

Johann Wolfgang Goethe-Universität Frankfurt am Main

FB 09, Sprach- und Kulturwissenschaften

Japanologie

Sommersemester 2008

Seminar: „Kulturmanagement Japanologisch III“

Hausarbeit

Pädagogische Kriegsführung

Vermittlung traditioneller Werte im Anime „Summer Wars“

Verfasser: Michael Petrick

E-Mail: michaelpetrick@freenet.de

Eingereicht bei: Prof. Dr. Lisette Gebhardt

Inhaltsverzeichnis

| | |
|---|-----------|
| 1.1 Einleitung..... | 1 |
| 1.2 Relevanz..... | 1 |
| 1.3 Forschungsstand..... | 2 |
| 1.4 Aufbau der Arbeit..... | 3 |
| | |
| 2. Die Handlung..... | 4 |
| | |
| 3.1 Die Familie Jinnouchi..... | 6 |
| 3.2 „This is a men´s world ...“ – Darstellung der Männer..... | 7 |
| 3.3 „... but it wouldn´t be nothing, without a woman or a girl.“ – Darstellung der Frauen... | 9 |
| | |
| 3.4 Silver Wars – Generationen und Alter..... | 13 |
| | |
| 3.5 Die Jugend..... | 14 |
| | |
| 4. Die Ideologisierung der Großfamilie – Das Familienbild in Summer Wars..... | 16 |
| | |
| 5. Ein konservatives Utopia – Wertevermittlung in Summer Wars..... | 19 |
| | |
| Literatur- und Quellenverzeichnis..... | 23 |
| | |
| Anhang: Übersetzung der offiziellen Steckbriefe zur Familie Jinnouchi und Kenji..... | 25 |

1.1 Einleitung

Der Regisseur Hosoda Mamoru, geboren am 19. September 1967 in der Präfektur Toyama, brachte 2009 seinen zweiten großen Anime-Kinofilm mit dem Titel „Summer Wars“ heraus, der 2010 auch in die deutschen Kinos kam. Der Film handelt von einer japanischen Großfamilie, die plötzlich ins Chaos gestürzt wird, als das weltweite Kommunikationsnetzwerk namens „OZ“ zusammenbricht. Nach eigener Aussage wollte Hosoda ein lebhaftes und dynamisches Portrait der Vitalität einer gewöhnlichen japanischen Familie zeichnen.¹ Herausgekommen ist ein technisch aufwendig umgesetzter Cyberspace-Familienfilm. Im Gegensatz zum modernen Sujet der Gefahren einer komplett vernetzten Welt, ist die Darstellung der Familie, auf die im Film sehr viel Zeit verwendet wird, von extrem konservativen Wertevorstellungen geprägt. Hosoda entwirft ein Familienbild, welches sich klar an traditionellen Vorbildern orientiert, und das man aufgrund seiner stringenten Konstruktion und makellosen Erscheinung ohne weiteres als ideologisch bezeichnen kann. Es ist somit das Ziel dieser Arbeit, die vom Film transportierten Wertevorstellungen herauszuarbeiten und kritisch zu hinterfragen. Das konservative Weltbild, das in Summer Wars transportiert wird, manifestiert sich dabei längst nicht nur im Familienbild und dem dargestellten Rollenverständnis von Mann und Frau, dies soll hier jedoch den Schwerpunkt bilden. Eine Analyse der in den Film eingearbeiteten historischen Bezüge wäre ebenfalls sehr lohnenswert, müsste aber aufgrund des hier einzuhaltenden Umfangs in einer weiteren Arbeit erfolgen.

1.2 Relevanz

Als sehr erfolgreiches, aktuelles und vom japanischen Amt für kulturelle Angelegenheiten (Bunkachô) gefördertes Werk, kommt Summer Wars eine im Vergleich zu ähnlichen Kulturprodukten herausragende Stellung zu. Relevanz erhält die wissenschaftliche Auseinandersetzung mit diesem Film vor dem Hintergrund der seit den 1990ern geführten Debatte um die Nutzbarmachung der Soft Power Japans, deren Existenz vom anhaltenden globalen Boom japanischer Populärkultur-Produkte abgeleitet wird. Die Bestrebungen der japanischen Regierung, die Potentiale der

