform um einen Schwerthieb mit entsprechend tödlichen Konsequenzen handelt, ist hingegen der Situation des Sketches angemessen und darauf bezogen realistisch.

In *10-en. too far to pay* in Kapitel 4.2.9 steht ebenso nur im ersten der beiden Abschnitte Gewalt im Zusammenhang mit dem Gelächter. Auf die indirekt formulierte Aufforderung auf die Knie zu fallen, folgt leichtes Gelächter. Weiters folgt auf das Hinhalten des Fußes mit der Aufforderung, diesen abzulecken, mittleres Gelächter, das sich abschwächend fortgesetzt, als der Täter selbst lacht und das Opfer offensichtlich versucht sein eigenes Lachen zu unterdrücken. Leichte Gelächter folgen auch auf die Frage des Opfers, dies

wegen nur 10 Yen tun zu müssen, und auf die Aussage des Täters, dass ein Selbstmörder nun einem anderen die Schuhe ablecke, das sich bis zum Beginn der folgenden Rangelei fortsetzt. Die Beziehung zwischen den beiden Akteuren als Schuldner und Schuldeneintreiber bzw. Erpresser widerspricht nicht dem Machtverhältnis, an dem entlang sich die psychische Gewaltanwendung bewegt, ebenso dass sich dessen Opfer letztlich mit physischer Gewalt dagegen wehrt. Dass Tama-chan derartig große Macht auf sein Opfer durch die lächerlich geringe Summe von 10 Yen ausüben kann, und versucht ihn zu zwingen, sich derart zu erniedrigen, bildet die Inkongruenz, die dieser erniedrigenden Machtausübung zugrunde liegt. Gerade das Ableckenlassen der Schuhe ist in dieser Beziehung stark übertrieben und somit inkongruent. Die Frage des Opfers, ob es dies wegen 10 Yen tun solle, betont noch einmal diesen Umstand, auf dem dieses Machtverhältnis basiert. Dass das Opfer der Erniedrigung nach einer weiteren verbalen Provokation in Wut seinen Peiniger angreift und es zur Rangelei kommt, ist aus der Situation des Opfers und als Möglichkeit für die Auflösung dieses inkongruent ausgearteten Machtverhältnisses nachzuvollziehen. Das Komische konzentriert sich hier also auf die enthaltene psychische Gewalt, die physische Gewalt steht lediglich als Folge dieser und ohne eigene deutliche Inkongruenzen dar. Auf die weiteren Abschnitte dieses und des vorigen Sketches wird näher in Kapitel 5.2 eingegangen.

Abschließend noch der Sketch *Richman family* in Kapitel 4.2.10, von dem drei Abschnitte angeführt wurden. Im ersten Abschnitt führt die Erwähnung des Farbkopierers zu vereinzeltem Gelächter, da dadurch bereits vorhersehbar ist, auf welche absurde Handlung der Vorschlag hinauslaufen wird. Auf die verwunderte Frage des Vorschlagenden, warum ihn niemand schlage, folgt mittleres Gelächter, das sich während der beiden folgenden Schläge fortsetzt. Die Aussage, Geld mit einem Farbkopierer zu vervielfältigen, ist inkongruent, da dies keine real akzeptable Handlungsweise darstellt. Wegen eines solchen Vorschlags gleich zu körperlicher Gewalt zu greifen, mag vielleicht übertrieben sein, aber das Opfer selbst wundert sich, dass es niemand für den Vorschlag schlägt, worin, neben der Unsinnigkeit des Vorschlags selbst, die deutlichste Inkongruenz besteht. Auch die Form der Gewalt als schmerzfreie Kopfschläge, die keine entsprechende Reaktion beim Opfer hervorrufen, stattdessen lächelt dieses sogar, ist wie bereits weiter oben angeführt zu Gewalthandlungen inkongruent.

Im zweiten Abschnitt des Sketches folgt auf das Wort Bankraub mit der gleichzeitigen Ausführung des Schlages leichtes Gelächter, das sich fortsetzt, während das Opfer Tomoko zu

Boden geht. Ebenso folgt leichtes Gelächter, als sich das Opfer deutlich sichtbar mit zusammengezogenem Gesichtsausdruck vom Boden wieder aufrichtet. Die Gewalt geschieht hier als Bestrafung eines Vorschlages. Dass der Vorschlag aber von Bankraub handelt, und daher nicht akzeptabel sein kann, basiert jedoch auf einem Missverständnis des Täters. Den Vorschlag derart misszuverstehen und damit auch der Anlass des Schlages, also dass es hier zur Anwendung von Gewalt kommt, bildet somit in diesem Fall einen Teil der Inkongruenz der Gewalt. In weiterer Folge wird die choreografierte Gesangseinlage Tomokos von vereinzelt Gelächter begleitet, bis sich dieses auf den unterbrechenden Schlag zu mittlerem Gelächter verstärkt. Sich in der Situation des Sketches, die schließlich durch die Ernsthaftigkeit der drohenden Pleite gekennzeichnet ist, durch die Imitation einer aktuell populären Sängerin auszudrücken, stellt eine höchst ungewöhnliche und damit inkongruente Handlungsweise dar. Der Täter stellt dabei klar, dass ihn dieses Verhalten abstößt und verärgert, wodurch auch seine aggressive Handlungsweise etwas nachvollziehbar wird. Dennoch ist das Gelächter im Zusammenhang mit der Gewalt deutlich stärker als jenes im Zusammenhang mit dem Gesang. In beiden Fällen von Gewalt in diesem Abschnitt ist jedoch besonders dessen Form auffällig, genauer gesagt dessen Wirkung. Die Schläge mit dem Plastikschlappen lassen einen leichten Klapps in gewohnter, schmerzfreier Weise erwarten, da diese in ihrer Durchführung auch danach aussehen. Entgegen dieser Erwartung zeigen sich deutliche schmerzhaftige Auswirkungen, was in den Sketchen, vor allem aber für die bisherige Gewalt in diesem Sketch, inkongruent ist, da Schläge in dieser Form ansonsten nie als schmerzhaft dargestellt werden.

Im dritten Abschnitt führt das Lob auf den Vorschlag des Bankraubs, dieser sei eine gute Idee, zu leichtem Gelächter. Zum einen ist hier Bankraub als Vorschlag an sich inkongruent, zum anderen ist dies darin der Fall, dass die anderen Figuren von solch einem Vorschlag begeistert sind, vor allem weil ein ähnlich gedeuteter Vorschlag kurz zuvor noch bestraft wurde. Auf den Schlag Tomokos gegen Kyōko folgt kein Gelächter, woraus folgt, dass diese Gewaltanwendung an sich nicht als komisch aufgefasst wird. Schließlich handelt es sich um die Bestrafung eines unsinnigen Vorschlages, bei der der Täter als einzige Figur der Absurdität des Vorschlages angemessen entsprechend darauf reagiert. Aber als Folge dieses Schlages Tomoko selbst mit einem Schlag bestraft wird, folgt wiederum mittleres Gelächter. Eine Inkongruenz besteht hierbei darin, dass Tomokos Ehemann Junzō als Kyōkos Beschützer agiert, da er ihr gegenüber offensichtliche Interessen verfolgt, und dafür gegen seine eigene

Frau gewaltdtätig wird, wodurch er allen offen seine ehebrecherischen Tendenzen offenlegt. Hinzu kommt auBerdem die Folge, dass ein Täter für seine Gewaltanwendung geschlagen wird, was in Sketchen, wie in Kapitel 4 gezeigt wurde, ungewöhnlich ist. In weiterer Folge folgt auf das Festhalten und Schütteln des Kopfes mit der Frage, warum Tomoko denn weine, also auf den Beginn des Zurschaustellens der und der Verwunderung über ihre Tränen, mittleres Gelächter. Tränen sind im Zusammenhang mit den fiktiven Handlungen und in der fiktiven Situation nicht vorgesehen bzw. ungewöhnlich und somit inkongruent. Auch für die Figuren selbst, die sich nun über diese sichtlich erheitern. Dies kann dabei als Fortsetzung der inkongruenten Auswirkungen der Gewalt aus dem vorhergehenden Abschnitt gesehen werden. Darüber hinaus kann das Verhalten der anderen Figuren, anstatt Empathie zu zeigen, sich über den Schmerz einer leidenden Person offen lustig zu machen, zu einem sozial anerkannten Verhalten als inkongruent aufgefasst werden. Die Erklärung der Tränen durch das Opfers, die diese auf ihre Lebenssituation bezieht, führt zu leichtem Gelächter, da dieser Grund, der auBerhalb des offensichtlichen Zusammenhangs steht, inkongruent zum Wissen des Zuschauers ist, nämlich dass ihre Tränen von den Schlägen ins Gesicht stammen.

Zusammenfassend können die diversen Eigenschaften oder Umstände der Gewalt, wie an den einzelnen Fällen dargelegt, inkongruent und dadurch komisch sein, wie die Art der Beziehung zwischen Täter und Opfer. Zwar kann, wie am Beginn des 4. Kapitels festgestellt, jeder jedem gegenüber gewaltdtätig werden, die Erfahrungen und das Wissen des Zuschauers über die reale Welt legen diesem jedoch bestimmte Wahrscheinlichkeiten über Beziehungen zwischen Gewalttätern und ihren Opfern nahe. Dies beinhaltet auch das Wissen über soziale hierarchische Strukturen, und so führt Gewalt entgegen dieser gesellschaftlichen Ordnung beispielsweise im Fall des Premierministers und seines Sekretärs zu lautem Gelächter, also zu einem starken Empfinden als komisch. Ähnliches konnte auch Gerbode (2004:53) in seiner Analyse des Slapstick-Films *Mortadelo & Filemon* feststellen, denn dort „gibt [es] kaum eine Figur, die nicht gleichermaßen Täter und Opfer von Gewalthandlungen ist, unabhängig von Alter und Geschlecht. Dadurch entsteht Inkongruenz zu den Wissensbeständen der Zuschauer um typische Gewaltsituationen [...], die sich durch bestimmte Motivlagen und Täter-Opfer Konstellationen auszeichnen.“ So zeigt sich, dass ein Bruch mit der jeweils geltenden sozialen Ordnung in dieser Hinsicht, und damit eine ungewöhnliche, weil unwahrscheinliche, Art der Beziehung zwischen Täter und Opfer, dazu führen kann, dass Gewalt eine komische Handlung darstellt.

Eine weitere Quelle für Inkongruenzen besteht im Anlass der Gewalt, also aus welchem Grund oder Motiv bzw. zu welchem Zweck diese angewandt wird. In diesem Fall ist es beispielsweise unangemessen oder übertrieben, dass es überhaupt zur Gewalt kommt. Wenn Gewalt als Handlungsoption von einer subjektiven Norm, und damit den Vorstellungen und Erwartungen des Zuschauers, abweicht, erzeugt sie Inkongruenz. Die extreme Unverhältnismäßigkeit und Unangemessenheit der Gewalt lässt deren Auftreten absurd und dadurch komisch wirken. So führen zum Beispiel die unerwarteten, weil unangemessenen, gewalttätigen Reaktionen in den Sketchen *Pataya büchi. an earthly paradise* und *Tabiji. under the galaxy* jeweils zu lautem Gelächter und der entsprechenden Bedeutung als komisch. Auch der Umstand, dass Gewalt in einer bestimmten Situation auftritt, ist ein einflussreicher Faktor für das Komische an Gewalthandlungen. Denn wie unwahrscheinlich das Auftreten von Gewalt ist, hängt stark von der jeweiligen, dargestellten Situation ab, da auch „die Handlungskontexte, in denen sich Individuen alltäglich aufhalten oder aufhalten müssen, [...] mit einer unterschiedlich großen Gewaltwahrscheinlichkeit ausgestattet [sind]“ (Nedelmann 1997:77). Genau diese Wahrscheinlichkeit bildet den Nährboden für Inkongruenzen, nämlich wenn Gewalt in gerade solch einer Situation auftritt, in der dies in der allgemeinen, angenommenen Wahrnehmung des Zuschauers unwahrscheinlich ist. Dies trifft beispielsweise besonders im Fall der Frühstückssituation der Horikenmin zu. Auch im Sketch *Ayaka. Iron maiden* sind, abgesehen von solchen mit einer ungewöhnlichen Form, die konkreten Angriffe zwar meist kongruenter Teil der Kampfsituation, jedoch die Situation des Kampfes selbst ist inkongruent.

