



MASTERARBEIT | MASTER'S THESIS

Titel | Title

Die Maske einer Gesellschaft: Die Reflexion des japanischen
Selbst in der Persona-Videospielreihe

verfasst von | submitted by

Daniel Ehab Mosaad BA

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

Wien | Vienna, 2025

Studienkennzahl lt. Studienblatt | Degree
programme code as it appears on the
student record sheet:

UA 066 583

Studienrichtung lt. Studienblatt | Degree
programme as it appears on the student
record sheet:

Masterstudium Theater-, Film- und
Medienwissenschaft

Betreut von | Supervisor:

Mag. Dr. Stephan Trinkaus Privatdoz.

Inhaltsverzeichnis

Einführung.....	3
1. <i>Personas</i> Alltag als Spiegel sozialer Strukturen	7
1.1. Die Schule als gesellschaftlicher Mikrokosmos	10
1.1.1. Das Schulsystem in <i>Persona</i>	11
1.1.2. Afterschool als sozialer Raum.....	14
1.2. Die japanische Arbeitswelt.....	17
1.3. Das politische Spannungsfeld in <i>Persona</i>	21
1.3.1. Schule als Proto-Politik	23
1.3.2. Gender, Gesellschaft und Psyche im Drahtseilakt	24
1.3.2.1. Hikikomori	25
1.3.2.2. „Männliche“ und „weibliche“ Geschlechterrollen	27
1.3.2.3. Sexualität und Queere Identitäten im „Wandel“	35
1.3.3. Japans Kampf mit der Umwelt.....	40
1.3.4. Politischer Verfall durch Korruption	44
2. „I am thou, thou art I“	47
2.1. Der Unterschied zwischen <i>Persona</i> und „Persona“	50
2.2. Wer bin ich?	52
2.2.1. Die Selbstfindung durch Tarotkarten.....	57
2.2.2. Bin ich das Monster? Der Schatten unseres Selbst.....	64
2.2.3. Akzeptiere dein „Persona“	66
2.3. Das Kollektive Unbewusste	68
3. Das <i>Nihonjinron</i> als Disziplin des Maskenherunterreißen.....	70
3.1. Japans Disziplin der Selbstfindung	72
3.2. Eingrenzung und Befreiung der Wissenschaft.....	73
3.3. <i>Personas</i> Einfluss auf den <i>Nihonjinron</i> -Diskurs	75
Conclusio	79
Quellenverzeichnis	82
Audiovisuelle-Quellen	87
Abbildungsverzeichnis.....	88
Abstract (Deutsch).....	91
Abstract (English)	92

Einführung

Manchmal sagt das, was wir verbergen, mehr über uns aus als das, was wir zeigen. Wer ist das „Ich“? Verhält es sich in sozialen Situationen anders als in der Einsamkeit? Muss man den Erwartungen anderer gerecht werden? All diese Fragen werden in den *Persona*-Spielen sowohl durch das Arbeiten mit Metaphern als auch durch direkte Konfrontationen thematisiert.

Inmitten der belebten Straßen Tokios, trifft man auf eine Vielzahl von Menschen. Ihre Gemeinsamkeit? Sie alle tragen Masken. Nicht die physische aus Stoff oder Plastik, sondern eine metaphorische, die aus sozialen Rollenbildern besteht. Emotionen werden verborgen und gesellschaftliche Identitäten formen sich: die pflichtbewussten Arbeiter*innen, die fleißigen Schüler*innen und die familienbewussten Mütter. Im Strom der Menschenmassen Japans nimmt man bestimmte kollektive Rollenbilder ein. In Japan, wo gesellschaftlicher Zusammenhalt durch Pflichten für das Wohl des Kollektivs herrscht, werden die individuellen Bedürfnisse der Einzelnen häufig hintenangestellt. Die nach Carl Gustav Jung benannte *Persona* schützt und formt; doch sie belastet den Menschen auch.¹ Hinter diesen unsichtbaren Masken verbergen sich oft Einsamkeit, Leistungsdruck und innere Zerrissenheit, der Schatten des Selbst.² All diese Aspekte zeigen sich im Konflikt bei der Suche nach diesem „Selbst“.

Populärkulturelle Medien fungieren dabei nicht nur als Spiegel gesellschaftlicher Realitäten, sondern auch als Katalysator für Kritik. Die japanische Videospielreihe *Persona* (ein Spin-Off der *Shin Megami Tensei*-Reihe) gehört zwar dem Unterhaltungsmedium an, setzt sich in den Teilen 3-5 jedoch mit gesellschaftlichen Diskursen auseinander und wirft einen anderen Blick auf das Ganze. Durch die Verbindung mit den psychoanalytischen Ansätzen von Jung wird aus der Unterhaltung ein kulturelles Produkt, das soziale Spannungsfelder reflektiert, psychologisch analysiert und gesellschaftstheoretische Diskurse miteinander verbindet. In dieser Arbeit wird untersucht, inwiefern die *Persona*-Reihe als ein Medium dient, in dem sich das japanische Selbst hinterfragen und weiterentwickeln lässt. Dazu werden gesellschaftliche Strukturen, psychologische Prozesse und japanisch-kulturelle Identitätskonzepte (*Nihonjinron*³) dargestellt. Symptome sollen durch die Spiele nicht nur benannt, sondern auch therapiert werden.

¹ Vgl. Carl G. Jung, Die Beziehung zwischen dem Ich und dem Unbewussten, Ostfildern: Patmos 2023, S.69.

² Vgl. Moriki Terada (hg. v.) et al., „Bildungsexpansion, demografischer Wandel und Übergänge in Japan“, *Bildung und Erziehung* 57/2, 2004, S. 155–173, hier S. 162.

³ Vgl. Harumi Befu, *Hegemony of Homogeneity. An Anthropological Analysis of Nihonjinron*, Portland: Trans Pacific Press 2001, S. 61f.

Zunächst muss der Alltag japanischer Schüler*innen betrachtet werden, denn in den Spielen durchleben die Spielenden genau diesen von Tag zu Tag mit all seinen Facetten (wie Wochenenden und Feiertage) über den Verlauf eines ganzen Schuljahres. Tagsüber befinden sich die jeweiligen Protagonisten Makoto Yuki (P3)⁴, Yu Narukami (P4)⁵ und Ren Amamiya (P5)⁶ im Unterricht und nehmen am Unterricht teil. In der Freizeit stehen die verschiedenen Möglichkeiten eines japanischen Schülers zur Verfügung: u. a. Schülerjobs, Lernen im Café oder das Pflegen zwischenmenschlicher Beziehungen. Zusätzlich öffnet sich ein übernatürlicher Raum. In diesen surrealen Welten kämpft man gegen Schatten (Manifestationen des persönlichen und kollektiven Unbewussten⁷). Diese Dualität schafft den Konflikt zwischen dem Bewussten (Realität) und dem Unbewussten (der übernatürliche Raum), durch den die psychologischen Ansätze Jungs mit der kollektiven Identitätssuche Japans, dem *Nihonjinron*, reflektiert werden.



Abb. 1 Das Schul-Setting in Persona 5. Das Besuchen der Bildungseinrichtung findet genauso in den Teilen 3 und 4 statt. Wie in der Realität besucht man Unterrichtsstunden und muss u.a. Fragen der Lehrenden beantworten.



Abb. 2 Der Kontrast zur "normalen" Schule bildet der übernatürliche Raum, in dem die Held*innen sich den Schatten der Gesellschaft stellen.

⁴ Vgl. Shin Megami Tensei: Persona 3, Design: Atlus, Atlus/Deep Silver 2006.

⁵ Vgl. Shin Megami Tensei: Persona 4, Design: Atlus, Atlus/Deep Silver 2008.

⁶ Vgl. Persona 5, Design: Atlus, Atlus/Deep Silver 2016.

⁷ Vgl. Jung, Die Beziehung zwischen dem Ich und dem Unbewussten, S.47f.

In der Realität des Schulalltags zeigen sich Diskurse rund um die Themen Bildung, Arbeitswelt und politische Auseinandersetzungen. Dabei wird das Institut „Schule“ nicht nur als Lernort, sondern auch als Mikrokosmos gesellschaftlicher Machtverhältnisse und politischer Dynamiken dargestellt. Die Arbeitswelt spiegelt den Leistungsdruck der Schüler*innen wider, indem Überarbeitung, soziale Isolation und Suizide thematisiert werden. Im dritten Aspekt der Realität (im Spiel) zeigt sich das politische Japan. Themen wie Genderrollen, Sexualität, Umweltprobleme und Korruption finden sich in den drei *Persona*-Spielen, die in dieser Arbeit betrachtet werden. In den meisten Fällen werden diese Problematiken durch dystopische Allegorien aufgegriffen, die auf reale Missstände hinweisen.

Doch wie findet man nun sein Selbst? Was ist das „Ich“? Mit diesen Fragen befasst sich der übernatürliche Raum. Der Konflikt mit den Schatten dient der Selbstwerdung der Figuren, die unter verschiedenen gesellschaftlichen Ungerechtigkeiten leiden. Durch Spielmechaniken und der Narration werden jung'sche Konzepte wie *Persona*, Schatten, das Selbst, Archetypen und das kollektive Unbewusste sichtbar. In den Spielen hört man im Moment der Akzeptanz des Schattens den Spruch „I am thou, thou art I“. Im Dialog mit seinem Unbewussten und dem Annehmen der eigenen verdrängten Seite, findet die Individuation statt. Dies ist der therapeutische Moment der Selbstwerdung, durch den die „Persona“ erlangt wird. In den Spielen wird die „Persona“ als Wesen des Selbst dargestellt. Außerdem finden Tarotkarten (mit ihnen auch die Archetypen von Jung) ihren Platz im Gesamtbild, denn sie dienen als Kategorisierung der verschiedenen „Persona“. Jede wird einer Karte zugeteilt. Ein Beispiel, um dies zu verdeutlichen, ist Johanna von Orléans, die als solches Wesen die innere Kraft der Schülerin Makoto Nijima verkörpert und der Tarotkarte der „Hohepriesterin“ zugeordnet ist. Dies dient nicht nur den Spielmechaniken, sondern auch in der psychologischen Betrachtung der einzelnen Charaktere und „Persona“.

Nach dem psychoanalytischen Exkurs bleibt die Frage nach dem japanischen kollektiven Unbewussten offen. Im dritten Abschnitt der Arbeit rückt der *Nihonjinron*-Diskurs in den Mittelpunkt. Damit schließt sich der Rahmen der kulturanalytischen Betrachtung des ersten Kapitels. Der *Nihonjinron* ist die wissenschaftliche Disziplin Japans, die sich mit der Frage nach dem „Japanischen“ auseinandersetzt. Was bedeutet es „Japaner*in“ zu sein?⁸ Beginnend in der Nachkriegszeit findet dieser Diskurs seine Anfänge bei Ruth Benedict mit ihrem Werk *Chrysantheme und Schwert*. Besonders der Kulturwissenschaftler Harumi Befu beleuchtet das *Nihonjinron* ab der Jahrtausendwende kritisch, da es sich seiner Meinung nach zu sehr auf die

⁸ Vgl. Harumi Befu, *Hegemony of Homogeneity. An Anthropological Analysis of Nihonjinron*, S. 61f.

Abgrenzung zu anderen Kulturen fokussiert.⁹ Dabei wird gezeigt, wie sich die *Persona*-Reihe auf subtile Art und Weise Elemente des Diskurses aneignet und gesellschaftliche Konflikte als zu lösende Probleme darstellt. Dennoch zeigen sich alte Muster, die kritisiert werden, aber in die Spiele zurückfinden. Ein Beispiel dafür ist die Betrachtung der Queeren-Identitäten und Sexualitäten. Die Spiele vermitteln einen fortschrittlichen Gedanken der Gleichberechtigung, gehen dann jedoch wieder einen Schritt zurück, indem sie kollektive Klischeebilder einbinden. Genau dieses Hin und Her zeigt die Unentschlossenheit und die tiefe Verankerung in der japanischen Gesellschaft. Man kann davon sprechen, dass sich hier kulturelle Selbstdeutung und psychologische Reflexion verschränken und zumindest neue Perspektiven eröffnen.

Die vorliegende Arbeit zeigt in ihrer Gesamtheit eine interdisziplinäre Analyse der *Persona*-Reihe, die Schnittstellen zwischen der Medienwissenschaft, Psychologie, Kulturwissenschaft und Soziologie im Kontext des *Nihonjinron* aufbaut. Sie zeigt ebenfalls, dass digitale Spiele nicht nur Unterhaltungsmedien sind, sondern ein Spiegel gesellschaftlicher Zustände und ein Raum der Selbstreflexion. Es gibt Anhaltspunkte dafür, dass sie als Werkzeuge zur Auseinandersetzung mit Identität, Gemeinschaft und Wandel herangezogen werden können.

⁹ Vgl. Befu, *Hegemony of Homogeneity. An Anthropological Analysis of Nihonjinron*, S. 61-63.

1. *Personas* Alltag als Spiegel sozialer Strukturen

Der Wechsel des Wohnraums bringt vor allem in jungen Jahren viele Veränderungen im Leben und Alltag eines Menschen mit sich. Das Zurücklassen der alten Schule, Klassenkamerad*innen, der bekannten Straßen und Geschäfte beendet den bisherigen Lebensabschnitt. Hinzu kommt die Entfernung von den Eltern (oder Erziehungsberechtigten), wodurch sich ein ganz anderes Spannungsfeld eröffnet. Dazu die unbekannten Umstände des neuen Ortes, in welche man hineingeworfen wird, können dazu führen, dass man sich als Fremde*r oder Außenseiter*in in der neuen Gegend fühlt. Die neue Schule, die Mitschüler*innen, die Lehrer*innen, die Wege, die Geschäfte oder auch die Nachbarn sind nun Teil des neuen Alltags. Genau in dieser Situation befindet man sich zu Beginn des dritten, vierten und fünften Teils der *Persona*-Videospielreihe. Die jeweiligen Protagonisten Makoto Yuki (P3), Yu Narukami (P4) und Ren Amamiya (P5) befinden sich zu Beginn in einer ähnlichen Situation. Sie ziehen in eine neue Ortschaft und leben dort weit weg von ihren Eltern. Der Grund für diesen Umzug ist bei allen dreien unterschiedlich. Aufgrund ihrer Einzigartigkeit werden sie in den folgenden Abschnitten näher betrachtet.

Alle drei Teile arbeiten mit den gleichen Einstiegsmomenten in die Spielwelt. Man macht sich mit der neuen Umgebung vertraut. Das Herantasten an die neuen Gegebenheiten und Menschen führt somit nicht nur die Hauptfiguren in diese neue Gegend ein, sondern auch die Spieler*innen. Zu Beginn zeigt eine Zwischensequenz die Ankunft mit dem Zug in der neuen Stadt. Die erste Aufgabe ist das Einziehen in die neue Unterkunft. Dabei lernt man die Personen des Hauses kennen. Im weiteren Verlauf steht das Vorstellen in der Schule an. Als neues Mitglied in der Bildungseinrichtung zieht man die Blicke auf sich. Man hört das Geflüster der Schüler*innen, die sich ein erstes Urteil bilden. Ein Gefühl des Fremdseins macht sich breit. Wie ein Fremdkörper findet man sich in dieser geschlossenen japanischen Gesellschaft wieder. Mit dem Stigma des Außenseiters gebrandmarkt, ist es in der Regel wichtig, sich anzupassen und Teil des dort herrschenden Systems zu werden. Denn im schlimmsten Fall wird man negativ behandelt, wenn nicht sogar ausgeschlossen.¹⁰ Mit diesem Problem muss sich vor allem der Protagonist Ren Amamiya aus *Persona 5* auseinandersetzen, welcher noch zusätzlich eine Vorstrafe mit sich bringt.

Der Einstieg in das neue Leben ist geschafft, nun gilt es, sich an den neuen Alltag zu gewöhnen. Wie man direkt erfährt, lebt man im Spiel das kommende Schuljahr von Tag zu Tag. Das

¹⁰ Vgl. Sharon Kinsella, „Japanese subculture in the 1990s: otaku and the amateur manga movement“, *The Journal of Japanese Studies* 24 /2, 1998, S. 289-316, hier S. 292.

gilt ebenso für die Spieler*innen. Aufwachen, zur Schule gehen, den Nachmittag mit verschiedenen Aktivitäten füllen und den Tag im Bett ausklingen lassen. Diese Routine wird nicht nur von den Figuren in der diegetischen Welt verlangt, sondern auch von der Person vor dem Bildschirm. Darüber hinaus führt ein plötzliches Erlebnis in den ersten Tagen im neuen Lebensraum zum Kontakt mit einer übernatürlichen Ebene, die ab diesem Zeitpunkt parallel zur realen Welt für die Hauptbesetzung existiert. Diese besitzt in jedem Teil eine einzigartige Form. In *Persona 3* erlebt man die Geisterstunde („Dark Hour“), die verborgene 25. Stunde des Tages. In *Persona 4* erlebt man den Nebel voller monströser Kreaturen und den „Midnight Channel“ im Fernseher als Tor zum Übernatürlichen. Und im fünften Teil ist das „Metaverse“ über eine Handy-App erreichbar und stellt eine Verzerrung der Realität dar. Trotz dieser beiden nebeneinander existierenden Räume geht der Alltag weiter. Nur wird dieser mit dem Übernatürlichen ergänzt.



Abb. 3 Der in *Persona 3* verwendete Kalender mit dem Zusatz des Mondzyklus, der für die übernatürliche Welt der "Geisterstunde" wichtig ist, da bei jedem Neumond ein hoch-rangiger Schatten erscheint.



Abb. 4 In *Persona 4* wird die Wettervorhersage angezeigt, die einen Einfluss auf den Kreaturen beinhaltenden Nebel hat. Außerdem ist der Fernseher in der rechten unteren Ecke eine Anspielung auf den zu Mitternacht erscheinenden „Midnight Channel“.



Abb. 5 Neben dem üblichen Kalender werden die Ergebnisse verschiedener Umfragen zum Thema *Phantomdiebe* in den sozialen Medien der diegetischen Welt von *Persona 5* präsentiert.

Bei der Auseinandersetzung mit dem in der Spielreihe dargestellten japanischen Alltag darf der Aspekt des übernatürlichen Raums nicht außer Acht gelassen werden. Denn bei der Entscheidung, was man „heute“ machen würde, ist dieser eine Alternative und gehört neben dem „normalen“ Alltag der Schüler*innen zu den möglichen Aktivitäten. Durch den täglichen Ablauf wird eine Nähe zu den Spieler*innen geschaffen. Man durchlebt einen Alltag im Alltag. Je nach Altersgruppe ändert sich der Bezug zum Spiel. Bei der Fahrt zur Schule können zwei Situationen entstehen. Ist man selbst Schüler*in erfährt man eine Verdoppelung des Alltags von der Schule zur Schule. Ältere Generationen erleben hingegen eine Wiederholung ihrer Schulzeit. Der geregelte Tag, an dem man in die Bildungseinrichtung geht, sich den Lehrstoff aneignet, seine Mitschüler*innen trifft und mit ihnen die Pausenzeiten verbringt. Dieses Gefühl der Vertrautheit erfordert die Teilnahme an der Interaktion mit dem Spiel. Die Handlung der Eingabe dient als Integration und gleichzeitig als Eingewöhnung in die Spielwelt. Wollte man dies in einem anderen Medium umsetzen, wäre der Effekt kaum wahrnehmbar. Diesbezüglich findet sich gerade in dieser Reihe ein passendes Gegenbeispiel. Das Studio hinter den Spielen hat für alle drei hier behandelten Teile jeweils eine eigene Animationsserie in Auftrag gegeben. Nun wird das Medium gewechselt. Anstelle eines/einer Mitbeteiligten nehmen wir nun die Rolle eines/einer Zuschauer*in ein. Die Interaktion durch den Controller-Input geht verloren und die „aktive“ Teilnahme am Schulalltag findet dadurch nicht mehr statt. Dies lässt sich am Beispiel des Unterrichts beobachten. Die Zwischenfragen der Lehrkraft werden von den jeweiligen Protagonisten in der Animationsserie beantwortet. In den Spielen hat man jedoch eine Auswahlmöglichkeit verschiedener Antworten und erhält selbst das Moment, darüber nachzudenken, welche die richtige sein könnte.

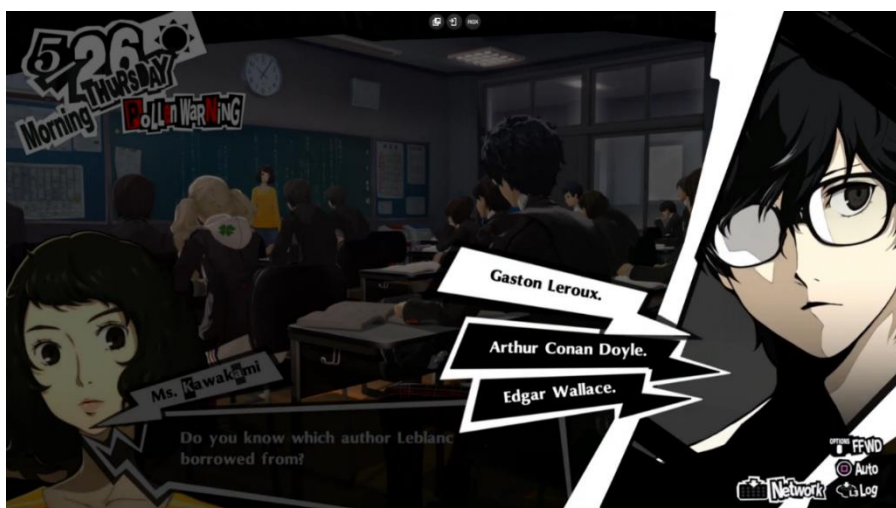


Abb. 6 Die Lehrende stellt dem Protagonisten von *Persona 5* eine Frage während des Unterrichts. Ähnliche Situationen finden ebenfalls in *Persona 3* und *4* statt.

Die Spieler*innen werden für korrekte Aussagen zusätzlich belohnt. Es macht einen Unterschied, ob man selbst durch die körperliche und geistige Interaktion am Geschehen beteiligt ist oder nur über die Schultern der jeweiligen Personen schaut. Genau dieses Einbinden in die Spielwelt führt dazu, dass verschiedene Aspekte des Alltags und der Gesellschaft betrachtet werden. Wie zu Beginn erwähnt, schlüpft man in die Rolle des Fremden in einem vorherrschenden System, in das die Spielfigur und die Spieler*innen blind hineinstolpern. Dadurch erfolgt die Einordnung als Außenseiter*in. Dies hat zur Folge, dass man die Gesellschaft beobachtet, analysiert und versucht, sich ihr anzupassen. Während dieses Prozesses werden immer wieder Probleme einzelner Akteure des Systems aufgezeigt. Interessant dabei ist, dass der Blick von außen die Einordnung positiver und negativer Eigenschaften lesbarer darstellen kann.

1.1. Die Schule als gesellschaftlicher Mikrokosmos

Die *Persona*-Reihe des Entwicklers Atlus ist einerseits für ihr einzigartiges Kampfsystem und ihre tiefgründige Erzählweise bekannt. Andererseits zeichnet sie sich durch einen weiteren Aspekt aus: den detaillierten Versuch, das Alltagsleben japanischer Schüler*innen darzustellen. Das Schulsystem stellt neben dem Gameplay ein zentrales Narrativelement dar und erzeugt einen inneren Konflikt innerhalb der Spieler*innen. Der Protagonist besucht regelmäßig den Unterricht, beantwortet Prüfungsfragen und knüpft soziale Kontakte mit seinen Mitschüler*innen und Lehrer*innen. Diese spielerische Simulation des Schulalltags ist mehr als nur ein Detail, denn sie beeinflusst direkt die Wahrnehmung der Spieler*innen in Bezug auf Bildung, Disziplin und soziale Dynamiken direkt. Für die Jüngeren bedeutet dies, dass sie nach der Schule nach Hause gehen, um noch einmal „zur Schule zu gehen“. Die Erwachsene hingegen verspüren ein nostalgisches Gefühl, das sich auf ihre eigene Jugend bezieht. Der geregelte Alltag, die Möglichkeit zu lernen, Prüfungen abzulegen und mit Klassenkameraden zu interagieren, versetzt sie in die Haut des Protagonisten, also eines jugendlichen Schülers. So wird das Spiel zu einem „Alltag im Alltag“.

In diesem Kapitel wird die Gestaltung des Schulsystems in *Persona* analysiert und die Mechanismen untersucht, mit denen Lernprozesse, Gruppenzugehörigkeit und persönliche Entwicklung dargestellt werden. Zusätzlich betrachten werden, wie diese Darstellung des Schulsystems das Bild der Spieler*innen über das japanische Bildungssystem formt – sei es durch „realitätsnahe“ Einblicke oder stilisierte Übertreibungen.

Der Alltag und die Zukunftsaussichten japanischer Schüler*innen werden insbesondere durch das Bildungssystem geprägt. Die strenge Struktur, der hohe Leistungsdruck und die langen Lernzeiten sind besonders herausfordernd.¹¹ Diese Realität spiegelt sich in der *Persona*-Spieleserie wider, die den Schulalltag als wichtigen Bestandteil des Gameplays darstellt. Das Besondere daran ist die Nähe zu den Spieler*innen. Sie werden mit einbezogen und sind somit Teil des Systems und Nicht-Japaner*innen lernen auf diese Weise die verschiedenen Aspekte der japanischen „Schule“ kennen.

Sie umfasst:

- **Grundschule (*Shōgakkō*):** 1. bis zur 6. Klasse.
- **Mittelschule (*Chūgakkō*):** 7. bis zur 9. Klasse.
- **Oberschule (*Kōkō*):** 10. bis zur 12. Klasse.
- **Universität (*Daigaku*):** Vier Jahre Studium mit Zulassungsverfahren¹²

In diesem wettbewerbsorientierten System müssen die Schüler*innen regelmäßig Prüfungen ablegen, die innerhalb des Jahrgangs in Rankings verglichen werden. Besonders am Ende der Oberschulzeit stehen die Aufnahmeprüfungen für die verschiedenen Universitäten bevor. Der Druck, gute Noten erzielen zu müssen, ist enorm, denn sie sind entscheidend für die Aufnahme an bekannten Universitäten und damit für den späteren beruflichen Erfolg. Außerhalb der regulären Schulstunden werden diesbezüglich oft zusätzliche Nachhilfestunden oder private Lernkurse („juku“) besucht, um sich auf die Universitätsaufnahmen vorzubereiten.¹³

1.1.1. Das Schulsystem in *Persona*

Das japanische Bildungssystem wird in den drei behandelten *Persona*-Spielen durch die Darstellung von Schulen, Lehrern und Prüfungen veranschaulicht. Damit werden die damit verbundenen sozialen Normen erfahrbar gemacht. Obwohl jedes Spiel einen leicht anderen Blick auf das Schulsystem wirft, gibt es doch Gemeinsamkeiten in der Art und Weise seiner Darstellung.

In *Persona 3* wird das Schulsystem als ein Ort des Übergangs und der Belastung für die Schüler*innen dargestellt. Der Hauptcharakter und sein näheres Umfeld sehen sich mit den Her-

¹¹ Vgl. Moriki Terada (hg. v.) et al., „Bildungsexpansion, demografischer Wandel und Übergänge in Japan“, S. 162.

¹² Vgl. O. A., „Japanese Educational System. About Japanese Educational System and Japanese Schools“, *JAPAN Educational Travel*, <https://education.jnto.go.jp/en/school-in-japan/japanese-education-system/>, 19.03.2025.

¹³ Vgl. O. A., *NCEE*, <https://ncee.org/japan/>, 19.03.2025.

ausforderungen des Erwachsenwerdens konfrontiert. Dazu zählen auch die Anforderungen des Schulsystems. Vor allem der Druck, in Prüfungen gut abzuschneiden und ein „lebenswertes“ Leben zu führen, wird thematisiert. Das Spiel zeigt, dass die Schule nicht nur als Ort des Lernens dient, sondern auch als Symbol für die Erwartungshaltung der Gesellschaft an Jugendliche aus verschiedenen sozialen Schichten. Die schulische Realität und die übernatürliche Bedrohung, gegen die die Figuren kämpfen, dienen dabei als Gegenpole.

Für Spieler*innen bedeutet dies, dass der Schulalltag, obwohl er realitätsnah dargestellt wird, von der eigentlichen Handlung, die sich um die *Dark Hour* und die Kämpfe gegen die *Schatten* dreht, ablenkt. Dennoch ist der schulische Teil in *Persona 3* von Bedeutung, da er die Charakterentwicklung und die sozialen Beziehungen unterstützt.

In *Persona 4* ist das Schulsystem stärker in das soziale Leben der Charaktere integriert. Die Schule in Inaba wird als Mikrokosmos der Gesellschaft dargestellt, in dem sich Vorurteile und die Unterdrückung des „Ichs“ sich widerspiegeln. Mit der Ankunft des Protagonisten wird die Schule zu einem Ort, an dem Geheimnisse enthüllt und aufgedeckt werden. Der Unterricht, die Lehrer*innen und die Prüfungen entwickeln sich dabei von einem „nur“ Teil des Alltags zu Katalysatoren für die Entwicklung persönlicher und sozialer Konflikte der Charaktere. Die Schulzeit beeinflusst direkt, wie sie miteinander interagieren und wie sie sich als Individuen entwickeln.

Die Anforderungen des Schulsystems bieten die Möglichkeit, die Zeit sinnvoll zu verwalten. Außerhalb der Schulstunden wird mit dem Lernen verbracht, um sich im Schulranking hochzuarbeiten. In *Persona 4* werden Noten und schulischer Erfolg nicht nur als Selbstzweck, sondern auch als Teil sozialer Interaktionen dargestellt. Das Spiel nutzt die Schule als Institution der Entwicklung, um das Thema der Identität zu vertiefen: Die Schüler*innen suchen nach ihrem wahren Selbst und kämpfen gegen die falschen Masken, die sie tragen müssen, um den gesellschaftlichen Erwartungen gerecht zu werden.

Persona 5 setzt das Schulsystem in eine etwas andere zentrale Rolle, da das Spiel stark von Themen wie Rebellion und der Konfrontation mit Autoritäten geprägt ist. Die Schule in Tokio, in der der Protagonist seinen Alltag verbringt, ist ein Ort, an dem die Jugendlichen mit dem autoritären und normativen System konfrontiert werden, das ihnen von der Gesellschaft auferlegt wird. Der Druck, sowohl akademisch als auch sozial erfolgreich zu sein, ist spürbar. Die Schule und die sie verkörpernden gesellschaftlichen Strukturen werden in *Persona 5* mit einem kritischen Blick betrachtet. Das System wird als repressiv und kontrollierend wahrge-

nommen. Um aus diesem auszubrechen, wird die Mitgliedschaft in Schulclubs explizit aus dem Spiel herausgehalten. Der Protagonist bricht somit aus dem „Gefängnis: Schule“ aus.

Das bedeutet, dass das Schulsystem nicht nur eine Spielmechanik, sondern auch eine Plattform für die politische und soziale Rebellion gegen eine systemische Ungerechtigkeit darstellt. Der Protagonist und seine Freunde, die *Phantomdiebe*, versuchen, die Herzen der Erwachsenen zu verändern und den Einfluss korrupter gesellschaftlicher Normen zu überwinden. Die Institution „Schule“ wird hier als ein Mikrokosmos betrachtet, der die größeren gesellschaftlichen Missstände widerspiegeln soll.