¹ <http://plaza.bunka.go.jp/english/festival/2009/animation/001233/> (Zugriff: 13.10.2011)

einheimischen Kreativindustrie zu fördern und für nationale Interessen zu nutzen, prägen die Kulturpolitik des Landes entscheidend mit. Dabei stellt sich spätestens seit dem großen Erfolg der Filme eines Miyazaki Hayao die Frage nach den Inhalten. Wenn die Filme im Sinne der Soft Power-Idee japanische Wertevorstellungen in die Welt tragen und verbreiten sollen, dann ist es notwendig zu fragen, wie diese Wertevorstellungen aussehen. So argumentiert beispielsweise David Leheny, dass Japans Aufmerksamkeit für das Soft Power-Konzept wahrscheinlich weniger über Japans regionale Bedeutung, als über das Selbstbild seiner Politiker sagt (Leheny 2006: 224). Große Projekte wie Summer Wars, die die Aufmerksamkeit von vielen Konsumenten und auch von Politikern auf sich ziehen, weisen auf gesellschaftliche Strömungen hin, die schließlich an ihnen nachvollzogen werden können und entpuppen sich so als Kristallisationspunkte für aktuelle Diskurse.

1.3 Forschungsstand

Seit Beginn der 1990er Jahre veröffentlicht die japanische Familienforscherin Ochiai Emiko wichtige Arbeiten zum Themenkomplex von „Familie und Frauen in den Medien“. Ihre Betrachtungen konzentrieren sich jedoch vor allem auf die Analyse von Zeitschriften. Ebenfalls seit den 90ern forscht Shioya Chieko über die Darstellung von Familienbeziehungen in Fernsehspielen. Explizit mit japanischen Zeichentrickserien und Comics beschäftigt sich Nakano Emiko, die vor allem den Wandel der Darstellung der Familien im Blick hat. Im Jahr 2008 ist das Buch „Imagined families, lived families: culture and kinship in contemporary Japan“ erschienen, in welchem Hashimoto Akiko und John W. Traphagan als Herausgeber, die Betrachtung aktueller sozialer Entwicklungen in Japan mit der Analyse ihrer medialen Repräsentation zusammenführen. Für die vorliegende Arbeit besonders relevant war ein Beitrag von Susan Napier zu diesem Buch, der sich explizit mit der Darstellung von Familienverhältnissen in Anime befasst und dabei die wichtige historische Perspektive zu eröffnen vermag. Zum Thema des sozialen Wandels in Japan liefern neben der schon erwähnten Hashimoto Akiko auch William W. Kelly und Merry I. White aktuelle und treffende Analysen, wie z.B. durch ihren Beitrag zum Herausgeberwerk „Beyond Japan – The Dynamics of East Asian Regionalism“ (siehe Literaturliste).

1.4 Aufbau der Arbeit

Nach einer kurzen Zusammenfassung der Filmhandlung und der Struktur der Filmfamilie, werden in vier Kapiteln die Gruppen „Männer“, „Frauen“, „Alte“ und „Junge“ separat betrachtet und die den Figuren zugrundeliegenden Rollenvorstellungen analysiert. Anschließend soll versucht werden, die durch den Film vermittelten familiären Wertevorstellungen darzulegen. Im letzten Kapitel werden die gewonnenen Einsichten noch einmal zusammengefasst und ein Ausblick auf deren gesellschaftliche und politische Implikationen gegeben. Es soll dabei auch vor allem der Frage nachgegangen werden, ob Hosoda mit seinem Film – ähnlich wie auch Miyazaki Hayao – eine Art pädagogische Message übermitteln will. Die auffällige Betonung der positiven Wirkung eines starken Familienbandes auf das Individuum im Film scheint dies nahe zu legen. Zum besseren Verständnis der Verwandtschaftsverhältnisse der Filmfamilie und für einen besseren Überblick über die einzelnen Personen, habe ich die Steckbriefe zu den Familienmitgliedern und Kenji, welche auf der Summer Wars-Webseite zu finden sind, aus dem Japanischen ins Deutsche übersetzt und als Anhang an diese Arbeit angefügt. Werden Dialoge und Szenen aus dem Film zitiert, erfolgt die Positionsangabe nach dem System h:mm:ss.

2. Die Handlung

Die Filmhandlung hat zwei Schwerpunkte. Zum einen ist da die Rahmenhandlung, in der es um die Gefahren – und prinzipiell auch um die Vorteile – einer vernetzten Welt geht. Zum anderen gibt es den mindestens genauso stark gewichteten zweiten Handlungsstrang, der sich mit der Geschichte der Familie Jinnouchi beschäftigt. Summer Wars ist eine Mischung aus Cyber Space-Abenteuer und Familiengeschichte. Beide Teile nehmen etwa gleichviel Zeit des Films in Anspruch, erfüllen jedoch unterschiedliche Zwecke.