Des Weiteren besteht in der Form, der Art und Weise der Gewaltdurchführung bzw. -darstellung, Potential für Inkongruenzen, also beim „wie“ der Gewalt. So führen eben im Sketch *Ayaka. Iron maiden* beispielsweise die ungewöhnliche Form des Kungfu-artigen Herumfuchteln zu leichtem, und die übertriebene Form der vernichtenden Angriffe gegen den bereits kampfunfähigen Gegner jeweils zu mittlerem Gelächter. Ebenso im Sketch *Musume yo (2). Kubo Sōkichi 65-sai. Taxi Driver* fällt der Faustschlag gegen die Tochter einerseits unangemessen heftig aus, und andererseits verhält sich der Täter bei der Ausführung wie in einem Boxkampf, wodurch die Gewaltanwendung insgesamt lautes Gelächter zur Folge hat. Auch über ihre Folgen und Reaktionen darauf kann die Gewalt im Zusammenhang mit der Komik in den Sketchen stehen. Wenn im dritten Abschnitt des Sketches *Richman family* Gewalt als Reaktion auf einen vorangegangenen Schlag erfolgt, so führt dieser erste

Schlag zu einem unerwarteten aggressiven in Schutz nehmen des Opfers mittels eines weiteren Schlages, und damit zu mittlerem Gelächter. Oder wenn im selben Abschnitt als Folge früherer Gewalt unerwartet Tränen auftreten, deren Zurschaustellen wiederum mittleres Gelächter nach sich zieht.

Manchmal ist für das komische Empfinden von Gewalt eindeutig einer der oben genannten Aspekte betroffen, meist spielen jedoch mehrere dieser zusammen. Bei einer komisch aufzufassenden Gewalthandlung ist daher in den Sketchen immer mindestens einer dieser Faktoren aktiv, d.h. den jeweiligen Bereichen liegen entsprechende Inkongruenzen zugrunde. Neben diesen Gewalt bestimmenden Faktoren kann die Gewalthandlung auch von einer Art stellvertretender Gerechtigkeit begleitet werden. Der Täter verschafft dabei, neben seiner eigenen, der Frustration der Zuschauer über das Verhalten des Gewaltopfers Luft, was deren Erheiterung weiter positiv beeinflusst. Bei den vorliegenden Sketchen ist dies besonders in *Butchan. Nipponia Nippon* oder in *Jūnen. Tomoko Nakajima* der Fall.

Wie bereits am Beginn dieses Kapitels angekündigt, werde ich noch abschließend in weiterer Folge versuchen, zwei weitere verbreitete sogenannte Humortheorien auf die Gewalt in den Sketchen zu beziehen. Zieht man bei einseitiger Gewalt, bei der das Opfer für ein Fehlverhalten bestraft wird, die psychoanalytische Humortheorie heran, so dient feindseliger, herabwürdigender Humor, also ein Scherz auf Kosten eines anderen, jemanden als Trottel hinzustellen usw., als temporäre Reduktion feindseliger psychischer Energie. Ansonsten sozial inakzeptable Impulse würden so befriedigt und unterdrückte Aggression gelöst, auch wenn die Ergebnisse empirischer Studien dazu uneindeutig sind (Ferguson/Ford 2008:285-286; Inoue/Nobori/Oda 1997:23). Dies bezieht sich zwar eigentlich auf die Form des Witzes, aber ob ein solcher nun erzählt oder von Personen gespielt wird, er hat dennoch eine (fiktive) Person als Ziel der Feindseligkeit. Dies würde allgemein dazu beitragen, warum ein leidendes Opfer in einem komischen Kontext für den Zuschauer einen psychisch positiven Effekt, wie Erheiterung, haben kann. Abgesehen davon sagt dies jedoch nicht viel über den Aspekt der Komik einer konkreten Handlung oder Situation selbst aus, also worin das Komische daran besteht, das dann letztendlich zu diesem Effekt führt. Darüber hinaus konnte, wie gesagt, bisher auch nicht belegt werden, dass es sich mit diesem Effekt tatsächlich so verhält.

Eine weitere Möglichkeit stellen die sogenannten Superioritäts- bzw. Überlegenheitstheorien dar, laut denen Erheiterung aus einem plötzlichen Überlegenheitsgefühl durch die Wahrnehmung der Unzulänglichkeiten, Missgeschicke bzw.

dem Unglück anderer entsteht. Die Herabsetzung des anderen führt dabei dazu, dass man sich selbst im Vergleich als besser wahrnimmt und fühlt (Ferguson/Ford 2008:288; Inoue 2004:128; Inoue/Nobori/Oda 1997:20-21). Eine solche Erklärung würde sich im Zusammenhang mit der Sketchgewalt demnach am ehesten auf das jeweilige Fehlverhalten des Opfers anwenden lassen, wenn man es als dessen Unzulänglichkeit oder Ähnliches auffassen kann. Die folgende Gewalt fungiert aus dieser Sicht dabei eventuell als Verstärkung bzw. Bestätigen der Wahrnehmung des Opfers, oder aber auch des irrational gewalttätigen Täters, als dumm, sozial ungeschickt oder anderes durch den Zuschauer. Die Herabwürdigung der jeweiligen Figur ließe demnach den Zuschauer glücklicher über sich selbst sein, was zu dessen Erheiterung und einem entsprechenden Ausdruck wie Lachen führt. Worin hierbei dann die auslösende Komik liegen soll bzw. was an einer Gewalthandlung konkret den Zuschauer zum Lachen bringt, lässt sich auf diese Weise jedoch nicht erklären. Fraglich bliebe ebenfalls, ob man voraussetzen kann, dass ein Zuschauer zum Beispiel die Missgeschicke anderer im Moment des Geschehens derart selbstreflexiv wahrnimmt. Um diese Theorien hierfür zu überprüfen, also was tatsächlich beim Zuschauer ausgelöst wird, wären psychologische Studien an diesen durchzuführen erforderlich. Daher wurde in dieser Arbeit die Analyse auf die inhaltliche Ebene beschränkt, weshalb in erster Linie auf die Inkongruenztheorie zurückgegriffen wurde.

5.2 Wann ist Gewalt nicht komisch

Dass Gewalthandlungen eindeutig nicht direkt komisch aufzufassen sind, war im untersuchten Material nur in wenigen Fällen der Fall, auf die hier nun eingegangen wird. Abgesehen von den bereits erwähnten, für die Kampfsituation kongruenten Angriffe im Sketch *Ayaka. Iron maiden* konnten nur in zwei Abschnitten Gewalthandlungen festgestellt werden, bei denen kein direkter Zusammenhang mit einer vermeintlich komischen Wirkung besteht. An diesen zeigt sich, dass Gewalt, die nicht als komisch angezeigt wird, weniger durch bestimmte Eigenschaften gekennzeichnet ist, sondern dass solche Eigenschaften im Allgemeinen eher ausschließend zu betrachten sind. Wenn kein die Gewalt betreffendes Element, wie deren Form, Anlass usw., ungewöhnlich, unpassend, unangebracht, unerwartet oder absurd ist, dann ist die Gewalt im Sketch auch nicht komisch.

So ist im ersten Abschnitt des Sketches *Busaiku 3 kyōdai* in Zusammenhang mit den Schwerthieben und den Schlägen mit dem Schwertgriff ins Gesicht, durch die das Opfer zu Boden fällt, keinerlei Gelächter zu hören. Betrachtet man die näheren Umstände der Gewaltanwendung, so zeigt sich, dass Helden einen Schurken bekämpfen, die Gewalt der Rettung der bedrohten Frauen dient und durch die Gewalt der Schurke besiegt und die Frauen gerettet wurden. Dies entspricht einem erwartbaren, und zumindest aus produktionsseitiger Sicht nicht ungewöhnlichen, Schema der gewaltsamen Auflösung eines solchen Konfliktes. Auch die Form der Gewalt als Angriffe mit Schwertern ist im dargestellten zeitlichen Kontext nicht ungewöhnlich. Daher ergibt sich hier keine Möglichkeit für Gelächter in direktem Zusammenhang mit der Gewalt. Ebenso ohne Gelächter verläuft die Gewalthandlung im zweiten Abschnitt des Sketches *10-en. too far to pay*, in dem der vermeintliche Vater schimpfend mit einem Schlag auf den Kopf seinen Sohn zurechtweist. Da ein Vater seinen Sohn zurechtweist, verläuft die Gewalt ihrer Beziehung entsprechend, und dass der Grund für sein Handeln in der Ablehnung des Vorhabens seines Sohnes besteht, sich umzubringen, lässt sich einfach nachvollziehen. Auch der den Täter beherrschende Zustand der emotionalen Erregung aufgrund der gegenseitigen Wiederentdeckung und diesen Selbstmordabsichten trägt dazu bei. Die Form der Gewalt als Schlag auf den Kopf, der mit einer Beleidigung und Anschreien einhergeht, ist dem Zweck des Scheltens und Zurechtweisens ebenfalls angemessen, und wird vom Opfer auch als elterliche Zurechtweisung hingenommen. Da im gesamten Abschnitt keine Lacher zu hören sind, wird dort auch nichts als komisch präsentiert, was aufgrund der dargestellten Situation, dass ein Vater seinen Sohn aus ernstem Grund zurechtweist, verständlich ist.

Die bloße Anwendung von Gewalt führt trotz einer möglichen Erwartungshaltung, die durch ein komisches Klima hervorgerufen wird, nicht unbedingt zu einer unmittelbaren komischen Wirkung. Sind alle Aspekte einer Gewalthandlung realistisch und nachvollziehbar, also frei von jeglicher Abweichung, dann wird sie auch in einem Sketch nicht der Erzeugung von Komik dienen. Da Gewalt an sich eher keine komische Handlungsweise darstellt, muss sie in mindestens irgendeiner Hinsicht von einer Norm abweichen, um eine komische Wirkung zu erzielen. Genau darin liegt jedoch auch eine mögliche Erklärung dafür, warum komische Gewalt in den Sketchen so deutlich präsent ist. Die Möglichkeit der Darstellung von Gewalt als in irgendeiner Weise inkongruent, und damit komisch, ist naheliegend in jeder Gesellschaft, in der diese in der Realität einen deutlichen Normbruch darstellt.