In allen drei Spielen stehen Figuren im Mittelpunkt, die sich politisch mit dem System „Schule“ auseinandersetzen. Ob gesellschaftspolitisch, sozialpolitisch oder genderpolitisch: Jede Figur durchläuft ihre eigene Geschichte. Diese Momente werden im Verlauf der Arbeit aufgearbeitet und bieten somit einen tieferen Einblick in die politische Rolle der Schule.

Schule als interaktives Element

Das Institut „Schule“ spielt in den untersuchten Werken nicht nur als Setting eine zentrale Rolle, sondern auch als ein Mechanismus, über den die Spiele gesellschaftliche Normen reflektieren, hinterfragen und durch die Interaktion mit den Spieler*innen beeinflusst werden. In allen drei Spielen dient der Schulalltag als strukturierendes Element. Der Tagesrhythmus zwingt zur Planung und Priorisierung. Dadurch entsteht eine Parallele zur japanischen Realität von Disziplin und Leistung.¹⁴

Insbesondere die Zeiteinteilung spielt im schulischen Kontext eine wichtige strukturierende Rolle. Übergeordnet findet ein geregeltes Schuljahr statt, das von Kalendertag zu Kalendertag verläuft. So finden Unterrichtsstunden und Prüfungen ihren Platz, für die ebenfalls zwischendurch gelernt werden muss. Die Entscheidung, wie viel Zeit für Schule, Freunde oder übernatürliche Phänomene verwendet wird, bleibt dem/der Spieler*in überlassen. Dementsprechend gibt es Konsequenzen für das Lernen oder Nichtlernen in Form von besseren oder schlechteren Belohnungen.

¹⁴ Vgl. Marc Hairston, „A Cocoon with a View. Hikikomori, Otaku, and Welcome to the NHK“, *Mechademia: Second Arc* 5, 2010, S. 311-323, hier S. 311f.



Abb. 7 In *Persona 4* gibt es zwei Prüfungsphasen. Wer das beste Ergebnis erzielt, erhält eine Belohnung. Wählt man die falschen Antworten aus und erreicht durch das Lernen nicht die benötigten Werte, landet man auf der Ranking-Liste des Jahrgangs ganz unten.

Die Interaktion zwischen Spielenden und Schule ist somit keine Kulisse, sondern tief in das moralische und politische System der Spiele eingebunden. Sie zwingt zum Nachdenken über Autorität, sozialen Gruppenzwang und die Möglichkeit, Individualität zu entwickeln. Ob Erwachsenwerden (P3), die Selbstfindung (P4) oder die Rebellion (P5): Die Schule behält ihre Rolle als Entwicklungsort.

1.1.2. Afterschool als sozialer Raum

Zum Alltag von Schüler*innen gehört die Freizeit nach der Schule. Wie genau wird diese nun in den drei *Persona*-Spielen genutzt? Auf diese Frage gibt es mehrere Antworten, die sich je nach dem jeweiligen narrativen Moment richten. Manchmal kommen die Spieler*innen nicht daran vorbei, zu bestimmten Aktivitäten gedrängt zu werden. Ohne Handlungsfreiheit landet man an verschiedenen Orten, wenn es die Erzählung so vorgesehen hat. An anderen Tagen bleibt die Welt jedoch offen:

- Clubaktivitäten in der Schule
- Lernen an den verschiedensten Orten
- Bücher lesen
- Zeit mit Freunden oder in der Stadt verbringen
- Vorbereitungen für die kommenden Antagonisten treffen (Ausrüstung, Heilmittel und sonstige Gegenstände kaufen)
- An den eigenen Fähigkeiten feilen und sich in den Kampf stürzen

Ein gewisses Maß an Ressourcenmanagement und Zeitmanagement wird von den Spielenden erwartet. Es ist nicht ungewöhnlich, dass beim ersten Spielen nicht alles optimal läuft. Wenn gewisse Werte bestimmte Schwellen nicht erreichen, bleiben einige Dialoge gesperrt. Fehlt es beispielsweise an „Mut“, wird der Protagonist bei einigen Personen nicht den Mut fassen können, diese anzusprechen.



Abb. 8 Die fünf Werte, die zum Beispiel in *Persona 4* benötigt werden, um bestimmte Gesprächsoptionen oder Aktionen auswählen zu können.

Um das zu erreichen, ist die Auseinandersetzung mit den Freizeitaktivitäten ein wichtiger Aspekt. Wie funktioniert das genau?

Für Schüler*innen ist das Lernen ein wesentlicher Aspekt des Alltags. Man eignet sich Wissen (hier: Knowledge) an. Setzt man sich in ein Café oder in die Schulbibliothek, lernt der Protagonist sein „Wissen“. Als kleines Extra: An regnerischen Tagen lernt es sich umso besser und der Wissenswert steigt stärker. Es existieren verschiedene Orte und Situationen, die solche Boni bieten können. Wie in der Realität kann man an verschiedenen Tagen, Situationen und Orten besser oder schlechter lernen. Das Gleiche gilt für die anderen Werte. Nur eben nicht im Café oder in der Bibliothek, sondern in der Spielhalle bei den Arcades oder in den in Japan beliebten Batting Cages.

Auch Aktivitäten in der Schule dürfen nicht fehlen. Eine Ausnahme hierfür ist *Persona 5*. Die Teilnahme an Schulclubs stellt in *Persona 3* und *4* ebenfalls einen wesentlichen Aspekt in der Zeiteinteilung dar. Dies spiegelt die Bedeutung außerschulischer Aktivitäten im japanischen Bildungssystem wider. Ob Basketball, Fußball, Theater oder Musik: Die Mitgliedschaft in diesen Clubs steigert nicht nur die oben genannten Werte, sondern dient zusätzlich der Entwicklung sozialer Kontakte. In der Regel steht pro Club eine Person als sogenannter „Social Link“ bereit. Damit wird veranschaulicht, inwiefern soziale Bindungen in der japanischen

Schulzeit durch gemeinsame Aktivitäten geprägt werden. Es entsteht ein Gefühl der Dazugehörigkeit.

Um auf *Persona 5* zurückzukommen: Genau das ist der entscheidende Punkt, weshalb diese Clubs bewusst nicht besucht werden können. Als Außenseiter*in, die von der Gesellschaft ausgeschlossen ist, findet man in der Schule ebenfalls keinen Anschluss. Zeitmanagement findet hier in der Begegnung mit anderen „Außenseiter*innen“ statt. Beispiele sind ein Ex-Yakuza in seinem Spielzeugwaffenladen, eine in Ugnade gefallene Ärztin in einer Praxis in einer Seitengasse oder eine Journalistin, die korrupte Politiker*innen trotz des Ausschlusses aus der Arbeit durch ihren Chef verfolgt. An diesen und vielen anderen Beispielen lässt sich die Vielfalt gesellschaftlicher Problemlagen aufzeigen. Sowas kann nicht nur im schulischen Umfeld dargestellt werden. Die völlige Distanzierung von der Institution „Schule“ und den darin angebotenen Aktivitäten zeigt somit die rebellische Natur gegen den Status Quo des Systems in *Persona 5*. Außerdem ergibt sich dadurch ein kleiner zusätzlicher Aspekt der Immersion in das urbane Leben. Durch das Erkunden der Stadt und der angebotenen Freizeitaktivitäten sowie die Flucht aus der Schule wird die Freizeitkultur Japans auf spielerische und organische Weise dargestellt.

Die Möglichkeiten sind vielfältig, weshalb die Freizeit entsprechend gestaltet werden muss. Die Aktivitäten sind nicht nur atmosphärische Ergänzungen, sondern auch essenzielle Gameplay-Mechaniken. Freiheit und Druck gehen hier Hand in Hand und erzeugen einen Konflikt innerhalb der Spieler*innen. Ähnlich verhält es sich in unserem realen Alltag, der ebenfalls ein Drahtseilakt zwischen Entspannung/Spaß und Stress ist. Erledigt man seine Hausaufgaben oder unternimmt man lieber etwas mit Freunden? An diesem Punkt hat sich jede*r schon einmal im Leben befunden. Genauso wie unsere Zeit endlich ist, besitzt das Schuljahr in *Persona*, in welchem die Geschichte stattfindet, nur begrenzt Zeit. Dadurch entsteht die spannende Wahrnehmung, dass wir unsere Entscheidung, die Hausaufgaben zu machen, zurückstellen und stattdessen in „Hausaufgaben“ im Spiel investieren. Dieser Effekt wird verstärkt, wenn man als Spieler*in aus Japan und zusätzlich noch als Schüler*in spielt: Man wechselt zwischen dem „Real“-System und dem „Spiel“-System hin und her.

1.2. Die japanische Arbeitswelt

In Japan hat Arbeit einen hohen Stellenwert in der Gesellschaft. Wer arbeitet, gilt als tragender Teil der Gesellschaft und ist somit Teil der sozialen Landschaft.¹⁵ Doch genau dieser Gedanke führt neben den offensichtlich „positiven“ Aspekten auch zu einer Reihe von negativen. Die Realität findet ihren Spiegel in der medialen Welt, in welcher kritische Auseinandersetzungen stattfinden. Besonders die *Persona*-Spiele scheuen sich nicht, wenn es darum geht die problematischen Punkte anzusprechen. Keine Altersgruppe bleibt von der Arbeitswelt verschont. Schon früh wird eingetrichtert, dass man als funktionierendes Mitglied der Gesellschaft einen Job braucht; im besten Fall einen hoch angesehenen. Daher finden in den Oberschulen (Kōkō) Fragebögen und individuelle Gespräche zu den Karrierewünschen statt. Diese sogenannten *Shinro Shidō* (zu Deutsch: Karriereweg) dienen dazu, den Schüler*innen auf ihren Wunschweg zu begleiten und zu unterstützen. In der Realität können diese „Wege“ jedoch schon sehr früh ausgeschlossen werden, wenn die aktuellen schulischen Leistungen und das Verhalten nicht passen.¹⁶

Ähnliches findet sich später in der Arbeitswelt ebenfalls wieder. Neben den langen Arbeitstagen, die die langen Schultage ersetzen, werden Ergebnisse und Verhalten von Vorgesetzten unter die Lupe genommen. Dies kann im Falle von nicht „zufriedenstellenden“ Verhältnissen bis hin zu Mobbing führen. Eine vom Ministerium für Gesundheit, Arbeit und Soziales durchgeführte Umfrage hat im Jahr 2016 ergeben, dass jede dritte Person bereits Opfer von Machtmissbrauch und Mobbing geworden ist.¹⁷ Diese Missstände werden in zwei Kategorien eingeteilt: physische und psychische Misshandlungen. Der gesellschaftliche Leistungsdruck begünstigt das Mobbing am Arbeitsplatz.¹⁸

Eine der Konsequenzen der Missstände ist die Unterdrückung der Individualität. Es ist wichtig, Teil der funktionierenden Gesellschaft zu sein. Hier spielen die langen Arbeitszeiten eine entscheidende Rolle. Durch den sozialen Druck neigen Arbeiter*innen dazu, mehr Zeit zu investieren, wodurch sich zwei der bekanntesten Probleme Japans entwickelt haben: Überarbeitung und Ausbeutung.¹⁹ Ein passendes und bekanntes Beispiel aus der Popkultur ist das

¹⁵ Vgl. K. Victor Ujimoto, „Modernization, Social Stress and Emigration“, *Modernization and Stress in Japan*, hg. v. Toyomasa Fuse, Niederlande: Brill 1975, S.77.

¹⁶ Vgl. LeTendre, Gerald K, „Constructed aspirations: Decision-making process in Japanese educational selection“, *Sociology of education*, New York: Payne Educational Sociology Foundation, 1996, S.193.

¹⁷ Vgl. Hiromasa Ogawa/Harold Godsoe/Moeko Takeda, „Advice from Japan’s Law Against Power Harassment“, *Kojima Law Offices*, <https://www.kojimalaw.jp/en/articles/0003>, 02.07.2024.

¹⁸ Vgl. Nadine Suchan, „Mobbing in Japan – ein kleiner Überblick“, *Sumikai*, <https://sumikai.com/nachrichten-aus-japan/mobbing-in-japan-ein-kleiner-ueberblick-140558/>, 19.03.2025.

¹⁹ Vgl. Matthias Müller, „Karōshi und die Reaktion des Rechts“, *ZJapanR* 51, 2021, S. 273-312, hier S.311f.

Animationsstudio Mappa. Die beliebte Qualität spricht für sich, doch steckt dahinter die Ausbeutung der Arbeitenden. Diese müssen durchgehende Überstunden leisten, erhalten minimale Gehälter und sind ständigem Druck ausgesetzt. So erging es vielen Animator*innen, die sich öffentlich zu den Umständen geäußert und dieses von der Gesellschaft ignorierte Problem somit in den Mittelpunkt gerückt haben.²⁰

Diese Probleme führen zu leichten bis schwerwiegenden psychischen und physischen Symptomen bei den Betroffenen. Die ständige Arbeit erschöpft die Arbeiter*innen, sodass sie fast jede Sekunde in ihrer Freizeit zum Schlaf nutzen müssen. Selbst wenn sich diese Sekunde im Zug oder auf einer Bank im Park finden lässt. Das Schlafen in der Öffentlichkeit (*inemuri*) ist positiv in der japanischen Gesellschaft konnotiert, doch ist es genau das Anzeichen von schlechten Arbeitsumständen.²¹ Zwar gehört dieser Zustand noch zu den leichteren Symptomen, dennoch muss man ihn erwähnen.



Abb. 9 Hier ist das Schlafen an öffentlichen Orten (*inemuri*), zu sehen, wie es beispielsweise in Zügen üblich ist.

Der soziale Druck drängt Arbeitenden und Schüler*innen zunehmend in Richtung von psychischen Problemen. Ein Gefühl der Obdachlosigkeit im metaphorischen Sinne entsteht. Die Gesellschaft als das Zuhause geht verloren. Da keine Möglichkeit zur Wiedereingliederung

²⁰ Vgl. Harith Adam, „Jujutsu Kaisen Animators Speak Out on Working Conditions, Reveal Episodes Are Completed Hours Before Airtime“, *IGN Southeast Asia*, 20.11.2023, <https://sea.ign.com/jujutsu-kaisen-1/208983/news/jujutsu-kaisen-animators-speak-out-on-working-conditions-reveal-episodes-are-completed-hours-before>, 10.07.2024.

²¹ Vgl. Brigitte Steger, „Getting Away with Sleep: Social and Cultural Aspects of Dozing in Parliament“, *Social Science Japan Journal* 6/2, Oxford: Oxford University Press 2003, S. 181.

gesehen wird., entstehen Fälle von *Hikikomori*²² (Vereinsamung) bis hin zu Todesfällen. Letzteres ist eine körperliche und psychische Reaktion auf den „Tod durch Überarbeitung“ (*karoshi*).²³ Neben dem üblichen Herzinfarkt und dem Schlaganfall zählt der Selbstmord zu den weiteren Konsequenzen. Die hohe Suizidrate Japans spricht für sich. Das Problem mit diesem Thema nicht richtig umgehen zu können, ist einer der prominentesten negativen Aspekte Japans. Beliebte Suizidorte wie der Suizidwald Aokigahara am Fuße des Mount Fuji ziehen internationale Touristen an.²⁴

Insbesondere *Persona 5* veranschaulicht all diese Kritikpunkte an der Arbeitswelt. Einer der Antagonisten im Laufe des Spiels ist der CEO des Unternehmens Okumura Foods und der Fast-Food-Kette „Big Bang Burger“. Für die Wahrnehmung des Unternehmers sind die Arbeitsbedingungen und -zeiten seiner Angestell*innen von keinem Interesse, solange Ergebnisse erzielt werden. Das ist der Grund, weshalb sich die Kette in dem Narrativen global ausbauen konnte. Beim Nachforschen erfährt man, dass gesundheitliche und psychische Vorfälle (u. a. auch Suizide) keine Seltenheit sind, jedoch unter den Teppich gekehrt wurden. Erst nachdem der CEO von den Held*innen bestraft worden ist, sieht er seine Fehler ein und verkündet seine Fehler in einer Pressekonferenz. Mit dieser sehr direkten Auseinandersetzung mit der Vernachlässigung der Gesundheit und dem metaphorischem „Entsorgen“ von Arbeiter*innen wird hier ein großer Aspekt der Gesellschaft reflektiert und die Konsequenzen für ein solches Handeln dargestellt. Denn entgegen dem Kollektivgedanken findet die Ausbeutung mit der Begründung eines „Sinnes für die Gesellschaft“ statt, den die Bürger*innen mit dem „Sinn des Lebens“ gleichsetzen.



Abb. 10 In der kognitiven Welt des Unternehmers sind seine Angestellten für ihn wegwerfbare Roboter. Diese werden eingeschmolzen, sobald sie nicht mehr von Nutzen sind. Andere Roboter wiederum hören auf zu funktionieren. Eine Metapher für „Burn-out“.

²² Vgl. Marc Hairston, „A Cocoon with a View. Hikikomori, Otaku, and Welcome to the NHK“, *Mechademia: Second Arc* 5, 2010, S. 311-323, hier S. 311f.

²³ Vgl. Müller, „Karōshi und die Reaktion des Rechts“, S.273f.

²⁴ Vgl. Tony Mckenna, „The Suicide Forest: A Marxist Analysis of the High Suicide Rate in Japan“, *Rethinking Marxism* 27/2, 2015, S.293-302, hier S.293.

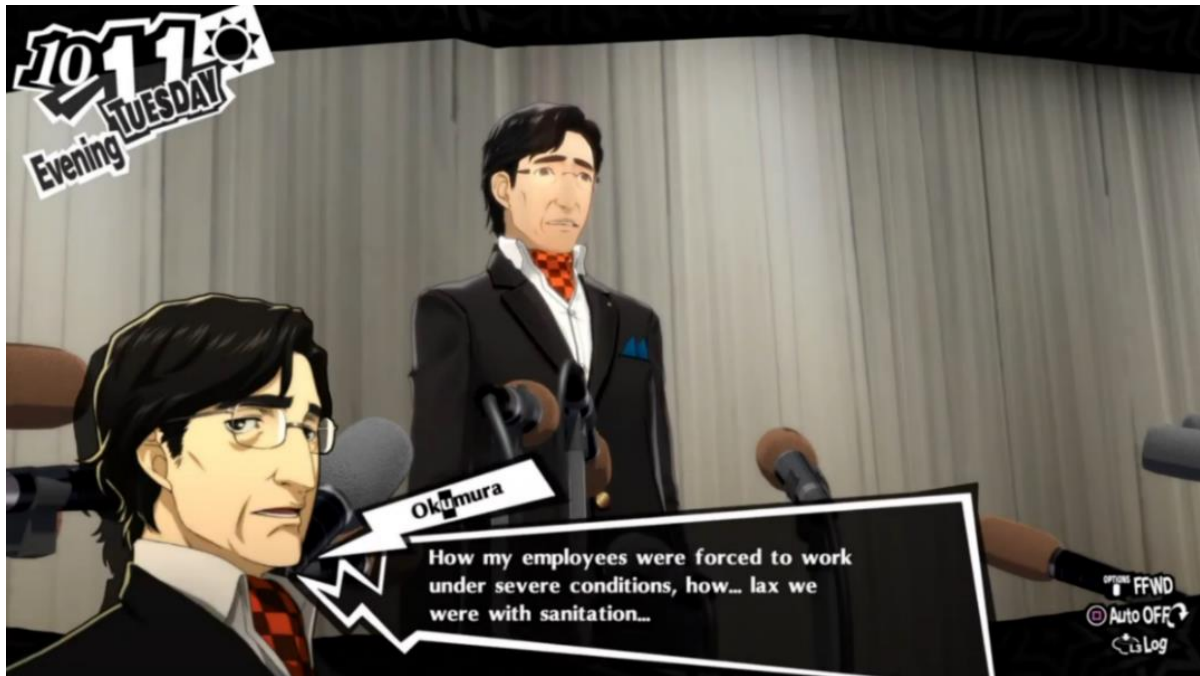


Abb. 11 Okumura veröffentlicht die durch ihn stattgefundenen Ausbeutung der Angestell*innen und das unter den Teppich kehren von gesundheitlichen und psychischen Vorfällen durch das Unternehmen.

Schülerjobs (Arubaito): Für Japaner*innen beginnt der Einstieg in die Arbeitswelt schon früh. Eine der After-School-Aktivitäten ist die Möglichkeit, einen Schülerjob auszuüben. In Japan wird diese Praxis „Arubaito“ genannt, was sich am deutschen Wort „Arbeit“ orientiert.²⁵ Die Jugendlichen werden damit in die Lage versetzt, eigenständig Verantwortung zu übernehmen, sich mit dem Ressourcenmanagement auseinanderzusetzen und ihre Freizeit selbstständig zu gestalten. Wie bei allen anderen Aktivitäten nach der Schule geht es um Effizienz: Das Erwirtschaften von Geld zum Kauf von Ausrüstung, den Ausbau der eigenen Werte oder den Aufbau von sozialen Bindungen. In *Persona 4* trifft man, während man als Hausmeisterhilfe im Krankenhaus arbeitet, auf die Krankenschwester Sayoko Uehara und erlebt, wie sie ihre Liebe zur Pflege wiederentdeckt.

Ein weiteres Beispiel hierfür findet sich im fünften Teil der Reihe. Hier begegnet man über einen Job als Kellner auf den kandidierenden (Klein-)Politiker Toranosuke Yoshida. Er ist von der Arbeitsbereitschaft des jungen Mannes beeindruckt und gibt ihm Tipps zur politischen Welt Japans im Spiel.

²⁵ Vgl. Arzaqia Luthfi Yani, „How to Do Part-time Job or Arubaito (アルバイト) in Japan“, *Tokhimo*, 08.06.2022, <https://www.tokhimo.com/post/how-to-do-arubaito-in-japan-1>, 19.03.2025.



Abb. 12 Toransuke Yoshida spricht den Protagonisten während seines Schülerjobs an. Dabei handelt es sich nicht "nur", um eine Möglichkeit Geld zu verdienen, sondern auch Kontakte zu knüpfen.

Diese Eigenständigkeit und sozialen Verknüpfungen sind keine Besonderheit der Spiele, sondern finden sich genauso im Leben vieler Schüler*innen und Student*innen Japans wieder. Es soll damit im echten Leben und in den behandelten Spielen das Hinarbeiten auf langfristige Ziele vermittelt werden.

1.3. Das politische Spannungsfeld in *Persona*

Von der Schule und ihrem eigenen inneren politischen System bis hin zur realpolitischen Lage Japans, finden sich in den Videospielen subtile und direkte Anspielungen wieder. Doch wie setzen sie sich mit der Politik auseinander? Kurz gesagt: Es findet eine gesellschaftliche Aufarbeitung von vergangenen, gegenwärtigen und zukünftigen Problemen statt. Politik spielt in den Erzählungen an jeder Ecke eine Rolle. Sei es Schulpolitik, Sozial- und Genderpolitik, Umweltpolitik oder die Welt der Korruption. Wie jedes Land hat Japan nicht nur Probleme, wie „jeder andere“, sondern auch eine Reihe an japanspezifischen Angelegenheiten. Die Spiele setzen sich indirekt sowie direkt mit diesen auseinander. Während viele Metaphern subtiler Natur sind, ist das Ausgesprochene im fünften Teil eine direktere Kampfansage. Hierzu muss man die Teile explizit voneinander trennen und einzeln betrachten. Dadurch lassen sich die übergeordneten Probleme zusammenfassen und auf ihren Ursprung zurückführen.

In *Persona 3* wird die Vergänglichkeit sowie psychologische und philosophische Aspekte des Themas „Tod“ behandelt. Korruption spielt ebenfalls eine Rolle in der Narration. Das große

übernatürliche Phänomen „Dark Hour“ hat keinen natürlichen Ursprung. Immer wieder fällt dabei der Name „Kirijo Group“. Die Schulsprecherin und Heldin Mitsuru Kirijo ist nicht nur die Tochter des CEOs des Unternehmens, sondern die „Evoker“, mit denen die „Persona“ beschworen werden, stammen auch von ihren Forschern. Es stellt sich heraus, dass hier ein klassischer Fall von Vertuschung stattfindet. Das Unternehmen stellt das Interesse der Machteliten über das Wohl der Gesellschaft und vertuscht das Phänomen, durch das eine Vielzahl an Menschen verstorben sind. Ähnliche Fälle finden auch in der Realität statt. Berüchtigt sind hier die Itai-Itai-Krankheit und die Minamata-Krankheit. Diese umweltverschmutzenden und menschengefährdenden Krankheiten wurden entweder lange vertuscht oder im Nachhinein nur symbolpolitisch aufgegriffen.

Der vierte Teil der *Persona*-Reihe behandelt nur indirekt die Umweltpolitik. Ebenso lassen sich hier Parallelen zur Itai-Itai- und Minamata-Krankheit aufzeigen. Dies ist nicht verwunderlich, denn sie sind die zwei prominentesten Probleme Japans des 20. Jahrhunderts, deren Auswirkungen bis heute spürbar sind.²⁶ Genauso wie diese Krankheiten durch Umweltverschmutzung in Minen verursacht wurden und somit menschlichen Ursprungs sind, kann auch der Nebel in *Persona 4* beschrieben werden: ein menschliches Problem, das als natürliches Phänomen vertuscht wird. Hier wird jedoch keine Machtelite geschützt, sondern die Gesellschaft verschließt ihre Augen vor dem Problem und schafft durch ihre Unwissenheit einen Nebel, der alles „Negative“ verschlucken soll. Die Ignoranz allen Problemen gegenüber spiegelt sich somit in allen Schichten wider. Ausgiebig setzt sich dieser Teil jedoch mit dem Genderproblem Japans auseinander. Geschlechterrollen und Sexualität sind der Ausgangspunkt vieler Figuren. Männer dürfen sich nur mit „männlichen“ Hobbys beschäftigen und Frauen mit „weiblichen“.²⁷ Damit wird auch die Rolle des Mannes angegriffen, denn wie bei den Hobbys werden auch geschlechterspezifische „Jobs“ beschrieben. Ein Beispiel ist die Tätigkeit als Detektiv. Die Schülerin Naoto Shirogane muss sich trotz ihres Könnens als Junge verkleiden, da ihr sonst kein Respekt entgegengebracht würde. Die Begründung dafür ist simpel: Sie ist kein Mann. Ich werde für Naoto explizit das Pronomen „sie“ verwenden, da sie im Spiel genauso angesprochen wird und von ihr so angenommen wird. Im Kapitel **„1.3.2. Gender, Gesellschaft und Psyche im Drahtseilakt“** werde ich noch genauer auf die kritischen Implikationen dieser Figur eingehen.

²⁶ Vgl. Shigeto Tsuru, *The political economy of the environment. The case of Japan*, London: Bloomsbury Pub. 2012, S. 79/101.

²⁷ Vgl. Sirpa Salenius (Hg.), „Introduction. Destabilizing Gender“, *Gender in Japanese Popular Culture. Rethinking Masculinities and Femininities*, Cham: Springer Nature 2023, S. 1f.

Wie von *Persona 3* zu *4* die Umweltpolitik die beiden verbindet, ist nun der Genderaspekt die Brücke zu *Persona 5*. Männliche Machtfiguren nutzen Frauen aus oder unterdrücken sie komplett. Das Spektrum reicht von einem Lehrer, der Schülerinnen sexuell missbraucht, bis hin zur Staatsanwaltschaft, in der eine aufstrebende Anwältin kleingeredet wird. Egal, ob Jugendliche oder Erwachsene – es findet sich dasselbe Problem wieder. Damit schließt sich der Kreis, denn das Hauptaugenmerk liegt auf der Korruption. Wie in *Persona 3* wird hier wieder die Machtelite geschützt. Der Lehrer und Ex-Volleyballstar Suguru Kamoshida nutzt seinen Starstatus aus, um den Nachwuchs zu terrorisieren und zu misshandeln. Er wird durch den Direktor der Schule und den Direktor der Special Investigation Unit (SIU) geschützt. Ähnlich verhält es sich mit allen Antagonisten in *Persona 5*, die ein Geflecht der Korruption untereinander aufgebaut haben. Im Mittelpunkt steht der kandidierende Politiker Masayoshi Shido, der Favorit für die kommende Wahl.

Die Auswahl der politischen Akteure ist spannend, denn sie haben alle eines gemeinsam: Sie sind männlich. Masayoshi Shido beispielsweise vertritt konservative Ideale. Doch auch Toranosuke Yoshida, der dem Protagonisten hilft, ist ein Mann und trifft in seinen Geschichten ausschließlich auf ehemalige Kollegen (keine Kolleginnen). Dies spiegelt die Realität wider. Der geringe Anteil von Frauen in der Politik ist nicht auf Desinteresse zurückzuführen, sondern auf gesellschaftliche Normen.²⁸ Im Parlament sind von 465 Plätzen nur 73 mit Politikerinnen besetzt, was einem Anteil von 15,7 % entspricht. (Stand: Nov. 2024)²⁹

In diesem Kapitel werden die politischen und die daraus ebenfalls resultierenden genderspezifischen Aspekte der Spiele betrachtet und sie mit der realpolitischen Lage in Verbindung gebracht, denn besonders im fünften Teil sind einige der politischen Figuren Abbilder realer Personen.

1.3.1. Schule als Proto-Politik

Die Vorbereitung von Schüler*innen auf die politische Welt gehört zu den wichtigsten Aufgaben der Bildung. Das Schulsystem arbeitet mit Parallelen zur politischen Struktur Japans. Hervorgehoben wird diese Form durch die Rolle des/der Schülerratspräsident*in (seitokaicho).³⁰ In der politischen Welt entspricht diese Stelle dem/der Parlamentspräsident*in. Die Position wird durch eine demokratische Wahl besetzt. Die Kandidat*innen stel-

²⁸ Vgl. Sherry L. Martin, *Popular democracy in Japan. how gender and community are changing modern electoral politics*, Ithaca: Cornell University Press 2011, S. 102.

²⁹ Vgl. O. A., „Japan. House of Representatives“, *IPU Parline*, <https://data.ipu.org/parliament/JP/JP-LC01/data-on-women/>, 10.12.2024.

³⁰ Vgl. Yutaka Ochi, „Seitokai. Student Committee of Secondary Schools in Japan“, *Tokkatsu. The Japanese Educational Model of Holistic Education*, Tokyo: World Scientific 2019, S. 147.

len sich selbst zur Wahl, leiten eine eigene Kampagne und versuchen, die Mitschüler*innen auf ihre Seite zu ziehen. Sie erleben damit zentrale Aspekte der Politik.³¹ Dazu gehört die Verantwortung gegenüber der Demokratie durch den Wahlkampf und die Repräsentation.³² Die Stelle des/der Schülerratspräsident*in ähnelt echten politischen Auseinandersetzungen: Vertretung der Schülerschaft, Planung von Veranstaltungen bzw. Versammlungen und gestaltet den Schulalltag mit. Wie Politiker*innen müssen sie damit rechnen, für Entscheidungen kritisiert zu werden.³³

Somit wird das Institut „Schule“ zu einem Mikrokosmos der Politik. Junge Menschen erfahren politische Aktivitäten und gestalten durch diese die Gesellschaft innerhalb der Bildungseinrichtung mit.