Im Zuge der Rahmenhandlung wird die gigantische, hochentwickelte Internet-Community OZ von einer außer Kontrolle geratenen künstlichen Intelligenz – mit Namen „Love Machine“ – gehackt und in ein alles erfassendes Chaos gestürzt. Das Problem hierbei ist, dass nicht nur 400 Mio. Menschen einen Account in OZ besitzen, sondern dass auch Regierungen mit all ihren Ämtern und Institutionen ihre Aufgaben über das Netzwerk organisieren. Nach dem Zusammenbruch von OZ kommt so das öffentliche Leben zum völligen Stillstand. Doch damit nicht genug: Die künstliche Intelligenz, die durch einen missglückten Testlauf der US-Regierung ausbrechen konnte, ist offensichtlich bösartig und versucht einen Satelliten auf ein japanisches Atomkraftwerk stürzen zu lassen. Der Protagonist des Films, der 17-jährige Kenji, trägt an all dem große Mitschuld, denn das Mathematik-Genie hatte, ohne es zu wissen, den Sicherheitscode des Netzwerks für Love Machine entschlüsselt. Er wurde eines Nachts von Love Machine getäuscht, der ihm den Code in Gestalt eines mathematischen Rätsels anonym per E-Mail zuschickte. Kenji, der so begabt ist, dass er sogar die Fähigkeiten zum Repräsentanten Japans bei der Mathematik-Olympiade hat, nahm die Herausforderung an, knackte den Code und löste damit das Chaos aus.

Der zweite Handlungsstrang konfrontiert Kenji mit einem gänzlich anderen Problem. Die ein Jahr ältere Natsuki, das schönste Mädchen der Schule, bittet ihn, sie zum 90. Geburtstag ihrer Urgroßmutter aufs Land zu begleiten – quasi als Ferienjob. Dort lernt Kenji den Jinnouchi-Klan kennen, der zum Geburtstag des Familienoberhaupts aus dem ganzen Land angereist ist. Natsukis Familie ist nicht nur ungewöhnlich groß für eine japanische Familie im Jahre 2010, sondern entstammt auch einem alten Adels-Geschlecht aus Ueda. Kaum angekommen, überrumpelt sie Kenji mit der Bitte, vor ihrer Familie ihren Verlobten zu spielen. Dies scheint den jungen Kenji völlig zu überfordern, auch und gerade weil er bis jetzt noch nie eine Freundin hatte.

Um die Täuschung plausibel zu machen, soll er einen gut gebildeten jungen Studenten der Universität Tôkyô spielen, der ebenfalls aus einer angesehenen Familie stammt. Natsuki hatte, nachdem sie erfuhr, dass ihre Urgroßmutter sehr krank geworden war, aus einer panischen Reaktion heraus zu ihr gesagt, sie solle nicht sterben, weil sie ihr ihren Verlobten vorstellen wolle. Der Schwindel fliegt auf, als Kenji wegen seines vermeintlichen Hacks als gesuchter Verbrecher in den Nachrichten erscheint.

Die beiden Handlungsebenen vermischen sich im Laufe des Films immer mehr. Zum einen weil Wabisuke, der uneheliche Sohn des Großvaters und das schwarze Schaf der Familie, enthüllt, dass er Love Machine entwickelt und an das US-Militär verkauft hat, weshalb ihn die Familie für all die entstandenen Schäden verantwortlich macht und verstößt. Und zum anderen, weil dadurch, dass Love Machine OZ unbrauchbar gemacht hat, auch die medizinische Überwachung der Urgroßmutter nicht mehr funktioniert und sie kurz nach dem Zusammenbruch des Netzwerks stirbt. Kenji, bemüht seinen Fehler wieder gut zu machen, und Natsukis Familie, nach Rache für den Tod des Familienoberhaupts sinnend, sowie der nach dem Tod der Mutter geläuterte Wabisuke, verbünden sich gegen Love Machine, um weitere Opfer zu verhindern. Love Machine wird schließlich besiegt, vor allem deswegen – und dies wird der Film nicht müde zu betonen – weil die ganze Familie zusammen hält und jeder seine Talente mit einbringt.

Es wird schnell offensichtlich, dass im Zentrum des Films nicht unbedingt der Kampf um die Rettung der Menschheit steht. So fällt beispielsweise auf, dass mehr Zeitaufwand auf die Klärung der Familienverhältnisse, als auf die der Hintergründe von OZ oder Love Machine verwendet wird, was man bei einem Science Fiction-Film eigentlich erwarten müsste. So wird unter anderem nicht geklärt, warum mehrere Staaten wichtige Regierungsaufgaben über ein öffentlich zugängliches Netzwerk organisieren.