6. Komische Gewalt im japanischen und sozialen Kontext

Zunächst sei angemerkt, dass sich ein relativ häufiges Vorkommen von Gewalt in japanischen Unterhaltungskünsten keineswegs auf Sketche beschränkt. Gewalt ist vielmehr auch allgemein geradezu als eine Art Ritual zur Bestrafung von Dummheit, Unangebrachtheit usw. etabliert. Innerhalb der japanischen Unterhaltungskünste ist dies wohl im Fall von *manzai* am bekanntesten. Wie schon in Kapitel 2 angeschnitten, handelt es sich bei *manzai* um einen, mehr oder weniger an ein Publikum gerichteten, komischen Dialog zwischen üblicherweise zwei Personen, denen die als *boke* und *tsukkomi* bezeichneten Rollen zukommen. Wenn nun vom *boke* typischerweise erwartet wird, dass er durch seine absurden Aussagen oder auch Handlungen Gelächter erzeugt, dann besteht die Rolle des *tsukkomi* darin, diese komische Wirkung zu verstärken, indem er darauf verweist und hervorhebt, wie absurd und dumm diese sind. Diese Reaktion des *tsukkomi*, die selbst ebenfalls als *tsukkomi* bezeichnet wird, zeichnet sich u.a. durch Berichtigen, Zurechtweisen, Beschimpfen oder eben einem Schlag auf den Kopf aus (Gerow 2010:125; Weingärtner 2006:16-17). Dies stellt nur ein Beispiel dar, aber Gewalt lässt sich auch allgemein im japanischen Fernsehangebot beinahe überall finden. So nennt Stronach (1989:128) als einen der zwei schwerwiegendsten Kritikpunkte am japanischen Fernsehprogramm den hohen Grad an Gewalt, der in einem breiten Spektrum an Programmen zu finden ist.

Aber bevor wir nun komische Gewalt in den Sketchen in den Kontext der japanischen Gesellschaft stellen, bleibt noch festzustellen, welches Bild diese bezüglich Gewalt bietet. In diesem Zusammenhang sei auch kurz der sogenannte Harmoniemythos erwähnt, in dessen Zentrum die Behauptung steht, dass Japan eine einzigartige konfliktfreie und harmonische Gesellschaft sei, und der die Gruppen- und Harmonie-Orientierung als die wesentlichsten Merkmale des japanischen Wertesystems hervorhebt. Dieser war dominierend in den 1960ern und 1970ern und trotz zahlreicher Kritik seit den 1980ern hält dessen Einfluss praktisch bis heute an, obwohl einige Aspekte der gegenwärtigen japanischen Gesellschaft dieser Sicht widersprechen (Sugimoto 1996:223-224). Dabei schließen sich Harmoniestreben oder -denken und Konflikt aber keineswegs aus. So existieren auch Aussagen dazu, dass der kulturelle Wert der Harmonie über das Potenzial verfügt, Konflikt eher zu verstärken anstatt ihn abzuschwächen, da wenn man mehr Wert auf soziale Interdependenz, Kooperation,

Solidarität und Harmonie legt, ein wechselseitiges Eingreifen in die Aktionen jeweils anderer wahrscheinlicher wird (Lebra 1984:56).

Um nun zu den realen Umständen überzugehen, beginne ich an dieser Stelle mit Formen von Gewalt, die in der japanischen Öffentlichkeit in den letzten Jahrzehnten thematisiert wurden. Hier zeigt sich Gewalt zum einen in Form von gewaltsamem Protest, wie er vor allem in den 1960er- und 1970er-Jahren mit den Anpo-Protesten, Studentenunruhen oder im Zusammenhang mit dem Bau des Flughafens Narita usw. stattfand (Sugimoto 1996:235). Ungefähr in diese Zeit fällt auch das Phänomen der *bōsōzoku* genannten jugendlichen Motorradbanden, bei denen Gewalt sowohl untereinander als auch gegen Außenstehende häufig zur Anwendung kam (Erbe 1998:232). Aber auch bestimmte Formen häuslicher Gewalt und Gewalt an Schulen wurden und werden in Japan als Problem wahrgenommen. Besonders die Gewalt an Schulen nahm in den frühen 1980ern bis dahin unbekannte Dimensionen an, mit ihrem Höhepunkt 1983. Dies beinhaltete auch eine Vervielfachung der Gewalt gegen Lehrer, und hatte eine extensive Medienberichterstattung, zahlreiche Konferenzen usw. zur Folge. Diese Welle der Gewalt an Schulen fiel aber auch mit einem Anstieg an Gewalt von Kindern gegen ihre Eltern zusammen (Erbe 1998:233). So attestierte auch Kawai (1986:297-299) für den Anfang der 1980er-Jahre einen rapiden Anstieg an Gewalt in der Familie, durchgeführt von den (meist pubertierenden) Kindern an den Eltern. Durch strengere Kontrollen und hartes Durchgreifen kam es nach 1983 zum Rückgang dieser Gewalt, wodurch wiederum ein Anstieg an Gewalt von Lehrern gegen Schüler als körperliche Strafen bzw. Züchtigung zu verzeichnen war. Durch das Unterdrücken der gewalttätigen Ausbrüche verlagerten sich diese zu indirekteren Formen aggressiven Verhaltens, wie psychischen und sozialen Formen von Gewalt. Mitte der 1980er schwenkte dadurch, nach einer Reihe von Selbstmorden, der Fokus der öffentlichen Aufmerksamkeit zum Problem des *ijime*, womit man im Japanischen *bullying* bezeichnet. Nach dessen Rückgang während der zweiten Hälfte der 1980er-Jahre sorgten 1994 dann erneut Selbstmorde für eine zweite Welle öffentlicher Aufmerksamkeit. Es existieren zahlreiche mögliche Erklärungen für das Aufkommen dieser Probleme, wie die vaterlose Gesellschaft, Mütter, die aufgrund ihrer Arbeit die Kinder vernachlässigen, Mütter, die zu sehr auf die Ausbildung ihrer Kinder fixiert sind, oder der extreme Leistungsdruck des Bildungssystems. Manche Erklärungen beziehen sich auch auf den Einfluss der Massenmedien. Hier wird neben der Gewalt in von Kindern konsumierten Comics und Animationsfilmen hänselndes und gewaltsames Verhalten in

Fernsehsendungen, in populären Game- und Variety-Shows und besonders auch in einem komischen Kontext, kritisiert, die das Potenzial besitzen sollen, Gewalt, *ijime* und Ähnliches unter Kindern und Jugendlichen zu fördern, worüber immer wieder öffentliche Diskussion entbrannte (Azuma/Suda 2008b:87; Erbe 1998:234-236). Aber auch auf die Präsenz anderer Arten häuslicher Gewalt darf trotz fehlender öffentlicher Aufmerksamkeit nicht vergessen werden. So werde die Misshandlung der eigenen Ehefrau in der japanischen Gesellschaft gar als legitim angesehen (Ashkenazi 2002:125).

Geht man davon aus, dass die Anwendung von körperlicher Gewalt grundsätzlich gegen geltende Gesetze verstößt, dann handelt es sich dabei um ein Verbrechen, weshalb für einen allgemeinen und aktuellen Überblick zu Gewalt in Japan auch Verbrechenstatistiken herangezogen werden können. Hierfür wird zum einen die häufigste und sozusagen allgemeinste, der meisten körperlichen Gewalt in den Sketchen am nächsten kommende, Form von Gewaltverbrechen, der tätliche Angriff, und zum anderen Mord als am weitesten gehende Form intendierter physischer Verletzung herangezogen. Zu beachten ist dabei jedoch, dass jeweils nur der Polizei tatsächlich gemeldete bzw. angezeigte Fälle erfasst werden, weshalb im Fall des tätlichen Angriffs wohl nur jene Fälle enthalten sind, die aus Sicht der Betroffenen „schwer genug“ wiegen, vor allem wenn daraus keine nennenswerten Verletzungen hervorgehen. Die Überwindung der Hemmschwelle eine Gewalttat anzuzeigen, die stark von der Beziehung zwischen Täter und Opfer abhängig ist, spielt ebenfalls eine entscheidende Rolle, besonders im Fall von Gewalt innerhalb der Familie. Würde andererseits physische Gewalt zum alltäglichen und gewöhnlichen Umgang der Menschen miteinander zählen, wäre dadurch die Zahl angezeigter Fälle ebenso gering. Dies macht es schwierig, anhand der bloßen Zahlen auf den Grad an Gewalt in einer Gesellschaft zu schließen. So wie die bloße Zahl an Delikten allein wenig Aussagekraft hat, so ist es auch schwierig, Verbrechenstatistiken ländervergleichend zu betrachten. Dies basiert auf Unterschieden in den Definitionen, der Gesetzeslage usw., sowie auf großen Unterschieden beim Melden von Verbrechen je nach Land und auch nach Verbrechenart (Miller/Kanazawa 2000:62). Zieht man als Kennzahlen die Anzahl tätlicher Angriffe und Morde pro 100.000 Einwohner im Jahr 2009 heran, so sind dies für Japan 44,3 tätliche Angriffe bzw. 0,5 Morde. Damit liegt Japan international deutlich im unteren Bereich, vor allem gemessen an Ländern mit ähnlichem gesellschaftlichen Entwicklungsstand. Um mehrere Vergleichswerte zu nennen, sind bei Japans Nachbarland Südkorea 172,4 tätliche Angriffe und 2,9 Morde ausgewiesen. Ein

Vielfaches, aber immer noch halb so viel wie beispielsweise in den USA. Während sich die Mordraten der meisten europäischen Staaten zwischen jener Japans und Südkoreas bewegen, liegt die Zahl tätlicher Angriffe meist deutlich darüber. Deutschland als ein Land mit einer vergleichbaren Bevölkerungszahl wie Japan kommt hier auf 629,8, also mehr als das Vierzehnfache, Frankreich beispielsweise auf 309,7. Den Spitzenreiter stellt das gesondert ausgewiesene Schottland mit 1487,2 dar. Im Gegensatz dazu finden sich Werte, die den japanischen am ehesten entsprechen, im Fall von Österreich mit 48,1 Angriffen bzw. 0,5 Morden. Worin diese Unterschiede bzw. Gemeinsamkeiten konkret begründet sind, stellt ein sehr komplexes und vielschichtiges Thema dar, das wohl Aufgabe eigener, ländervergleichender Studien sein sollte. So zeigen sich auch sonst teils große Unterschiede zwischen vermeintlich (kulturell, wirtschaftlich usw.) ähnlichen Ländern, wenn zum Beispiel 64,0 tätliche Angriffe in Norwegen 926,6 in Schweden gegenüberstehen (UNODC 2012a; UNODC 2012b). Vorerst verbleiben wir für die vorliegende Arbeit damit, dass sich in Japan die Zahl angezeigter Gewaltverbrechen statistisch relativ niedrig darstellt.

Die japanische Gesellschaft wird allgemein als eine Gesellschaft mit einem hohen Grad an sozialer Ordnung bezeichnet. Das heißt, zu einem hohen Grad befolgt man explizite und implizite Verhaltensregeln, hält sich an Gesetze und entspricht sozialen Normen (Miller/Kanazawa 2000:3). Dies führt unter anderem dazu, dass „die japanische Gesellschaft bekannt dafür ist, allgemein einen niedrigen Level an offener Gewalt und Verbrechen zu haben [...]“ (Erbe 1998:232). Worin aber liegen die Gründe für das geringe Maß an offener Gewalt, und dass die Hemmung, auf Gewalt zurückzugreifen, zumindest in der Öffentlichkeit groß zu sein scheint? Hier kann die Gruppe eine wichtige Rolle spielen. Miller und Kanazawa (2000:61) folgend, sind demnach die Verbrechensraten, und dazu zählen schließlich auch Gewaltakte, in Japan niedrig, da das Verhalten des einzelnen so stark durch informelle soziale Kontrolle auf Gruppenebene kontrolliert wird und dadurch die Verhaltenskonformität hoch ist. Und da die eigenen Aktionen nicht nur auf die eigene Person sondern auch auf die eigene Gruppe zurückfallen, werden die Konsequenzen von abweichendem Verhalten als besonders schwerwiegend wahrgenommen.