Dieser Prozess wird in *Persona 5* durch die Schulpräsidentin Makoto Nijima veranschaulicht. Im Allgemeinen ist das Hauptthema des Spiels die Rebellion gegen bestehende unfaire Systeme. Auch in der Schule befindet sich der politische Mikrokosmos in einer unglücklichen Lage. Die Schulratspräsidentin ist lediglich das Sprachrohr der Schulleitung und hat in ihrer Rolle keine eigenständige Macht. Von ihr wird gehorsam erwartet und das politische Interesse der Schülerin wird ignoriert. Das Spiel zeigt damit, dass im offiziellen Rahmen diese Position kein großes Mitspracherecht hat und mit sich selbst zwischen Anpassung und Auflehnung kämpft.

1.3.2. Gender, Gesellschaft und Psyche im Drahtseilakt

In der Jugend durchlaufen Körper und der Geist viele Veränderungen. Besonders die Frage nach der eigenen Individualität nimmt dabei einen besonderen Platz ein und kann bis ins Erwachsenenleben hineinwirken. In einer Kollektivgesellschaft wie Japan entsteht ein innerer Konflikt zwischen dem individuellen Selbst und dem sozialen Leben. Denn setzt man sich von den gesellschaftlichen Regeln und Normen ab, verliert man seinen Platz im Kollektiv und wird zum/zur Außenseiter*in.³⁴ Genau das ist das Hauptthema für den Protagonisten in den *Persona*-Spielen, der als Fremder in eine neue Umgebung geworfen wird. Man lernt die Probleme verschiedener Charaktere im jungen und erwachsenen Alter kennen. Der Konflikt mit der eigenen Identität ist allgegenwärtig. Ist man mit seinem Leben glücklich? Entscheidet man

³¹ Vgl. Ochi, „Seitokai. Student Committee of Secondary Schools in Japan“, S. 149f.

³² Vgl. Mauro, „Seitokai 生徒会 the Japanese student council“, fukai nihon, <https://www.fukainihon.org/en/inside-japan/japanese-society/seitokai-the-japanese-student-council.html>, 19.03.2025.

³³ Vgl. Ochi, „Seitokai. Student Committee of Secondary Schools in Japan“, S. 149f.

³⁴ Vgl. Müller, „Karōshi und die Reaktion des Rechts“, S.273f.

sich für die eigenen Interessen oder stellt man diese hinten an? Fühlt man sich im eigenen Körper wohl? Es gibt viele Fragen und verschiedene Situationen, doch in den Spielen finden sich keine eindeutigen Antworten. Für die Handlungsstränge einzelner Figuren scheinen die Lösungen lückenlos zu sein, doch als Spieler*in und außenstehende Person erkennt man problematische Ansätze. Es entsteht eine Verwirrung. Das Gesagte deckt sich nicht immer mit dem Gedachten. Progressive Gedankengänge finden im ersten Moment ihren Platz, um im nächsten Schritt durch konservative Sichtweisen wieder eingegrenzt zu werden.

Es klingt verwirrend, doch dies wird anhand von Beispielen zur Auseinandersetzung mit *Hikikomori*, Geschlechterrollen und Sexualität erläutert. In jedem dieser Bereiche finden sich positive als auch problematische bzw. klischeehafte Herangehensweisen. Die Figuren akzeptieren zunächst ihre „nicht der Norm entsprechende“ Identität, erleben dann einen Wendepunkt, durch den sie sich langsam wieder zurückentwickeln und sich ihrem Umfeld anpassen. Dieses Hin und Her findet nicht nur innerhalb der einzelnen Spiele statt, sondern lässt sich zwischen ihnen beobachten. Besonders *Persona 4* und *5* zeigen einen Fortschritt zum Rückschritt: Fortschrittliche Ideen leiden unter den traditionellen Denkweisen. Diese Herangehensweise soll die Charakteristik des japanischen Diskurses widerspiegeln, dass es bei Identitätsfragen selten einfache Lösungen gibt.

1.3.2.1. Hikikomori

In der modernen japanischen Popkultur stößt man immer wieder auf den Begriff *Hikikomori*. Er spielt eine zentrale Rolle im Diskurs junger Menschen. *Hikikomoris* ziehen sich aus der Gesellschaft zurück und verlassen unter Umständen über einen langen Zeitraum hinweg ihr Zimmer nicht. Dieses Phänomen ist tief in der heutigen japanischen Gesellschaft verankert und entsteht durch den dort herrschenden Leistungsdruck, dem junge Menschen unter anderem nicht standhalten können.³⁵ Auch in den *Persona*-Spielen wird dieses Thema behandelt. Die Lebensrealität dieser Gruppe findet ihren Platz in den behandelten Themen der Identitätssuche und der Flucht aus dem Kollektiv zum Individuum. Die Spiele setzen sich kritisch mit gesellschaftlichen Strukturen auseinander, um den Ursachen für die Abschottung aus dem sozialen Leben in die Einsamkeit auf den Grund zu gehen.

Bereits in *Persona 3* finden sich Aspekte von Depression und Abschottung wieder. Exemplarisch dafür ist das Phänomen der „Dark Hour“. In dieser Geisterstunde steht die Welt still und bis auf einige Menschen mit depressiven Neigungen landen alle in Särgen, um sich vor den

³⁵ Vgl. Marc Hairston, „A Cocoon with a View. Hikikomori, Otaku, and Welcome to the NHK“, S. 109.

wandernden Kreaturen zu schützen. Die Situation derjenigen, die sich noch bewegen können, ist unsicher. Sie stellen eine Abschottung in einem „Raum“ außerhalb der Gesellschaft dar. Somit bleibt diese versteckte Realität vielen verborgen. Wie bei den *Hikikomori* ist ihr Rückzugsort für die Menschen draußen in der Welt ebenso verborgen. Ein Ort voller Dunkelheit und Ängste. Der psychische Druck, dem diese Menschen in dem übernatürlichen Raum ausgesetzt sind, spiegelt den inneren Konflikt der *Hikikomori* wider. Sie kämpfen mit Depressionen, Versagensängsten und dem auf sie ausgeübten sozialen Druck. Sich der „Dark Hour“ und ihren Kreaturen zu stellen, gleicht dem Kampf der Vereinsamten den Weg, zurück in die Gesellschaft zu finden.

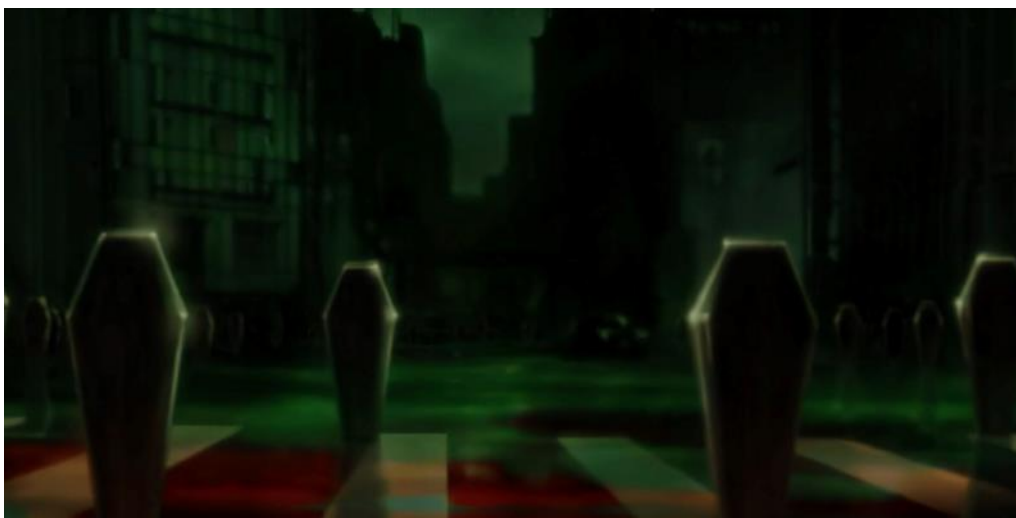


Abb. 13 In der Geisterstunde werden die Menschen in Särgе verwandelt. Ausnahmen sind Besitzer*innen eines „Personas“ und Zivilist*innen, welche von den Schatten aus den Särgen gelockt werden.

Sowohl das Übernatürliche als auch der emotionale Rückzugsraum der *Hikikomori* sind psychische Räume, in denen Menschen sich selbst konfrontieren. Isolation wird zur Realität und die Dunkelheit erschwert den notwendigen Weg zurück ins Licht der Welt. Ein weniger metaphorisches und mehr praktisches Beispiel findet sich in *Persona 5*. Das junge, technisch begabte Mädchen Futaba Sakura hat sich nach dem Suizid ihrer Mutter in ihr Zimmer eingeschlossen und verlässt es nicht. Anfangs kommuniziert sie mit dem Protagonisten nur über Chatnachrichten und versucht, ihn und die *Phantomdiebe* auf den Hacker Medjet zu hetzen. Wie es sich herausstellt, steckt sie hinter dem Pseudonym, was zu Verwirrungen führt. Im Laufe der Investigationen lernt man ihre Geschichte kennen. Sie wurde für den Tod ihrer Mutter verantwortlich gemacht, da diese als alleinerziehende Forscherin mit der Situation überfordert war. Jedoch stellt sich heraus, dass die Erwachsene Opfer der korrupten Machenschaften geworden ist und ihr Suizid eigentlich ein gezielter Anschlag war. Das Mädchen Futaba

kämpft sich durch ihre Schuldängste und Depressionen, schließt sich den *Phantomdieben* an und versucht, dem Komplott auf den Grund zu gehen.

Spieler*innen erhalten somit den Einblick in die Ängste und Probleme der *Hikikomori*. Ihre Isolation ist ein Hilfeschrei, der als solcher wahrgenommen werden sollte. *Persona 3* thematisiert Vergänglichkeit und zeigt die Konsequenzen dieses Leidens, während der fünfte Ableger sich mit der therapeutischen Aufarbeitung und der helfenden Hand an die *Hikikomori* herantastet.

1.3.2.2. „Männliche“ und „weibliche“ Geschlechterrollen

Über mehrere Jahrhunderte hinweg hat sich in Japan eine klare Aufteilung der Geschlechterrollen etabliert. Ausgehend vom Konfuzianismus und durch die Nachkriegszeit des Zweiten Weltkriegs hat sich nicht nur ein Bild von geschlechtsspezifischer Arbeitsteilung aufgebaut, sondern auch von Männlichkeit und Weiblichkeit in verschiedenen Interessensgebieten.³⁶ Der Weg zu einer Gleichstellung wurde im späten 20. Jahrhundert durch wirtschaftliche und demografische Veränderungen geebnet. Trotz dieser Fortschritte sind traditionelle Rollenbilder noch immer spürbar. Besonders in den Bereichen Arbeit, Familie und Bildung sind die Unterschiede vorhanden.³⁷

Die *Persona*-Videospiele bieten ein spannendes Beispiel dafür, wie Geschlechterbilder in positiven wie negativen Auseinandersetzungen durch Narration, Dialoge und Charakterdesigns vermittelt werden. Durch den Versuch, das System von innen zu sprengen, wird somit ein Moment des Konflikts geschaffen, der nicht nur für Japaner*innen, sondern für Menschen auf der ganzen Welt verständlich gemacht wird. In manchen Punkten funktioniert die Darstellung. An anderen wiederum scheitert sie in ihren Schlussmomenten. Positive Entwicklungen neigen dazu, sich wieder in alte, traditionelle Muster zu begeben. Im Folgenden werden diese Aufklärungsversuche (und ihre vielen Facetten) in den drei behandelten *Persona*-Spielen aufgezeigt. Jedes Spiel behandelt das Thema aus demselben Blickwinkel, unterscheidet sich jedoch in seinen Antworten.

Mitsuru Kirijo (*Persona 3*): Als Tochter einer etablierten und einflussreichen Familie und somit Erbin der mächtigen Kirijo Group ist sie ein realitätsnahes Beispiel für die Rolle der Frau in japanischen Machteliten. Durch Gespräche und Aktivitäten entsteht schnell das Bild einer jungen Dame, die ständig unter Druck steht und als Ideal für andere Schüler*innen dienen soll. Sie verkörpert die starke, unabhängige Frau. Als solche schießt sie sich an die Spitze

³⁶ Vgl. Salenius (Hg.), „Introduction: Destabilizing Gender“, S. 1-4.

³⁷ Vgl. Salenius (Hg.), „Introduction: Destabilizing Gender“, S. 10.

der Schule und hat neben ihrem akademischen Erfolg auch die Rolle als Schulsprecherin inne. Aufgrund ihrer Fähigkeiten ist sie die de facto „Anführerin“ der Heldengruppe in *Persona 3*. Trotz all dieser Errungenschaften und ihrer Stellung in der Familie erhält sie nicht die gleiche Anerkennung wie Männer in der Gesellschaft. Ihr Erbe wird erst nach dem Tod ihrer Eltern „anerkannt“, allerdings nur unter der Bedingung, dass sie einen Ehemann findet, der ebenfalls aus einer einflussreichen Familie stammt. Der Konflikt um das Erbe drängt Mitsuru dazu, ihre Emotionen zu unterdrücken und sich keine Fehler anmerken zu lassen, um als das perfekte Ideal zu wirken. Durch die Thematik der Depressionen und Vergänglichkeit in *Persona 3* zeigen diese Aspekte, wie sehr der Druck nicht nur auf ihr, sondern auch auf die anderen Gruppenmitglieder lastet. Der performative „Suizid durch Schuss in die Schläfe“ in *Persona 3*, durch den die Fähigkeiten freigesetzt werden, dient durch ihr Beispiel als Befreiungsschlag und Erinnerung für die Spieler*innen, in welchen schwierigen Lagen sich die Charaktere und Personen in der Realität befinden und wie wichtig Selbstbestimmung ist.

Ein Beispiel für das patriarchale System und die damit einhergehende Unterdrückung der Frau findet sich in der japanischen Kaiserfamilie auf höchster Ebene wieder. Die globalisierte emanzipierte Dame mit dem Namen Masako Owada (heutige Kaiserin Japans) ist in das ungleiche System fast schon gezwungen worden. Sie galt als das Vorzeigebild einer hart arbeitenden Frau. Der erste Heiratsantrag des Kronprinzen Naruhito wurde von der Familie der Frau mit Verweis auf ihre politische Karriere im Außenministerium abgelehnt. Daraufhin übte der Kaiserhof immer mehr Druck auf die Familie aus. Ebenso gab es nicht wenig Kritik von der konservativen Seite. Masako war größer als Naruhito, selbstbewusst und im politischen Bereich gebildet. Trotz dieser diskriminierenden Aussagen hielt der Kronprinz daran fest, sie zu heiraten. Im Jahr 1993 verlobten sich die beiden. Ihre neue Stelle im Kaiserhof als Verlobte des Kronprinzen brachte die Erwartung eines männlichen Nachfolgers mit sich. 2001 kam nach einer Fehlgeburt im Jahr 1999 das erste Kind, die Tochter Aiko, auf die Welt. Der Druck stieg und wirkte sich auf Masako aus, bis sie „vermutlich“ unter Depressionen litt, da sie sich über einen langen Zeitraum nicht mehr in der Öffentlichkeit zeigte.³⁸ Sie ist somit das Symbol der unterdrückten Frau: die globalisierte, emanzipierte Frau, die im patriarchalen System systematisch entmündigt wird. Dieser Fall zeigt Ähnlichkeiten zu Mitsuru Kirijos. Beide sind hochgebildete, emanzipierte Frauen aus einflussreichen Familien. Sie nehmen die Frauenrolle in der Machtelite ein und stehen somit zwischen dem Druck der Erwartungen und ihrer eigenen Identität. Während Masako die Heirat mit dem Kronprinzen eingeht, wählt Mit-

³⁸ Vgl. Henrik Bork, „Die stumme Prinzessin“, *Süddeutsche Zeitung*, 17.03.2010, <https://www.sueddeutsche.de/panorama/japans-thronfolger-paar-die-stumme-prinzessin-1.670247>, 19.03.2025.

suru den Weg der Ablehnung und Selbstbestimmung, indem sie die Verlobung schließlich annulliert. So findet sie die Emanzipation, die Masako genommen wurde.

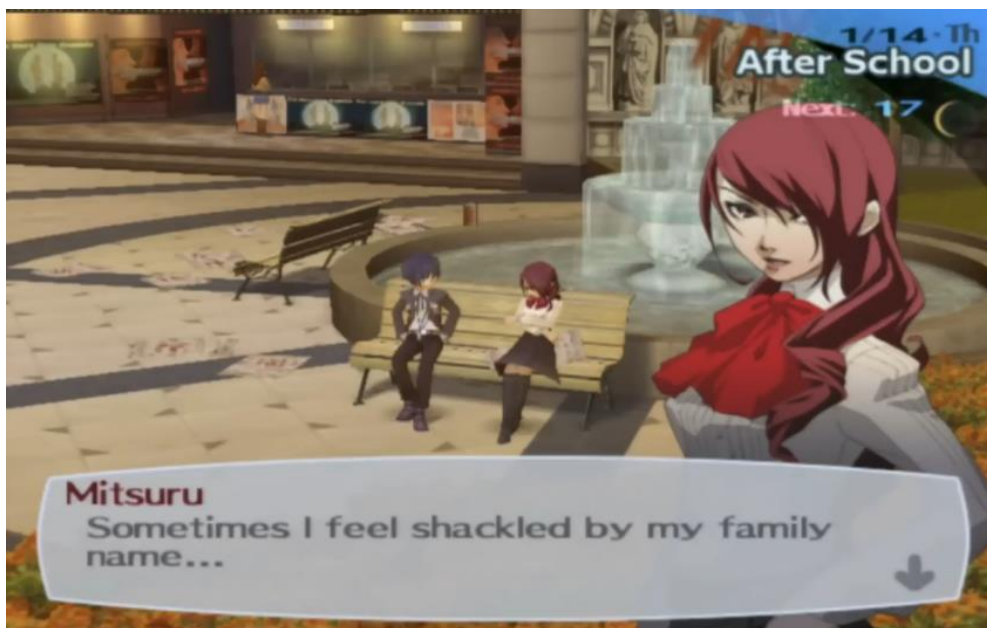


Abb. 14 Mitsuru Kirijo öffnet sich über mehrere Treffen hinweg dem Protagonisten. Sie erzählt ihm von ihrem Erbe, der auf ihr ausgeübte Druck und der geplanten arrangierten Ehe.

Kanji Tatsumi (Persona 4): Geschlechterspezifische Rollenbilder werden von verschiedenen Akteuren in *Persona 4* hinterfragt. So trifft man beispielsweise auf Kanji Tatsumi, der nach außen hin typische „Männlichkeit“ verteidigt. Sein rebellischer Look mit Totenkopf-Shirt, gefärbten blonden Haaren und einer Patrone an der Halskette dient als Beweis für seine Männlichkeit. Wie man erfährt, entsprechen seine Hobbys nicht diesem männlichen Klischeebild. Er näht leidenschaftlich und hat ein Interesse für „weibliche“ Gegenstände, wie u.a. Plüschtiere. Im Laufe des Spiels lernt man ihn besser kennen und entdeckt seine unsichere Seite. Hinter seiner Fassade als Rüpel und traditionellem Mann verbirgt sich ein einfühlsamer Junge. Dieser innere Konflikt hat seinen Ursprung in der Aussage seines früh verstorbenen Vaters, dass Männer stark sein sollen. Durch den Glauben, dass ihm die Männlichkeit abgesprochen werden würde, verheimlicht er mit übertriebenen Reaktionen und „Härte“ seine Leidenschaften und reiht sich in die Gesellschaft als „starker Mann“ ein. Kanji Tatsumi bildet somit das komplexe Verhältnis zwischen Individualität und der Kollektivgesellschaft in Japan ab. Dieser Kampf der Selbstfindung rückt somit die Kritik an den Geschlechterrollen in den Mittelpunkt und wird durch seine Interaktionen mit seinem „weiblichen“ Gegenpart Naoto Shirogane erweitert.



Abb. 15 Kanji erzählt der Gruppe von seinen Interessen (und der gesellschaftlichen Reaktion) nachdem sie ihn vor seinem Unglück gerettet haben, und schließt sich ihnen daraufhin an.

Naoto Shirogane (Persona 4): Auch der in der Öffentlichkeit bekannte jugendliche „Detektiv“ Naoto Shirogane hat Geheimnisse, die auf die Probleme mit den Geschlechterrollen in Japan hinweisen. Wie man erfährt, ist der in den Nachrichten als „Detektivprinz“ bekannte Jugendliche keine männliche Person. Das Mädchen hat sein Aussehen durch Kleidung und das Binden seiner Brüste angepasst, um sich als Junge auszugeben. In dem von Männern dominierten Bereich der Verbrechensbekämpfung wurde sie nicht ernst genommen. Im japanischen Manga und in der Serie *Detektiv Conan* findet sich eine ganze Reihe an männlichen Detektiven wieder, die durch die Absenz von weiblichen Verbrechensaufklärerinnen die Zuschreibung zum Mann zeigen: Conan Edogawa/Shinichi Kudo, der Schülerdetektiv Heiji Hattori, der Meisterdetektiv Kogoro Mori und der Kommissar Juuzo Megure sind nur einige Beispiele.³⁹

Aufgrund der männlichen Dominanz greift sie zu diesen Veränderungen, um in der Gesellschaft akzeptiert zu werden. Außerdem zeigt sich dieser Wechsel zum „Mann“ durch die Kleidung. Naoto trägt eine männliche Schuluniform bzw. einen Anzug. In der japanischen Gesellschaft wird die Zugehörigkeit zu einem Geschlecht besonders durch die Mode gezeigt.

The socially inscribed dress of ‘femininity’ creates, demarcates and distinguishes the gender category from ‘masculinity’, which is symbolically embodied by the austere, sober and supposedly more functional men’s suit.⁴⁰

Ganz im Sinne von Judith Butlers performativem Geschlecht, entsteht die Differenz zwischen „männlich“ und „weiblich“ nicht durch biologische, sondern durch performative Eigenschaf-

³⁹ Vgl. *Detective Conan*, R.: Masato Sato et al., Japan 1996.

⁴⁰ Masafumi Monden, *Japanese fashion cultures: dress and gender in contemporary Japan*, London: Bloomsbury Academic 2020, S. 108.

ten. Ein Geschlecht „ist“ man nicht. Das *Tun* (die Performanz) entscheidet darüber.⁴¹ Ähnliches findet sich bei Naoto wieder.

Anders als bei Kanji steht bei ihr nicht das Nähen oder die Plüschtiere im Vordergrund, sondern das Aufklären von Verbrechen und das Festnehmen von Straftätern. Ihre Interaktionen mit ihm setzten das Geschlechterverhältnis Japans auf den Kopf. Naoto übernimmt den „rationalen“, „agierenden“ und „emotionslosen“ Part des Mannes. Diese Umkehrung ist eine sehr direkt ausgesprochene Kritik am System. Besonders durch das ländliche und traditionelle Setting erhalten diese Momente eine zusätzliche Konfliktebene, durch die die Probleme sichtbarer werden.

Chie Satonaka (Persona 4): Neben Kanji Tatsumis Interesse für als „weiblich“ konnotierte Hobbys lernt man das Mädchen Chie Satonaka kennen. Ihre Darstellung widerspricht traditionellen Geschlechterrollen. In erster Linie lernt man sie als selbstbewusste, impulsive Schülerin kennen. Sie neigt dazu, schnell aggressiv zu werden und sich dadurch mit anderen anzulegen. Ihre „maskulinen“ äußerlichen Merkmale sind ihre kurzen Haare und ihr Sportanzug. Im Gegensatz zur „schwachen“ Frau ist Chie kampsportbegeistert und körperlich stärker als die Jungs. Zusätzlich interessiert sie sich für „männliche“ Hobbys wie Actionfilme und Kampfsport. Als Gegenstück für die gesellschaftlichen „femininen“ Leidenschaften erhält sie dadurch die Rolle einer offensiven Figur in der Gruppe, anstatt einer klassischen Heilerin oder Unterstützerin. All dieser Eigenschaften ist sie sich bewusst und kämpft mit sich selbst. Die Gesellschaft erwartet von ihr das Ideal der Weiblichkeit, doch sie fühlt sich darin nicht vertreten. In beiden Fällen von Chie Satonaka und Kanji Tatsumi zeigt das Spiel die Hürden, die in der gesellschaftlichen Wahrnehmung existieren und bewältigt werden müssen, um die Geschlechterrollen aufzusprengen.



Abb. 16 Chie Satonaka erzählt immer wieder von ihren Martial-Arts-Filmen. Diese zählen eigentlich nicht zu den „weiblichen“ Hobbys.

⁴¹ Vgl. Judith Butler, *Gender trouble: feminism and the subversion of identity*. New York: Routledge 2007. S.185; vgl. Monden, *Japanese fashion cultures: dress and gender in contemporary Japan*, S. 108.

Makoto und Sae Nijima (Persona 5): Die beiden Schwestern durchlaufen ähnliche Stationen in ihrem Kampf durch das patriarchale System. In beiden Fällen – als Schülerin (Makoto) und als Staatsanwältin (Sae) – wird der gesellschaftliche Druck auf eine leistungsorientierte Frau von herablassenden Bemerkungen von Männern begleitet. Im Schatten ihrer älteren Schwester muss sich die Schülerratspräsidentin Makoto behaupten. Als Frau in einer führenden Rolle wird sie jedoch nicht ernst genommen und steht sowohl von den Schüler*innen als auch vom Direktor unter ständiger Beobachtung. Dabei werden ihre Talente mit denen ihrer Schwester verglichen oder gar nicht erst wahrgenommen. Mit ihrer Rebellion gegen das System schafft sie ein Spannungsmoment, in dem sie ihren eigenen Platz im Kampf der Geschlechterrollen einnimmt. Durch ihr „Persona“ Jeanne d’Arc vertreten, zeigt sich ihre Entwicklung von der gehorsamen Schülerin zur kämpferischen „Reiterin“ (oder besser gesagt: Bikerin). Ihre Autonomie befreit ihre Talente vom Griff der Autoritäten und setzt sie als Denkerin der *Phantomdiebe* ein. In ihrer Entwicklung vereint sie die sonst gesellschaftlich vorgeschriebene „männliche“ Stärke und „weibliche“ Empathie.



Abb. 17 Makoto Nijima mit ihrer "Persona" Johanna von Orléans nachdem sie ihren Schatten akzeptiert hat.

Gleichermaßen muss Sae die Blicke und Bemerkungen ihres Umfelds einstecken. Dadurch wirkt sie nach außen kühl und ehrgeizig, was wiederum negativ bewertet wird. Die sonst bei Männern positiv bewerteten Eigenschaften werden bei Frauen als Angriffspunkte verwendet. Der verzerrte Moralkompass der korrupten Gruppierung, die im Hintergrund ihre Machenschaften umsetzt, wird von ihr im Laufe des Spiels kommentiert jedoch sehr lange nicht angegriffen. Ihr einziger Weg in der Karriere sind ein Pokerface und gezinkte Karten. Diese Sichtweise spiegelt sich in ihrer Wahrnehmung wider. Ihr „Palast“ (so nimmt sie die Welt wahr) zeigt sich den *Phantomdieben* als Casino und beschreibt damit den Karriereweg für Frauen als Glücksspiel. Nach der Konfrontation mit den Held*innen öffnet Makoto die Augen

ihrer Schwester, die sie im Laufe der Diskriminierung verschlossen hatte, um ihren Gerechtigkeitssinn wiederzufinden.

Somit sind beide Schwestern Sinnbilder für den Kampf von Frauen in männerdominierten Bereichen. Dabei zeigen sie zwei verschiedene Wege. Makoto steht für die Rebellion gegen das System und die Suche nach der eigenen Identität außerhalb der gesellschaftlichen Erwartungen. Sae steht für das Verlieren im System, bis man sich selbst hinterfragen und neu erkennen muss.

Ann Tamaki (Persona 5): Betrachtet man sich nur den Aspekt der Sexualisierung einer jungen Frau, so wird die Figur Ann Tamaki als Paradebeispiel eines konservativen Blickwinkels direkt ins Auge springen. Ihr Beispiel kann in beide Richtungen interpretiert werden: Entweder als Objektifizierung oder als Emanzipation. Sie spiegelt die Widersprüchlichkeit der Darstellung weiblicher Figuren wider. Sie ist das Opfer sexueller Übergriffe durch den Lehrer Suguru Kamoshida und wird in ihrer *Phantomdieb*-Form als sehr freizügig und aufreizend dargestellt. Der weibliche Körper wird somit zum Lustobjekt gemacht. Gleichzeitig lehnt sie sich jedoch gegen den Täter und das System auf, erhält den Codenamen „Panther“ und erobert sich ihren Körper zurück.

Trotz des emanzipatorischen Versuchs gerät die Figur in problematische, sexualisierte Situationen. Humor wird angewendet, um Ann als Objekt der männlichen Begierde darzustellen. Kamerawinkel werden voyeuristisch auf ihren Körper gerichtet. Und der problematischste Aspekt ist ihr fetischisiertes *Phantomdieb*-Outfit. In einem hautengen Latexanzug muss sie sich durch die übernatürlichen Räume kämpfen. Dies führt zu einer ludonarrativen Dissonanz zwischen Wahrnehmung, Erzählung und Darstellung.⁴² Der Diskurs, welcher hier sehr wahrscheinlich angesprochen werden soll, ist die Kritik an der Spielindustrie und ihrem Muster der Frauendarstellungen, die immer noch dem männlichen Blick zum Opfer fallen.⁴³ In diesem Beispiel scheitert der Diskurs jedoch an sich selbst, da die sexuelle Gewalt durch die Beschreibung der Figur als attraktiv und begehrenswert verharmlost wird. Ann Takamaki ist somit ein Rückschritt gegenüber Chie Satonaka aus *Persona 4*, die von Sexualisierung verschont bleibt und sich aus einem traditionellen Frauenbild befreit.

⁴² Vgl. Leslie A. Howe, „Ludonarrative dissonance and dominant narratives“, *Journal of the philosophy of sport* 44/1, 2017, S. 44-54, hier S. 44.

⁴³ Vgl. Ana Maria De la Torre-Sierra/Virginia Guichot-Reina, „Women in Video Games: An Analysis of the Biased Representation of Female Characters in Current Video Games“, *Sexuality & culture* 29/2, 2025 S. 532-560, S. 535.



Abb. 18 Der Moment der Befreiung aus der Objektifizierung und die damit einhergehende Emanzipation des weiblichen Körpers.



Abb. 19 Trotz der emanzipierenden Szene wird Ann direkt wieder in eine objektifizierte Rolle hineingesteckt, welche durch das fetischisierte Outfit dargestellt wird.



Abb. 20 Voyeuristische Kame-rawinkel wie dieser finden sich in einigen Zwischensequenzen mit Ann.