Einen Fokus auf die Familie zu legen ist zunächst nichts Ungewöhnliches für japanische Serien und Filme. So bemerkt Shioya Chieko 1994 in einer Analyse von 47 Fernsehserien, dass sich eigentlich alle Sendungen, auch wenn es z.B. Krimis waren, im Grunde um das Thema Familie bzw. familiäre Probleme drehten (Shioya 1998: 130 ff.). Auch im Falle von Anime-Serien zeigte eine Untersuchung von Nakano Emiko aus dem Jahre 1995, dass die Serien die Familie zum Thema hatten, mit 40% die größte Gruppe stellten (Nakano 1998: 167 ff.). Aktuell weißt auch Susan Napier auf den Familien-Fokus von Anime hin, der gerade auch bei Filmen aus den Genres Science Fiction und Fantasy zu beobachten sei:

„The ubiquitous animated science fiction and fantasy genres offer a surprising number of texts in which the family plays an important role“ (Napier 2008:35).

Die Vermischung von Cyberspace und Familie mit Betonung auf Letzterem bei Summer Wars dürfte also nichts Überraschendes sein, aber dennoch gibt es einen Unterschied zum Familiendrama. In Summer Wars geht es zwar auch um familiäre Probleme und Beziehungen, aber vor allem geht es um die Darstellung von Familie als Idee. Der Film ist keine Familien-Saga, er zeigt eine Familie. Er führt somit vor, was Familie sein kann.

3.1 Die Familie Jinnouchi

Die Familie Jinnouchi umfasst vier Generationen und besteht laut dem Stammbaum auf der Internetseite des Films² aus mindestens 31 Personen, von denen 27 im Film zu sehen sind. Weitere drei Personen tauchen im Film passiv auf, als sie telefonisch ihre Absagen für die Geburtstagsfeier übermitteln, so z.B. Natsukis Großvater Kajitoshi (0:41:11). Die genaue Zahl der Familienmitglieder ist nicht exakt bestimmbar, da der Stammbaum nur Personen auflistet, die im Film auftauchen. Bei den Übrigen ist nicht vermerkt, ob sie verstorben sind oder nur einfach nicht an der Geburtstagsfeier der Urgroßmutter teilnehmen können, weil sie durch das Chaos, welches Love Machine verursacht hat, verhindert sind. Die Matriarchin der Familie heißt Sakae und ist 90 Jahre alt. Ihr Ehemann ist bereits verstorben und hat fast das gesamte Vermögen durchgebracht (0:08:17). Ihr ist „nur“ das Familienanwesen geblieben – ein großes Landhaus mit umfangreichen Ländereien. Sie hat vier leibliche Kinder und den adoptierten Wabisuke, das Kind einer Affäre ihres Mannes mit dessen Haushälterin. Ihre vier leiblichen Kinder Mariko, Mansuke, Mansaku und Kajitoshi haben insgesamt neun Kinder und neun Enkel, wobei das zehnte schon unterwegs ist, denn Mansukes Tochter Kiyomi ist im achten Monat schwanger. Im Folgenden soll nun gezeigt werden, wie die Familie Jinnouchi von ihren Erfindern konstruiert wurde und vor allem, welche Vorstellungen und Ideale sie dabei geleitet haben.