Wer zu Gewalt greift, muss also Sanktionen befürchten, die je nach Situation und anderen Faktoren unterschiedlich ausfallen können, weshalb auch die Hemmung jeweils unterschiedlich groß ist. Abgesehen von strafrechtlichen Konsequenzen eines tätlichen Angriffs oder Schlimmerem riskiert man den Verlust oder die Verschlechterung sozialer

Beziehungen, nicht nur mit dem Ziel des Angriffs, also soziale Isolation, die Antipathie seiner Mitmenschen, Gesichtsverlust, möglicherweise auch den Verlust des Arbeitsplatzes usw. Daneben kann die Tat auch auf die eigenen primären Bezugsgruppen wie die Familie oder die Firma abfärben, wodurch Begriffe wie Scham oder Schande noch mehr an Bedeutung gewinnen. Oder anders gesagt ist den „Personen [...] bewusst, dass die potentiellen Kosten den Gewinn überwiegen, und schrecken daher von abweichendem Verhalten zurück. [...] Die Konsequenzen für unkonformes Verhalten können in Japan extrem sein“ (Miller/Kanazawa 2000:72). Während sich sozialer Erfolg bei jemandem als unwahrscheinlich darstellt, der nicht imstande ist, normative Erwartungen zu erfüllen, kann im Gegensatz dazu ein gutes Gruppenmitglied erwarten, für sein Verhalten belohnt zu werden. „Daher macht in die konventionelle Gesellschaft zu investieren viel Sinn in Japan, während abweichendes Verhalten dies nicht tut“ (Miller/Kanazawa 2000:73).

Neben der erwähnten niedrigen Verbrechensrate wirkt sich auch eine hohe Erfolgsquote im Ausfindigmachen und Verhaften von Tätern bzw. Tatverdächtigen aus. Daneben zeichnet sich die Polizei in Japan durch eine hohe Sichtbarkeit durch die zahlreichen, *kōban* genannten, kleinen Polizeistationen aus (Miller/Kanazawa 2000:74-75). Um die momentan aktuellsten zur Verfügung stehenden Daten der japanischen Polizei zu nennen, führten im Jahr 2011 97,9 Prozent der Mordfälle und 74,1 Prozent der Fälle von tätlichem Angriff zu Verhaftungen (Keisatsuchō 2012:9). Beide Werte gelten als relativ hoch, daher muss mit einer hohen Wahrscheinlichkeit gerechnet werden, wegen eines Gewaltverbrechens, zumindest wenn es gemeldet wird, geschnappt zu werden. Dies im Bewusstsein erhöht weiter den Druck, nicht zu gewalttätigem Verhalten zu greifen.

Gewalt ist allgemein als Handlungsoption in der (alltäglichen) interpersonalen Interaktion nicht akzeptabel, zumindest „draußen“ in der Öffentlichkeit und nicht beispielsweise zuhause „im Geheimen“, abgesehen von bestimmten Subkulturen wie der organisierten Kriminalität, wo physische Gewalt bzw. besonders deren Androhung als wirtschaftliches Zweckmittel Anwendung findet (Herbert 1996:212-213). Stattdessen liegt die Betonung auf verschiedenen Möglichkeiten und Methoden, interpersonale Konflikte nicht direkt austragen zu müssen, wie sie beispielsweise Lebra (1984:42-55) ausführt. In der Öffentlichkeit trotz Frust, und daraus resultierender Aggression, oder Sonstigem nicht gewaltsam zu handeln, kann dabei selbstverständlich auch als Teil der Sozialisation gesehen werden. Auch wenn die Aussagen etwas verallgemeinernd sein mögen, so zeigt Schubert

(1992:55-57) im Zusammenhang mit der Erziehung in Japan im Umgang mit Aggressionen eine scharfe Grenze zwischen der Mutter-Kind-Beziehung und der restlichen Welt auf. In der Interaktion mit seiner Mutter erlebt dabei ein Kind kaum je Zwang. Es kann seine Wut sanktionslos an seiner Mutter auslassen, während diese Nachsicht bei Aggressionen gegen andere endet. Meist wird sofort interveniert und auch hier soll oft Gewalt in Form eines Klapses auf Hand oder Kopf eine Rolle spielen, die im Fall von aggressiven Handlungen gegen ein anderes Kind als angebracht und gerechtfertigt gilt. Solch ein Klaps soll manchmal auch zur Anwendung kommen, um ein unaufmerksames Kind zum Zuhören zu bewegen, oder auch bei anderem besonderen Fehlverhalten. In der Regel wird ein Streit dadurch nicht geschlichtet, sondern einfach beendet. Im Mittelpunkt steht die Vermeidung von Auseinandersetzungen und die prompte, oft körperliche, Intervention dient dazu, Aggressionen schon im Keim zu ersticken und zu tabuisieren. Physische Gewalt gegen andere wird so unter dem Einfluss der Erziehung zum Tabu.

Die Tabuisierung von Gewalt betrifft jedoch nicht nur deren öffentliche Durchführung, sondern vielmals auch die Thematisierung von Gewalt, die abseits der öffentlichen Wahrnehmung stattfindet. In seinem alles andere als wissenschaftlichen Artikel greift Federmair diesen Umstand auf, auch wenn er vollkommen im Unklaren lässt, auf welcher Grundlage seine Aussagen basieren:

Tatsächlich sind die Räume, in denen gewalttätige Triebe ausgelebt werden können, im japanischen Alltag eng. Die Tötlichkeiten finden hinter den Kulissen, den Reispapiertüren, den Vorhängen statt, und wenn sie stattgefunden haben, fällt es den Opfern schwer, darüber zu sprechen. Japan ist, das sage ich nun in aller Pauschalität, ein Land mit zahllosen Tabuzonen. Krankheit, Sexualität, Gewalt in der Familie, Familienverhältnisse überhaupt, aber auch gewisse Punkte der japanischen Geschichte, Fragen der Politik: darüber spricht man nicht in der Öffentlichkeit. [...] Eines der nachhaltigsten Tabus betrifft jedoch die Gewalt in den Familien. In den internationalen Statistiken, so fragwürdig sie auch sein mögen, nimmt Japan hier einen der vordersten Plätze ein. (Federmair 2006:155-156)

Auch mit der Tabuisierung realer Gewalt, wie eben der häuslichen, in der japanischen Gesellschaft, stellt es natürlich keineswegs ein unrealistisches oder gar unmögliches Szenario dar, dass beispielsweise ein Vater seine Tochter im Zorn verprügelt. Es aber aufzugreifen, und in komischer Weise darzustellen, bricht somit mit einem Tabu. Aufgrund des Bedarfs an Inkongruenzen zur Herstellung von Komik in Sketchen stellt der Bruch mit Tabus bzw. geltenden sozialen Normen eine offensichtliche, mögliche Quelle dieser dar. Dies beschränkt sich selbstverständlich nicht auf den gewalttätigen Bereich und es wäre interessant, inwiefern

auch andere Tabus aufgegriffen werden, wie etwa das Handeln entgegen streng hierarchischer Arbeitsbeziehungen. Jedenfalls sind die fiktionalen Sketche frei von vielen Hemmungen der realen Welt, wodurch Gewalt einerseits eine Form von Freiheit darstellt, mit einer Quelle von Frustration und Aggression frei zu verfahren, was jemandem in der realen, restriktiven Gesellschaft nicht ohne ernsthafte Konsequenzen möglich wäre. Über diese Freiheit verfügen zwar in erster Linie nur die fiktiven Figuren in den Sketchen, diese können aber sozusagen stellvertretend für den Zuschauer handeln, wenn sich dieser mit den Intentionen der Täterseite identifizieren kann bzw. das Fehlverhalten des Opfers als solches ansieht. Oder aber wenn nicht ein Fehlverhalten sondern die Gewalt selbst im Zentrum steht, ist in den Sketchen möglich, reale Formen von Gewalt zu kritisieren, zu parodieren bzw. sich über diese lustig zu machen. Andererseits dient die Anwendung von Gewalt nicht nur einem Bruch mit der Ordnung, sondern auch ihrer Herstellung. Mit Gewalt, sozusagen einem Normbruch, werden diejenigen, die sich daneben benehmen, also ein anderer Normbruch, abgestraft und damit der eine Teil der Ordnung wiederhergestellt. Auf Seiten des Täters stellt Gewalt eine, in der realen Welt nicht verfügbare, Freiheit im Umgang mit dem Opfer dar, während auf Seiten des Opfers diese Gewalt wiederum jene strenge, restriktive Gesellschaft repräsentiert, die seine Freiheit, von der Norm abzuweichen, verhindert.

Bezieht man den Zuschauer mitein, muss berücksichtigt werden, wie bereits im vorangegangenen Kapitel angeführt wurde, dass was bzw. ob Gewalt als komisch aufgefasst wird, sich je nach Zuschauer und seinem persönlichen, individuellen Kontext unterscheidet. So werden Opfer realer (z. B. häuslicher) Gewalt entsprechende Sketche möglicherweise anders rezipieren. Wie sehr man etwas als komisch empfindet, hängt dabei unter anderem auch davon ab, mit wem zusammen man es betrachtet. Aggressive Komik, zu der auch komische Gewalt zählt, wird zumindest von japanischen Studenten als komischer wahrgenommen, wenn diese gemeinsam mit einem guten Freund als mit einem Bekannten, und mit einem gleichgeschlechtlichen Mitzuschauer als mit einem verschiedengeschlechtlichen gesehen wird (Shiki 2006:193). Zudem muss man berücksichtigen, dass das Zuschauen bei Gewalthandlungen nicht als solches Zustimmung zu diesen bedeutet, weder bei realer noch bei fiktionaler Gewalt (Keppler 1997:386). Im Zusammenhang mit den Sketchen bedeutet dies, dass auch wenn jemand über diese fiktionale Gewalt lachen muss, dies nicht bedeutet, dass man solcher Gewalt in der „realer Welt“ nicht

kritisch gegenübersteht. Wie im vorigen Kapitel festgestellt, entbehrt letztlich die Gewalt in den Sketchen meist auf irgendeiner Weise Realismus.