1.3.2.3. Sexualität und Queere Identitäten im „Wandel“

Neben den Geschlechterrollen in den *Persona*-Spielen wird auch der Diskurs rund um Sexualitäten kritisch dargestellt. Wie am Beispiel von Ann Tamaki und ihrer Weiblichkeit zu sehen ist, findet hier ein Hin und Her der Gedankengänge statt. Die Entwicklungen der Figuren beginnen mit progressiven Ideen, enden jedoch nicht immer an den gewünschten Zielen. Traditionelle und konservative gesellschaftliche Normen finden ihren Weg in die Spiele, um den Fortschritt zu unterbinden. Dies ist ein Problem der heteronormativen Gesellschaft Japans. Mit dem vierten Teil der Spielereihe haben LGBTQIA+-Gedanken ihren Weg in die Narration und Charaktereigenschaften der Figuren gefunden. In Verbindung mit den Geschlechterrollen werden diese Themen eingeführt und parallel zu diesen behandelt.

Kanji Tatsumi und Naoto Shirogane ergänzen sich gegenseitig in ihrer Sexualität. Schon beim ersten Aufeinandertreffen zwischen den beiden versucht Kanji seine Gefühle gegenüber dem „Detektivprinzen“ Naoto zu erklären. Er wusste zu diesem Zeitpunkt noch nicht, dass es sich bei dem „jungen Mann“ um ein Mädchen handelt. Diese Einführung eröffnet den Konflikt mit der Sexualität. In seinem Storyabschnitt muss sich Kanji mit seinem unbewussten „Ich“ auseinandersetzen. Dieses erschafft im übernatürlichen Raum eine Sauna voller muskulöser Männer und betont Kanjis Interesse an „starken Männern“. Durch die Akzeptanz seiner noch ungelösten Emotionen vereint sich Kanji mit seinem Unbewussten und erlangt die Kraft seines „Personas“. Man könnte meinen, dass er ab diesem Zeitpunkt offener mit seinen homosexuellen (oder bisexuellen) Gefühlen umgeht. Die Erzählung trennt sich jedoch von diesem Fortschritt, macht sich über ihn lustig bzw. ignoriert ihn vollkommen. Beim Campen mit dem Protagonisten und tollpatschigen Freund Yosuke Hanamura, wird sich im Zelt mit humorvollen Sprüchen über Kanjis sexuelle Verwirrung lustig gemacht.

So entsteht das Bild der reflexiven Verleumdung, der Auseinandersetzung mit der eigenen Sexualität. Man wird gefragt, welchen Typ Frau man bevorzugt, oder ob man schon eine Partnerin hat. Jede Andeutung an homosexuellem Interesse wird abgestritten. Es entsteht ein heteronormativer Dialog, der Homosexualität und anderen queeren Sexualitäten keinen freien Raum lässt. Der soziale Druck, eine heterosexuelle Beziehung einzugehen, steigt somit an. Die Angst, als offen homo- oder bisexuell geoutet zu werden, führt zu offenen Reaktionen der Verleumdung.⁴⁴

⁴⁴ Vgl. Yasuharu Hidaka/Don Operario, „Hard-to-reach populations and stigmatized topics. Internet-based mental health research for Japanese men who are gay, bisexual, or questioning their sexual orientation“, *Internet and suicide*, hg. v. Leo Sher/Alexander Vilens New York: Nova Science 2009, S. 319-333, hier S. 320.



Abb. 21 Yosuke spricht Kanji auf seine Sexualität an und stellt diese als etwas "Gefährliches" dar.

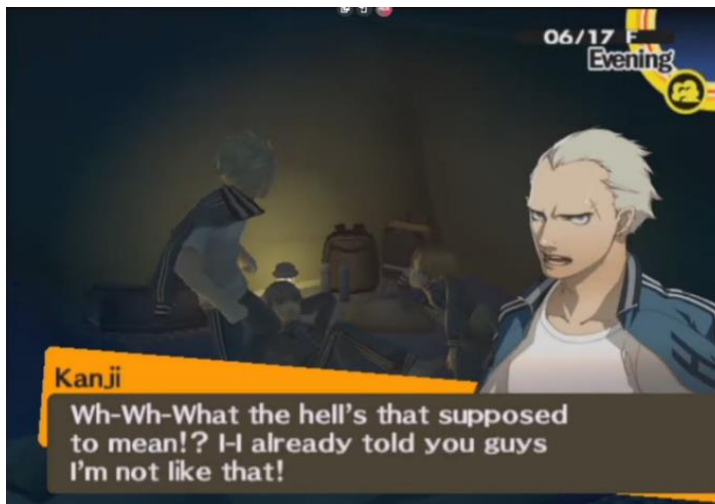


Abb. 22 Diese Frage endet mit der aggressiven und abweisenden Reaktion Kanjis. Momente wie diese, kommen immer wieder im Spiel vor und untermauern den Fortschritt im Bewusstwerden der eigenen Sexualität.

Bis zum Ende der Erzählung zeigt sich keine klare Antwort zu seiner Sexualität. Vielmehr könnte man von einem Rückzieher sprechen, indem Naoto als Frau geoutet wird. Somit fällt das Interesse von einem „männlichen“ Partner wieder zum heteronormativen Standard zurück. Ähnlich verläuft die Entwicklung bei Naoto selbst. Ihre „Männlichkeit“ dient nur als performativer Ausdruck, um sich gegen das von Männern dominierte Feld der Verbrechensbekämpfung zu schützen. Dabei ist sich ihr Unbewusstes nicht sicher, ob ihre männliche Seite vielleicht doch ihr „wahres Ich“ widerspiegelt. Die Problematik der Genderdysphorie wird von ihrem Unbewussten offen ausgesprochen. Wie auch bei Kanji findet trotz ihrer Akzeptanz ein Rückzieher statt. Ihre Situation wird in mehreren Blogs und Forenbeiträgen diskutiert, ebenso wie die kritischen Bilder, die dadurch zur Transsexualität entstehen. Am Ende zeigt sich, dass

ihre Geschichte ein Problem war, das nur repariert werden musste: Zurück zur Weiblichkeit, statt die Zugehörigkeit zum anderen Gender zu akzeptieren.⁴⁵



Abb. 23 Naotos Unbewusstes (ihr Schatten) schaltet sich im „Midnight Channel“ ein. Dabei plaudert sie Aspekte der Unzufriedenheit mit ihrem Körper aus und stellt die Geschlechtsumwandlung zum Mann als "Experiment" dar.

In derselben Erzählung trifft man auf den süßen und liebevollen Teddie (*Kuma* auf Japanisch). Sein Name spiegelt sein Aussehen wider. Er ist anfangs ein Bär, welcher aus dem übernatürlichen Raum des „Midnight Channels“ stammt. Im Spiel wird er als Comic Relief eingesetzt, um ernste Szenen aufzulockern. Doch wie passt dieser „Bär“ in die Darstellung von Sexualität in Spielen und in der Realität? Seine Dialoge sind nicht nur humorvoll, sondern auch Flirtversuche, die voller Übersexualisierungen sind. Dies kann durch die kindliche Naivität entschuldigt werden, da er als Individuum im „Midnight Channel“ „frisch geboren“ ist. Da er keine Erziehung zu genderspezifischen Rollen erlebt hat, kann er sich frei und ohne Vorurteile äußern. Im späteren Verlauf erhält Teddie einen männlich codierten Körper. Ab diesem Zeitpunkt beginnen die Flirtversuche nicht nur mit den weiblichen, sondern auch mit den männlichen Gruppenmitgliedern. Das bisexuelle Interesse wird in diesem Fall deutlicher dargestellt und akzeptiert als bei Kanji Tatsumi. Bis Teddie seinen menschlichen Körper erhält, ist unklar, ob es sich bei ihm um eine männliche oder weibliche Kreatur handelt. In einem Tumblr-Blog über die Herkunft seines Namens analysiert die Autorin bzw. der Autor die japanische Sprache, mit der sich Teddie vorstellt und später mit den anderen Held*innen kommuniziert. Er spricht sich selbst in dritter Person an und verwendet das für Männer (und für „nicht feminine“ Frauen) typische Pronomen „boku“ nur selten.⁴⁶ Später nutzt er ausschließlich die männliche Anrede, um sein Bild als Mann aufzubauen. Damit sind Teddies Gender- und Se-

⁴⁵ Vgl. Wallflyer, „Naoto Shirogane Character Analysis“, Blog, 02.2017, <https://wallflyer.wordpress.com/2017/02/07/naoto-shirogane-character-analysis/>, 20.03.2025; vgl. NebbyChan, „Why is Naoto's gender so controversial?“, 07.11.2021, Reddit: https://www.reddit.com/r/persona4golden/comments/qoj840/why_is_naotos_gender_so_controversial/, 20.03.2025.

⁴⁶ Vgl. O. A., „Fun-Fact: The thing about Teddie's ‚name‘“, <https://top-of-the-stairway-to-maturity.tumblr.com/post/51231078928/fun-fact-the-thing-about-teddies-name>, 20.03.2025.

xualitätsfragen jedoch noch lange nicht beantwortet. Es scheint, als interessiere sich die Figur nicht für das binäre Geschlechtersystem. Seine weibliche Seite zeigt er in einer in der Schule veranstalteten Fashionshow. In der Erzählung werden die Held*innen gezwungen, an den geschlechterspezifischen Shows teilzunehmen. Die Mädchen müssen durch eine Bademodeshow, die Jungs durch ein Cross-Dress-Event. Teddie ist der Einzige, der freiwillig und ohne das Wissen der anderen mitmacht. Auf der Bühne öffnet er durch sein Interesse für Frauenkleidung und „feminine“ Gesten seine Weiblichkeit..

Ein Moment, in dem Teddie als non-binär (oder genderfluid) beschrieben werden kann. Im Gegensatz zu Kanji und Naoto findet bei Teddie kein Rückschritt statt. Sie bleibt lediglich unkommentiert stehen, wodurch dies als normal dargestellt wird. Ein direkterer Rückschritt in Bezug auf die Sexualität findet jedoch einige Jahre später im Nachfolger des Spiels statt.



Abb. 24 Teddie nimmt als Überraschungsteilnehmer am Cross-Dress-Wettbewerb teil. Er lebt seine Weiblichkeit aus, verzaubert das Publikum mit seinem Aussehen und weckt damit sogar das Interesse der männlichen Schüler.

Das prominenteste und am meisten diskutierte Beispiel für Sexualität in *Persona 5* ist die Darstellung eines erwachsenen homosexuellen Paares. Die beiden Männer tauchen in zwei Szenen auf und ihre wenigen Dialogzeilen sind problematisch. Der Freund des Protagonisten, Ryuji Sakamoto, wird in beiden Situationen von ihnen angesprochen. Eine Szene spielt in Shibuya, die andere auf Hawaii während eines Klassenausflugs. Bei diesen Begegnungen wird das Paar stereotypisch dargestellt. Sie flirten aggressiv und reden klischeehaft feminin. Ihre Aufdringlichkeit und ihre Versuche, an den Jugendlichen heranzukommen, können als sexuelle Belästigung beschrieben werden. Diese Slapstick-ähnlichen Szenen dienen humorvollen Einschüben zwischen den ernstesten Themen im Spiel. Dieses Abbild schießt nach hinten los. Die beiden Männer können nur, als Karikaturen beschrieben werden. Ihnen fehlt die Tiefe, sodass sie als solche bezeichnet werden können. Die sexuelle Belästigung eines Minderjährigen dient somit lediglich dazu, queere Persönlichkeiten lächerlich zu machen. Auch ist es keine gute Idee, nach dem Vorfall einer sexuellen Belästigung einer weiblichen Schülerin

(Siehe S.33, Ann Tamaki) durch einen Lehrer, den Fokus auf ein männliches Opfer als „humorvolles“ Element zu nutzen. Dadurch verliert die Problematik solcher Übergriffe ihre Ernsthaftigkeit. Die öffentliche Kritik spricht damit zusätzlich die fehlende Repräsentation an.⁴⁷ Es gäbe noch die Figur Lala, eine Drag-Barkeeperin, die definitiv positiv dargestellt wird. Da sie jedoch nur eine Randerscheinung ist, können diese problematischen Szenen unkommentiert im Mittelpunkt stehen.

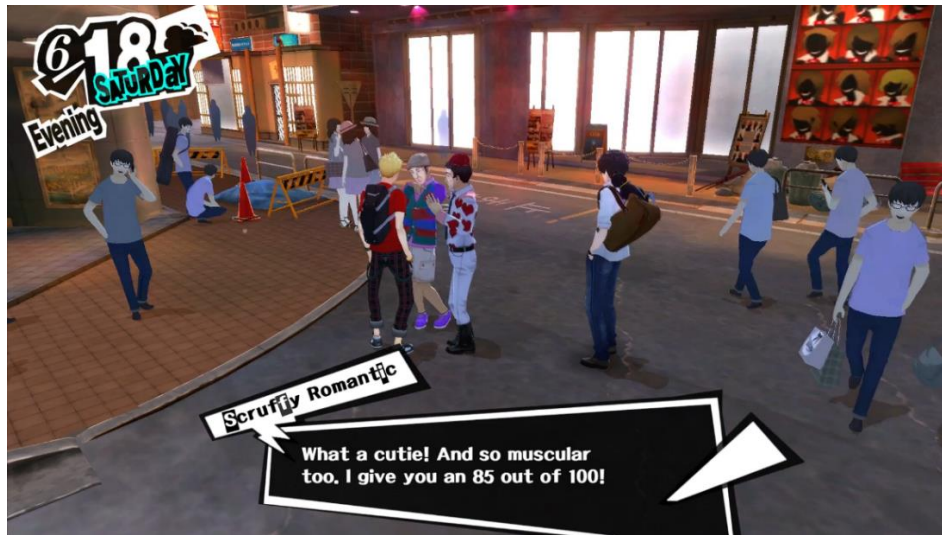


Abb. 25 Die klischeehafte Darstellung des homosexuellen Paares während versuchen mit Ryuji zu flirten.

Diese klischeehafte Präsentation ist definitiv überraschend. Homosexualität in japanischen Medien scheint nicht verpönt zu sein. Es finden sich ebenso viele negative wie positive Beispiele. Sogar *Persona 5* hat sich an eines der international bekanntesten Werke im Bereich „Boys Love“ (kurz: BL) angelehnt. *Der Anime Yuri!!! on Ice* fällt in dieses Genre und zeigt eine sich natürlich entfaltende Liebesbeziehung zwischen dem Eiskunstläufer Yuuri Katsuki und seinem gleichaltrigen Trainer und ehemaligen Eiskunstlauf-Champion Victor Nikiforov. Die Opening-Sequenzen vom BL-Werk und *Persona 5* sind sich sehr ähnlich. Das liegt daran, dass die Regisseurin Sayo Yamamoto an beiden Werken mitgewirkt hat. Schon beim ersten Betrachten erkennt man die Ähnlichkeiten zwischen den beiden Videos. Durch die Arbeit mit wenigen Details und der Dominanz einer einzelnen Farbe wird der Fokus auf die Bewegungen der Figuren gelenkt. Der Körper ist der Mittelpunkt und stellt in beiden Werken ein befreiendes Element durch den Eiskunstlauf dar. Wenn man mit der Sequenz von Sayo Yamamoto ins

⁴⁷ Vgl. Harrison Gowland, „Persona 5 undermines its own themes with its portrayal of queer communities“, *Gamingmag*, 07.04.2021, <https://gaymingmag.com/2021/04/persona-5-undermines-own-themes-queer-communities/#:~:text=I%20need%20to%20open%20with,would%20be%20interesting%20to%20take,> 21.11.2024.

Spiel startet, wirkt die klischeehafte Darstellung homosexueller Paare überraschend, da man etwas anderes erwartet.



Abb. 26 *Yuri!!! on ice.*

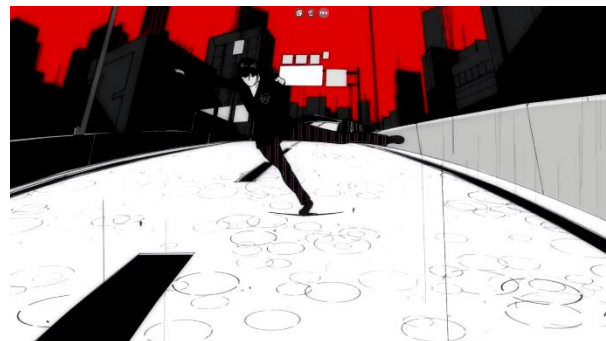


Abb. 4 *Persona 5.*

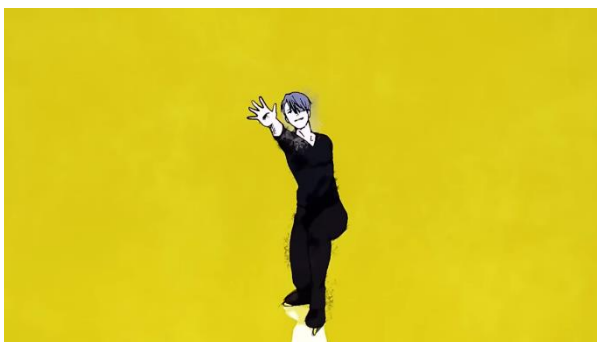


Abb. 27 *Yuri!!! on ice.*



Abb. 5 *Persona 5.*

1.3.3. Japans Kampf mit der Umwelt

Japan genießt keinen guten Ruf, was seine Umweltpolitik betrifft. Und genau dieser Aspekt wird in den Spielen auf eine eher subtile Art und Weise angesprochen. Obwohl sie nie das Hauptaugenmerk der Erzählungen ist, können indirekte Anspielungen herausgelesen werden. Da diese Probleme aus einer Reihe von Fehlern, Ignoranz und Vertuschungen entstehen, werden sie in den Spielen genauso als Konsequenzen der genannten Verhaltensmuster behandelt. Eines der prominentesten Umweltprobleme in den Spielen ist die Umweltverschmutzung durch Industrialisierung und Forschung. Sie spiegeln die Realität wider. In *Persona 3* ist es die „Dark Hour“ und in *Persona 4* der Nebel, die die Ursprünge der übernatürlichen Phänomene in zwei Kategorien einteilen.

- Die Geisterstunde ist ein durch menschliches Versagen verursachtes Problem. Die Kirijo Group, die als Symbol für Großkonzerne steht, treibt kurzfristige technische Entwicklungen voran, ohne auf langfristige Konsequenzen zu achten. In diesem Fall kann diese Industrieverschmutzung durch unkontrollierte Forschung als Metapher für die nukleare Energiepolitik Japans angesehen werden. Auch hier zeigen sich Parallelen. Wie bei der Katastrophe in Fukushima wird das Unglück durch die Vertuschung

gesundheitlicher Folgen und die Beibehaltung der nuklearen Energie, wie sie von der Machtelite durchgeführt wurde, im Spiel dargestellt.⁴⁸ Interessant ist, dass *Persona 3* fünf Jahre vor dem Unglück veröffentlicht wurde. Wie eine selbsterfüllende Prophezeiung hat sich die Katastrophe aufgrund schlechter Sicherheitsmaßnahmen und Vorbereitungen entwickelt.

Prominente Beispiele, auf die sich diese Kritik wahrscheinlich bezieht, sind die **Itai-Ita-Krankheit** und die **Minamata-Krankheit**. Ersteres hat ihren Ursprung in der Präfektur Toyama. Die Itai-Itai-Krankheit entstand in den 1910er Jahren, wurde aber erst Jahrzehnte später in den 50ern benannt. Durch den Zinkabbau entstand Kadmium als Nebenprodukt und geriet in den umliegenden Jintsu-Fluss. Das verschmutzte Wasser gelangte in die landwirtschaftlichen Produkte (besonders Reis) und in das Trinkwasser. Die Krankheit beginnt mit starken Knochenschmerzen, die dem Schmerzensruf „Itai-Itai“ (zu Deutsch: „Aua-Aua“) ihren Namen gaben.⁴⁹ Dieses von Menschen verursachte Umweltproblem wurde jahrelang von den Unternehmen mit Hilfe der Politik geleugnet. Erst im Jahr 1968, also ein halbes Jahrzehnt später, erkannte die Regierung das Problem an und machte das zuständige Unternehmen *Mitsui Mining* verantwortlich.⁵⁰

Bei der Minamata-Krankheit ist die gleichnamige Stadt Minamata namensgebend. Die ersten aufgezeichneten Fälle stammen aus dem Jahr 1956 und wurden anschließend über viele Jahre hinweg ignoriert. Das Unternehmen *Chisso Corporation* leitete das Quecksilber enthaltende Abwasser in die Minamata-Bucht. Daraufhin nahmen die Meerestiere den Schadstoff auf und brachten es somit in die Nahrungskette.⁵¹ Die Symptome dieser Krankheit sind neurologische Störungen: Zittern, Taubheit, Sprachstörungen bis hin zu Koma und Tod der Betroffenen. Außerdem reichern sich Schadstoffe in der Muttermilch an, was in weiterer Folge zu Missbildungen bei Kindern führen kann, die als **fetale Minamata-Krankheit** bekannt sind.⁵² Das zuständige Unternehmen hat sich lange mithilfe der Politik der Verantwortung entzogen. Im selben Jahr wie die Itai-Itai-Krankheit (1968) wurde auch dieser Fall anerkannt.⁵³ Somit die-

⁴⁸ Vgl. Mindy Kay Bricker, *The Fukushima Daiichi Nuclear Power Station disaster: Investigating the myth and reality*, New York: Routledge 2014, S. 175.

⁴⁹ Vgl. Tsuru, *The political economy of the environment*, S. 101f.

⁵⁰ Vgl. Tsuru, *The political economy of the environment*, S. 102.

⁵¹ Vgl. Tsuru, *The political economy of the environment*, S. 82; vgl. Peter W. Kirby, *Troubled Natures. Waste, Environment, Japan*, Honolulu: University of Hawaii Press 2010, S. 3f.

⁵² Vgl. Tsuru, *The political economy of the environment*, S. 102.

⁵³ Vgl. Phuong Thanh Phan et al., „Health Impacts and Biomarkers of Prenatal Exposure to Methylmercury. Lessons from Minamata, Japan“, *toxics* 6:3/45, 2018, S. 2f.

nen beide als symbolhafte Vorbilder des Umweltschutzes und der Umweltegerechtigkeit für Leidende. Doch diese korrupten industriellen Strukturen halten bis heute an, wie man am Beispiel des Fukushima-Kraftwerks gesehen hat. Die Kritik von *Persona 3* ist also in der japanischen Moderne bis in die Gegenwart aktuell.

- Der Nebel in *Persona 4* ist nicht von Menschen erschaffen. Zumindest nicht im Sinne eines aktiven Eingreifens in die Natur durch Forschung. Dieses Phänomen entsteht durch das Unbewusste der Bevölkerung. Auch hier sind die zwei großen Beispiele, die analysiert werden können, die Itai-Itai-Krankheit und Minamata-Krankheit. Passend zum ländlichen Setting und dem vom Menschen verursachten „Natur“-Phänomen entwickelt sich hier eine Reihe von Todesfolgen. Da es keine Anzeichen für die Herkunft der menschlichen Leiden und Todesfälle gibt, muss in erster Linie Aufklärungsarbeit geleistet werden. In diesem Beispiel passt die Verwendung des Nebels für die „Vernebelung“ bzw. die gesellschaftliche Ignoranz gegenüber ökologischen Problemen.

Anzeichen der Kritik am Umgang mit der Umwelt finden sich nicht nur im Übernatürlichen. Das Zerstören von Tradition und Natur durch den Bau urbaner Gebäude wie das Einkaufszentrum *Junes* in *Persona 4* ist eine Erinnerung Japans an das Verdrängen seiner „Wurzeln“. Der Kampf zwischen Tradition und Moderne findet in diesem Spiel ebenso seinen Platz. Ein von Natur umgebener Schrein verliert seinen Naturcharakter. Anstelle von Bäumen und Sträuchern sprießen immer mehr Gebäude, um die religiöse Stätte. Die Zerstörung der Natur wird somit nicht nur durch die Handlung, sondern auch durch die Darstellung im Setting in die Kritik eingebunden. Genau mit dieser Art der Darstellung arbeitet *Persona 5*. Im Vergleich zu den beiden anderen Teilen spielt die Umwelt hier keine Rolle in der Narration. Hier wird mit dem urbanen Setting in Tokio gearbeitet: Von städtischer Umweltverschmutzung und -schäden über Überbevölkerung bis hin zur übertriebenen Konsumgesellschaft mit ihrem Plastikmüllproblem ist alles dabei.⁵⁴ Jede Straße und jeder Zug ist gefüllt, der Protagonist muss sich durch Menschenmassen drängen. Trotz der Musik sind im Hintergrund sowohl der Autolärm als auch die Gespräche der Passanten zu hören. Ein Ort, der all dies verkörpert und ebenso Teil des Spiels ist, ist die berühmte Kreuzung in Shibuya.

⁵⁴ Vgl. Thomas Hahn, „Japan gehen die Fische aus“, *Süddeutsche Zeitung*, 13.02.2024, <https://www.sueddeutsche.de/projekte/artikel/wissen/klimawandel-fischerei-japan-pazifik-e549026/?reduced=true>, 20.08.2024; René Bocksch, „Niemand exportiert so viel Plastikmüll wie Japan“, *Statista*, 23.02.2023, <https://de.statista.com/infografik/22910/plastikmuell-handelsbilanz-ausgewahlter-laender/>, 10.08.2024.; vgl. Kirby, *Troubled Natures. Waste, Environment, Japan*, S. 3f.

Alles in allem lassen sich Aspekte der Realität erkennen, die in den Spielen widergespiegelt und als Warnung ausgesprochen werden: Dazu gehören vergangene Ereignisse wie die Itai-Itai- und die Minamata-Krankheit, gegenwärtige Probleme wie die Überfischung und die Plastikvermüllung sowie zukünftige Ereignisse wie im Fall von *Persona 3* und Fukushima.



Abb. 30 Die prominente und stark frequentierte Kreuzung in Shibuya ist in der Eröffnungssequenz von *Persona 5* zu sehen.

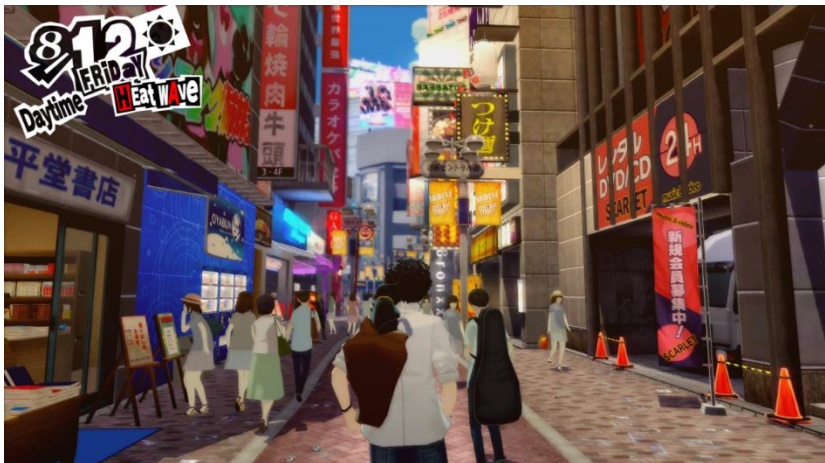


Abb. 31 Die Central Street in *Persona 5* ist eine Straße, in der sich die meisten Läden und Restaurants befinden. Sie wird im Laufe des Spiels regelmäßig besucht. Sie dient als eine der Hauptgegenden für den Protagonisten und seine Freund*innen.



Abb. 32 Auf dem Weg zur Schule muss sich der Protagonist morgens durch Menschenmengen kämpfen und in überfüllte Züge steigen.

1.3.4. Politischer Verfall durch Korruption

Japan nimmt eine besondere Stellung ein, wenn es um das Thema Korruption geht. In gewissen Fällen läuft diese über eine sehr lange Zeit unbemerkt im Hintergrund ab. Solange keine Aufmerksamkeit auf die Probleme gerichtet wird, selbst wenn die Informationen vorhanden sind. Im Abschnitt über die Umweltprobleme Japans wurden mit der Itai-Itai- und der Minamata-Krankheit zwei solche Situationen genannt. Selbst bei Gesundheits- und Todesfällen hat es Jahre gedauert, bis die öffentliche und politische Reaktion die korrupte Vertuschung thematisiert hat.⁵⁵ Sicherlich ist man mindestens einmal mit einem solchen Fall in Kontakt gekommen, besonders in der Zeit der Dreifach-Katastrophe: Erdbeben, Tsunami und Unfall im Atomkraftwerk Fukushima. Die internationale Ärzteorganisation IPPNW hat Vorwürfe der Vertuschung ausgesprochen. Es soll Forschungsergebnisse unterdrückt und die Vorsorgeuntersuchung für Betroffene unterlassen worden sein.⁵⁶

Solche Akte des „Unter-den-Teppich-Kehens“ und Korruptionsfälle können nicht ohne Hilfe stattfinden. In *Persona 4* wird mit der Darstellung des übernatürlichen „Midnight Channels“ der Sensationsjournalismus und im gleichen Atemzug die mediale Korruption kritisiert. Die Manipulationskraft durch die Verbreitung von Fehlinformationen wird dabei verdeutlicht. Als Beispiel dienen hier Skandale von großen japanischen Medienhäusern. Diese haben Vorfälle verharmlost. Somit decken sie die politische und wirtschaftliche Machtelite. Ähnliches fand im zuvor erwähnten Vertuschungsfall der Kirijo Group in *Persona 3* statt. Im Medium des Videospiels wird somit auf gewisse Weise kritisch mit dem Thema gearbeitet und durch die Verwendung ähnlicher Beispiele ebenso kritische Berichterstattung betrieben. Sobald man über das nötige Wissen zur politischen Landschaft und zu Skandalen verfügt, ist die Schlussfolgerung, die Spiele mit der Realpolitik in Verbindung zu setzen, nicht mehr schwer.

Die Entwickler von *Persona 5* haben diesen Versuch umgesetzt. Skandale in die „Alternativwelt“ einzubauen. Dabei werden Namen geändert und Anpassungen vorgenommen, sodass sie in die Handlung passen. Fast jeder Antagonist in diesem Spiel basiert auf einem realen Vorbild. Drei der wichtigsten werden im Folgenden näher beleuchtet.

Der bereits erwähnte Lehrer und ehemalige Volleyballstar Suguru Kamoshida hat Spielerinnen der Nachwuchsmannschaft sexuell belästigt und misshandelt. Aufgrund des Geflechts der Korruption war er unantastbar und konnte seine Taten über längere Zeit vertuschen. Selbst der

⁵⁵ Vgl. Matthew M. Carlson/Steven R. Reed, *Political Corruption and Scandals in Japan*, Ithaca: Cornell University Press 2018, S. 23f.

⁵⁶ Vgl. Angelika Wilmen, „Fukushima – eine Chronik der Katastrophe“, *ippnw forum* 129, 12.03.2012, https://www.ippnw.de/commonFiles/pdfs/Forum/IPPNW_forum129_web.pdf, S. 20, 10.08.2024.