² <http://s-wars.jp/characters/chart01.html>

3.2 „This is a men´s world ...“ – Darstellung der Männer

Bei den männlichen Mitgliedern der Jinnouchi Familie fällt zunächst auf, dass alle entweder eine verantwortungsvolle Position bekleiden oder mindestens einen Beruf ausüben, der im Dienste der Allgemeinheit steht. Dies ist absolut im Sinne der Urgroßmutter, die vor dem gemeinsamen Essen zu Beginn des Films betont, dass die Jinnouchi-Männer solide und vertrauenswürdig sein müssen, um Familie und Heimat beschützen zu können (0:16:41). So haben die meisten Männer der Familie klassische „Beschützer“-Berufe. Es versammeln sich bei den Jinnouchi zwei Ärzte (Mansaku, Yorihiro), zwei Feuerwehrmänner (Kunihiko, Katsuhiko), ein Polizist (Shôta) und ein Soldat (Riichi), oder genauer gesagt: ein Geheimdienst-Offizier. Die vier Übrigen Männer, die im Film zu sehen sind, sind zwar keine Lebensretter, haben aber dafür ihre Stärke im wirtschaftlichen Bereich unter Beweis gestellt. Mansuke ist Manager in der Fischereindustrie und hat zusätzlich ein eigenes Fischereiuunternehmen – nebenbei ist er Meister der Kampfkunst Shôrinji Kempô³. Wabisuke ist ein genialer Wissenschaftler und hat mit der Entwicklung und dem Verkauf von Love Machine mehr Geld verdient als die Familie je zuvor besessen hat, wie er seiner Adoptivmutter als Entschuldigung für den Raub des Familienvermögens erzählt (0:52:05). Tasuke ist immerhin Inhaber eines eigenen Elektrohandels, der so gut läuft, dass er sogar staatliche Institutionen, wie Universitäten, mit Spezial-Großrechnern beliefert (1:05:00) und Kazuo – Natsukis Vater – arbeitet im Wasserwerk der Präfektur Tôkyô, womit er zwar nicht mit der Rettung von Menschen beschäftigt ist, aber doch immerhin mit der Sicherung ihrer Grundbedürfnisse (0:39:37). Alle erwachsenen Männer der Familie, bis auf den leicht zwielichtigen und wenig moralisch handelnden Wabisuke und den noch etwas kindischen Shôta, werden als sehr verantwortungsbewusst, erfolgreich und rechtschaffen dargestellt. Sie folgen damit bewusst der Familientradition der Jinnouchi, die schon seit der Muromachi-Zeit Land und Leute beschützt haben (0:08:12), wie an mehreren Stellen im Film betont wird. Es ist Mansuke, der mehrfach im Film Bezüge zur Kriegertradition der Familie herstellt, indem er die Taten der Jinnouchi in bedeutenden mittelalterlichen Schlachten rühmt. So erzählt er von den beiden Schlachten um die Burg von Ueno 1583 (0:17:17) und 1600 (1:04:06), in denen die zur Takeda-Armee gehörenden Jinnouchi zweimal eine große Übermacht der Tokugawa-

³ <http://s-wars.jp/characters/characters07.html>

Truppen besiegen und die Festung verteidigen konnten. Das dritte Mal erwähnt er die Teilnahme der Familie an der Schlacht um Ôsaka 1615 (1:30:10). Für ihn ein Beispiel, dass die Jinnouchi auch dann nicht davon laufen, wenn die Chancen schlecht stehen: „We can't fight just because it looks like we'll win and run just because it looks like we'll lose. We've fought through losing wars before“ (1:30:18).

Das Bild ist klar: Die Jinnouchi sind eine Kriegerfamilie, was von Noriko zu Beginn des Films auch so formuliert wird (0:09:00), deren Männer stets zur Stelle sind, um die Ihren und deren Heimatboden zu verteidigen, koste es was es wolle. Doch nicht nur das. Wenn es nichts zu bekämpfen gibt, dann stecken sie ihre Energie in wirtschaftliche Unternehmungen und bringen so die Nation voran. Das Wort „aufgeben“ ist ihnen jedenfalls unbekannt. Im Mittelalter war man Samurai, in der Meiji-Zeit wurde man zur reichen Händlerfamilie (0:08:07) und heute kämpfen die modernen Krieger gegen Feuer, Krankheiten, Verbrecher und Schurkenstaaten, oder mehrten das Allgemeinwohl durch ihre Führungsstärke in Wirtschaft und Wissenschaft. Die Sphäre der Kunst und Kultur ist bei diesen Helden jedoch etwas unterrepräsentiert, den revolutionären Theaterintendanten sucht man vergebens. Immerhin werden von Mansuke und Kazuma die Kampfkünste gepflegt. Die nachwachsende Generation, von der später noch die Rede sein wird, steht dem übrigens in nichts nach. Ryôhei ist Highschool-Meister im Baseball, Kazuma ist internationaler Champion im Computerspielen mit Sponsoringverträgen internationaler Unternehmen⁴ und sogar Kenji, zwar kein Familienmitglied, aber dennoch Hauptfigur des Films, ist ein Mathematik-Genie und hätte es beinahe in die Japanauswahl für die Mathematik-Olympiade geschafft⁵.

Die männlichen Figuren in Summer Wars sind also stark und erfolgreich und arbeiten ausnahmslos in verantwortungsvollen Berufen und/oder Positionen mit größerer Machtfülle. Darüber hinaus ist der Mann in Summer Wars ein Tat-Mensch und erst in zweiter Linie ein Denker. Politiker, Kreativarbeiter, Kulturmanager und Künstler finden sich nicht bei den Jinnouchi. Der einzige Wissenschaftler ist Wabisuke, dessen Vorbildcharakter aber durch ein undurchsichtiges Wesen und unmoralisches Handeln getrübt wird.