In Zusammenhang mit der Gewalt in den Sketchen stellt auch die Funktion von Comedy- oder Unterhaltungssendungen, von gesellschaftlichem Druck zu befreien, einen wichtigen Aspekt dar. In jeder Gesellschaft sieht sich das Individuum mit verschiedenen Einschränkungen konfrontiert, wie den Regeln in Schule und Arbeit, Umgangsformen, Bräuchen, Gepflogenheiten, Gruppenregeln, Moral usw., deren Einhaltung beachtet werden muss. Diese Einschränkungen erzeugen Druck, durch den man sich unfrei, gehemmt usw. fühlt und den es gilt abzubauen. Dabei ist „[d]as japanische Individuum in der japanischen Gesellschaft [...] besonders eingeordnet. Einerseits lebt er (und ‚er‘ ist stark operativ hier) ein restriktives, eingeschränktes, stark vorgeschriebenes Leben [...]“ (Ashkenazi 2002:124). Eine Untersuchung zeigte diesbezüglich in Japan bei jenen Personen, die aktiv Comedy-Sendungen im Fernsehen sehen, verstärkt den Wunsch nach Befreiung von gesellschaftlichem Druck (Ueno 2003:166). Auch Inoue (2004:113-114) nennt den Aspekt, über die Ursachen von sozialem Stress bzw. Frust zu lachen, um diesen abbauen zu können. Hierbei, nämlich bei Satire, sind die Massenmedien besonders einflussreich. Jedoch sieht er die japanischen Massenmedien in dieser Hinsicht als extrem schwach an. So etwas wie Satire fehle in der japanischen Massenunterhaltung, im Gegensatz zu anderen Ländern wie Großbritannien früher mit Monty Python, oder um aktuelle Satiresendungen im deutschsprachigen Raum zu nennen, wie die *heute-show* (seit 2009) im ZDF oder *extra3* (seit 1976) im NDR. Auch Wells (2006:205-206) vermag keine „richtige“ Satire in Japan zu finden, und selbst wenn dann nur in milder Form. Einen der Gründe für die Milde von Satire in Japan sieht sie gerade in der Art und Weise, wie Individuen bzw. die Gesellschaft mit Aggression umgehen. Manche Menschen stoßen sich demzufolge an den Angriffen, die für Satire essentiell sind, aber auch Farce, die in der japanischen kulturellen Tradition gegenüber der Satire favorisiert werde, ist abhängig von Aggression. Ein wichtiges Merkmal von Satire ist hierbei ihre Verankerung in der gegenwärtigen Realität, auch wenn diese in eine fiktive Welt projiziert wird, was bei Farce eben nicht der Fall ist (Wells 2006:207-208). Farce wende sich demnach an hoch kontrollierte Menschen, da Aggression in sicherer Weise gegen Fantasieobjekte freigelassen werden kann. Bei Satire hingegen wird Aggression gegen reale Objekte geweckt und freigelassen, die mit der gegenwärtigen Realität des Publikums korrespondieren. Daher sei es für viele einfacher, sich mit der rein fiktiven Aggression der Farce wohlzufühlen, als mit der realen Aggression

der Satire (Wells 2006:209). Zumindest in den Sketchen der *Warau inu*-Reihe findet man neben rein fiktiven Figuren ohne realer Grundlage aber vermehrt auch solche, die der realen Welt entstammen, wie Politiker (vor allem die jeweiligen Premierminister), Musiker und andere Prominente, wodurch diese auch einen Anteil an sehr satirischen Sketchen enthält. Dabei ist es als sehr wahrscheinlich anzusehen, dass sich dies im japanischen Fernsehen nicht auf diese Sendungen beschränkt, weshalb diese Aussagen zumindest in Bezug auf Fernsehunterhaltung in Frage zu stellen sind. Suda (2008b:258-261) erkennt für Japan zwar ebenfalls keine fortgeführte Tradition einer Satire, kann aber durchaus Beispiele für die Existenz von Satiresendungen und die im Bereich der Satire engagierten Tatekawa Danshi, Beat Takeshi, Ōta Hikaru von *Bakushō mondai* und die Satiretruppe *Za nyūsu pēpā* (ザ・ニュース・ペーパー) nennen. Zu solchen Sendungen zählt beispielsweise *Biito Takeshi no TV takkuru* (ビートたけしのTVタックル; dt.: Beat Takeshis TV-Angriff; seit 1991) von TV Asahi und auch die im zweiten Kapitel erwähnte Nachkriegs-Radiosendung *Nichiyō goraku-han* bestand aus satirischen Sketchen, auf die sogar von den damaligen Regierungen und der Verwaltung der Besatzungsmächte Druck ausgeübt worden sein soll. Des Weiteren nicht außer Acht zu lassen ist gerade der Einfluss der internationalen Sketch-Ikonen von Monty Python auf das japanische Fernsehen, das japanische Publikum und damit auch auf dortige Fernsehschaffende. Deren Sendung *Monty Python's Flying Circus* war dabei in den Jahren 1976 und 1977 im kommerziellen japanischen Fernsehen in einer synchronisierten Fassung zu sehen. So nennt beispielsweise *Warau inu*-Regisseur Komatsu in einem Interview Monty Python, die er in seiner Kindheit im Fernsehen konsumierte und die für ihn als Prototyp fernsehartiger Komik galten, als den Anlass, der sein Interesse an Sketchen und *o-warai* weckte (Murakami 1999b:150).

Abgesehen davon, dass bestimmte Personen aufgegriffen werden, zeigt sich, dass auch sonst manche der hier verwendeten Sketche verschiedene Stress- oder Frustrationsquellen aufgreifen, sich über diese lustig machen und dadurch kritisieren. In manchen Fällen wird gerade die jeweilige Quelle zum Ziel körperlicher Gewalt, ob es sich dabei nun um eine bestimmte Person, eine Erscheinung sozialer Umstände oder ein bestimmtes Verhalten handelt. Beispiele hierfür wären ein unliebsamer Politiker, die Beziehung zwischen Vorgesetzten und Untergebenen, die übertriebene Ritualisierung des Alltags, Überheblichkeit der Elite, Anzeichen eines Werteverfalls wie Egoismus, Gier, schlechtes Benehmen, Untreue, und nicht zu vergessen körperliche und andere Formen von Gewalt selbst. Dies sind nur

Beispiele aus der sehr überschaubaren Anzahl an, in dieser Arbeit angeführten, Sketchen. Wie auch allgemein sind Sketchen auch in dieser Hinsicht in ihrer Vielfalt keine Grenzen gesetzt. Daher ist davon auszugehen, dass auch in Japan Sketche durchaus über das Potenzial zur Satire verfügen, das mal mehr und mal weniger genutzt wurde und vermutlich auch noch wird, und dass physische Gewalt dabei keine unwesentliche Rolle spielt. So unterteilt sich beispielsweise auch die im fünften Kapitel erwähnte *kire-gei*, also Wutausbrüche im Zusammenhang mit der Erzeugung von Komik, in zwei Typen, in einen sozialkritischen Typ, bei dem die Wut darauf basiert, was in der Gesellschaft schief läuft, und in rein situationsbedingte Wut, wenn z.B. der *manzai*-Künstler seinen Partner mit seinen Aussagen auf die Palme bringt (Azuma/Suda 2008a:81). Der erste Typ dieser Technik in den Unterhaltungskünsten dient somit ebenfalls dem oben genannten Druckabbau.

Stronach (1989:153) und Stocker (2001:254) verweisen auf das Hervortreten von Sendungen in den 1980er-Jahren, die sich vornehmlich an ein junges Publikum richteten und die vermehrt Satire und Gesellschaftskritik beinhalteten, die Stronach als sehr unjapanisch bezeichnete. Für ihn stellte es den Beginn eines japanischen Fernsehens dar, das eine verwestlichere Gesellschaft reflektierte. Dass die Sendungen, auf die sich Stronachs Aussage bezieht, wie das damals aktuelle *Ore-tachi hyōkin-zoku*, das ironischerweise ursprünglich als eine Imitation der Sendung *Monty Python's Flying Circus* gestartet wurde (Yoshida 2010:68), trotz ihrer hohen Popularität zumindest bei jungen Sehern, die heute bereits im mittleren Alter sein sollten, keinerlei Einfluss auf die japanische Gesellschaft hatten, ist unwahrscheinlich. Wenn diese Art der Fernsehunterhaltung mittlerweile mehr als ein Vierteljahrhundert Teil der japanischen Gesellschaft ist, kann man sie heutzutage kaum noch als „unjapanisch“ bezeichnen, sondern muss sie ebenfalls als einen solchen Teil ansehen. Möglicherweise wird diese Form und Funktion von Komik, in der Gewalt eine wesentliche Rolle spielt, wie auch die Unterhaltungsform Sketch selbst, im Allgemeinen in der japanbezogenen Forschung wenig beachtet, da diese als bloße Übernahme westlicher Ideen und Konzepte und nicht als japanisches Kulturgut, als „typisch japanisch“ wie beispielsweise *rakugo* oder *manzai*, gesehen wird. Dennoch stellt beides, zumindest aufgrund der allgemein hohen Relevanz der Fernsehunterhaltung in Japan, einen nicht zu unterschätzenden Bestandteil der japanischen Gesellschaft dar.

7. Zusammenfassung

Das Fernsehen, besonders als Unterhaltungsmedium, spielt eine wesentliche Rolle im japanischen Alltag. Seit den Anfängen regulärer Fernsehprogramme bis in die Gegenwart bilden in Japan Sketche einen nicht unwesentlichen Teil der konsumierten Fernsehunterhaltung. In den in dieser Arbeit untersuchten Sketchen nimmt dabei die Darstellung von physischer Gewalt eine deutlich präzise Stellung ein. Auch wenn in der Vielfalt an Formen, Ausmaß und Täter-Opfer-Konstellationen praktisch keine Grenzen bestehen, ließ sich die in den Sketchen beobachtete Gewalt nach ihren vermehrt auftretenden Formen grob in drei Kategorien gliedern. Dabei handelt es sich erstens um Gewalt mit realistischer Darstellung, also einer entsprechenden Wirkung auf das Opfer, als Verprügeln oder Kampf, und zweitens um die Ohrfeige als Spezialfall dieser, da ihr trotz realistischer Wirkung eine anhaltende verletzende Wirkung fehlt und sie ohne Einschränkung der Handlungsfähigkeit des Opfers und ohne Abbruch der laufenden Interaktion verläuft. Die dritte und häufigste Kategorie bildet der Schlag auf den Kopf mit der flachen Hand oder einem flachen Gegenstand, der beim Opfer keine Anzeichen von Schmerz zur Folge hat, und der vorwiegend als eine Art Standardaktion zur Bestrafung unsinniger Aussagen oder anderen Fehlverhaltens eingesetzt wird. Unter den Gründen und Motiven der Gewaltanwendungen finden sich neben klargestellten Emotionen, wie Wut oder Liebe, rationale Gründe basierend auf einem Fehlverhalten des Opfers als Auslöser der Gewalt. Meist handelt es sich um eine Kombination beider mit jeweils unterschiedlichen Gewichtungen. So spielen Affekte im Fall von Gewalt als Routinehandlung der Bestrafung oft nur eine untergeordnete Rolle, während eine hohe emotionale Erregung des Täters zu entsprechend heftiger Gewalt führen kann. Daraus, dass die Figur des Opfers handlungsbedingt in irgendeiner Weise Schuld an ihr trägt, zeichnet sich die Gewalt speziell durch ihre Nachvollziehbarkeit durch den Zuschauer, das auffällige Fehlen negativer Konsequenzen für den Täter, der seine Gewalttaten auch nie vor einer übergeordneten Ordnungsinstanz rechtfertigen muss, sondern dadurch vielmehr selbst eine solche darstellt, und das widerspruchslose Hinnehmen durch das Opfer und anderer anwesender Figuren aus. Selbst im seltenen Fall negativer Reaktionen dritter Figuren entspringen diese deren offensichtlichem eigennützigem Interesse am Opfer und nicht einer Ablehnung der Gewalt an sich.

Zieht man Inkongruenz als Grundlage für Komik in den Sketchen heran, können die diversen Eigenschaften oder Umstände der Gewalt inkongruent und dadurch komisch sein.