Suizidversuch einer misshandelten Schülerin geriet schnell in Vergessenheit. Dies ist der erste dramatische Fall, um den sich die Held*innen kümmern und den sie aufklären. Aus den Vergehen eines olympischen Athleten können Schlussfolgerungen gezogen werden, die unter anderem auf den zweifachen Olympia-Goldmedaillisten Masato Uchishiba zurückzuführen sind, da er der prominenteste von drei ungefähr zeitgleichen Ereignissen war. Der Athlet hat eine Studentin, die er betrunken gemacht hatte, vergewaltigt.⁵⁷ Im zweiten Fall wurde der Judo-Cheftrainer Ryuji Sonoda entlassen, da er seine Athletinnen mit gewalttätigen Mitteln diszipliniert hat. Vor diesen beiden Skandalen war der Suizid einer 17-jährigen Schülerin an die Öffentlichkeit gelangt. Ihr Basketballtrainer hat sie geschlagen und somit unter Druck gesetzt.⁵⁸ Solche Fälle finden aufgrund des Machtgefälles zwischen Männern und Frauen (besonders im jungen Alter) häufiger statt, werden aber selten angesprochen. Der japanische feministische Diskurs hat durch das Hashtag „**#SchoolMeToo**“ vielen Schülerinnen und Studentinnen ein Gefühl des „Nicht-alleine-Seins“ vermittelt. Sie konnten ihre Geschichten von sexuellen und körperlichen Übergriffen teilen. Dies ist ein wichtiger Schritt zur Bekämpfung dieses Unrechts in der sonst so konservativen Gesellschaft.⁵⁹

Auch für den Künstler Ichiryusai Madarame, den zweiten Antagonisten in *Persona 5*, gibt es ein reales Vorbild. Er hat die Werke seiner Schüler*innen gestohlen und als seine eigenen ausgestellt. Aufgrund seines Ansehens und seiner Zugehörigkeit zur korrupten Gruppe um den Politiker Shido wurden die Vorwürfe unter den Teppich gekehrt. Seine vorgetäuschte Persönlichkeit als in einem kleinen Haus wohnender Mann, dem Reichtum abgeneigt, hat ihm viel Zuspruch in der Öffentlichkeit eingebracht. Sein erstes Werk, mit dem er zum Ruhm gelangte, ist ein Plagiat des Bildes seiner ersten Schülerin, die vor seinen Augen einen Zusammenbruch erlitt und die er anschließend zum Sterben liegen ließ. Somit konnte dem zu diesem Zeitpunkt noch unbekannten Künstler niemand das Plagiat nachweisen. Sein reales Vorbild ist der Musiker Mamoru Samuragochi, der auch als „japanischer Beethoven“ bekannt ist. Wie sich herausgestellt hat, waren alle seine Musikstücke Werke eines Ghostwriters, den er durch emotionale Erpressung an sich gebunden hatte. Zusätzlich veröffentlichte der Ghostwriter und Musiklehrer Takashi Niigaki, dass die Taubheit nur vorgespielt war. Ähnlich wie im Fall des Videospiel-Antagonisten finden sich dieselben Themen wieder. Ohne die zusätzliche Unterstüt-

⁵⁷ Vgl. O.A., <https://www.olympics.com/de/athleten/masato-uchishiba>, 27.04.2025.

⁵⁸ Vgl. Mike Callan (Hg.), „Coaching women in judo“, *Women in Judo*, New York: Routledge 2022, S. 34.

⁵⁹ Vgl. Robert O'Mochain/Yuki Ueno, *Sexual abuse and education in Japan. In the (inter)national shadows*, New York: Routledge 2023, S. 72f.

zung und Vertuschung seines näheren Umfelds wäre das Schauspiel des „Tauben“ nicht gelungen.⁶⁰

Der letzte Gegenspieler im Korruptionsgeflecht ist Masayoshi Shido, ein kandidierender Politiker und Favorit für die kommende Wahl im Spiel. Zu Beginn von *Persona 5* trifft der Protagonist in betrunkenem Zustand auf den Antagonisten. Dieser belästigt eine Frau auf der leeren Straße, wird jedoch vom Helden unterbrochen. Sein Rausch bringt ihn ins Wanken und er stößt sich den Kopf an. Kaum ist die Polizei vor Ort, beginnt sein Machtspiel, bei dem er den Protagonisten als Schuldigen darstellt und den Rechtsstreit für sich entscheidet. Für den restlichen Spielverlauf gilt er somit als das Endziel. Die korrupten Verstrickungen sollen öffentlich gemacht und seine „Unantastbarkeit“ gebrochen werden. Bei Shido handelt es sich dementsprechend um den verstorbenen Shinzo Abe und seine Regierung, die in mehrere Skandale und Korruptionsfälle verstrickt war. Prominent ist der Fall rund um seine Frau Akie Abe. Der nationalistische Grundschulbetreiber Yasunori Kagoike konnte sich Land für 15 % des Marktwertes aneignen und die Frau von Shinzo Abe als Ehrendirektorin einsetzen. Wie sich herausgestellt hat, hat der Betreiber eine Million Yen von der ihr gespendet bekommen.⁶¹ Nach der Aufklärung kam ans Licht, dass das Finanzministerium an dem niedrigen Preis beteiligt war. Ein Beamter, der sich aufgrund von Zwang das Leben nahm, hinterließ eine Notiz. Diese legte die Korruption der Regierung in diesem Fall offen.⁶²

Die *Persona*-Reihe sollte als Spiegel der gesellschaftlichen und politischen Realität gelesen werden. All diese Beispiele von *Persona 3* bis *5* mit ihren realen Anspielungen sind ein Kampf gegen die Missstände, die das Korruptionsproblem in Japan hervorgerufen hat: Von den Fehlern der älteren Generation (*Persona 3*) über die Medienmanipulation (*Persona 4*) bis hin zur Rebellion und Sprengung des sich kannibalisierenden Systems (*Persona 5*).

⁶⁰ Vgl. Christoph Neidhart, „Sinn für falsche Töne“, *Süddeutsche Zeitung*, 06.02.2014, <https://www.sueddeutsche.de/kultur/komponist-mamoru-samuragochi-sinn-fuer-falsche-toene-1.1881632>, 27.04.2025.

⁶¹ Vgl. Martin Fritz, „Abe unter Druck. Skandal um ‚patriotischen Kindergarten‘ in Japan“, *Der Standard*, 20.03.2017, https://www.derstandard.at/story/2000054521651/skandal-um-japans-patriotischen-kindergarten-macht-abe-zu-schaffen?utm_source=chatgpt.com, 27.04.2025.

⁶² Vgl. Daniel Hurst, „Japan cronyism scandal linked to Shinzo Abe and wife worsens with suicide note“, *The Guardian*, 16.03.2018, https://www.theguardian.com/world/2018/mar/16/japan-cronyism-scandal-linked-to-shinzo-abe-and-wife-worsens-with-suicide-note?utm_source=chatgpt.com, 27.04.2025.

2. „I am thou, thou art I“

Jede Figur, die sich dem Protagonisten anschließt, findet sich in einer für sie unerwarteten Situation ohne scheinbaren Ausweg wieder. In Momenten absoluter Hoffnungslosigkeit ertönt eine Stimme aus dem Off. Sie bietet nicht nur die Lösung für das aktuelle Problem, sondern spricht auch die psychische Verfassung der Figur an. In einem kurzen, fast schon therapeutischen Gespräch offenbart sich das Wesen mit den Worten „I am thou, thou art I“ als das Unbewusste der Figur. Durch die Akzeptanz dieser bis dahin unerforschten Seite erlangen sie die Kontrolle über ihre „Persona“. So werden in dieser Welt die Wesen genannt, die aus dem Zusammenschluss des Bewussten und Unbewussten der Menschen entstanden sind. Je nach Charakter der Quelle erhalten sie eine historische oder mythologische Form. Namen wie Orpheus, Arsène Lupin, Captain Kidd oder Luzifer sind nur wenige Beispiele der in großer Zahl vorkommenden „Persona“.



Abb. 33 Orpheus (mit seiner Lyra auf dem Rücken) als "Persona" vom Protagonisten aus *Persona 3*.



Abb. 34 Captain Kidd (auf seinem Schiff Adventure Galley) als „Persona“ von Ryuji Sakamoto aus *Persona 5*.

Durch diese Monster-Darstellungen wird den Wesen auf den ersten Blick eine mysteriöse Eigenschaft zugeschrieben. In ihren Designs finden sich charakteristische Hinweise aus ihren jeweiligen Geschichten wieder. Die auf Orpheus basierende „Persona“ besitzt die einzigartige, vom Gott Apollon geschenkte Lyra, die sie als Katalysator für ihre Zaubersprüche verwendet. Captain Kidd, der als Skelett-Kapitän abgebildet ist, befindet sich derweil auf einer kleinen Version seines Schiffes. Dieses Zusammenwürfeln historischer und mythologischer Figuren und Wesen findet seinen eigenen Platz in der Welt der *Persona*-Videospiele. Die diegetische Welt teilt sich in eine uns ganz „normal“ bekannte Alltagsrealität und eine metaphysische, abstrakte, übernatürliche Ebene auf. Letztere lässt sich als eine Spiegelung des Unbewussten der Realität beschreiben. Als solches zeigt sie sich in den drei behandelten Teilen unterschiedlich.

- *Persona 3*: Hier erscheint nachts die aus alten Folkloren bekannte „Geisterstunde“, die hier als „Dark Hour“ bezeichnet wird. Für fast alle Menschen, die keine Verbindung zu ihrem „Persona“ haben, bleibt die Zeit in dieser Stunde stehen. Sie transformieren sich an Ort und Stelle in Särge. Einige wenige werden aus ihren Särgen gezogen und sind somit hilflose Opfer der dort auffindbaren Kreaturen, die „Schatten“ genannt werden (siehe Abd. 13). Diese nähren sich an deren Psyche und lassen sie in einem vegetativen Zustand zurück, welcher in der Erzählung als „Apathy-Syndrom“ bezeichnet wird. Jene, die entkommen konnten, verlieren alle ihre Erinnerungen an diese mysteriöse Stunde.
- *Persona 4*: Die Verbindung zum Übernatürlichen findet auf zwei Arten statt. Einerseits wird die Ortschaft Inaba immer wieder von einem plötzlichen Nebel umhüllt, der als direkter Einfluss der metaphysischen Ebene auf die Realität gilt. Nach jedem Verschwinden dieses Phänomens wird eine Leiche in der Stadt gefunden, die Teil eines Mordmysteriums ist. Andererseits taucht um Mitternacht der Fernsehsender „Midnight Channel“ auf. Er zeigt das Unbewusste einer Person aus der Stadt – auch „ihr Schatten“ genannt – und ist ein direkter Hinweis auf das nächste Opfer.



Abb. 35 Am Ende einer Nebelphase finden sich Leichen in grotesken Positionen wieder. Wie es sich herausstellt, war ihr Unbewusstes „Ich“ zuvor im „Midnight Channel“ zu sehen. Auf dieser Abbildung ist das zweite Opfer, die Schülerin Saki Konishi zu sehen.

- *Persona 5*: Mithilfe der App „Metaverse Navigator“, die auf dem Smartphone von Menschen mit der Kraft ihrer „Persona“ erscheint, lässt sich ein Portal in

eine andere, verzerrte Realität erschaffen. Dafür werden drei Schlüsselwörter benötigt. Der **Name** einer Person, der **Ort** ihres Machteinflusses und die **Form**, in der sie diesen Ort wahrnimmt. Als erster Fall und Einstieg in das System dient der Lehrer „**Suguru Kamoshida**“ mit dem Ort „**Schule**“ und seiner Wahrnehmung des Ortes als „**Schloss**“, in welchem er sich als unantastbaren König sieht. Somit wird in das Unbewusste eingetaucht, um mit diesem in Kontakt zu gelangen. Zusätzlich besitzt das Kollektiv der japanischen Bürger*innen unabhängig der Einzelpersonen ein „kollektives Unbewusstes“ mit dem Namen „Mementos“.



Abb. 36 Die Verzerrung der Wirklichkeit im Unbewussten vom Lehrer Suguru Kamoshida, welcher die Schule als seinen Palast ansieht.

In all diesen Fällen dient die Realität als eine kollektive Maske, die unbewusst über das übernatürliche Phänomen gelegt wird. Diese metaphysischen Welten bemächtigen sich der Psyche des Einzelnen sowie der Bevölkerung.

Betrachtet man das Individuum und das Kollektiv im Kontext der beiden Welten in den *Persona*-Spielen, dann findet sich die Verbindung zu C. G. Jungs Konzept der *Persona* nicht nur im Namen der Werke wieder. Durch Einflüsse passt sich der Charakter einer Person unbewusst an die Umstände an. Dies kann durch soziale Normen oder durch die eigenen Erfahrungen bedingt sein. Es gibt verschiedene Aspekte, welche die Eigenschaften eines Menschen formen. Im sozialen Kontext wird dadurch jedoch eine metaphorische Maske aufgesetzt. Diese passt sich dem sozialen Umfeld an. Um die innere Lage zu erkennen, muss diese abge-

nommen werden.⁶³ In diesem Fall trifft man auf seinen eigenen Schatten. Dieser sollte akzeptiert werden, um Wachstum und Heilung zu ermöglichen. Das Ablehnen kann zu mentalen Schäden führen.⁶⁴ Ebenso hat sich Jung mit dem „Kollektiven Unbewussten“ auseinandergesetzt. Dabei handelt es sich um eine direkte Auseinandersetzung mit einem geteilten Unbewussten, welches sich in Mythologien, Kunst und der Menschheitsgeschichte widerspiegelt und in jedem von uns durch Sinnbilder verankert ist.⁶⁵ Jung bezeichnet diese Bilder als Archetypen.⁶⁶ Die Videospielreihe setzt somit das Konzept Jungs in eine bildliche Form um. Im fünften Teil der Reihe wird dies besonders deutlich, wenn das Herunterreißen der aufgesetzten Maske das Wesen der „Persona“ hervorruft.

Im Kontext von Jungs „kollektivem Unbewussten“ und der Narration der Videospiele wird eben dieses Unbewusste als Feindbild dargestellt. Der Status quo der Gesellschaft bringt im Sinne einer sich selbst erfüllenden Prophezeiung die kommende Selbstzerstörung mit sich. Um eine Besserung oder Heilung zu erreichen, muss man es mit dem Bewussten konfrontieren, akzeptieren und weitere Schritte zur Besserung einleiten. Da sich die Spiele mit der japanischen Gesellschaft auseinandersetzen, ist auch diese das Ziel der Kritik und der „Eigentherapie“. In den folgenden Kapiteln wird Jungs Persona durch die Kombination von Mythologie, Kunst und Geschichte der Menschheit auf die individuellen Figuren sowie auf das Kollektiv der japanischen Gesellschaft angewendet.

2.1. Der Unterschied zwischen *Persona* und „Persona“

Nun muss man sich die Frage nach der Bedeutung des *Persona*-Begriffs von C. G. Jung als Titel der Spielreihe stellen. Innerhalb der Narration und der Darstellung der Spielwelt finden sich Belege für die Umsetzung verschiedener seiner Konzepte. Die Bezeichnung der aus der Psyche entspringenden Wesen als „Persona“ macht dies eindeutig. Entsprechend werden beide Begriffe in dieser Arbeit durch die Schreibweise unterschieden. Das Konzept der *Persona* nach Jung und die Wesen in den gleichnamigen Spielen werden als „Persona“ bezeichnet.

Bevor die Bedeutung vorgestellt werden kann, müssen diese drei Begriffe verinnerlicht werden:

- Das Bewusstsein
- Das Unbewusste

⁶³ Vgl. Carl G. Jung, *Die Beziehung zwischen dem Ich und dem Unbewussten*, S.47f.

⁶⁴ Vgl. Jolande Jacobi, *Die Psychologie von C. G. Jung*, Ostfildern: Patmos 2012, S.125f.

⁶⁵ Vgl. Jung, *Die Beziehung zwischen dem Ich und dem Unbewussten*, S. 24.

⁶⁶ Vgl. Carl G. Jung, *Die Archetypen und das kollektive Unbewußte*, Ostfildern: Patmos ¹⁰2023, S. 15f.

- Das Selbst: Sie ist unsere Gesamtheit und Individualität⁶⁷

Der Schweizer Psychoanalytiker Carl Gustav Jung beschreibt die Bedeutung der Persona mit der Metapher der Maske. In seiner Theorie setzen sich Menschen diese auf, um sich gesellschaftlich einordnen zu können. Man könnte tatsächlich von „Funktionieren“ sprechen, denn in der Regel sind soziale Normen für diese Einstellung ausschlaggebend. Dabei wird das Unbewusste durch die Maske geschützt, damit man die jeweiligen Rollen im Umfeld einnehmen kann, sei es die der Mutter, des Vaters, des Freundes oder des Lehrers.⁶⁸ Unser Selbst (unsere Gesamtheit) beinhaltet diese nicht, sondern nutzt sie für das Zusammenleben in der Gesellschaft. Sollte es zu einer Vermischung der beiden kommen, entfremdet man sich von seinem inneren Selbst. Jungs Ziel der Therapie und der Individuation (ein Prozess der Selbstwerdung) ist es, die *Persona* zu hinterfragen, um zum Selbst zu gelangen.⁶⁹

Im fünften Teil der Spielreihe rufen die Figuren ihre Maske. Um ihre inneren Kräfte (also ihr Selbst) freizulassen, reißen sie sich diese vom Gesicht. Somit wird nun eine bildliche Darstellung des von Jung als metaphorische Maske bezeichneten psychologischen Konzepts verwendet.



Abb. 37 Die Kleidung der Figuren aus Persona 5 verändert sich in der übernatürlichen Welt. Hier ist der Protagonist mit seiner Maske zu sehen, die er als Katalysator verwendet, um seine „Persona“ heraufzurufen. Im Kontext von C. G. Jung wird somit das Selbst freigesetzt.

Durch den verwendeten, bekannten Begriff wird eine direkte Verbindung zu Jung und somit zur Psychologie aufgebaut. Sie bildet die Grundlage für die Therapie der Figuren, ihr Selbst zu finden. Die drei Spiele setzen sich mit verschiedenen Thematiken auseinander und bieten unterschiedliche Ansätze, um dieses Ziel zu erreichen. Bevor man sich in die Materie stürzt,

⁶⁷ Vgl. Jacobi, *Die Psychologie von C. G. Jung*, S.138.

⁶⁸ Vgl. Jung, *Die Beziehung zwischen dem Ich und dem Unbewussten*, S. 69.

⁶⁹ Vgl. Jacobi, *Die Psychologie von C. G. Jung*, S.143-145; vgl. Jung, *Die Beziehung zwischen dem Ich und dem Unbewussten*, S. 67.

sollte man sich mit dem im Internet kursierenden japanischen Ansatz der „Drei Gesichter“ vertraut machen.⁷⁰ Dieses Konzept ähnelt stark der *Persona*.

Im Land der aufgehenden Sonne soll das Sprichwort existieren:

The Japanese say you have three faces. The first face, you show to the world. The second face, you show to your close friends, and your family. The third face, you never show anyone. It is the truest reflection of who you are.⁷¹

Anhand dieser kurzen Sätze lassen sich Parallelen erkennen. Während die erste Maske die *Persona* beschreibt und die zweite einen Zwischenzustand durch lockerere soziale Rollen darstellt, findet sich in der dritten ein besonderer Aspekt. Das Unbewusste ergänzt sich mit dem Bewussten im Individuum zum Selbst, was als Individuation nach Jung bezeichnet wird. Obwohl beide Konzepte aus verschiedenen Kulturen stammen und auf der entgegengesetzten Seite der Welt unabhängig voneinander entstanden sein sollen, gehen sie Hand in Hand mit denselben Ideen. In erster Linie wird unterschieden zwischen dem, was man zeigt, und dem, was man ist. Beide zeigen außerdem ein Verständnis für das Selbst und die durch soziale Rollen entstehende Maske.

Die *Persona*-Spiele veranschaulichen durch ihren narrativen Aufbau genau diese Verbindung der Konzepte. Die Jugendlichen tragen im Alltag eine Maske für die Gesellschaft. Die zweite zeigt sich im Konflikt mit ihrem Schatten, der ihnen Nahe steht. Und zu guter Letzt die dritte Maske, die sich als „Persona“ manifestiert und die Kraft des Selbst darstellt. Damit bauen die Spiele psychoanalytische Aspekte ein, die in Verbindung mit der japanischen Gesellschaft eine therapeutische Wirkung entfalten.

2.2. Wer bin ich?

Die Frage nach dem eigenen „Ich“ ist eine der philosophischen und psychologischen Grundfragen der Menschheitsgeschichte. Das „Ich“ ist ein elementarer Teil von Gesellschaft und Kultur, denn ein Kollektiv besteht aus einzelnen Individuen. Wie sich Personen selbst sehen und verstehen, ist je nach Gesellschaft unterschiedlich, da sie sich ihrem sozialen Umfeld anpassen. Hierbei spielt die *Persona* bei jedem Individuum eine besondere Rolle. In der japanischen Gesellschaft, die das Kollektiv in den Vordergrund stellt, ist es für die einzelnen Perso-

⁷⁰ Vgl. Susanne Schumann, „Jeder Mensch hat angeblich drei Gesichter – du auch?“, *Brigitte*, 11.01.2022, <https://www.brigitte.de/liebe/persoennlichkeit/psychologie--warum-jeder-mensch-angeblich-drei-gesichter-hat-11812130.html>, 26.04.2025.

⁷¹ eifersucht12a, 2023, Reddit: https://www.reddit.com/r/LinkinPark/comments/13hvj6i/japanese_three_faces_proverb_possible_inspiration/?show=original, 26.04.2025.

nen schwer, das Selbst zu entschlüsseln. Seit etwa einem Jahrhundert setzt sich die Disziplin des *Nihonjinron* sowohl mit dem „Ich“ als Individuum als auch mit der Frage, was es bedeutet, „Japaner*in“ zu sein, auseinander. In verschiedenen Bereichen mit unterschiedlichen Fokuspunkten findet die Forschung zu diesem Thema statt.⁷² (siehe Kapitel „**3. Das *Nihonjinron* als Disziplin des Masken-herunterreißens**“) Das Verarbeiten dieser Selbsterkenntnis in Unterhaltungsmedien fällt ebenfalls in diese Disziplin.

Die Selbstreflexion ist einer der wichtigsten – wenn nicht sogar der wichtigste – Aspekt der *Persona*-Videospiele. Durch die Steuerung von „stummen“ Hauptfiguren wird der/die Spieler*in Teil dieser Reise. Trotzdem werden die drei Protagonisten durch ihre Reaktionen und ihre seltenen Laute auf bestimmte Art und Weise passend zu den Themen des jeweiligen Teils charakterisiert:

- Melancholisch und distanziert (*Persona 3*)
- Freundlich, naiv und offen (*Persona 4*)
- Rebellisch und entschlossen (*Persona 5*)

In den behandelten *Persona*-Videospielen findet mit dem Spruch „I am thou, thou art I“ die Akzeptanz des eigenen Unbewussten (in den Spielen als Schatten bezeichnet) statt. Der Moment des Bewusstwerdens des eigenen Selbst findet in jedem der drei Teile unterschiedlich statt und läutet damit den Beginn der Selbsterkenntnis immer ausnahmslos mit dem genannten Zitat ein.

Die meisten Fälle von Selbstzweifeln und Verslossenheit der Figuren haben ihren Ursprung im sozialen Umfeld. Ein Aspekt ist beispielsweise der Druck, aus der Gesellschaft ausgeschlossen zu werden, da die Rolle des „Außenseiters“ negativ konnotiert ist. Berücksichtigt man diese Punkte, lassen sich die Situationen der Figuren besser verstehen. Wie oben genannt bearbeiten die drei Spiele die Thematik der Selbstfindung und verwenden hierfür unterschiedliche Grundthematiken.

In *Persona 3* findet die Selbsterkenntnis durch die Vergänglichkeit von Zeit und Menschen statt. Was möchte ich in der „kurzen“ Zeit meines Lebens erreichen? Das in der Intro-Sequenz auftauchende Zitat „Memento Mori“ fasst die Probleme der Charaktere zusammen, ihren Platz in der Welt vor ihrem Ableben zu finden. Depressionen und Hoffnungslosigkeit sind Hürden, welche die Situationen der Figuren erschweren. Der Tod wird als allgegenwärtig dar-

⁷² Vgl. Boyé Lafayette De Mente (Hg.v.), „Nihonjinron“, *Japan's Cultural Code Words. Key Terms That Explain the Attitudes and Behavior of the Japanese*, United States: Tuttle Publishing 2004, S. 202f.

gestellt. In der Geisterstunde verwandeln sich die Menschen in Särge und der „metaphorische“ Tod durch den Verlust der Psyche, wenn man in dieser dunklen Stunde von einem Monster erwischt wird. Der Sensenmann ist der Schatten des kollektiven Unbewussten, der bei der Erkundung der übernatürlichen Welt hinter jeder Ecke lauern könnte. All diese Punkte sind externe Einflüsse, die auf die Vergänglichkeit aufmerksam machen. Eine aktive Interaktion mit der Thematik ist das Hervorrufen der „Persona“. Das erste Aufeinandertreffen zwischen der Hauptfigur Makoto Yuki mit einem Schatten in der Geisterstunde führt in diese „tödliche“ Methode ein. Yukari Takeba, eine Mitschülerin, die mit dieser übernatürlichen Phase vertraut ist, zieht eine Pistole. Später erfahren wir, dass sie Teil der „Persona“ beschwörenden Gruppe „Specialized Extracurricular Execution Squad“ (SEES) ist. Entgegen allen Erwartungen richtet sie diese nicht auf das Monster, sondern legt diese stattdessen an ihre eigene Stirn. Sie zögert einen Augenblick und verliert beim Angriff des fremden Wesens die Waffe. Das Gerät landet vor den Füßen des Protagonisten in einer durch die Geisterstunde blutrot wirkenden Wasserpflütze. Ohne zu zögern, nimmt Makoto die Waffe auf und legt sie sich an die Schläfe. Fast, als ob der Suizid zur Erlösung aus der hoffnungslosen Situation führen würde, flüstert er das Wort „Persona“. Daraufhin erscheint das Wesen „Orpheus“ und beseitigt den Schatten. Auf diese Art und Weise beschwören die anderen Mitglieder der Gruppe im Laufe des Spiels ihre persönlichen „Persona“. Der Akt des Selbstmordes mit einem Schuss durch den Kopf symbolisiert das Sterben des alten „Ichs“, das sich mit der Maske verschmolzen hat, und ruft das reine Selbst hervor. Die Metapher des Suizids erhält somit den therapeutischen Effekt der Individuation nach Jung.⁷³



Abb. 38 Das Beschwören der „Persona“ durch den performativen Suizid mit Hilfe des "Evoker".

⁷³ Vgl. Jung, *Die Beziehung zwischen dem Ich und dem Unbewussten*, S. 67.

Inmitten all dieses Geschehens setzen sich die Figuren mit der Vergänglichkeit auseinander, um ihren „Sinn“ und ihr Selbst zu finden. Auch „normale“ Menschen, die Teil der Beziehungen des Protagonisten werden, setzen sich mit diesen Problemen auseinander. Als Beispiel dient der todkranke und depressive 19-jährige Akinari Kamiki. In den Begegnungen mit Makoto Yuki erfahren wir von seiner Krankheit. Durch Bücher hat er versucht, der Realität zu entgehen, doch er fühlte keine persönliche Verbindung zu den Geschichten. Später beginnt er, in seiner verbleibenden Zeit selbst an einem Werk zu schreiben, in dem er seine Gefühlswelt widerspiegelt. Durch das Schreiben einer Geschichte als Selbsttherapie hat er seine Depression überwunden und den „Sinn“ in seinem Leben gefunden: Er möchte mit diesem Werk anderen Menschen in ähnlichen Situationen helfen. Am Ende dieses Erzählstrangs übergibt Akinari sein Buch dem Protagonisten. Danach erfährt man, dass der kranke Junge verstorben ist.

Wenn man den Sinn des eigenen Lebens verstehen will, führt das zu der Erkenntnis, was man erreichen kann, wie man seine Mitmenschen positiv beeinflusst und dass nicht der Tod, sondern das Individuum selbst die Macht über das Leben haben sollte. All diese Wahrnehmungen führen zu der Antwort auf die Frage, wer man selbst ist.



Abb. 39 "Memento Mori" wird als Hauptthematik von Persona 3 in der Intro-Sequenz vorgestellt. Sowohl die Definition als auch Übersetzungen (hier) werden im Lauf des Kurzvideos gezeigt.

Sowohl *Persona 4* als auch *Persona 5* besitzen thematische Schnittstellen. Im Gegensatz zum dritten Teil spielt die Vergänglichkeit des Lebens hier kaum eine Rolle. Im Mittelpunkt stehen die sozialen Strukturen der japanischen Gesellschaft, die aus zwei verschiedenen Perspektiven betrachtet werden. Im vierten Teil versuchen die Figuren aus dem Kollektiv auszubrechen. Im Sinne des Individualismus geben sie ihren eigenen Bedürfnissen und Interessen Vorrang.

Während wir uns als Spieler*innen in die Hauptfigur hineinversetzen und mit ihr in die neue Umgebung einziehen, gewinnen wir einen Blick von außen auf die Strukturen der kleinstädtischen Gesellschaft in *Inaba*. Diese verkörpert jedoch allgemeine japanische soziale Normen. Themen wie Differenzen zwischen den „männlichen“ und den „weiblichen“ Rollen, Kultur und Tradition über dem Wohl des Einzelnen sowie die Idol-Industrie sind hier vertreten und werden kritisiert. All diesen Aspekten wohnt eine positive Fassade inne, hinter der sich Negativität verbirgt.

Als Beispiele für einen „Ausbruch“ aus dem Kollektiv und die Erkenntnis des Individuums als „Ich“ sind die Figuren Kanji Tatsumi und Naoto Shirogane zu nennen. Beide wurden im Kapitel **„1.3.2. Gender, Gesellschaft und Psyche im Drahtseilakt“** vorgestellt. Im Laufe von *Persona 4* sprengen sie die in der Gesellschaft verankerten genderspezifischen Rollen und Klischees von innen auf: Männer mit „weiblichen“ Interessen und Frauen, die in männlich dominierten Feldern eine Stimme erheben. Durch die Selbsterkenntnis der beiden Figuren wird in diesem Medium der veraltete Gedanke einer Gendertrennung in verschiedenen Bereichen kritisiert.

Aus einer gegenüberliegenden Perspektive wird in *Persona 5* auf das soziale Konstrukt Japans geblickt. Hierbei beginnen die Charaktere als Außenseiter*innen der Gesellschaft. Ausgeschlossene haben eine höhere Wahrscheinlichkeit Opfer von Mobbing zu werden, wodurch ihnen die Resozialisierung in das System schwerfällt.⁷⁴ In *Persona 5* wird die Handhabung dieses Problems kritisiert. Da sie sich nicht in das Kollektiv einbinden können, müssen sich die Charaktere die Frage stellen, was sie eigentlich wollen. Das „Ich“ wird hier mit der Sprengung und der Neugestaltung des Systems von außen beantwortet. Als Rebellen ist es die Aufgabe der Figuren ihren Wert, welcher von der Gesellschaft aufgrund konservativer Denkweisen nicht anerkannt wurde, zur Schau zu stellen. Sie sind ohne das Kollektiv überlebensfähig, doch sie versuchen, in einem Miteinander an einem Strang zu ziehen. Sie beginnen als *Phantomdiebe* und werden von der Gesellschaft als Übeltäter abgestempelt. Mit jeder positiven Tat durch die vermeintlich „bösen“ Diebe werden sie immer mehr zu den „Robin Hoods“ Japans. Machtmissbrauch wird bestraft und den Opfern wird geholfen. So festigen sie immer mehr ihre Rolle als Bereicherung für die Gesellschaft, obwohl sie als Außenseiter*innen angefangen haben. Durch diese Sichtweise ändert sich die Wahrnehmung langsam. Ausgeschlossene sind doch nicht das Problem. Der Mehrwert eines alternativen Blicks, der nicht ins System passt, wird akzeptiert und gefordert.