⁴ <http://s-wars.jp/characters/characters04.html>

⁵ <http://s-wars.jp/characters/characters01.html>

3.3 „... but it wouldn't be nothing, without a woman or a girl.“ – Darstellung der Frauen

Die Anime-Serie Sazae-san, eine Trickfilmfassung des gleichnamigen Manga, der von 1949 bis 1974 regelmäßig in der Abendausgabe der Asahi Shinbun veröffentlicht wurde (Nakano 1998:170), zeigt eine Dreigenerationenfamilie, die zeittypisch von traditionellen Wertvorstellungen geprägt ist (Nakano 1998: 175). Nakano Emiko beschreibt eine Tischszene, in der die in der Familie herrschende traditionelle Rangordnung besonders gut erkennbar ist.

„Namihei und Masuo [Großvater und Vater] besetzen jeweils eine Seite des Tisches. Sie trinken Sake und essen dazu Vorspeisen. An der dritten Seite des Tisches sitzen Fune und Sazae [Großmutter und Mutter] nebeneinander, vor den beiden steht kein Essen. Die drei Kinder sind an der vierten Seite aufgereiht, sie essen Reis mit Suppe und Beilagen. Da die beiden Männer jeweils eine Tischseite für sich beanspruchen, kommt ihnen somit wesentlich mehr Raum zu als den Frauen und Kindern. [...] Die Frauen dagegen essen nichts, da sie den Männern Sake einschenken und sich um die Kinder kümmern müssen“ (Nakano 1998: 172).

Für Nakano kommt hier eine patriarchalische Familienstruktur zum Ausdruck, die an die Meiji- und Taishô-Zeit erinnert (Nakano 1998:172). Vergleicht man nun diese Tischszene mit denen im Hause der Jinnouchi, dann ergibt sich zunächst ein vollkommen anderes Bild. Bei den zahlreichen großen Tischszenen des Films sieht es immer identisch aus: Alle sitzen gemischt und es herrscht keine erkennbare hierarchische Sitzordnung, mit der Ausnahme, dass die Urgroßmutter allein am Kopfende des Tisches sitzt. Aber die vermischte Sitzordnung täuscht nur oberflächlich darüber hinweg, dass nur die Frauen gekocht haben. Tatsächlich entpuppt sich das im Vergleich zum Beispiel aus Sazae-san vermeintlich moderne Geschlechterverhältnis beim genaueren Hinsehen als gar nicht mehr so fortschrittlich. Nicht nur das Kochen, sondern auch des Servieren des Essens ist bei den Jinnouchi reine Frauensache. Immer wenn jemand mit einem Tablett in der Hand zu sehen ist, ist es eine Frau. Zudem fällt auf, wie häufig die Frauen Haushaltsutensilien in der Hand halten, wenn sie im Bild sind. Es ist natürlich etwas pedantisch, solche Details aufzulisten und es wäre übertrieben, dies als einzigen Beleg für ein konservatives Rollenbild anzuführen, aber diese Feinheiten weisen auf einen größeren, ganz entscheidenden Aspekt des Bildes der Geschlechterrollen hin, das in Summer Wars vermittelt wird. Keine der Frauen hat einen Beruf, oder eine Position im Leben außerhalb des Hauses, die ähnlich verantwortungsvoll ist, wie die Berufe und Positionen der Männer. Die Sphäre der Frau