Weicht die Beziehung zwischen Täter und Opfer von jenen ab, die aufgrund des Wissens und der Erfahrungen des Zuschauers, auch in Bezug auf soziale hierarchische Strukturen, als wahrscheinlich bzw. möglich gelten, bildet dies Inkongruenz und damit eine komische Wirkung. Zudem erzeugt Gewalt über ihren Anlass Inkongruenz, wenn sie als mögliche Handlungsoption normalerweise ausscheiden würde, da sich ihr Auftreten z.B. als unangemessen oder übertrieben gestaltet. Die Wahrscheinlichkeit bzw. Unwahrscheinlichkeit von Gewalt hängt auch stark von der jeweiligen dargestellten Situation ab, wenn deren Auftreten in solch einer Situation den allgemeinen Vorstellungen des Zuschauers widerspricht. Des Weiteren besteht in der Form der Gewaltdurchführung bzw. -darstellung Potenzial für Inkongruenzen, wenn diese ungewöhnlich oder übertrieben ausfällt. Auch über ihre Folgen und die Reaktionen darauf kann die Gewalt in Zusammenhang mit der Komik in den Sketchen stehen, wenn z.B. eine für ihre Form unerwartet schmerzhaft Reaktion des Opfers folgt. In der Regel liegen für das komische Empfinden von Gewalt in den Sketchen zumindest einem dieser Bereiche entsprechende Inkongruenzen zugrunde, wobei meist mehrere dieser zusammenwirken. Zusätzlich kommt dem eine allgemeine komische Erwartungshaltung des Zuschauers aufgrund des Sketches als ausgewiesene Unterhaltungsform zugute. Dass Gewalthandlungen eindeutig nicht als komisch angezeigt werden, war im untersuchten Material ebenfalls der Fall, allerdings nur in wenigen Fällen, die weniger durch bestimmte Eigenschaften, sondern allenfalls durch das bloße Fehlen von Inkongruenzen in Zusammenhang mit der Gewalt gekennzeichnet waren. Die bloße Anwendung von Gewalt an sich führt daher, auch trotz eines komischen Klimas, nicht unbedingt zu einer unmittelbaren komischen Wirkung, sodass sie selbst in Sketchen in mindestens einer Hinsicht von einer Norm abweichen muss, um eine solche zu erzielen.

Die Möglichkeit der Darstellung von Gewalt als in irgendeiner Weise inkongruent, und damit komisch, ist naheliegend in jeder Gesellschaft, in der diese in der Realität einen deutlichen Normbruch darstellt, weshalb komische Gewalt in den Sketchen auch so deutlich präsent ist. Trotz einiger Beispiele aus der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts, wie gewaltsame Proteste, Bandenwesen oder Gewalt an Schulen, die im Fokus der öffentlichen Aufmerksamkeit standen, gilt Japan als Land mit einem hohen Grad an sozialer Ordnung und der daraus folgenden Wichtigkeit, sozialen Normen zu entsprechen, was u.a. in der vermeintlichen Schwere der Konsequenzen abweichenden Verhaltens, der hohen Polizeipräsenz bzw. der Sozialisation begründet ist. So herrschen einerseits ein allgemein

niedriger Grad an offener Gewalt, aber andererseits auch die Tabuisierung von Gewalt im privaten Bereich in der japanischen Gesellschaft vor. Zum einen kann Gewalt besonders in einer Gesellschaft als absurd gelten, in der diese als Handlungsoption in der Öffentlichkeit als sehr unwahrscheinlich, weil sozial inakzeptabel, erscheint, und zum anderen führt die Darstellung von tabuisierter Gewalt zu einem Bruch dieser Tabus. Als Bruch mit Tabus und sozialen Normen liefert Gewalt in dieser Konstellation so die für die Erzeugung von Komik notwendigen Inkongruenzen. Darüber hinaus ergibt sich durch die Freiheit der fiktiven Sketche von sozialen Normen das Potenzial der Gewalt als satirisches Mittel. So bietet sich dadurch die Möglichkeit, frei mit Quellen von sozialem Stress bzw. Frust zu verfahren und über diese zu lachen, um von diesem gesellschaftlichem Druck zu befreien, der u.a. eben durch den hohen Grad an sozialer Ordnung in Japan hervorgerufen wird. Dabei werden in den Sketchen solche, auf diese Weise aufgegriffene Quellen auch zum Ziel körperlicher Gewalt, ob eine bestimmte Person, eine Erscheinung sozialer Umstände oder ein bestimmtes Verhalten, oder die Gewalt selbst ist Ziel des Spotts. Der Täter entlädt damit neben der Frustration über das Verhalten des Gewaltopfers in der Situation des Sketches auch jene der Zuschauer über das Verhalten oder die Person des Opfers in der wirklichen Welt. Andererseits stellt Gewalt nicht nur einen Bruch in der Wirklichkeit geltender Normen, sondern in den Sketchen auch die Wiederherstellung einer Ordnung durch das Sanktionieren anderer Normbrüche dar. Dadurch herrscht in den Sketchen Freiheit in Bezug auf Gewalt und Restriktion in Bezug auf andere Formen von abweichendem Verhalten zugleich, wodurch es sich bei der Gewalt opferseitig mehr noch um eine Repräsentation der Gesellschaft mit ihren Zwängen zur Konformität selbst handelt.

Diese Arbeit stellt nur einen ersten Schritt in der Untersuchung des Zusammenhangs zwischen Gewalt und Komik anhand japanischer Sketche dar. Um Aussagen darüber machen zu können, wie die Gewalt in den Sketchen tatsächlich wahrgenommen wird, ist es weiters notwendig, die Rezeption dieser anhand ihrer Zuschauer genauer unter die Lupe zu nehmen. Die in dieser Arbeit getroffenen Aussagen zeigen also nur, wie es sich produktionsseitig darstellt. Zudem bietet es sich weiters an, andere Arten von Gewalt, so finden sich in den Sketchen ebensoviele Fälle von Formen psychischer Gewalt, auf die im Rahmen dieser Arbeit nicht eingegangen werden konnte, oder andere Unterhaltungsformen als Sketche zu untersuchen. Fernsehen als wichtiger Lieferant von Komik und Erheiterung verfügt noch über enormes Potenzial für die Erforschung der japanischen Gesellschaft.

Literaturverzeichnis

Aiba Akio

2009 „O-warai‘ no rekishi“ (Geschichte des ‚o-warai‘), Nihon warai gakkai (Hg.): *Warai no seiki. Nihon warai gakkai no 15-nen* (Jahrhundert des Lachens. 15 Jahre Nihon warai gakkai). Osaka: Sōgensha, 168-172.

Ashkenazi, Michael

2002 "Inakazumō, fun, and socially sanctioned violence", Joy Hendry und Massimo Raveri (Hg.): *Japan at Play. The ludic and the logic of power*. London und New York: Routledge, 115-128.

Atōda Takashi

2001 *Yūmoa kakumei* (Humor-Revolution). Tokyo: Bungei Shunjū.

Azuma Masakiyo und Suda Yasunari

2008a „Kire-gei no warai no DNA. Takeshi, Kamioka, Takajin, Ōta Hikaru. Sutā o umitsuzukeru, shakai-ha no kire-gei“ (DNS der Komik der Wutausbruchskunst. Takeshi, Kamioka, Takajin, Ōta Hikaru. Gesellschaftskritische Wutausbruchskunst, die stetig Stars hervorbringt), Suda Yasunari (Hg.): *Shōron. Nippon o-warai shinkaron* (Über Komik. Zur Frage der Entwicklung von Japans o-warai). Tokyo: Basilico, 80-83.

2008b „Riakushon no warai no DNA. ‚Harisen‘ & ‚Gomupatchin‘ nado butsuri-teki damēji kara, shinri-teki damēji yori ni shifuto suru riakushon-gei“ (DNS der Komik der Reaktion. Sich von physischem Schaden wie bei ‚Harisen‘ und ‚Gomupatchin‘, zu psychischem Schaden verschiebende Reaktionskunst), Suda Yasunari (Hg.): *Shōron. Nippon o-warai shinkaron* (Über Komik. Zur Frage der Entwicklung von Japans o-warai). Tokyo: Basilico, 84-87.

Chun, Jayson Makoto

2007 *‚A Nation of a Hundred Million Idiots‘? A Social History of Japanese Television. 1953-1973*. New York und London: Routledge.

Endō Naoko

2001 „Nagaku sukareru tarento taipu o saguru. ‚Tokuteisō karisuma‘ kara ‚bannin uke‘ e no ikō. ‚Suki na tarento‘ chōsa kono 20-nen no kekka kara“ (Auf der Suche nach einem Fernsehtalent-Typ, der lange geliebt wird. Verlagerung von ‚Charisma auf eine bestimmte Schicht‘ zu ‚bei allen ankommen‘. Aus den Ergebnissen der zwanzig Jahre der ‚Lieblingstalent‘-Untersuchung), *Hōsō kenkyū to chōsa* 51/3, 42-55.

Erbe, Annette

1998 „Bringing Violence at Japanese Schools into Focus“, Gisela Trommsdorff, Wolfgang Friedlmeier und Hans-Joachim Kornadt (Hg.): *Japan in Transition. Sociological and Psychological Aspects*. Lengerich: Pabst Science Publishers, 231-242.

Federmair, Leopold

2006 „Gefahren der Harmlosigkeit. Witz und Psychoanalyse in Japan“, Karl Fallend (Hg.): *Witz und Psychoanalyse. Internationale Sichtweisen – Sigmund Freud revisited*. Innsbruck u.a.: StudienVerlag, 149-157.

Ferguson, Mark A. und Thomas E. Ford

2008 „Disparagement humor. A theoretical and empirical review of psychoanalytic, superiority, and social identity theories“, *Humor* 21/3, 283-312.

Freud, Sigmund

1992 *Der Witz und seine Beziehung zum Unbewußten. Der Humor*. Frankfurt am Main: Fischer.

Fujiterebi (Hg.)

2001 *Warau inu ni wa nazo ga aru. Bangumi no kōnin da kara omote mo ura mo wakatchaimashita* (Warau inu weist Rätsel auf. Weil wir von der Sendung offiziell genehmigt sind, kennen wir uns vollkommen aus). Tokyo: Kadokawa Shoten.

Gerbode, Dirk

2004 *Komik und Gewaltdarstellung. Distanzierende und dissonante Bedeutungs- und Gefühlsangebote in Filmtexten*. Dipl.Arb., HFF 'Konrad Wolf' Potsdam-Babelsberg.

Gerow, Aaron

2010 „Kind Participation. Postmodern Consumption and Capital with Japan's Telop TV“, Yoshimoto Mitsuhiko, Eva Tsai und JungBong Choi (Hg.): *Television, Japan and Globalization*. Ann Arbor: University of Michigan Center for Japanese Studies (= Michigan monograph series in Japanese studies; 67), 117-150.

Hartmann, Nicolai

2005 „Komik des Gegenstandes oder Humor der Auffassung“, Helmut Bachmaier (Hg.): *Texte zur Theorie der Komik*. Stuttgart: Reclam, 113-116.

Herbert, Wolfgang

1996 „Gewalt statt Harmonie? Zum Wertewandel in der Yakuza-Ethik“, Agi Schründer-Lenzen (Hg.): *Harmonie und Konformität. Tradition und Krise japanischer Sozialisationsmuster*. München: Iudicium, 210-225.

Holly, Werner

2004 *Fernsehen*. Hg. von Erich Straßner. Tübingen: Max Niemeyer Verlag (= Grundlagen der Medienkommunikation; 15).

Inoue Hiroshi

2003 *Osaka no bunka to warai* (Die Kultur Osakas und Lachen). Osaka: Kansai Daigaku Shuppanbu.