⁷⁴ Vgl. Hairston, „A Cocoon with a View. Hikikomori, Otaku, and Welcome to the NHK“, S. 311f.

Das Aufeinandertreffen von Individuum und Kollektiv führt dazu, dass die Beweggründe der Gesellschaft hinterfragt werden. Der Dialog mit den aus dem System ausgeschlossenen Personen muss gesucht werden, denn die Antwort auf dieses Problem eröffnet Lösungswege für andere Bereiche. Da die Grundfrage von psychologischen Hilfsmitteln in Japan problematisch ist, verlieren sich viele im Außenseiter-Sein.⁷⁵ Dies betrifft Schule, Arbeitswelt, Öffentlichkeit und das Private. In den Spielen wird die Geschlossenheit des Systems und die Unterdrückung der Selbsterkenntnis kritisiert. Diese Gedanken führen zu Ignoranz den Problemen gegenüber und geben die Außenseiter*innen wie z. B. *Hikikomori*, *Otakus* oder NEETs, auf.

2.2.1. Die Selbstfindung durch Tarotkarten

Im Verlauf der Spiele wird man immer wieder mit esoterischen Praktiken konfrontiert. Das bekannteste Beispiel taucht in *Persona 5* auf. Dort trifft man im kommerziellen und administrativen Bezirk *Shinjuku*, der durch die belebte Kreuzung bekannt ist, am Straßenrand auf die Wahrsagerin Chihaya Mifune. Sie dient der Hauptbesetzung als Stütze und unterstützt sie bei ihren Plänen, die Gesellschaft zu verbessern. Mit Hilfe des Kartenlegens hat sie bei der Wahrsagung eine perfekte Trefferrate. Dies dient als ein Hinweis darauf, dass man den Beschreibungen des Tarots im Kontext des Spiels Glauben schenken kann. Sie finden in den *Persona*-Teilen eine wichtige Rolle in der Darstellung der Charaktere als auch deren Beziehungen zu den Hauptfiguren. Das Tarot beschreibt das Unbewusste der Figuren, die sich durch jede neue Interaktion besser verstehen lernen. Bei Jung finden sich Parallelen zu Tarotkarten, die als Archetypen bezeichnet werden. Um dies zu verstehen, muss man sich Jungs Konzept verinnerlichen. Sein Begriff der Archetypen bezieht sich auf das kollektive Unbewusste, in welchem sich Rollenbilder und Darstellungen verankert haben. Sie können aus gesellschaftlichen Aspekten stammen, die sich über mehrere Generationen hinweg – ebenfalls aus Mythen und Märchen – sich entwickelt haben. Ein Beispiel hierfür ist „die Mutter“. Was man unter dem „Mütterliche“ versteht, dient hier als Beschreibung der Eigenschaften des Archetypus. Jung beschreibt, dass sie die „magische Autorität des Weiblichen; die Weisheit und die geistige Höhe jenseits des Verstandes; das Gütige, Hegende, Tragende [...]“⁷⁶ widerspiegelt. Die Archetypen zeigen sich durch Träume, Geschichten und vor allem Mythen, die hier besonders in den Mittelpunkt gerückt werden.⁷⁷ Jungs Gedankengang dabei ist, die innere Lage des kollektiven Unbewussten durch allgemein geteilte Bilder zu veranschaulichen.⁷⁸ Sie ähneln somit

⁷⁵ Vgl. Hairston, „A Cocoon with a View. Hikikomori, Otaku, and Welcome to the NHK“, S. 311f.

⁷⁶ Vgl. Jung, *Die Archetypen und das kollektive Unbewusste*, S. 97.

⁷⁷ Vgl. Jung, *Die Archetypen und das kollektive Unbewusste*, S. 15.

⁷⁸ Vgl. Jung, *Die Archetypen und das kollektive Unbewusste*, S. 55f.

dem System der Tarotkarten. Dementsprechend lassen sich die Charaktere der *Persona*-Spiele durch ihre Kartenzuschreibung nicht nur psychologisch analysieren, sondern durch ihre Kartenzuschreibung auch in ein Verhältnis zur japanischen Kultur setzen. Dadurch wird eine Metaebene geschaffen, auf der sich gesellschaftskritische Themen behandeln lassen. Die drei behandelten *Persona*-Teile arbeiten mit dem Fokus auf bestimmte Tarotkarten unterschiedliche Thematiken ab. Die Benennungen der Karten haben einige wenige Unterschiede zwischen dem Rider-Waite Tarot in *Persona 3/4* und dem Marseille-Tarot in *Persona 5*. Die Unterschiede sind einige der Nummerierungen dieser als auch ein paar Namensanpassungen. Während im Rider-Waite „Gerechtigkeit“ die „11“ und „Stärke“ die „8“ einnehmen, sind diese Positionen in der Marseille-Variante vertauscht. Die Videospiele haben dies in allen drei Teilen vereinheitlicht, und die Reihung der französischen Version übernommen.⁷⁹



Abb. 40 Das gesamte Tarotkartendeck aus *Persona 3/4*: „Gerechtigkeit“ befindet sich entgegen der Originalvariante des Rider-Waite-Decks auf Position 8 anstatt auf Position 11 und wechselt somit die Stelle mit „Stärke“.



Abb. 41 Das in *Persona 5* verwendete Marseille Tarotdeck.

⁷⁹ Vgl. Tracy Porter, *The Tarot Companion: An Essential Reference Guide*, Minnesota: Llewellyn Publications 2000, S. 46.

- 0. Außenseiter im vorherrschenden System sein: Eine Gemeinsamkeit, die sich in allen drei Teilen wiederfindet, ist die nicht nummerierte Große Arkana „Der Narr“. Durch das Fehlen einer Zahl wird ihr in der Regel die Nummer „0“ zugeschrieben.⁸⁰ Die drei männlichen Protagonisten der jeweiligen Spiele erhalten als Tarot alle ausnahmslos diese zugeschrieben. Zu Beginn jedes Abenteuers wird die Bedeutung dieser Karte erläutert. Damit wird der Neubeginn für die Charaktere eingeläutet.⁸¹ Auf der Karte ist der Reisende mit seinem treuen Hund abgebildet, wie er sich auf den Weg ins Unge-
wisse macht. Dies deckt sich mit dem Thema des Einlebens in einer fremden Stadt und in einer neuen Schule. Man wird in diese statische Umgebung und in die dort lebende Gesellschaft hineingeworfen, um als „Narr“ für Chaos zu sorgen. Im ersten Augenblick denkt man dabei an etwas Negatives, da man der Grund für das Durcheinander ist. Doch genau dieses Chaos ist nötig, um am Ende eine neue Ordnung zu finden, in der sich die Menschen wohlfühlen können. Diese Tarotkarte dient als der „Joker“ unter all den Arkana, da sie nicht nur ihre eigene „Persona“ besitzt, sondern auch zwischen verschiedenen wählen und dabei die Macht der anderen Arkana benutzen kann. Dies verdeutlicht die Reise des „Narren“ durch die verschiedenen Stationen. Die Art und Intensität der Beziehung zu diesen ist dabei entscheidend. Das Verständnis der Menschen um ihn herum und seine Bindungen sind die Kraft, um sich gegen den Status quo und das Schicksal der Welt zu stellen. Im Katalog der „Persona“ findet man durch die Zuordnung zu den Hauptfiguren Orpheus (*Persona 3*), Izanagi (*Persona 4*) und Arsène (*Persona 5*), die sich diese Arkana des „Narren“ teilen.
- VIII. Was ist Gerechtigkeit?: In *Persona 5* nimmt die Nummer 8 „Gerechtigkeit“ eine besondere Stellung ein, denn dieser Begriff steht in einem unverhältnismäßigen Spannungsfeld zum japanischen Justizsystem. In Japan kommt es in über 99 % der Fälle zu Schuldsprüchen.⁸² Die kritische Auseinandersetzung mit den Anschuldigungen, die Exekutive spiele mit unfairen Mitteln, zieht viele Blicke auf sich.⁸³ Da muss hinterfragt werden, ob das System in seiner jetzigen Form so vertretbar ist. „Gerechtigkeit“

⁸⁰ Vgl. Porter, *The Tarot Companion: An Essential Reference Guide*, S. 46.

⁸¹ Vgl. Sallie Nichols, *Jung and Tarot. An Archetypal Journey*, Newburyport: Red Wheel/Weiser 1980, S.26/31/36.

⁸² Vgl. Mark J. Ramseyer et al., „Why is the Japanese Conviction Rate so High?“, *The Journal of legal studies* 30/1, 2001, S.53-88, hier S.53; Christoph Neidhart, „Im Zweifel gegen den Angeklagten“, *Süddeutsche Zeitung*, 02.09.2017, <https://www.sueddeutsche.de/politik/japan-im-zweifel-gegen-den-angeklagten-1.3649560>, 19.03.2025.

⁸³ Vgl. Felix Lill, „Abgeurteilt“, *Amnesty International*, 19.03.2021, <https://www.amnesty.de/japan-todesstrafe-iwao-hakamada-erzwungene-gestaendnisse>, 19.03.2025.

ist ein schwer zu beschreibender Begriff. Was bedeutet dieser in Japan? In der Welt von *Persona 5* wirft man einen Einblick in die Problematiken dieses Systems. Die gleichnamige Tarotkarte wird dem Rivalen des Protagonisten zugeschrieben. Der aufstrebende, junge Schülerdetektiv Goro Akechi arbeitet bereits im Alter von 17 Jahren eng mit der Polizei und der Staatsanwaltschaft zusammen und versucht, die Fälle der *Phantomdiebe* zu lösen. Er findet sich im Laufe der Geschichte mit seinem Verständnis für „Gerechtigkeit“, mit allen Mitteln zum Ziel zu gelangen, im Konflikt wieder. Goro versucht, innerhalb eines kaputten Systems zu arbeiten, um an die Täter in Machtpositionen heranzukommen. Immer wieder tritt er mit dem Protagonisten in Dialog, den er als Anführer der *Phantomdiebe* noch nicht enttarnt hat, der ihm jedoch als Sympathisant der Gruppe bekannt ist. Er fragt ihn, was es in diesem System bedeutet, „gerecht“ zu sein. Am Ende seiner persönlichen Reise findet er für sich eine Antwort. Goro gibt seine verzerrte Sichtweise und Taten auf. Er rettet die *Phantomdiebe*, indem er sein Leben opfert und somit deren Weg außerhalb der von der Gesellschaft vorgegebenen rechtlichen „Norm“ unterstützt. Er sieht nur durch diese Methoden die Verbesserung des ungerechten Systems. Durch die Figur Goro Akechi im Spiel wird Japans Rechtssystem außerhalb des digitalen Raums betrachtet. Die *Phantomdiebe*, die nicht in das System passen und entgegen der Justiz arbeiten, obwohl sie sich um die Probleme der Menschen kümmern, sind trotzdem die Bösewichte. Es gibt keinen



Abb. 42 Goro Akechi im Gespräch mit der Staatsanwältin Sae Nijima über die Suche nach den *Phantomdieben*. Er zeigt somit die Thematik einer individuellen Definition eines "Gerechtigkeit"-Begriffs auf.

Platz für Interpretation im Rechtssystem. Die Frage nach „recht“ oder „unrecht“ wird außer Acht gelassen, solange man an ein Geständnis kommt.⁸⁴ Es benötigt äußere Einflüsse (in diesem Fall der Protagonist), um das System kritisch zu hinterfragen.

- XV. Meeting The Devil At The Crossroads: Die Karte mit der Nummer 15 ist der „Teufel“. Er steht unter anderem für Versuchung und schicksalshafte Verbindungen.⁸⁵ Eine solche Verstrickung finden wir in Persona 5 in der Beziehung zur Journalistin Ichiko Ohya, die mit dieser Tarotkarte in Verbindung steht. Der politisch mächtigste, menschliche Antagonist, Masayoshi Shido, ist der kandidierende Favorit in den kommenden Wahlen. Er und seine Komplizen nutzen korrupte Methoden, um aufzusteigen, und lassen ihre Gegner durch die Verwendung des übernatürlichen und geheimen „Metaverse“ beseitigen. Die Journalistin Ichiko Ohya versucht, dieses korrupte Geflecht aufzudecken. Im Laufe ihrer Suche beobachtet Ichiko Ohya verschiedene Personen mit Kontakten zur Politik. Dazu gehören der plagiierte Künstler Ichiryusai Madarame, der CEO einer Arbeiter ausbeutenden Fast-Food-Kette, Kunikazu Okumura, und der Boss eines kriminellen Drogenschmugglerringes, Junya Kaneshiro. All diese Personen sind ebenfalls Ziele der *Phantomdiebe*. Durch die Journalistin gelangen sie an die nötigen Informationen über diese an einer politischen Verschwörung beteiligten Personen. Dieses gesamte Netz spannt sich um den genannten Wahlfavoriten Masayoshi Shido.

Passend zu der schicksalhaften Verstrickung des „Teufels“ findet sich die engagierte Journalistin mit dem Kontakt zu den *Phantomdieben* in einer Position wieder, in welcher sie einen Hoffnungsschimmer in der Aufklärung der Verschwörung sieht. Wie im Kapitel „**1.3.4. Politischer Verfall durch Korruption**“ beschrieben, lassen sich weitreichende Korruptionsfälle in Japan ausfindig machen. Konzerne haben Kontakte in die Politik und können durch „Geschenke“ und Gegenleistungen, wie Versprechen, Einfluss ausüben. Um dagegen vorzugehen, benötigt es die Zusammenarbeit mit dem „Teufel“. Dieser wird im Spiel mit der Tarotkarte und dem Treffpunkt des Informationsaustausches in einer Bar namens „Crossroads“ dargestellt. Sie befindet sich in der Nähe der Shibuya-Kreuzung. Dies ist eine interessante Anspielung an den Spruch: „meeting the devil at the crossroads“. Dort trifft man auf die Figur Ichiko Ohya. Die Journalistin ist vor Ort, um einen Pakt mit dem Teufel einzugehen. Dieser wird durch

⁸⁴ Vgl. Ramseyer et al., „Why is the Japanese Conviction Rate so High?“, S.53; vgl. Lill, „Abgeurteilt“, 19.03.2025.

⁸⁵ Vgl. Nichols, *Jung and Tarot. An Archetypal Journey*, S.35.

den rebellischen Protagonisten und Außenseiter mit seinen übernatürlichen Fähigkeiten personifiziert.

- XVII. Die menschliche Harmonie: Auf dieser Karte ist eine nackte Naturgöttin zu sehen. Sie kniet an einem Fluss mit jeweils einen Krug in ihren Händen. Trotz ihrer Göttlichkeit hat sie keine überirdische Macht über das fließende Wasser. Sie bewirkt kleine Veränderungen, indem sie das Wasser auffängt und wieder zurückgießt.⁸⁶ Der „Stern“ wird einer aus dem Kapitel **„1.3.2.3 Sexualität und Queere Identitäten im Wandel“** bekannten Figur zugeordnet. Dabei handelt es sich um den als non-binär lesbaren Teddie. Als Bären-Maskottchen ohne menschliche Form kennengelernt, versprüht der Charakter durch flachen Humor Positivität und dient als Führer durch den Nebel und den „Midnight Channel“.

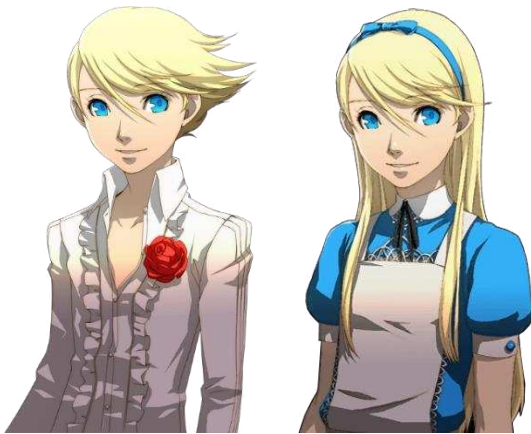


Abb. 43 Teddie in seiner menschlichen Form. Links in seiner männlichen und rechts in seiner weiblichen Darstellung während der Fashionshow.

Seine freundliche Art, gepaart mit seinem Optimismus, sorgt in Momenten der Dissonanz innerhalb der Gruppe wieder für ein harmonisches Gleichgewicht. Somit kann man von ihm behaupten, dass er der Comic Relief-Charakter ist, welcher hauptsächlich für den Witz da ist. Gerade diese Eigenschaft macht ihn zum „Stern“ der Gruppe. Er lenkt von negativen Emotionen ab und verwandelt sie in positive. Aufgrund seiner mysteriösen „Geburt“ als „Bär“ und seines Unwissens über seine eigene Identität erlebt er eine Existenzkrise. Durch seine Selbsterkenntnis wird er nicht nur seines „Personas“ mächtig, sondern erhält auch eine menschliche Form. Das Besondere dabei ist, dass er einen männlichen Körper mit femininen Zügen erhält. In einer Crossdressing-Szene und durch offene sexuelle Anspielungen gegenüber Männern wird deutlich, dass er keine einseitig maskuline Figur ist. Somit wird eine Harmonie zwischen männlicher

⁸⁶ Vgl. Nichols, *Jung and Tarot. An Archetypal Journey*, S.307.

und weiblicher Seite vorgestellt. In all diesen Aspekten akzeptiert Teddie den „fließenden Fluss“, interagiert mit ihm und bewirkt Veränderung. Kanji Tatsumi und Naoto Shirogane, die beide mit ihrer Geschlechts- und sexuellen Identität zu kämpfen haben, erhalten somit einen Mitstreiter, durch den sie sich in der Gruppe freier öffnen können.

- XX. Richte über die Situation: Die Karte mit der Nummer 20 im Deck symbolisiert die Erkenntnis, die wir für die Neugeburt unseres Selbst benötigen und die wir durch Interaktionen mit den anderen Karten erlangen.⁸⁷ In *Persona 3* leitet das Erlangen des „Gerichts“ die letzten Wochen zum entscheidenden Kampf mit dem Schatten namens Nyx ein. Der Moment des Aufeinandertreffens bestimmt über Leben und Tod der Menschheit. Im Laufe des Kampfes äußert Nyx Argumente für ihr Vorhaben. Dabei wird jede Tarotkarte mit ihrer Bedeutung erwähnt, die für den Sinn des Lebens steht. Sie behält die Arkana „Tod“ bis zum Schluss zurück und argumentiert, dass es egal ist, welchen Sinn man im Leben für sich findet. Der Tod ist immer die letzte Station. Damit wird erneut auf die „Memento mori“-Thematik dieses Teils hingewiesen. Entgegen dieser pessimistischen Einstellung stellen sich die Held*innen. In diesem Gericht, bei dem die Finalität des Todes auf der einen und der Sinn des Lebens auf der anderen Seite stehen, sind die Beziehungen zwischen den Menschen der Beweis für die Held*innen. Die Erweckung aus dem depressiven Traum wird angestrebt, wodurch sich das Ziel vom Tod zum Leben verschiebt.

In *Persona 4* erlangt man die Große Arkana „Gericht“ ebenfalls zum Finale hin. Mit allen nötigen Beweismitteln ausgerüstet, klärt man die Mordserie auf und entlarvt den Täter. Dieser Akt der Erkenntnis führt zum Erhalt dieser Karte. Hier wird das „Gericht“ wörtlich übernommen und man richtet über den „tollpatschigen“ Polizisten und Antagonisten Tohru Adachi. In einem Gefecht aus Argumenten wird ihm vor Augen geführt, wie naiv es ist, alle Menschen mit ihren Schatten konfrontieren zu wollen. Wie man gesehen hat, führt dies bei einer Ablehnung des Unbewussten zum Tod. Jung hat dies in seinem Konzept ebenfalls beschrieben. Man dürfe die therapierenden Personen nicht dazu forcieren, denn dies kann zu gravierenden Schäden führen.⁸⁸ Nach seiner Niederlage erkennt der Täter seine falsche Sichtweise an („Erkenntnis“) und zeigt sich schuldig, indem er sich bei der Polizei selbst anzeigt („Neubeginn“).

⁸⁷ Vgl. Porter, *The Tarot Companion: An Essential Reference Guide*, S. 47.

⁸⁸ Vgl. Jacobi, *Die Psychologie von C. G. Jung*, S.119.

- XXI. Sprengung des Systems und der Beginn einer neuen Welt: Die Nummer 21 und damit die letzte der Großen Arkana im Kartendeck besitzt den Namen „Die Welt“. Ihre Bedeutung liegt im Ergreifen des eigenen Schicksals durch Selbsterkenntnis.⁸⁹ Da sich die Hauptthematik auf das Erkennen des eigenen „Ichs“ bezieht, spielt diese Karte am Ende der Reise die wichtigste Rolle. Sie deutet auf alle Hindernisse hin, die die Hauptfiguren im Laufe ihres Abenteuers in der „alten“ Welt überwinden mussten. Es entsteht eine „neue“ Ordnung, in der soziale Ungerechtigkeiten keinen Platz finden. Durch die Spiele werden die Probleme und mögliche Lösungsansätze der Menschen in der japanischen Gesellschaft aufgezeigt, die bewusst oder unbewusst nicht erkannt werden. In *Persona* wird den Protagonisten durch die Erkenntnis des kollektiven Unbewussten die Macht über diese Arkana verliehen. Es gilt, diese zu bekämpfen und ihre Sicht auf die Welt zu verändern.

Die Themen reichen von persönlichen Problemen bis hin zu Grundfragen der Gesellschaft und deren Wahrnehmung der Welt. Die Spiele verwenden, wie gezeigt, das Tarot-System, um diese Angelegenheiten zu beschreiben und darzustellen. Durch diese interagiert man mit den Menschen und erhält Informationen über die gezeigte Welt. Zusätzlich werden den jeweiligen Karten eine Vielzahl von „Persona“ zugeordnet, wodurch eine weitere Ebene eröffnet wird. Die Frage „Wer bin ‚Ich‘?“ geht tiefer in die Materie als nur das Tarot. Die aus Mythologie, Sagen und Historie stammenden Wesen ermöglichen einen detaillierteren Blick auf die Figuren und rufen das Individuum hervor.

2.2.2. Bin ich das Monster? Der Schatten unseres Selbst

Die „Personas“ in der Videospielreihe sind die Verschmelzung des Bewussten mit dem Unbewussten. Sie werden uns in Form von aus Mythen, Sagen und der Menschheitsgeschichte bekannten Wesen vorgestellt, die als Spiegel der Psyche dienen. Als junges Mädchen wird sie von Männern in ihrem Wunsch, Polizistin zu arbeiten, unterdrückt. Sie wird Trägerin der „Persona“ von Johanna von Orléans. Sie verkörpert den Wunsch sich gegen das patriarchale System durchzusetzen und aktiv an der Front zu agieren. Wie man hier sieht, deckt sich dies mit der historischen Figur, auf welcher ihre „Persona“ basiert. Diese Parallelen zwischen Träger*in und den Wesen trifft ebenso auf die anderen Figuren der drei behandelten *Persona*-Teile zu.

⁸⁹ Vgl. Porter, *The Tarot Companion: An Essential Reference Guide*, S. 14.

Was bedeutet es Wirt*in eines solchen Wesens zu sein, und haben wir alle eines in uns?

Um diese Fragen zu beantworten, ist ein Blick in die psychoanalytischen Ansätze C. G. Jungs erforderlich. In seinen Werken fällt häufig der Begriff des „Schattens“. Die feindseligen Monster in der übernatürlichen Welt, sei es in der „Dark Hour“ aus *Persona 3*, der Nebel in *Persona 4* oder das Metaverse in *Persona 5*, werden als „Schatten“ bezeichnet. Zusätzlich erhält man im Dialog mit dem eigenen Unbewussten den Kontext, dass es sich bei diesem ebenfalls um einen Schatten handelt. Nach C. G. Jungs Archetypen besitzen wir alle einen solchen. Dieser Teil unseres Unbewussten stellt die Seiten unseres „Ichs“ dar, die wir selbst nicht wahrhaben wollen bzw. ablehnen. Laut Jung müssen wir diese Seite akzeptieren lernen. Man sollte sie also nicht als „böse“ abstempeln. Wer diese Facetten des „Ichs“ ignoriert, wird von ihnen kontrolliert. Das Unbewusste lenkt unser Handeln im Alltag und die Angst vor der Angst, beherrscht uns. Akzeptiert man seinen Schatten, lernt man damit seine Schwächen und Ängste kennen. Erst dann kann der Heilungsprozess beginnen.⁹⁰ Mythologien sind ein Ventil, durch das genau solche unbewussten Seiten dargestellt und kommentiert werden können.⁹¹ Man erhält Einblicke in die vielen verschiedenen Situationen von Helden, Monstern und Göttern und die daraus resultierenden Erkenntnisse. In der Odyssee finden sich einige solcher Beispiele: Sei es die Naivität des Odysseus, der bei der Flucht vor dem Zyklopen Polyphemos doch noch seinen wahren Namen nennt, die verlockenden Sirenen mit ihrem hypnotisierenden Gesang, die dann doch den Seemännern zum Opfer gefallen sind, oder Poseidon, der trotz seiner Göttlichkeit seinen Rachefeldzug gegen den griechischen Helden führt, ihn aber nicht von der Heimreise abhalten kann. Jedes dieser Beispiele stellt Schatten der Gesellschaft dar. Ängste und Schwächen sind Themen, die akzeptiert statt ignoriert werden müssen, sonst verliert man sich selbst, wie der Gott der Meere oder die Sirenen.

Um auf *Persona* von Jung zurückzukommen, muss man sich, wie oben erwähnt, ebenfalls bewusstwerden, dass die feindselige Masse an Monstern „Schatten“ genannt wird. Dabei handelt es sich um das „kollektive Unbewusste“. Das Interessante daran ist, dass die beseitigten Schatten in den Spielen wieder auferstehen. Da sie nur einen Teil des Ganzen darstellen, kann ihre „Bekämpfung“ zu keinen Schäden oder im Falle einer Akzeptanz zu keiner Besserung in der Kollektivgesellschaft führen. Mit dieser Form des Unbewussten beschäftigt sich das Kapitel **„2.3. Das Kollektive Unbewusste“**. Im Folgenden wird die Auseinandersetzung mit den

⁹⁰ Vgl. Jacobi, Die Psychologie von C. G. Jung, S.121-126.

⁹¹ Vgl. Jung, Die Beziehung zwischen dem Ich und dem Unbewussten, S. 24.

persönlichen Schatten der Menschen und die Lösung der Konflikte dargestellt, um das Ziel der Frage nach dem „Ich“ zu erreichen.

2.2.3. Akzeptiere dein „Persona“

Was passiert, wenn man auf sein Unbewusstes trifft? Welche Form nimmt es an? Auf der Suche nach sich selbst treffen die Hauptfiguren der drei Spiele auf verschiedenste Art und Weise auf ihr tiefstes Inneres, das sich als ihre „Persona“ entpuppt. Während der dritte Teil der Reihe mit einer sehr symbolischen Herangehensweise arbeitet – beim Erwachen der Macht des Unbewussten wird einem die Pistole an den Kopf gesetzt und mit dem Akzeptieren des „Ichs“ findet eine „Neugeburt“ statt –, wird in den beiden anderen Ablegern ein direkter Dialog mit der Psyche gesucht.

Das Akzeptieren unseres Schattens führt dazu, dass sich dieser zu einer „Persona“ entwickelt. Im vierten Teil werden die Charaktere im wahrsten Sinne des Wortes mit ihrem Unbewussten konfrontiert, indem sie ein Gespräch Auge zu Auge führen. Meist werden diese in einer Monsterform bekämpfen, damit sie willig sind, mit sich reden zu lassen. In einem Gespräch mit dem Selbst entscheidet sich der weitere Verlauf. Akzeptiert man sein „negatives“ Unbewusstes als „Ich“, wird man dadurch seiner „Persona“ mächtig. Lehnt man seinen Schatten jedoch ab, verfällt man einer tiefen Depression und begeht Suizid. Diese Herangehensweise folgt Jungs therapeutischer Methode, die auf genau diese Situation hinweist. Ob man seinen Schatten akzeptiert oder ablehnt, entscheidet über den Effekt.⁹²

Als Außenseiter*in in einem kollektiven System findet man nur schwer den Anschluss. Wie es in Japan u.a. der Fall ist, ist die Angst des nicht „Dazu-Gehörens“ eine psychische Belastung für viele Menschen. Wie in Kapitel **„1.4. Das politische Spannungsfeld in *Persona*“** erwähnt, werden Personen aus den unterschiedlichsten Gründen aus dem System ausgeschlossen und finden keinen Platz, an dem sie dazugehören. Unter diesem Druck entsteht in Japan das kritische Problem mit der psychischen Gesundheit.⁹³ Solche Zusammenbrüche erleben wir in den *Persona*-Spielen. Besonders im fünften Teil bekommen wir die Perspektive der Außenseiter*innen. Die Charaktere der Hauptbesetzung werden mit der Hilflosigkeit gegen das ausbeuterische System konfrontiert. Als Ausgeschlossene fehlt ihnen ein offenes Ohr, das sich ihre Probleme anhört. Folglich haben sie keine Stimme, um gegen systemische Probleme vorzugehen. Erst in der übernatürlichen Welt des „Metaverse“ erlangen sie die nötige Macht. Die Antagonist*innen versuchen die inneren Schwächen der Held*innen auszunutzen, indem sie

⁹² Vgl. Jung, Die Beziehung zwischen dem Ich und dem Unbewussten, S. 114f.

⁹³ Vgl. Hairston, „A Cocoon with a View. Hikikomori, Otaku, and Welcome to the NHK“, S. 311f.

mit deren Hilflosigkeit spielen. Anstatt unter dem Druck zusammenzubrechen, meldet sich deren rebellisch motiviertes Unbewusstes und tritt in einen Dialog mit dem Bewussten. Mit diesem Aufeinandertreffen entsteht das nötige psychische Wachstum, um sich gegen das System aufzulehnen. Am Anfang dieses inneren Dialogs finden sich die Figuren plötzlich mit einer Maske auf dem Gesicht wieder, die nicht nur aufgesetzt, sondern fast schon aufgeklebt ist. Dies ist das erste Mal, dass die Spiele die „Maske“ in Verbindung mit der „Persona“ darstellen. C. G. Jung vergleicht sein Konzept der *Persona* mit einer „aufgesetzten Maske“ einer Person.⁹⁴ Das Verständnis des Unbewussten führt dazu, dass die Maske unter psychischen und physischen Schmerzen heruntergerissen wird. Das Einswerden und Akzeptieren des Verdrängten als Teil des „Ichs“ macht sich durch goldgelbe Augen bemerkbar. Wie im Vorgänger der Reihe ist dies ein Anzeichen des Schattens. In *Persona 4* findet ein „unangenehmer“ Konflikt mit der unbewussten Unsicherheit statt, bei dem es darum geht, die Frage nach Ablehnung oder Akzeptanz des Inneren zu beantworten. Im fünften Teil wird wiederum mit der bewussten Unsicherheit gearbeitet. Das nötige Selbstbewusstsein über die eigenen Fähigkeiten wird durch ihren „Anti-System“-Charakter unterdrückt. Das Rebellische ist notwendig, um eine ungleiche Gesellschaft zu bekämpfen. Dementsprechend finden sich u. a. die sich gegen das System stellenden Figuren Arsène Lupin, Johanna von Orléans und Robin Hood unter den „Persona“ der Hauptbesetzung.