ist das Haus. Sie unterstützt und hilft, aber retten und kämpfen ist die Aufgabe der Männer. Die Berufe der Frauen werden meist nicht einmal erwähnt. Sakaes älteste Tochter Mariko, die nach Sakaes Tod deren Nachfolge antritt, ist laut Webseite eine „sich um alles kümmernde Vollzeithausfrau“ (*sewazuki na sengyōshufu*)⁶. Noriko, Nana, Yumi und Yukiko sind entweder auch Hausfrauen, oder arbeiten nicht in entscheidenden Positionen, denn als das große Chaos ausbricht und alle Männer entweder hektisch telefonieren oder im Rettungseinsatz sind, sind sie nicht am Telefon zu sehen, sondern meist bei der Hausarbeit. Auch der Beruf der geschiedenen Naomi bleibt unbekannt. Doch auch sie ist weder beruflich direkt vom Chaos betroffen, noch mit seiner Bereinigung beschäftigt. Lediglich die Berufe von Kyomi und Rika werden erwähnt. Kyomi arbeitet laut Steckbrief auf der Webseite als Krankenpflegerin⁷ und Rika ist im Rathaus von Ueno beschäftigt⁸. Allzu bedeutend kann aber auch ihre Position nicht sein, denn auch sie ist während des Zusammenbruchs der öffentlichen Ordnung nicht am Telefon zu sehen, oder gar als handelnde Person gefragt. Sogar die so charakterstarke Urgroßmutter ist im Prinzip Hausfrau. Das Familienvermögen hat ihr Ehemann verdient. Ihre Macht beschränkt sich auf die Nutzung ihrer zahlreichen Beziehungen zu Wirtschaftsbossen, Politikern und sonstigen Entscheidern. Es wird jedoch auf der anderen Seite natürlich auch nicht der Eindruck erzeugt, die Frauen wären nutzlos. Im Gegenteil, der Film gibt sich sogar große Mühe zu betonen, wie wichtig der Halt ist, den die Familienrituale wie z.B. das gemeinsame Essen bringen. Dafür sind die Frauen verantwortlich. Auch gibt es eine lange Szene in der Sakae telefoniert und alle ihre alten Kontakte anruft, um ihnen Mut zu machen und sie anzuspornen, sich noch mehr für die Lösung der Probleme anzustrengen (ab 0:43:20). Aber kurz gesagt: Unabhängig davon, wie bedeutend die Berufe und Positionen der Frauen auch sein mögen, oder als wie bedeutend die Rolle der Hausfrau angesehen wird, sie sind praktisch nie außerhalb der häuslichen Sphäre beim Handeln und Helfen zu sehen. An diesem Fakt ändert auch die Tatsache nichts, dass Natsuki durch ihre Fähigkeiten beim Hanafuda einen entscheidenden Beitrag zum Sieg über Love Machine leistet, da es sich dabei natürlich um eine absolute Ausnahmesituation handelt. Außerdem ist nicht entscheidend, dass die Frauen etwas beitragen – Statisten sind sie wie schon gesagt nicht - sondern was sie

⁶ <http://s-wars.jp/characters/characters06.html>

⁷ <http://s-wars.jp/characters/characters07.html>

⁸ <http://s-wars.jp/characters/characters06.html>

beitragen. Während z.B. die Männer den „Krieg“ (1:04:48) gegen Love Machine planen, organisieren die Frauen die Beerdigung der Urgroßmutter (ab 1:03:53). Insbesondere diese Passage des Films ist sehr aufschlussreich. Sie beginnt bei 1:01:23 kurz nach Sakaes Tod. Die Familie sitzt zusammen und berät, was als nächstes zu tun ist. Mariko ergreift das Wort und teilt die Aufgaben für die bevorstehende Beerdigung ein. Noriko, Nana und Yumi sollen das Kochen übernehmen, Masuke den Tempel besuchen und Yorihiro, Kunihiko und Katsuhiko sollen die Nachbarn benachrichtigen und den Gästen Bescheid geben. Auch hier werden die Frauen im Haus, die Männer außerhalb eingesetzt. Masuke fragt aufgebracht, ob man nichts Wichtigeres zu tun habe, worauf Rika erwähnt, dass man noch die bestellten Manjû von „Geburtstags-Manjû“ in „Beerdigungs-Manjû“ ändern lassen müsse. Das war aber nicht das, was Masuke gemeint hat. Er will die Rache an Love Machine organisieren. Es kommt zum Streit was wichtiger sei, die Rache oder die Beerdigung. Kenji mischt sich ein und stimmt Masuke zu, denn es könnten noch mehr Menschen durch Love Machines Taten sterben. Es wird keine Einigung erzielt und Männer und Frauen schreiten getrennt zur Tat. Es folgt eine Abfolge von Szenen, die beide Gruppen bei der Arbeit zeigt. Die erste Szene zeigt die Frauen bei der Auswahl eines für die Beerdigung geeigneten Fotos von Sakae. Danach sehen wir die Männer im Garten bei der Besprechung der Taktik für die Begegnung mit Love Machine. In der nächsten Einstellung sprechen die Frauen neben der aufgebahrten Sakae über die Zeremonie und werden von Tasuke gestört, der großen Lärm veranstaltet, während er versucht, einen Supercomputer per Gabelstabler ins Haus zu befördern, wie in der folgenden Szene gezeigt wird. Direkt im Anschluss fährt Masuke mit einem Lastwagen durch das Haupttor, auf dessen Hänger sich eines seiner Boote befindet. Der Schiffs-Generator soll den Strom für den Computer liefern. Das Tor geht dabei zu Bruch und das Schiff wird im Koi-Karpfen-Teich des Gartens platziert. Die Männer als Menschen der Tat scheuen keineswegs davor zurück, ihre Umwelt gewaltsam ihren Bedürfnissen anzupassen. Kurz darauf fährt Riichi mit einem Militär-Fahrzeug in den Garten, auf dem sich eine Spezial-Antenne befindet. In der nächsten Szene sind die Frauen wieder mit den Vorbereitungen zur Trauerfeier beschäftigt und beschwerten sich über die so viel Unordnung verursachenden Männer. Es folgen drei Einstellungen, die Masaku und seine drei Söhne in ihren Autos zeigen. Sie reden über eine Konferenzschaltung miteinander und beraten darüber, wie sie helfen können. In der nächsten Einstellung bereiten Nana und Yumi in der Küche das Essen zu. Danach sehen wir Kazuma beim Kampfsporttraining im Garten. Seine Mutter Kiyomi hält gerade