2004 *Waraigaku no susume. Humor studies* (Voranschreiten der Humorforschung). Kyoto: Sekai Shisōsha.

2008 „Terebi jidai no engei“ (Aufführungen des Fernsehzeitalters), Osaka furitsu kamigata engei shiryōkan (Hg.): *Kamigata engei taizen* (Gesamtwerk über Aufführungen der Kansai-Region). Osaka: Sōgensha, 377-384.

Inoue Hiroshi, Nobori Mikio und Oda Shōkichi

1997 *Warai no kenkyū. Yūmoa sensu o migaku tame ni* (Lachforschung. Zum Kultivieren des Humors). Tokyo: Fō Yū.

Kanda Haruo

1999a „Uchimura Teruyoshi to iu otoko“ (Der Mann Uchimura Teruyoshi), Murakami Kōichi (Hg.): *Warau inu no seikatsu. Yaranewa 2*. Tokyo: Fujiterebi Shuppan, 128-129.

1999b „Nepuchūn to iu otoko-tachi“ (Die Männer von Nepuchūn), Murakami Kōichi (Hg.): *Warau inu no seikatsu. Yaranewa 2*. Tokyo: Fujiterebi Shuppan, 140.

Kawai Hayao

1986 „Violence in the Home. Conflict between Two Principles – Maternal and Paternal“, Takie Sugiyama Lebra und William P. Lebra (Hg.): *Japanese Culture and Behavior. Selected Readings*. Honolulu: University of Hawaii Press, 297-306.

Kawamori Yoshizō

1969 *Esupuri to yūmoa* (Esprit und Humor). Tokyo: Iwanami Shoten.

Keisatsuchō / keiji-kyoku keiji kikaku-ka

2012 *Hanzai tōkei shiryō. Heisei 23-nen 1 ~ 12-gatsu bun* (Material zur Verbrechensstatistik. Jänner bis Dezember 2011). <http://www.e-stat.go.jp/SG1/estat/Pdfdl.do?sinfid=000012696604> (28. Februar 2012).

Keppler, Angela

1997 „Über einige Formen der medialen Wahrnehmung von Gewalt“, Trutz von Trotha (Hg.): *Soziologie der Gewalt*. Opladen und Wiesbaden: Westdeutscher Verlag, 380-400.

2006 *Mediale Gegenwart. Eine Theorie des Fernsehens am Beispiel der Darstellung von Gewalt*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Kimura Takashi

2003 „Ochi ni tsuite. Monti Paison no suketchi o tsūjite“ (Über die Pointe. Durch die Sketche von Monty Python), *Waraigaku kenkyū* 10, 145-147.

Kindaichi Kyōsuke u.a. (Hg.)

2002a *Shinsen kokugo jiten*. 8. Aufl. Tokyo: Shōgakukan [1959], Stichwort „konto“, 444.

2002b *Shinsen kokugo jiten*. 8. Aufl. Tokyo: Shōgakukan [1959], Stichwort „suketchi“, 619.

Kitazume Sachiko

2010 „Warai to yūmoa no shikakuteki kōsatsu“ (Visuelle Überlegungen zu ‚Lachen‘ und ‚Humor‘), *Warai no kagaku* 2, 63-71.

Kizugawa Kei

2006 *Kamigata geinō to bunka. Toshi to warai to katari to ai* (Unterhaltungskünste der Kansai-Region und Kultur. Stadt, Lachen, Erzählung und Liebe). Tokyo: Nihon Hōsō Shuppan Kyōkai.

Lebra, Takie Sugiyama

1984 „Nonconfrontational Strategies for Management of Interpersonal Conflicts“, Ellis S. Krauss, Thomas P. Rohlen und Patricia G. Steinhoff (Hg.): *Conflict in Japan*. Honolulu: University of Hawaii Press, 41-60.

Makita Tetsuo

2006 „Seikatsu kōdō to jikan no haibun“ (Handlungen des Alltags und deren Zeitanteil), NHK hōsō bunka kenkyūjo (Hg.): *Nihonjin no seikatsu jikan. 2005. NHK kokumin seikatsu jikan chōsa* (Zeit im Leben der Japaner. 2005. NHK-Untersuchung zur Zeit im Leben der Bürger). Tokyo: Nihon Hōsō Shuppan Kyōkai, 9-85.

Mikos, Lothar

2008 *Film- und Fernsehanalyse*. 2. Aufl. Konstanz: UVK.

Miller, Alan S. und Kanazawa Satoshi

2000 *Order by Accident. The Origins and Consequences of Conformity in Contemporary Japan*. Colorado und Oxford: Westview Press.

Mitsui Yasushi (Hg.)

2000 *Warau inu no bōken. Zenkiroku 1* (Warau inu no bōken. Gesamte Aufzeichnungen 1). Tokyo: Fujiterebi Shuppan.

Morton, Leith

2003 *Modern Japanese Culture. The Insider View*. Oxford u.a.: Oxford University Press.

Müller, Ralph

2003 *Theorie der Pointe*. Paderborn: mentis.

Murakami Kōichi (Hg.)

1999a *Warau inu no seikatsu. Yaraneva!!*. Tokyo: Fujiterebi Shuppan.

1999b *Warau inu no seikatsu. Yaraneva 2*. Tokyo: Fujiterebi Shuppan.

Nedelmann, Brigitta

1997 „Gewaltsoziologie am Scheideweg. Die Auseinandersetzungen in der gegenwärtigen und Wege der künftigen Gewaltforschung“, Trutz von Trotha (Hg.): *Soziologie der Gewalt*. Opladen und Wiesbaden: Westdeutscher Verlag, 59-85.

Nendai ryūkō

2012 „Otona no manga“. <http://nendai-ryuukou.com/50/variety/003.html> (16. April 2012).

Nomura Ryōta

2010 „Anata ni wa kono geinin ga o-susume desu. Geinin hyōka/ichizuke shakudo (GELOS) no kōsei to shinraisei • datōsei no kentō“ (Ihnen empfehle ich diesen Unterhaltungskünstler. Untersuchung der Zusammensetzung, Zuverlässigkeit und Gültigkeit des Maßes der Einschätzung/Stellenzuweisung von Unterhaltungskünstlern (GELOS)), *Warai no kagaku* 2, 57-62.

Okuda Ryūnosuke

2008 „Kansai-kei nansensu konto-gei no DNA. Konto fumō no Kansai kara naze ka umareru nansensu no itanji-tachi“ (DNS der Nonsens-Sketchkunst der Kansai-Region. Die Nonsens-Sonderlinge, die aus irgendeinem Grund aus der Sketch-armen Kansai-Region hervorgehen), Suda Yasunari (Hg.): *Shōron. Nippon o-warai shinkaron* (Über Komik. Zur Frage der Entwicklung von Japans o-warai). Tokyo: Basilico, 221-223.

Popitz, Heinrich

1992 *Phänomene der Macht*. 2. Aufl. Tübingen: Mohr.

Raskin, Victor

1985 *Semantic mechanisms of humor*. Dordrecht u.a.: D. Reidel.

Ritchie, Graeme

2004 *The linguistic analysis of jokes*. London und New York: Routledge.

Saburi Minoru und Suda Yasunari

2008 „Manzai būmu ikō no warai no DNA. O-cha no ma no fūkei o ippen saseta densetsu no manzai būmu wa o-warai-kai no bigguban datta?“ (DNS der Komik seit dem manzai-Boom. War der legendäre manzai-Boom, der den Ausblick aus dem Wohnzimmer plötzlich veränderte, der Urknall der o-warai-Welt?), Suda Yasunari (Hg.): *Shōron. Nippon o-warai shinkaron* (Über Komik. Zur Frage der Entwicklung von Japans o-warai). Tokyo: Basilico, 12-15.

Schubert, Volker

1992 *Inszenierung der Harmonie. Erziehung und Gesellschaft in Japan*. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft.

Shiki Yūko

2006 „Tasha e no dōchō to tarento e no yakuwari kitai ga warai hannō ni oyobosu kōka“ (Der Effekt, dass sich das Richten nach anderen und die Rollenerwartung an Fernsehkünstler auf die Reaktion des Lachens auswirkt), *Shakai shinrigaku kenkyū* 22/2, 189-197.

Stocker, Joel F.

2001 „Yoshimoto Kōgyō and *manzai* in Japan's Media Culture. Promoting the Intersection of Production and Consumption“, Brian Moeran (Hg.): *Asian Media Productions*. Richmond, Surrey: Curzon Press, 247-269.

Stronach, Bruce

1989 „Japanese Television“, Richard Gid Powers und Kato Hidetoshi (Hg.): *Handbook of Japanese Popular Culture*. Westport: Greenwood Press, 127-165.

Suda Yasunari

2008a „Fūshi no warai no DNA. Nippon no fūshi no warai wa ‚dokuzetsu boyaki-kei‘ ‚ongaku-kei‘ ‚monomane-kei‘ no 3 taipu“ (DNS der Komik von Satire. Die Komik japanischer Satire besteht aus den drei Typen ‚giftzüngig, beschwerend‘, ‚Musik‘ und ‚imitierend‘), Suda Yasunari (Hg.): *Shōron. Nippon o-warai shinkaron* (Über Komik. Zur Frage der Entwicklung von Japans o-warai). Tokyo: Basilico, 258-261.

2008b „Baraetii josei tarento no DNA. Aoki & Osero wa, ‚josei no o-warai = motenai‘ no teisetsu o hikkuri kaesu ka?“ (DNS weiblicher Variety-Fernsehkünstler. Stürzen Aoki und Osero die unumstößliche Theorie ‚o-warai von Frauen = unattraktiv‘?), Suda Yasunari (Hg.): *Shōron. Nippon o-warai shinkaron* (Über Komik. Zur Frage der Entwicklung von Japans o-warai). Tokyo: Basilico, 96-99.

Sugimoto Yoshio

1996 „The conflict model of japanese society“, Josef Kreiner und Hans Dieter Ölschleger (Hg.): *Japanese Culture and Society. Models of Interpretation*. München: Iudicium, 223-251.

Suzuki Takumi

2010 „Utchan-Nanchan. Konto ni kaketa shihanseiki“ (Utchan-Nanchan. Ein Sketchen gewidmetes Vierteljahrhundert), *Quick Japan* 88, 16-73.

Terebi tanteidan

2000 *'Warau inu no bōken' no nazo. TV baraetii kaitai shinsho* (Das Rätsel von ‚Warau inu no bōken‘. Neues Buch der Analyse von TV-Variety). Tokyo: Koara Bukkusū.

Tomomune Yumiko, Hara Yumiko und Shigemori Maki

2001 „Nichijō kankaku ni yorisou baraetii bangumi. Bangumi naiyō bunseki ni yoru ikkōsatsu“ (Variety-Sendungen nah an alltäglicher Wahrnehmung. Eine Überlegung anhand der Analyse der Sendungsinhalte), *Hōsō kenkyū to chōsa* 51/3, 12-41.

Trotha, Trutz von

1997 „Zur Soziologie der Gewalt“, Trutz von Trotha (Hg.): *Soziologie der Gewalt*. Opladen und Wiesbaden: Westdeutscher Verlag, 9-56.

Ueno Yukinaga

2003 *Yūmoa no shinrigaku. Ningenkankei to pāsonariti* (Psychologie des Humors. Zwischenmenschliche Beziehung und Persönlichkeit). Tokyo: Saiensusha.