Abb. 44 Die äußere Darstellung des inneren Schattens erfolgt durch die Änderung der Augenfarbe in das aus *Persona 4* und 5 bekannte Gelb.

Die Psyche der Charaktere in den *Persona*-Videospielen durchläuft stets verschiedene Stationen. Diese lassen sich auf die Realität übertragen. Der Versuch als Individuum in einem Kollektiv einen „freien“ Willen zu haben, scheitert. Wenn man sich nicht an die Kleiderordnung in der Schule hält, gilt man schnell als asozial. Die eigenen Hobbies gelten als nicht dem eigenen Geschlecht zugeschrieben; und die eigene Sexualität passt nicht in ein heteronormati-

⁹⁴ Vgl. Jung, Die Beziehung zwischen dem Ich und dem Unbewussten, S. 69.

ves Bild. Geschlechterrollen sind klar definiert.⁹⁵ Wer versucht, diese zu durchbrechen, wird belächelt. Dies sind nur einige Punkte der Probleme mit denen nicht nur in den Spielen, sondern auch in der japanischen Gesellschaft gekämpft wird. Wird man auf psychischer Ebene mit ihnen konfrontiert, findet ein Dialog mit dem Inneren statt. Durch die Thematik der Selbstfindung zeigt die Spielreihe einen Lösungsansatz auf, der auf der jung'schen Therapie basiert. Um als Individuum in Japan zu wachsen, muss man sich mit seinem Unbewussten auseinandersetzen und es akzeptieren. Die Spiele arbeiten von einer Mikro- zu einer Makroebene die verschiedenen Aspekte auf. Die Probleme der Einzelnen dienen als Katalysator, um das Kollektiv durch die Individuen betrachten zu können. Nur mit dem Blick der Außenseiter*innen lassen sich kritische Aspekte aufzeigen, welche von der Gesellschaft bewusst oder auch unbewusst ausgeblendet werden.

2.3. Das Kollektive Unbewusste

Zu Beginn der drei behandelten Spiele schlüpft man jeweils in die Rolle eines Schülers, der an einen neuen Ort versetzt wurde. Die drei Protagonisten versuchen, sich in die vorhandenen Systeme einzuleben. Als Spieler*in bekommt man somit einen Blick von außen auf die dort aktuellen Situationen. Die Gesellschaft ist dem „Fremden“ abweisend gegenüber. Diese Distanzen werden durch die verschiedenen Hauptaugenmerke begründet. Je nach Thematik des Spiels werden das Kollektiv und dessen unbewusste Wünsche, nach denen es sich richtet, durch eine andere übernatürliche Form dargestellt. Die „Dark Hour“ in *Persona 3*, in der sich die Menschen in Särge verwandeln, spiegelt die Vergänglichkeit und den Tod als Ziel wider. Der Nebel und der nächtliche „Midnight Channel“ im vierten Teil beschreiben die Ignoranz gegenüber der Wahrheit. Wie die Maske bei Jung dient die Benebelung des Geistes als Schutzmechanismus vor den Problemen der Gesellschaft. Das Auftauchen im Fernseher zeigt insbesondere die Angst vor der eigenen Individualität mit all ihren positiven und negativen Facetten in der Kollektivgesellschaft Japan. *Persona 5* setzt sich mit dem Unbewussten auf der Ebene eines übernatürlichen digitalen Raumes auseinander. Die Handy-App Metaverse vereint alle Schatten in einer höllenkreisförmigen Unterwelt namens Mementos. Dort werden ihre Schatten in gefängnisähnlichen Strukturen festgehalten. Die Suche nach einer unzerstörbaren Ordnung durch Fremdbestimmung einer höheren Entität wird angestrebt. Das System bietet keinen Platz für Außenseiter*innen.

⁹⁵ Vgl. Sabine Frühstück, *Gender and Sexuality in Modern Japan*, Cambridge: Cambridge University Press 2022, S. 142.

All diese Beispiele setzen einen kollektiven Geist als Grundlage voraus. Dieser lässt sich in die Ebenen „bewusst“ und „unbewusst“ aufteilen. Während das erstere sichtbar ist und man es mit einem direkten Blick auf die Gesellschaft beobachten kann, zeigt sich beim zweiten das Problem, wie man dieses erkennen können solle. Die Videospielreihe benötigt dafür einen übernatürlichen Raum, der mit den verschiedensten Wesen gefüllt ist. Die sogenannten Schatten stellen auf einer Mikroebene das Unbewusste der einzelnen Bürger*innen dar. Betrachtet man die Makroebene, stößt man auf das sogenannte „kollektive Unbewusste“, das von C. G. Jung vorgestellt wurde. Er sieht in der tieferen Schicht des persönlichen Unbewussten Anzeichen für unpersönliche Inhalte, die sich u. a. in Form von Archetypen oder Urbildern der Gesellschaft zeigen, wie sie sich beispielsweise in kollektiven Gottesbildern manifestieren.⁹⁶ Im nächsten Schritt beschreibt Jung die Verbindung des kollektiven Unbewussten zur Persona. Dabei handelt es sich um eine willkürliche Auswahl aus der Kollektivpsyche.

Nur vermöge des Umstandes, dass die Persona ein mehr oder weniger zufälliger oder willkürlicher Ausschnitt aus der Kollektivpsyche ist, können wir dem Irrtum verfallen, sie auch in toto für etwas „Individuelles“ zu halten; sie ist aber, wie ihr Name sagt, nur eine Maske der Kollektivpsyche, *eine Maske, die Individualität vortäuscht*, die andere und einen selber glauben macht, man sein individuell, während es doch nur eine gespielte Rolle ist, in der die Kollektivpsyche spricht.⁹⁷

Die Spiele versuchen somit, in ihrem Aufbau auf genau dieses „kollektive Unbewusste“ einzugehen und einen Ansatz zur „Therapie“ der Probleme aufzustellen. Beginnend auf der Makroebene, auf der das Kollektiv vorgestellt wird, begibt man sich immer weiter zu den Individuen und der Mikroebene. Im ersten Schritt wird die Psyche der Einzelnen durch das Treffen mit dem eigenen persönlichen Schatten therapiert. Durch die dabei freigesetzte Kraft entsteht das Potenzial, sich mit immer größeren Problemen auseinanderzusetzen, bis man wieder auf der Makroebene des Kollektivs angelangt ist. Nun gilt es, eine „Gesellschaftstherapie“ zu vollziehen: Das Ziel die Reise zu sehen, anstatt den Tod (*Persona 3*); die Wahrheit des „Ichs“ der Einzelnen zu akzeptieren und die Einschränkungen der Gesellschaft zu lockern (*Persona 4*); das gesellschaftliche Kollektivsystem Japans zu hinterfragen, sich nicht abhängig davon zu machen und es im Sinne einer „Gerechtigkeit“ für leidende Außenseiter*innen den Status Quo zu sprengen (*Persona 5*). Auf diese mediale Weise analysieren die japanischen Entwickler*innen der Spiele die Thematik „Japan“. Der Fokus auf die junge Zielgruppe soll ein kritisches Denken über romantisierete Aspekte der Gesellschaft, traditionelle Sichtweisen und unbewusste kollektive Bilder fördern.

⁹⁶ Vgl. Jung, Die Beziehung zwischen dem Ich und dem Unbewussten, S. 24f.

⁹⁷ Jung, Die Beziehung zwischen dem Ich und dem Unbewussten, S.47f

3. Das *Nihonjinron* als Disziplin des Maskenherunterreißens

Aus der *Persona*-Reihe geht hervor, dass die Suche nach dem eigenen Selbst der erste Schritt ist, um sich mit dem Kollektiv auseinandersetzen zu können. Dabei handelt es sich explizit um die japanische Gesellschaft, die seit der Öffnung der Grenzen mit der Abschaffung der Sakoku-Politik⁹⁸ in den letzten zwei Jahrhunderten viele Veränderungen durchlebt hat. Besonders nach der Niederlage im 2. Weltkrieg und den verheerenden Folgen der beiden amerikanischen Atombomben war der Geist der Japaner stark angeschlagen. Die stetigen Änderungen führten ebenfalls dazu, dass jede Generation in einem anderen Umfeld aufgewachsen ist, sodass eine gemeinsame Identität für den Zusammenhalt benötigt wurde.⁹⁹ Mit diesem historischen Ereignis begann eine Zeit der japanischen Kulturwissenschaft, in der ein Selbstfindungsprozess notwendig war. Man hat nach einer Antwort auf die Frage des „Japaner-Seins“ gesucht. Verschiedene wissenschaftliche Disziplinen haben sich dieser Frage angenommen und versuchen, sie aus ihren jeweiligen Blickwinkeln zu beantworten.¹⁰⁰ Dieser Selbstfindungsprozess durchlebte verschiedene Phasen und schwankt zwischen universalistischer und kulturrelativistischer Arbeit. Nach dem Zweiten Weltkrieg rückte das Historische in den Vordergrund (universalistisch). Mit dem Aufschwung der japanischen Wirtschaftsmacht in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts setzten viele *Nihonjinron*-Werke auf den kulturrelativistischen Ansatz. Somit lässt sich anhand des Diskurses die Gegenwartsgesellschaft recht gut beschreiben.¹⁰¹

Dieser jahrzehntelange Selbstfindungsprozess ist bis heute nicht abgeschlossen. Eine eindeutige Antwort auf die Frage lässt sich nicht festlegen. Die verschiedenen wissenschaftlichen Blickwinkel reichen von den Natur- bis zu den Geisteswissenschaften. Die Vielzahl der Versuche, eine Definition zu finden, bietet dementsprechend genauso viele Möglichkeiten, ohne die „eine klare“ Antwort zu finden.

Auch eine mediale Herangehensweise, wie wir sie im Fall der Videospielreihe „Persona“ vorliegen haben, sollte als Teil dieser Disziplin herangezogen werden. Die in diesem Medium behandelten Gedanken und Thematiken setzen sich ebenfalls mit der Frage nach der japani-

⁹⁸ Vgl. Paul Garside, „The sakoku period and the current state of English learning in Japan“, *Globalisation, societies and education*, 2024/6, S. 1-9, hier S. 1.

⁹⁹ Vgl. De Mente, „*Nihonjinron*“, S. 202f.

¹⁰⁰ Vgl. Befu, *Hegemony of Homogeneity. An Anthropological Analysis of Nihonjinron*, S. 61f.

¹⁰¹ Vgl. Klaus Vollmer, „Missverständnis und Methode. Zur Rezeption der Japandiskurse“, *Japanstudien* 15/1, 2004, S. 37-68, hier S. 38f.

schen Identität (dem Selbst) auseinander. Es wird der Status quo der Kollektivgesellschaft dargestellt. Somit kann ein kritischer Blick von innen auf diese Gesellschaft gerichtet werden. Die Verbindung zum Psychologen C. G. Jung und seinem Begriff der *Persona* zieht sich vom Namen der Spiele an. Somit erhalten wir direkt einen psychoanalytischen Ansatz, welcher als Anstoß dienen soll.

Bei näherer Betrachtung der Konzepte Jungs erkennt man immer mehr Parallelen zu den Spielen. Wie in vorherigen Kapiteln dieser Arbeit behandelt, wird zusätzlich mit den „Archetypen“, dem „Schatten“ und dem „kollektiven Unbewussten“ gearbeitet. Besonders das zuletzt genannte Konzept spielt in der Narration des Unterhaltungsmediums eine entscheidende Rolle. Es dient als Verkörperung gesellschaftlicher Probleme und stellt sich den Held*innen als letzte Hürde zur Zielerreichung in den Weg. Durch die feindliche Stellung wird eine grundlegend negative Assoziation erschaffen. Die Wahrnehmungen und Erfahrungen der Charaktere, welche wir als Spieler*innen mitverfolgen und an denen wir u. a. beteiligt sind, dienen als Kontakt zum kollektiven Unbewussten. Wie alle anderen Wesen der übernatürlichen Ebene ist auch die Verkörperung ein Schatten. In diesem Konflikt findet ein therapeutischer Moment statt. Das Aufeinandertreffen mit dem Schatten der Gesellschaft bietet die Chance, diesen mit Hilfe der individuellen Wahrnehmungen und Erfahrungen zu konfrontieren. In diesem Sinne bedeutet dies weder Auslöschung noch Ablehnung. Dies würde dem Heilungs- oder Entwicklungsprozess entgegenstehen. Durch das Hinzufügen der eigenen fortschrittlichen Erkenntnisse wird die Meinung bzw. Sichtweise des Schattens angepasst. Die Gesellschaft als Ganzes erfährt einen Moment der Einsicht, durch den die Abneigung gegenüber fremdem Gedankengut abgeschwächt und die Offenheit für Neues entwickelt wird. Für die Gruppe der Spielenden aus Japan zeigt sich hier das Potenzial, den zuvor abgeschlossenen konservativen Status quo der Gesellschaft durch individuelle Erfahrungen zu beeinflussen und eine neue Sicht auf das „Japaner*in-Sein“ zu entwickeln.

All diese Mittel dienen der Analyse der beobachteten und dargestellten japanischen Gesellschaft. Dementsprechend sollte den *Persona*-Spielen, die als Unterhaltungsmedium eingestuft werden, eine Rolle im gegenwärtigen *Nihonjinron* zugesprochen werden. Um dies jedoch in einem wissenschaftlichen Kontext bekräftigen zu können, müssen die Facetten dieses Diskurses näher betrachtet und verstanden werden.

3.1. Japans Disziplin der Selbstfindung

Was bedeutet es, die japanische Nationalität zu haben? Spielt die ethnische Abstammung eine Rolle? Sind es gemeinsame Körpermerkmale, die alle Personen dieser Gesellschaft teilen? Oder die kulturelle Herkunft und deren Ausleben? Welche Unterschiede lassen sich zu anderen Gesellschaften beobachten?

Den Japaner*innen stellen sich in ihrem Selbstfindungsprozess eine Flut von Fragen. Es scheint, als gäbe es kein Ende in Sicht. Zwar lassen sich Antworten auf einzelne Fälle finden, doch führen diese im Allgemeinen nicht zu befriedigenden Lösungen. Beginnend mit der Nachkriegsliteratur und der kulturwissenschaftlichen Auseinandersetzung von außen durch Ruth Benedict hat sich eine ganze Disziplin entwickelt, um den langen, aus Fragen bestehenden verzweigten Wegen zu folgen, die zu dem einen Ziel der Definition des „Japaner*in-Seins“ zusammenführen sollen. Der Startpunkt für die Navigation durch die Unmengen an Fragen hat sich in den letzten hundert Jahren verschoben. Wissenschaftliche, politische, ethnische oder gesellschaftliche Aspekte lassen sich in diesem Diskurs in so ziemlich allen Bereichen einsetzen.¹⁰² Kritisch anzumerken ist, dass je nach Fokus bestimmte Aspekte in den Vordergrund rücken, während andere kaum beachtet werden. Während Sprache und Kultur, insbesondere die gesellschaftliche Form, analysiert werden¹⁰³, finden feministische Themen beispielsweise sehr lange keinen Platz im Diskurs. Genauso wie unterschiedlich die Diskurse voneinander sein können, ist es schwer innerhalb des *Nihonjinron* ein „Japaner*in sein“ an einer Sache festzusetzen. Seit die Diskussion vor einem Jahrhundert benannt wurde, lassen sich vier grundlegende Prämissen (siehe S. 73) aus vielen dieser Werke zusammenfassen. Diese führen zu einer gewissen Grundignoranz im allgemeinen Konsens. Dabei grenzt sich Japan selbst ein und grenzt sich von anderen Kulturen aus. Eiji Oguma ist sich in seiner Analyse des *Nihonjinron* in seinem Werk *A Genealogy of Japanese Self-Images* unsicher, wie man den vielschichtigen Diskurs beschreiben kann, denn er kann sowohl positiv als auch negativ gelesen werden.

Much of the Nihonjinron discourse stressed in concert the extent to which the ‘Japanese’ were unique and had been homogeneous since time immemorial, whether this was intended to praise ‘Japanese’ diligence, unity, naturalness and artlessness, or to criticise the lack of a public spirit and the Japanese closed mind.¹⁰⁴

¹⁰² Vgl. Befu, *Hegemony of Homogeneity. An Anthropological Analysis of Nihonjinron*, S. 13-15.

¹⁰³ Vgl. Befu, *Hegemony of Homogeneity. An Anthropological Analysis of Nihonjinron*, S. 65.

¹⁰⁴ Eiji Oguma, *A Genealogy of Japanese Self-Images*, Portland: Trans Pacific Press 2002, S. 215.

3.2. Eingrenzung und Befreiung der Wissenschaft

In der aktuellen gesellschaftlichen Situation versucht man, sich tagtäglich in diese einzuleben, um Stress zu vermeiden. Begibt man sich jedoch auf Kollisionskurs, entsteht beim Aufeinandertreffen ein Moment der Reibung, in dem unbewusste Facetten der Allgemeinheit hervorgehoben werden. Durch das Alltägliche in Japan würde dies nicht stattfinden. Genau dieses Problem besitzt die Disziplin des *Nihonjinron*. Innerhalb der japanischen Gesellschaft dient diese wissenschaftliche Richtung der Selbstvergewisserung, während sie im Vergleich zu anderen Kulturen der Abgrenzung dient. Anstatt eines Spektrums zwischen positiven und negativen Emotionen finden sich nur die beiden Extreme der einen oder anderen Seite wieder, während in einigen Werken komplette Emotionslosigkeit herrscht. Sie arbeitet hauptsächlich mit kulturellen Selbstbildern, die der Stärkung der nationalen Identität dienen.¹⁰⁵ In der Regel findet der Diskurs innerhalb der Gesellschaft statt, weshalb ausländische Wissenschaftler*innen weniger Gehör finden. Zwei wichtige nicht-japanische Vertreter sind jedoch Ruth Benedict und Peter Dale. Benedict schrieb mit *Chrysantheme und Schwert* das erste Werk, welches zu den Anfängen des *Nihonjinron* geführt hat. Sie berichtete hauptsächlich über die funktionierenden Eigenschaften der japanischen Gesellschaft. Peter Dale setzte sich einige Jahrzehnte später mit dem *Nihonjinron* auseinander und berichtete kritisch darüber, wodurch er den Weg für eine kritischere Auseinandersetzung mit dem Thema ebnete.

Die aktuelle Globalisierungsphase hat dazu geführt, dass die Wissenschaft im Kontext des *Nihonjinron* kritischer mit Japan umgeht. Die sonst als „japantypisch“ bezeichneten Aspekte werden hinterfragt und reflektiert. Dazu gehört auch die Diskriminierung von Frauen in der Gesellschaft und v. a. auf dem Arbeitsmarkt.¹⁰⁶ Durch die Ablehnung des Individuums wird Kreativität unterdrückt.¹⁰⁷ In dieser Phase entstanden Bewegungen für den Individualismus. Ein Beispiel hierfür ist der Trend der „Gyaru“. Durch den Fokus auf Konsum und Mode leben diese Mädchen und Frauen ihre Interessen in diesen Bereichen aus, obwohl sie sich damit den sozialen Normen entgegenstellen.¹⁰⁸ Auch der stark negativ konnotierte Begriff des Otakus (hierzulande mit dem Wort „Nerd“ oder „Geek“ vergleichbar) beschreibt das Verfolgen einer großen Leidenschaft.¹⁰⁹ Entgegen einem Fokus auf das „Teil des Systems“-Seins priorisiert man in beiden dieser Fälle das „Ich“. Nun muss bewusst werden, dass all diese Individuumsformen als Außenseiter*innen betrachtet werden. Da sie sich nicht an der Gesellschaft betei-

¹⁰⁵ Vgl. Befu, *Hegemony of Homogeneity. An Anthropological Analysis of Nihonjinron*, S. 61-63.

¹⁰⁶ Vgl. Frühstück, *Gender and Sexuality in Modern Japan*, S. 71.

¹⁰⁷ Vgl. Hairston, „A Cocoon with a View. Hikikomori, Otaku, and Welcome to the NHK“, S. 311f.

¹⁰⁸ Vgl. Yuniya Kawamura, *Fashioning Japanese subcultures*, London: Berg 2012, S. 51.

¹⁰⁹ Vgl. Kinsella, „Japanese subculture in the 1990s: otaku and the amateur manga movement“, S. 292.

ligen, werden diese Einzelnen im Umkehrschluss nicht aufgefangen. Dies kann bis zum Ausschluss aus dem Alltag führen.¹¹⁰ Ähnlich wie bei Dale setzt, sich der japanische Wissenschaftler Harumi Befu ebenfalls kritisch mit dem Diskurs auseinander. In vielen Werken dieses Diskurses werden als Grundthesen kritische Prämissen vorausgesetzt, die Befu in seinem Werk *Hegemony of Homogeneity* beschreibt und kritisch betrachtet.

Die **Einmaligkeit** spielt hierbei eine große Rolle. Sie wird in allen Bereichen gesucht, um sich von anderen Kulturen zu abzuheben.¹¹¹ Dabei entstanden Diskurse zur geographischen Lage bis hin zu Sprache statt.¹¹² Soziale Konstrukte dienen den Japaner*innen auch hier als Argument, werden jedoch von Befu kritisiert, da sie sich nur mit dem Westen vergleichen, um diese Einmaligkeit darzustellen, obwohl ähnliche Systeme bei ihren direkten Nachbar*innen ebenfalls vorhanden sind.¹¹³

In seinem gesamten Werk beschäftigt er sich mit der Prämisse der **Homogenität** in den *Nihonjinron*-Diskursen.¹¹⁴ Eines der Beispiele, durch die er seinen Standpunkt verdeutlicht, bezieht sich auf die Sprache. Sätze sind nicht immer vollständig, doch funktioniert die Kommunikation, da innerhalb der Kultur interagiert wird.

A claim is made that the homogeneity of the culture in which the Japanese live enables them to communicate so well nonverbally, since the received culture they presumably all share is in fact the major premise of their logic. As long as the shared culture serves as the context in which verbal messages are to be understood, verbal messages need not be complete.¹¹⁵

Ähnliche Sichtweisen der Homogenität finden sich in weiteren wissenschaftlichen Disziplinen. Dabei öffnet sich der Diskurs der **Ethnie** im Land Japan. Hier findet die Suche nach Identität durch eine einheitliche Sprache und Kultur statt, die von einem genetisch homogenen Volk gelebt wird.¹¹⁶ Genau da setzt Befu die Identifikation durch die **historischen Aspekte** Japans an. Die japanischen *Nihonjinron*-Wissenschaftler*innen beschreiben sich durch ihre Landesgeschichte als einzigartig im Vergleich zu anderen Völkern.¹¹⁷

Diese Punkte können als Abgrenzung gegenüber ausländischen Wissenschaften gelesen werden, da sie die Lesbarkeit der japanischen Gesellschaft nur für Japaner*innen voraussetzen. Ähnlich wie bei der Sakoku-Politik der Tokugawa-Periode schließt sich das Land für Auslän-

¹¹⁰ Vgl. Hairston, „A Cocoon with a View. Hikikomori, Otaku, and Welcome to the NHK“, S. 311f.

¹¹¹ Vgl. Befu, *Hegemony of Homogeneity. An Anthropological Analysis of Nihonjinron*, S. 61.

¹¹² Vgl. Befu, *Hegemony of Homogeneity. An Anthropological Analysis of Nihonjinron*, S. 65.

¹¹³ Vgl. Befu, *Hegemony of Homogeneity. An Anthropological Analysis of Nihonjinron*, S. 61.

¹¹⁴ Vgl. Befu, *Hegemony of Homogeneity. An Anthropological Analysis of Nihonjinron*, S. 63-64.

¹¹⁵ Befu, *Hegemony of Homogeneity. An Anthropological Analysis of Nihonjinron*, S. 41.

¹¹⁶ Vgl. Befu, *Hegemony of Homogeneity. An Anthropological Analysis of Nihonjinron*, S. 32.

¹¹⁷ Vgl. Befu, *Hegemony of Homogeneity. An Anthropological Analysis of Nihonjinron*, S. 12.

der*innen ab.¹¹⁸ Dieses Mal findet zwar keine körperliche und ländliche Abschottung statt, sondern im Bereich des *Nihonjinron* eine geistige. Der von Ruth Benedict vertretene Kulturrelativismus hat sich somit im 20. Jahrhundert in diesem Diskurs durchgesetzt. Mit der Zeit entsteht eine kritische Strömung gegen das *Nihonjinron*. Ein wichtiger Vertreter dieser Gegenbewegung ist Peter Dale. Wie Harumi Befu widerlegt er in den 80er Jahren Teile der Grundthesen.

Nach der Betrachtung des *Nihonjinron* und seiner Entwicklung bis ins 21. Jahrhundert hinein, lassen sich zwei größere Konflikte im wissenschaftlichen Diskurs herauslesen:

- der Schlagabtausch zwischen der emischen (von innen betrachtet) und der etischen Sichtweise (von außen betrachtet)
- die Differenzen zwischen kritischen und unkritischen Beobachtungen.

Das Problem beginnt demzufolge beim Blickwinkel auf den Diskurs.

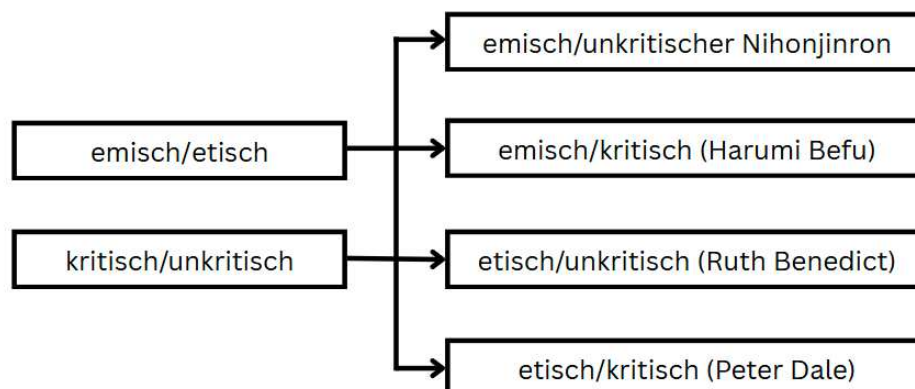


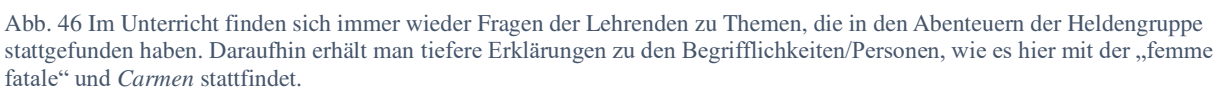
Abb. 45 Grafik zur Veranschaulichung der verschiedenen Kombinationen von emisch/etisch und kritisch/unkritisch im *Nihonjinron*-Diskurs.

3.3. **Personas Einfluss auf den *Nihonjinron*-Diskurs**

Wie bereits erwähnt, setzt sich die Videospielreihe *Persona* (besonders ab dem dritten Ableger) mit der japanischen Gesellschaft auseinander. Dafür werden verschiedene Aspekte des Alltags herangezogen und durch positive sowie negative Momente dargestellt. Die Probleme der einzelnen Figuren haben in der Regel ihre Wurzeln in gesellschaftlichen Normen. Das Individuum ordnet sich in der Regel dem Wohl der Allgemeinheit unter und unterdrückt somit die eigenen Fähigkeiten und Wünsche. Dies wird im japanischen Kollektiv vorausgesetzt, was sich schon im Schulsystem widerspiegelt. Das Tragen von streng geregelten Uniformen dient

¹¹⁸ Vgl. Garside, „The sakoku period and the current state of English learning in Japan“, S. 1.

Da die Entwickler*innen aus Japan stammen, kann man hier von einer emischen Sicht auf die eigene Kultur sprechen. Sie geben vor, welche Kritikpunkte behandelt werden sollen. Die Ergebnisse der Ausarbeitung liegen in dem digitalen Medium nicht als direkte Antworten vor, sondern eher als Möglichkeiten. Durch das Spielen geraten wir mit den Figuren zusammen in die problematischen Situationen. Indem wir diese Momente miterleben und die Charaktere als Individuen betrachtet, entsteht ein emotionaler Schnittpunkt, durch den sie alternative Methoden aufzeigen können. Wir folgen dem Weg, der uns eröffnet wird. Auf diesem Pfad befinden sich informationsreiche Meilensteine. Dies zeigt sich besonders bei der Zuordnung der Figuren zu bestimmten Tarotkarten, dem Erhalt der „Persona“ und der Bedeutung ihres Wesens.



¹¹⁹ Vgl. Ujimoto, „Modernization, Social Stress and Emigration“, S.76-78; Nan Qie et al., „Is the Senpai-Kouhai relationship common across China, Korea, and Japan?“, *Social behavior and personality* 47/1, 2019, S. 1-12, hier S. 1f.

ben in der Schule, sind davon betroffen. Was die Umsetzung der Alltagsdynamik in der Bildungseinrichtung besonders macht, sind die Einschübe der Lehrenden. Sie stellen immer wieder Zwischenfragen. Dabei handelt es sich nicht um willkürlich ausgesuchte Informationen. Sie beinhalten vielmehr Hinweise zu den aktuellen Problemen und Erfahrungen der Figuren. Es wirkt, als ob die Lehrenden davon wüssten. In einer dieser Zwischenfragen wird das Wissen über die Bedeutung einer „Femme fatale“ geprüft. Ohne Kontext klingt das wie eine normale Szene im Klassenzimmer. Interessant ist jedoch der Zeitpunkt. Kurz zuvor hatte die Mitschülerin und neues Mitglied der *Phantomdiebe*, Ann Tamaki, ihre „Persona“ Carmen erlangt. Nach der Beantwortung der Frage nennt die Lehrerin genau diesen Namen und ergänzt damit den Hintergrund der Figur, die aus einer Oper stammt.

Solche Momente hat fast jeder Mensch in seinem Leben schon einmal erlebt. Ein klassisches Beispiel ist das Verlangen nach einem Partner bzw. einer Partnerin, woraufhin plötzlich immer mehr Paare in der Umgebung bemerkt werden. Dieses Phänomen ist ein Konzept von C. G. Jung und wird Synchronizität genannt.¹²⁰

Das Einsetzen dieses psychologischen Phänomens dient einerseits der Anspielung auf den Psychologen, dessen Konzepte immer wieder in der Spielereihe auftauchen, andererseits stellt es eine unvollständige Quellenangabe dar. Dies ist insbesondere bei der Verknüpfung mit dem *Nihonjinron* von Bedeutung.