UNODC = United Nations Office on Drugs and Crime

2012a *Assault at the national level. Number of police-recorded offences.* http://www.unodc.org/documents/data-and-analysis/statistics/crime/CTS12_Assault.xls (27. Februar 2012).

2012b *Intentional homicide. Count and rate per 100,000 population.* http://www.unodc.org/documents/data-and-analysis/statistics/Homicide/Homicide_data_series.xls (27. Februar 2012).

Weingärtner, Till

2006 *Manzai. Eine japanische Form der Stand-up-Comedy. Entstehung und Funktionsweisen von Komik am Beispiel des Manzai-Duos Yumeji Itoshi-Kimi Koishi.* München: Iudicium (= Iaponia Insula. Studien zu Kultur und Gesellschaft Japans; 17).

Wells, Marguerite A.

2006 „Satire and Constraint in Japanese Culture“, Jessica Milner Davis (Hg.): *Understanding Humor in Japan.* Detroit: Wayne State University Press, 193-217.

Yoshida Masaki

2010 *Jinsei de taisetsu na koto wa zenbu fujiterebi de mananda. ‚Warau inu‘ purodyūsā no rirekisho* (Alles was im Leben wichtig ist, lernte ich bei Fuji-TV. Lebenslauf des ‚Warau inu‘-Produzenten). Tokyo: Kinema Junpōsha.

Japanisches Literaturverzeichnis

相羽 秋夫

2009 „「お笑い」の歴史“, 日本笑い学会(編): *笑いの世紀. 日本笑い学会の15年*. 大阪: 創元社, 168-172.

阿刀田 高

2001 *ユーモア革命*. 東京: 文芸春秋.

我妻 正清、須田 泰成

2008a „キレ芸の笑いの DNA. たけし、上岡、たかじん、太田光. スターを生み続ける、社会派のキレ芸“, 須田 泰成(編): *笑論. ニッポンお笑い進化論*. 東京: Basilico, 80-83.

2008b „リアクションの笑いの DNA. 「ハリセン」&「ゴムパッチン」など物理的ダメージから、心理的ダメージよりにシフトするリアクション芸“, 須田 泰成(編): *笑論. ニッポンお笑い進化論*. 東京: Basilico, 84-87.

遠藤 尚子

2001 „長く好かれるタレントタイプを探る. 「特定層カリスマ」から「万人受け」への移行. 「好きなタレント」調査・この20年の結果から“, *放送研究と調査* 51/3, 42-55.

フジテレビ (編)

2001 *笑う犬には謎がある. 番組の公認だから表も裏もわかっちゃいました*. 東京: 角川書店.

井上 宏

2003 *大阪の文化と笑い*. 大阪: 関西大学出版部.

2004 *笑い学のすすめ. Humor studies*. 京都: 世界思想者.

2008 „テレビ時代の演芸“, 大阪府立上方演芸資料館(編): *上方演芸大全*. 大阪: 創元社, 377-384.

井上 宏、昇 幹夫、織田 正吉

1997 *笑いの研究. ユーモア・センスを磨くために*. 東京: フォー・ユー.

神田 はるを

1999a „内村光良という男“, 村上光一(編): 笑う犬の生活. YARANEVA 2. 東京: フジテレビ出版部, 128-129.

1999b „ネプチューンという男たち“, 村上光一(編): 笑う犬の生活. YARANEVA 2. 東京: フジテレビ出版部, 140.

河盛 好蔵

1969 エスプリとユーモア. 東京: 岩波書店.

警察庁 / 刑事局刑事企画課

2012 犯罪統計資料. 平成23年1~12月分. <http://www.e-stat.go.jp/SG1/estat/Pdfdl.do?sinfid=000012696604> (2012年2月28日).

木村 敬

2003 „落ちについて. モンティパイソンのスケッチを通じて“, 笑い学研究 10, 145-147.

金田一 京助、他(編)

2002a 新選国語辞典. 第八版. 東京: 小学館 [1959], 見出し語 „コント“, 444.

2002b 新選国語辞典. 第八版. 東京: 小学館 [1959], 見出し語 „スケッチ“, 619.

北爪 佐知子

2010 „「笑い」と「ユーモア」の視覚的考察“, 笑いの科学 2, 63-71.

木津川 計

2006 上方芸能と文化. 都市と笑いと語りと愛. 東京: 日本放送出版協会.

牧田 徹雄

2006 „生活行動と時間の配分“, NHK 放送文化研究所(編): 日本人の生活時間. 2005. NHK 国民生活時間調査. 東京: 日本放送出版協会, 9-85.

三ツ井 康(編)

2000 笑う犬の冒険. 全記録1. 東京: フジテレビ出版.

村上 光一(編)

1999a 笑う犬の生活. YARANEVA!! . 東京: フジテレビ出版.

1999b 笑う犬の生活. YARANEVA 2. 東京: フジテレビ出版.

年代流行

2012 „おとなの漫画“. <http://nendai-ryuukou.com/50/variety/003.html> (2012年4月16日).

野村 亮太

2010 „あなたにはこの芸人がおススメです. 芸人評価/位置づけ尺度(GELOS)の構成と信頼性・妥当性の検討“, *笑いの科学* 2, 57-62.

奥田 龍之介

2008 „関西系ナンセンス・コント芸の DNA. コント不毛の関西からなぜか生まれるナンセンスの異端児たち“, 須田 泰成(編): *笑論. ニッポンお笑い進化論*. 東京: Basilico, 221-223.

佐分利 稔、須田 泰成

2008 „MANZAI ブーム以降の笑いの DNA. お茶の間の風景を一変させた伝説の MANZAI ブームはお笑い界のビッグバンだった?“, 須田 泰成(編): *笑論. ニッポンお笑い進化論*. 東京: Basilico, 12-15.

志岐 裕子

2006 „他者への同調とタレントへの役割期待が笑い反応に及ぼす効果“, *社会心理学研究* 22/2, 189-197.

須田 泰成

2008a „風刺の笑いの DNA. ニッポンの風刺の笑いは「毒舌・ボヤキ系」「音楽系」「モノマネ系」の3タイプ“, 須田 泰成(編): *笑論. ニッポンお笑い進化論*. 東京: Basilico, 258-261.

2008b „バラエティー女性タレントの DNA. 青木&オセロは、「女性のお笑い=モテない」の定説をひっくり返すか?“, 須田 泰成(編): *笑論. ニッポンお笑い進化論*. 東京: Basilico, 96-99.

鈴木 工

2010 „ウッチャンナンチャン. コントにかけた四半世紀“, *Quick Japan* 88, 16-73.

テレビ探偵団

2000 「笑う犬の冒険」の謎. *TVバラエティー解体新書*. 東京: コアラブックス.

友宗 由美子、原 由美子、重森 万紀

2001 „日常感覚に寄り添うバラエティー番組. 番組内容分析による一考察“, *放送研究と調査* 51/3, 12-41.

上野 行良

2003 *ユーモアの心理学. 人間関係とパーソナリティ*. 東京: サイエンス社.

吉田 正樹

2010 *人生で大切なことは全部フジテレビで学んだ. 「笑う犬」プロデューサーの履歴書*. 東京: キネマ旬報社.

Materialverzeichnis

Warau inu no seikatsu. Yaraneva!!; Fuji-TV 14.10.1998.

Warau inu no seikatsu. Yaraneva!!; Fuji-TV 21.10.1998.

Warau inu no seikatsu. Yaraneva!!; Fuji-TV 28.10.1998.

Warau inu no seikatsu yaraneva 2. Kosuda-buchō zenhenreki, Regie: Komatsu Jun'ya, DVD-Video, Fuji Television Network 2000.

Warau inu no bōken sūpābesuto vol.2. Umeyashiki satsujin jiken, Regie: Komatsu Jun'ya, VHS, Fuji Television Network 2002.

Warau inu no bōken sūpābesuto vol.3. Orijinaru konto supesharu, Regie: Komatsu Jun'ya, DVD-Video, Fuji Television Network 2002.

Warau inu no bōken sūpābesuto vol.5. Kōki ninki kyara supesharu, Regie: Komatsu Jun'ya, DVD-Video, Fuji Television Network 2002.

Warau inu 2008 aki. 1 bangumi kanzen-han, Regie: Fujinuma Sō u.a., DVD-Video, Fuji Television Network 2008.

Warau inu 2008 aki. 2 mihōsō orijinaru-han, Regie: Fujinuma Sō u.a., DVD-Video, Fuji Television Network/Pony Canyon 2008.

Warau inu 2010 kotobuki. 1 bangumi kanzen-han, Regie: Fujinuma Sō u.a., DVD-Video, Fuji Television Network 2010.

Warau inu 2010 kotobuki. 2 DVD orijinaru-han, Regie: Fujinuma Sō u.a., DVD-Video, Fuji Television Network/Pony Canyon 2010.

Abstract

Dem Fernsehen kommt in Japan große Bedeutung in der alltäglichen Unterhaltung eines breiten Massenpublikums zu. Innerhalb der Fernsehunterhaltung spielen dabei Sketche als Unterhaltungsform nahezu seit dem Beginn des Fernsehens in Japan eine Rolle und in diesen, aber auch in anderen Unterhaltungsformen, nimmt die Darstellung von Gewalt eine präzise Stellung ein. Die vorliegende Arbeit analysiert nun die in japanischen Sketchen dargestellte Gewalt anhand von Sketchen aus der Fernsehserienreihe *Warau inu*. Neben der Gewalt selbst stehen dabei deren Komik und der Zusammenhang ihrer Komik mit der japanischen Gesellschaft im Vordergrund. Nach einführenden Kapiteln über Sketche, allgemein und speziell im japanischen Fernsehen, und die *Warau inu*-Reihe werden im Hauptteil der Arbeit Ausschnitte von Sketchen, in denen Gewalthandlungen auftreten, mittels dichter Beschreibung transkribiert und die verschiedenen Aspekte der einzelnen Gewalthandlungen untersucht. Diese setzen sich aus den beteiligten Akteuren und deren Beziehung zueinander, den Gründen und Motiven der Handlung, der Form der Gewalt, deren Folgen und der Situation, in der diese auftritt, zusammen. Anhand dieser wird schließlich erarbeitet, wodurch Gewalt in japanischen Sketchen gekennzeichnet ist. Im nächsten Schritt wird das Vorhandensein oder das Fehlen von Komik in Zusammenhang mit der Gewalt anhand der Inkongruenzen erklärt, die den Gewalthandlungen in den Sketchen zugrunde liegen. Abschließend stellt die Arbeit das Phänomen der komischen Gewalt in den Kontext der japanischen Gesellschaft, um den Zusammenhang zwischen Gesellschaft, Gewalt und deren komische Darstellung bzw. Rezeption im Fall japanischer Sketche zu untersuchen.

Lebenslauf

Name: Michael Grill

Geboren: 5. März 1986 in St. Pölten

Wohnort: Lilienfeld

2005: Matura an der HTBLuVA St. Pölten, Abteilung EDV und Organisation

ab 2005: Bakkalaureatsstudium der Japanologie an der Universität Wien

07/2007: Praktikum im Rathaus der Stadt Jōetsu, Präfektur Niigata, Japan

2008 - 2009: Auslandsstudienjahr in Japan an der Momoyama Gakuin Universität

2009: Abschluss des Bakkalaureatsstudiums der Japanologie

Bakkalaureatsarbeiten:

Die Gruppe im alpinen Schisport in Japan

Die Einstellung der Japaner zu umweltbewusstem Müllverhalten

seit 2009: Masterstudium der Japanologie an der Universität Wien