Betrachtet man sich nun die Art und Weise der Analyse und Kritik an der japanischen Gesellschaft so wird eines klar. Die Videospielreihe agiert mit derselben Intention wie das *Nihonjinron*. Der Selbstfindungsprozess der Japaner*innen steht dabei im Mittelpunkt. Thematiken wie Diskriminierung, die Unterdrückung des Individuums oder der von der Gesellschaft ausgeübte Druck spielen eine wichtige Rolle. Es werden Informationen mitgeteilt und Verweise zu Autor*innen angebracht. All diese Punkte führen zu der Schlussfolgerung, dass die Spielereihe gewisse Kriterien des aktuellen *Nihonjinron*-Diskurses erfüllt. Die einzigartige Aufarbeitung und Vermittlung durch Videospiele sollten als positiver Aspekt gelten. Insbesondere bei der Frage der Identität bietet dieser Ansatz alternative Sichtweisen, da sich dieses Medium als Außenseiter der Wissenschaft mit ebendieser befasst.

Nachdem eine Brücke von Jungs Perspektive über die Spielereihe zum *Nihonjinron* aufgebaut wurde, bleibt der letzte Schritt offen: die kollektive Therapie durch die *Persona*-Reihe. Das Endziel der Spiele (in der Diegese, aber auch in der Realität) ist die Selbstheilung der japani-

¹²⁰ Vgl. Philip Kime, „Synchronicity and meaning“, *Journal of analytical psychology* 64/5, 2019, S. 780-797, hier S.781-783.

schen Gesellschaft in sozialen Aspekten, die durch den Sieg über den übergeordneten Antagonisten, der den Schatten darstellt, erreicht werden soll. Das dabei freiwerdende Potenzial befreit das kollektive Unbewusste, indem es zunächst akzeptiert wird, um durch den therapeutischen Moment des Konflikts das eigene Selbst zu erkennen. Somit entsteht die Möglichkeit einer gemeinsamen Selbstreflexion der Figuren, Spieler*innen und Gesellschaft. Die *Persona*-Reihe zeigt durch dieses Potential, wie eine Gesellschaft sich selbst heilen kann. Dabei gibt es keine Grenze zwischen der diegetischen und realen Welt, da sie im Moment ineinanderfließen. Dieser Augenblick öffnet durch die Auseinandersetzungen mit den Schatten einen Raum des (inneren) Dialogs und infolgedessen auch der Veränderung.

Die Therapie deckt Themen auf, die für den *Nihonjinron*-Diskurs von Bedeutung sind. Wer ist man selbst? Was macht die japanische Gesellschaft aus? Wie findet man vom Konservatismus zur Gleichberechtigung? Anstatt einfache Antworten zu geben, stellt das Spiel Fragen. Die Spieler*innen sind gefordert, sich mit sich selbst und ihrem Umfeld auseinanderzusetzen. Die Spiele beschreiben die Gesellschaft also nicht nur, sondern fordern sie auch zur Veränderung auf, da der Status quo viele Ungleichheiten mit sich bringt. In der Verbindung von Psychologie, Spiel und Kultur liegt somit großes Potential, sich mit dem Selbst, der Gesellschaft und dem Verdrängten zu beschäftigen. *Persona* nutzt diesen Raum und bietet einen Ort, an dem kollektive Heilung möglich wird.

Conclusio

Die vorliegende Arbeit hat gezeigt, dass die *Persona*-Reihe mehr ist als eine Sammlung japanischer Rollenspiele mit „Anime“-Look, Schulalltags- und mythologischer Kulisse. Sie ist eine dichte kulturelle Betrachtung, in der sich gesellschaftliche Spannungen, psychologische Konflikte und politische Botschaften überlagern. Anhand von Schule, Arbeit, Genderrollen und politischen Diskursen wurde erkenntlich, wie tief die Spielwelten der Reihe mit der sozialen Realität der japanischen Gesellschaft verwoben sind. Dieser Effekt wird durch die symbolischen Anspielungen, narrativen Darstellungen und der interaktiven Auseinandersetzungen der Spieler*innen auf eine höhere Ebene gehoben, auf der sich kritisch mit dem gezeigten Umfeld beschäftigt werden kann. Figuren, Orte und Geschichten zeigen somit die kulturwissenschaftlichen Blickwinkel auf die Gesellschaft.

Sei es als Metapher durch die namentlichen Anspielungen auf C. G. Jungs Konzept in *Persona 3* und *4* oder als tatsächliche Maske, die getragen und heruntergerissen wird, als performativer Akt in *Persona 5*: Sie dient somit nicht nur der Verschleierung, sondern auch der Selbstwerdung. Die Spielenden werden somit gezwungen, diese Masken zu hinterfragen, indem sie sich selbst Fragen stellen müssen. Wie zeige ich mich? Was ist mein Selbst? Wie würde ich meinen Schatten konfrontieren, der meine verdrängten Anteile, Erwartungen und Normen beinhaltet? In diesem Konflikt und der Konfrontation sieht Jung das Potenzial der Selbstwerdung (Individuation). Da dieses Aufeinandertreffen einen wichtigen Teil der Selbsterkenntnis der Figuren in den Spielen darstellt, zeigt sich das Medium als psychoanalytischer Prozess, der nicht nur dargestellt, sondern auch erlebt wird. Diese therapeutischen Momente binden die Spieler*innen nicht nur ein, sie bringen damit den kulturanalytischen Diskurs mit sich.

Es bleibt also nicht bei der Psyche. Die Spiele zeigen, dass individuelles Wachstum nicht von den sozialen Strukturen unabhängig ist. Genauso wie das kollektive Unbewusste sich in uns durch Archetypen zeigt, lastet der gesellschaftliche Druck zusätzlich auf den Menschen. Besonders in Japan lastet dieser auf der Jugend, den Arbeiter*innen und der queeren Gruppen. Außerdem beschäftigen sich die *Persona*-Videospiele mit dem politischen Japan. Dabei sind Aspekte wie Korruption, Umweltpolitik und Genderrollen alltägliche Erfahrungen. Gerade Kapitel wie „**1.3.1. Schule als Proto-Politik**“ oder „**1.3.2. Gender, Gesellschaft und Psyche im Drahtseilakt**“ machen deutlich, dass *Persona* mehr tut, als nur psychologisieren: Es formuliert Kritik. In seiner Erzählstruktur findet sich ein Raum des Widerstands gegen den Sta-

tus Quo der Gesellschaft, den autoritären Machteliten und gegen die Fragmentierung des Selbst.

Dieses vielschichtige Potenzial ist auch der Grund, wieso die *Persona*-Reihe heute mehr denn je im Zentrum japanischer, kulturwissenschaftlicher und gesellschaftlicher Beobachtungen stehen sollte. Die Aktualität zeigt sich durch die Neuauflage von *Persona 3* im Jahr 2024 unter dem Namen *Persona 3 Reload*. Das Wachstum im Gaming-Bereich erweitert somit die Zielgruppe, der dieser Blick auf Japan zugänglich gemacht wird. Themen wie Einsamkeit, Leistungsdruck, Identitätskrisen und das Gefühl der inneren Leere sind Teil der behandelten Aspekte in diesem Spiel. Inhaltlich hat sich in der Neuauflage nichts zum Original geändert, was die Aktualität erneut unterstreicht. Denn auch fast 20 Jahre nach der Veröffentlichung scheinen diese Probleme noch immer zu existieren, was die Zeitlosigkeit der Erzählung zeigt.

Man sollte auch bedenken, dass dasselbe Team von Atlus, das für die *Persona*-Reihe zuständig ist, im Jahr 2024 ebenfalls das Videospiel *Metaphor: ReFantazio* auf den Markt gebracht hat. Anstatt des Japan-Settings befindet man sich dort in einer Fantasy-Welt. Hier wird sehr offen mit ethnischen und queeren Problemen gearbeitet. Anstelle der Schatten bekämpft man „Menschen“, die hier nach dem Abbild von Hieronymus Boschs *Der Garten der Lüste* gestaltet sind. Archetypen (erneut eine Anspielung auf Jung) übernehmen die Rolle der „Persona“.¹²¹



Abb. 47 Ein "Mensch" aus *Metaphor: ReFantazio*, der aus dem *Garten der Lüste* von Hieronymus Bosch stammt.



Abb. 48 Zur Veranschaulichung der Inspiration, auf die die „Menschen“ basieren, ist hier ein Ausschnitt aus dem Original „Garten der Lüste“.

¹²¹ Vgl. *Metaphor: ReFantazio*, Design: Atlus, Atlus/Studio Zero 2024.

Eine ausführliche Analyse mit psychoanalytischen, kunsthistorischen und kulturwissenschaftlichen Ansätzen wäre hier ebenfalls sinnvoll, da sich dadurch neue Perspektiven auf die Distanz zur Realität und die damit einhergehende Entfremdung eröffnen. Doch gerade diese Beispiele zeigen, wie man mit einem fast schon wissenschaftlichen Ansatz an das Unterhaltungsmedium Videospiel herangehen und detailliertere Analysen dazu erstellen kann.

Diese Arbeit hat eine Möglichkeit aufgezeigt. Die Verbindung zwischen den psychoanalytischen Konzepten und dem kulturwissenschaftlichen Diskurs des *Nihonjinron* bietet ein Unter-dem-Radar-fliegendes Spannungsfeld. Wie im Kapitel „**3.3. *Personas* Einfluss auf den *Nihonjinron*-Diskurs**“ vorgelegt, kann man diesen Werken eine gewisse Wissenschaftlichkeit zuschreiben. Sie arbeiten mit Quellen (Anspielungen durch die Namen, Fragen der Lehrer im Unterricht usw.), stellen Thesen auf und unterstützen diese durch die Beispiele, um die Argumente zu vervollständigen. Da sich verschiedene wissenschaftliche Richtungen mit der Frage nach dem „Japaner*in sein“ beschäftigen, spräche in diesem Kontext wenig gegen die Einbeziehung von Videospielen, die sich ebenso mit diesem Thema auseinandersetzen.

So wird die Maske, die zu Beginn dieser Arbeit sowie bei Jung als Symbol des Verbergens eingeführt worden ist, am Ende zu etwas anderem: zu einem Werkzeug der Individuation. Wer sich seinem Schatten stellt und den Gesichtsschmuck ablegt, blickt nicht nur auf das eigene Selbst, sondern erhält auch eine neue Sichtweise auf Gesellschaft und Kultur. Dabei kann die Erkenntnis entstehen, dass der Weg zu einem harmonischen Miteinander nicht im Entkommen liegt. Stattdessen muss man sich den Problemen entgegenstellen. *Persona* lädt genau dazu ein, diesen Weg zu gehen. Die Devise lautet hierbei, die Gesellschaft nicht nur zu beschreiben, sondern auch zu verändern.

Quellenverzeichnis

Ana Maria De la Torre-Sierra/Virginia Guichot-Reina, „Women in Video Games: An Analysis of the Biased Representation of Female Characters in Current Video Games“, *Sexuality & culture* 29/2, 2025 S. 532-560.

Angelika Wilmen, „Fukushima – eine Chronik der Katastrophe“, *ippnw forum* 129, 12.03.2012, https://www.ippnw.de/commonFiles/pdfs/Forum/IPPNW_forum129_web.pdf, S. 20, 10.08.2024.

Arzaqia Luthfi Yani, „How to Do Part-time Job or Arubaito (アルバイト) in Japan“, *Tokhimo*, 08.06.2022, <https://www.tokhimo.com/post/how-to-do-arubaito-in-japan-1>, 19.03.2025.

Boyé Lafayette De Mente (hg.v.), „Nihonjinron“, *Japan's Cultural Code Words. Key Terms That Explain the Attitudes and Behavior of the Japanese*, United States: Tuttle Publishing 2004.

Brigitte Steger, „Getting Away with Sleep: Social and Cultural Aspects of Dozing in Parliament“, *Social Science Japan Journal* 6/2, Oxford: Oxford University Press 2003.

Carl G. Jung, *Die Archetypen und das kollektive Unbewußte*, Ostfildern: Patmos ¹⁰2023.

Carl G. Jung, *Die Beziehung zwischen dem Ich und dem Unbewussten*, Ostfildern: Patmos ⁶2023.

Christoph Neidhart, „Im Zweifel gegen den Angeklagten“, *Süddeutsche Zeitung*, 02.09.2017, <https://www.sueddeutsche.de/politik/japan-im-zweifel-gegen-den-angeklagten-1.3649560>, 19.03.2025.

Christoph Neidhart, „Sinn für falsche Töne“, *Süddeutsche Zeitung*, 06.02.2014, <https://www.sueddeutsche.de/kultur/komponist-mamoru-samuragochi-sinn-fuer-falsche-toene-1.1881632>, 27.04.2025.

Daniel Hurst, „Japan cronyism scandal linked to Shinzo Abe and wife worsens with suicide note“, *The Guardian*, 16.03.2018,

- https://www.theguardian.com/world/2018/mar/16/japan-cronyism-scandal-linked-to-shinzo-abe-and-wife-worsens-with-suicide-note?utm_source=chatgpt.com, 27.04.2025.
- eifersucht12a, 2023, Reddit:
https://www.reddit.com/r/LinkinPark/comments/13hvj6i/japanese_three_faces_proverb_possible_inspiration/?show=original, 26.04.2025.
- Felix Lill, „Abgeurteilt“, *Amnesty International*, 19.03.2021, <https://www.amnesty.de/japan-todesstrafe-iwao-hakamada-erzwungene-gestaendnisse>, 19.03.2025.
- Harith Adam, „Jujutsu Kaisen Animators Speak Out on Working Conditions, Reveal Episodes Are Completed Hours Before Airtime“, *IGN Southeast Asia*, 20.11.2023,
<https://sea.ign.com/jujutsu-kaisen-1/208983/news/jujutsu-kaisen-animators-speak-out-on-working-conditions-reveal-episodes-are-completed-hours-before>, 10.07.2024.
- Harrison Gowland, „Persona 5 undermines its own themes with its portrayal of queer communities“, *Gamingmag*, 07.04.2021, <https://gaymingmag.com/2021/04/persona-5-undermines-own-themes-queer-communities/#:~:text=I%20need%20to%20open%20with,would%20be%20interesting%20to%20take>, 21.11.2024.
- Harumi Befu, *Hegemony of Homogeneity. An Anthropological Analysis of Nihonjinron*, Portland: Trans Pacific Press 2001.
- Henrik Bork, „Die stumme Prinzessin“, *Süddeutsche Zeitung*, 17.03.2010,
<https://www.sueddeutsche.de/panorama/japans-thronfolger-paar-die-stumme-prinzessin-1.670247>, 19.03.2025.
- Hiromasa Ogawa/Harold Godsoe/Moeko Takeda, „Advice from Japan’s Law Against Power Harassment“, *Kojima Law Offices*, <https://www.kojimalaw.jp/en/articles/0003>, 02.07.2024.
- Jolande Jacobi, *Die Psychologie von C. G. Jung*, Ostfildern: Patmos 2012.
- Judith Butler, *Gender trouble: feminism and the subversion of identity*. New York: Routledge 2007.

- Klaus Vollmer, „Missverständnis und Methode. Zur Rezeption der Japandiskurse“, *Japanstudien* 15/1, 2004.
- Leslie A. Howe, „Ludonarrative dissonance and dominant narratives“, *Journal of the philosophy of sport* 44/1, 2017, S. 44-54.
- LeTendre, Gerald K, „Constructed aspirations: Decision-making process in Japanese educational selection“, *Sociology of education*, New York: Payne Educational Sociology Foundation, 1996.
- Marc Hairston, „A Cocoon with a View. Hikikomori, Otaku, and Welcome to the NHK“, *Me-chademia: Second Arc* 5, 2010, S. 311-323.
- Mark J. Ramseyer et al., „Why is the Japanese Conviction Rate so High?“, *The Journal of legal studies* 30/1, 2001, S.53-88.
- Martin Fritz, „Abe unter Druck. Skandal um ‚patriotischen Kindergarten‘ in Japan“, *Der Standard*, 20.03.2017, https://www.derstandard.at/story/2000054521651/skandal-um-japans-patriotischen-kindergarten-macht-abe-zu-schaffen?utm_source=chatgpt.com, 27.04.2025.
- Masafumi Monden, *Japanese fashion cultures: dress and gender in contemporary Japan*, London: Bloomsbury Academic 2020.
- Matthew M. Carlson/Steven R. Reed, *Political Corruption and Scandals in Japan*, Ithaca: Cornell University Press 2018.
- Matthias Müller, „Karōshi und die Reaktion des Rechts“, *ZJapanR* 51, 2021, S. 273-312.
- Mauro, „Seitokai 生徒会 the Japanese student council“, fukai nihon, <https://www.fukainihon.org/en/inside-japan/japanese-society/seitokai-the-japanese-student-council.html>, 19.03.2025.
- Mike Callan (Hg.), „Coaching women in judo“, *Women in Judo*, New York: Routledge 2022.
- Mindy Kay Bricker, *The Fukushima Daiichi Nuclear Power Station disaster. Investigating the myth and reality*, New York: Routledge 2014.

- Moriki Terada (hg. v.) et al., „Bildungsexpansion, demografischer Wandel und Übergänge in Japan“, *Bildung und Erziehung* 57/2, 2004, S. 155–173.
- Nadine Suchan, „Mobbing in Japan – ein kleiner Überblick“, *Sumikai*, <https://sumikai.com/nachrichten-aus-japan/mobbing-in-japan-ein-kleiner-ueberblick-140558/>, 19.03.2025.
- NebbyChan, „Why is Naoto's gender so controversial?“, 07.11.2021, Reddit: https://www.reddit.com/r/persona4golden/comments/qoj840/why_is_naotos_gender_so_controversial/, 20.03.2025.
- O. A., „Fun-Fact: The thing about Teddie's ,name““, <https://top-of-the-stairway-to-maturity.tumblr.com/post/51231078928/fun-fact-the-thing-about-teddies-name>, 20.03.2025.
- O. A., „Japan. House of Representatives“, *IPU Parline*, <https://data.ipu.org/parliament/JP/JP-LC01/data-on-women/>, 10.12.2024.
- O. A., „Japanese Educational System. About Japanese Educational System and Japanese Schools“, *JAPAN Educational Travel*, <https://education.jnto.go.jp/en/school-in-japan/japanese-education-system/>, 19.03.2025.
- O. A., *NCEE*, <https://ncee.org/japan/>, 19.03.2025.
- O.A., <https://www.olympics.com/de/athleten/masato-uchishiba>, 27.04.2025.
- Paul Garside, „The sakoku period and the current state of English learning in Japan“, *Globalisation, societies and education*, 2024/6, S. 1-9.
- Peter W. Kirby, *Troubled Natures. Waste, Environment, Japan*, Honolulu: University of Hawaii Press 2010.
- Philip Kime, „Synchronicity and meaning“, *Journal of analytical psychology* 64/5, 2019, S. 780-797.
- Phuong Thanh Phan et al., „Health Impacts and Biomarkers of Prenatal Exposure to Methylmercury. Lessons from Minamata, Japan“, *toxics* 6:3/45, 2018.

- René Bocksch, „Niemand exportiert so viel Plastikmüll wie Japan“, *Statista*, 23.02.2023, <https://de.statista.com/infografik/22910/plastikmuell-handelsbilanz-ausgewaehlter-laender/>, 10.08.2024.
- Robert O'Mochain/Yuki Ueno, *Sexual abuse and education in Japan. In the (inter)national shadows*, New York: Routledge 2023.
- Sabine Frühstück, *Gender and Sexuality in Modern Japan*, Cambridge: Cambridge University Press 2022.
- Sallie Nichols, *Jung and Tarot. An Archetypal Journey*, Newburyport: Red Wheel/Weiser 1980.
- Sharon Kinsella, „Japanese subculture in the 1990s: otaku and the amateur manga movement“, *The Journal of Japanese Studies* 24 /2, 1998, S. 289-316.
- Sherry L. Martin, *Popular democracy in Japan. how gender and community are changing modern electoral politics*, Ithaca: Cornell University Press 2011.
- Shigeto Tsuru, *The political economy of the environment. The case of Japan*, London: Bloomsbury Pub. 2012.
- Sirpa Salenius (Hg.), „Introduction. Destabilizing Gender“, *Gender in Japanese Popular Culture. Rethinking Masculinities and Femininities*, Cham: Springer Nature 2023.
- Susanne Schumann, „Jeder Mensch hat angeblich drei Gesichter – du auch?“, *Brigitte*, 11.01.2022, <https://www.brigitte.de/liebe/persoenlichkeit/psychologie--warum-jeder-mensch-angeblich-drei-gesichter-hat-11812130.html>, 26.04.2025.
- Thomas Hahn, „Japan gehen die Fische aus“, *Süddeutsche Zeitung*, 13.02.2024, <https://www.sueddeutsche.de/projekte/artikel/wissen/klimawandel-fischerei-japan-pazifik-e549026/?reduced=true>, 20.08.2024.
- Tony Mckenna, „The Suicide Forest: A Marxist Analysis of the High Suicide Rate in Japan“, *Rethinking Marxism* 27/2, 2015, S.293-302.
- Tracy Porter, *The Tarot Companion: An Essential Reference Guide*, Minnesota: Llewellyn Publications 2000.

Ujimoto, „Modernization, Social Stress and Emigration“, S.76-78; Nan Qie et al., „Is the Senpai-Kouhai relationship common across China, Korea, and Japan?“, *Social behavior and personality* 47/1, 2019.

Victor K. Ujimoto, „Modernization, Social Stress and Emigration“, *Modernization and Stress in Japan*, hg. v. Toyomasa Fuse, Niederlande: Brill 1975.

Wallflyer, „Naoto Shirogane Character Analysis“, Blog, 02.2017,
<https://wallflyer.wordpress.com/2017/02/07/naoto-shirogane-character-analysis/>,
20.03.2025

Yasuharu Hidaka/Don Operario, „Hard-to-reach populations and stigmatized tpics. Internet-based mental health research for japanese men who are gay, bisexual, or questioning their sexual orientation“, *Internet and suicide*, hg. v. Leo Sher/Alexander Vilens New York: Nova Science 2009.

Yuniya Kawamura, *Fashioning Japanese subcultures*, London: Berg 2012.

Yutaka Ochi, „Seitokai. Student Committee of Secondary Schools in Japan“, *Tokkatsu. The Japanese Educational Model of Holistic Education*, Tokyo: World Scientific 2019.

Audiovisuelle-Quellen

Detective Conan, R.: Masato Sato et al., Japan 1996.

Metaphor: ReFantazio, Design: Atlus, Atlus/Studio Zero 2024.

Persona 5 Royal, Design: Atlus, Atlus/Deep Silver 2020.

Persona 5, Design: Atlus, Atlus/Deep Silver 2016.

Shin Megami Tensei. Persona 3, Design: Atlus, Atlus/Deep Silver 2006.

Shin Megami Tensei. Persona 4, Design: Atlus, Atlus/Deep Silver 2008.

Yūri!!! On Ice, R.: Sayo Yamamoto, Japan 2016.

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1 *Persona 5*, Design: Atlus, Atlus/Deep Silver 2016.

Abb. 2 *Persona 5*, Design: Atlus, Atlus/Deep Silver 2016.

Abb. 3 *Shin Megami Tensei. Persona 3*, Design: Atlus, Atlus/Deep Silver 2006.

Abb. 4 *Shin Megami Tensei. Persona 4*, Design: Atlus, Atlus/Deep Silver 2008.

Abb. 5 *Persona 5*, Design: Atlus, Atlus/Deep Silver 2016.

Abb. 6 *Persona 5*, Design: Atlus, Atlus/Deep Silver 2016.

Abb. 7 *Shin Megami Tensei. Persona 4*, Design: Atlus, Atlus/Deep Silver 2008.

Abb. 8 *Shin Megami Tensei. Persona 4*, Design: Atlus, Atlus/Deep Silver 2008.

Abb. 9 Ko Sasaki, „Sleeping in public is especially prevalent on commuter trains, no matter how crowded, in Japan. It helps that the country has a very low crime rate.“, *The New York Times*, 16.12.2016, <https://www.nytimes.com/2016/12/16/world/what-in-the-world/japan-inemuri-public-sleeping.html>, 19.03.2025.

Abb. 10 *Persona 5 Royal*, Design: Atlus, Atlus/Deep Silver 2020.

Abb. 11 *Persona 5 Royal*, Design: Atlus, Atlus/Deep Silver 2020.

Abb. 12 *Persona 5*, Design: Atlus, Atlus/Deep Silver 2016.

Abb. 13 *Shin Megami Tensei. Persona 3*, Design: Atlus, Atlus/Deep Silver 2006.

Abb. 14 *Shin Megami Tensei. Persona 3*, Design: Atlus, Atlus/Deep Silver 2006.

Abb. 15 *Shin Megami Tensei. Persona 4*, Design: Atlus, Atlus/Deep Silver 2008.

Abb. 16 *Shin Megami Tensei. Persona 4 Golden*, Design: Atlus, Atlus/Deep Silver 2012.

Abb. 17 *Persona 5*, Design: Atlus, Atlus/Deep Silver 2016.

Abb. 18 *Persona 5*, Design: Atlus, Atlus/Deep Silver 2016.

Abb. 19 *Persona 5*, Design: Atlus, Atlus/Deep Silver 2016.

Abb. 20 *Persona 5*, Design: Atlus, Atlus/Deep Silver 2016.

Abb. 21 *Shin Megami Tensei. Persona 4*, Design: Atlus, Atlus/Deep Silver 2008.

Abb. 22 *Shin Megami Tensei. Persona 4*, Design: Atlus, Atlus/Deep Silver 2008.

Abb. 23 *Shin Megami Tensei. Persona 4*, Design: Atlus, Atlus/Deep Silver 2008.

Abb. 24 *Shin Megami Tensei. Persona 4 Golden*, Design: Atlus, Atlus/Deep Silver 2012.

Abb. 25 *Persona 5*, Design: Atlus, Atlus/Deep Silver 2016.

Abb. 26 *Yūri!!! On Ice*, R.: Sayo Yamamoto, Japan 2016. 0:06

Abb. 27 *Yūri!!! On Ice*, R.: Sayo Yamamoto, Japan 2016. 1:10

Abb. 28 *Persona 5*, Design: Atlus, Atlus/Deep Silver 2016. 0:36

Abb. 29 *Persona 5*, Design: Atlus, Atlus/Deep Silver 2016. 1:20

Abb. 30 *Persona 5*, Design: Atlus, Atlus/Deep Silver 2016.

Abb. 31 *Persona 5*, Design: Atlus, Atlus/Deep Silver 2016.

Abb. 32 *Persona 5*, Design: Atlus, Atlus/Deep Silver 2016.

Abb. 33 *Shin Megami Tensei. Persona 3*, Design: Atlus, Atlus/Deep Silver 2006.

Abb. 34 *Persona 5*, Design: Atlus, Atlus/Deep Silver 2016.

Abb. 35 *Shin Megami Tensei. Persona 4 Golden*, Design: Atlus, Atlus/Deep Silver 2012.

Abb. 36 *Persona 5*, Design: Atlus, Atlus/Deep Silver 2016.

Abb. 37 *Persona 5*, Design: Atlus, Atlus/Deep Silver 2016.

Abb. 38 *Shin Megami Tensei. Persona 3*, Design: Atlus, Atlus/Deep Silver 2006.

Abb. 39 *Shin Megami Tensei. Persona 3*, Design: Atlus, Atlus/Deep Silver 2006.

Abb. 40 *Shin Megami Tensei. Persona 3*, Design: Atlus, Atlus/Deep Silver 2006.

Abb. 41 *Persona 5*, Design: Atlus, Atlus/Deep Silver 2016.

Abb. 42 *Persona 5*, Design: Atlus, Atlus/Deep Silver 2016.

Abb. 43 *Shin Megami Tensei. Persona 4 Golden*, Design: Atlus, Atlus/Deep Silver 2012.

Abb. 44 „Persona 5 - All Persona Catalysts & Awakenings“, R.: Arklarr's Flan, youtube.com, 21.04.2017, <https://www.youtube.com/watch?v=9DsK2qzv5vM>, 07.04.2024.

Abb. 45 Im Laufe der Arbeit selbsterstellte Grafik.

Abb. 46 *Persona 5*, Design: Atlus, Atlus/Deep Silver 2016.

Abb. 47 *Metaphor. ReFantasio*, Design: Atlus, Atlus/Deep Silver 2024.

Abb. 48 Der Garten der Lüste, Design: Hieronymus Bosch, ca. 1500.

Abstract (Deutsch)

In dieser Arbeit wird untersucht, wie die japanische Videospielreihe *Persona* (mit dem Schwerpunkt auf den Teilen 3, 4 und 5) soziale und psychologische Realitäten der japanischen Gesellschaft reflektiert. Im Zentrum der Betrachtung steht die „Persona“, die in den Spielen als Ausdruck gesellschaftlicher Rollen, innerer Konflikte und persönlicher Identitäten dient.

Gleichzeitig setzt sich diese Arbeit mit den tiefen Verbindungen zu psychologischen Konzepten und Themen von Carl Gustav Jung auseinander, was bereits an der Namensgebung der Spielereihe erkennbar ist. In den Videospielen finden sich zudem Bemerkungen und Anspielungen auf den „Schatten“ und das „kollektive Unbewusste“, die ebenfalls aus der Feder des Schweizers stammen. Durch ihre Erzählstruktur und Spielmechaniken entstehen Räume, in denen sich sowohl die Figuren als auch die Spieler*innen mit ihrem eigenen Selbstbild auseinandersetzen können.

Um vom Individuum auf das Kollektiv zu kommen, welches ebenfalls einer Therapie unterzogen werden soll, wird der *Nihonjinron*-Diskurs herangezogen. Dieser kulturwissenschaftliche Ansatz setzt sich mit der Suche nach dem „Japaner*in sein“ auseinander und bietet somit eine geeignete Basis zur kollektiven Selbstfindung der japanischen Gesellschaft durch die behandelten *Persona*-Spiele. Durch die kulturwissenschaftliche Auseinandersetzung mit dem japanischen Kollektiv wird ihnen ein Platz im *Nihonjinron*-Diskurs geboten, wobei sie die Gesellschaft nicht „nur“ beschreiben, sondern auch verändern möchten.

Abstract (English)

This thesis examines how the Japanese video game series Persona (with a focus on parts 3, 4 and 5) reflects social and psychological realities of Japanese society. The focus is on the “persona”, which serves as an expression of social roles, inner conflicts and personal identities in the games.

At the same time, this work deals with the deep connections to psychological concepts and themes of Carl Gustav Jung, which is already recognizable in the name of the game series. The video games also contain remarks and allusions to the “shadow” and the “collective unconscious”, which were also inspired by the Swiss author. Their narrative structure and game mechanics create spaces in which both the characters and the players can come to terms with their own self-image.

The Nihonjinron discourse is used to move from the individual to the collective, which is also to be subjected to therapy. This cultural studies approach deals with the search for “being Japanese” and thus offers a suitable basis for the collective self-discovery of Japanese society through the persona games dealt with. Through the cultural-scientific examination of the Japanese collective, they are offered a place in the Nihonjinron discourse, whereby they not “only” describe society, but also want to change it.

(Bei der Übersetzung des Abstracts wurde DeepL verwendet, um an gewissen Stellen die sprachliche Formulierung zu verbessern. Die inhaltliche Verantwortung liegt bei dem Autor.)