gewaschene Hemden in den Armen und sieht ihm aus dem Inneren des Hauses zu. Es folgen noch ein paar weitere Einstellungen von den arbeitenden und trainierenden Männern und der Baseball schauenden Yumi bis schließlich der Kampf beginnt. Auch während des Kampfes wird ein paar Mal zu Yumi und den anderen Frauen bei der Vorbereitung bzw. beim Baseball schauen geschaltet. Der Kampf um das Wohl der Menschheit geht vollkommen unbemerkt an ihnen vorüber. Nachdem diese erste Konfrontation mit Love Machine in einer Niederlage endet, kommt es zu einer symbolträchtigen Szene (1:54:10). Die Frauen haben inzwischen mitbekommen, dass der Kampf der Männer ernster ist als zunächst gedacht. Voller Sorge nähern sie sich der Veranda, wo Kazuma und die anderen sitzen. Der Betrachter blickt vom Inneren des Hauses durch die geöffneten Schiebetüren auf den Außenbereich. Die Frauen schauen vorsichtig aus dem Halbdunkel des Zimmers nach draußen, in zwei Grüppchen links und rechts neben den Schiebetüren versammelt, die Sicht auf die diskutierenden Männer freilassend. Hinter den Männern ist nur der Himmel zu sehen. Dieses Bild fasst den gesamten vorherigen Abschnitt zusammen. Die ängstlichen Frauen, die kaum mitbekommen haben, was draußen in der Welt passiert, blicken sorgenvoll, aber voller Vertrauen auf die Männer, die in der Welt jenseits des Hauses ihre Arbeit verrichten, um sie zu beschützen. In der gesamten eben beschriebenen Szenenfolge befinden sich die Frauen im Inneren des Hauses – sie gehen nicht einmal in den Garten –, während die Männer ihre beruflichen Fähigkeiten und Möglichkeiten nutzen, um zu Handeln. Sieht man sich Summer Wars genau an, liegt die Vermutung nahe, dass sich seit Sazae-sans 70er Jahren eigentlich sehr wenig geändert hat. Summer Wars ist zwar insofern modern, als dass die Frauen eine durchaus gleichberechtigte Autorität innerhalb der Familie besitzen, wobei die Urgroßmutter Sakae sogar das Familienoberhaupt ist, deren Autorität von allen bedingungslos akzeptiert und nie hinterfragt wird. Jedoch wird diese vordergründige Gleichberechtigung sogleich dadurch unterwandert, dass die Frauen nur im häuslichen Bereich Autorität besitzen und ausüben können. Sakaes Autorität scheint auch hauptsächlich durch ihr Alter begründet zu sein. Es bleibt leider offen, was wäre, wenn ihr Ehemann noch leben würde. Gleichberechtigung ist da, aber nur wenn jeder in der ihm/ihr zugewiesenen Sphäre bleibt: Frauen im Haus, Männer außerhalb. Eine Auflösung der Grenzen dieses traditionellen Rollenverständnisses, wie sie in allen modernen Gesellschaften – also auch in Japan – längst begonnen hat, ist im Familienbild von Summer Wars nicht vorgesehen.

3.4 Silver Wars – Generationen und Alter

Japan ist, wie Europa auch, stark vom demographischen Wandel betroffen. Eine stetig sinkende Geburtenrate und die gleichzeitig ansteigende Lebenserwartung lassen die japanische Gesellschaft rapide altern. Zum ersten Mal in der Geschichte ist die Zahl der Menschen über 65 größer als die Zahl der Kinder unter 14 Jahren (Hashimoto/ Traphagan 2008: 1). Der Grund dafür ist, dass die geburtenstarken Jahrgänge der Nachkriegsgeneration langsam alt werden. Ochiai nennt sie die „Generation der Übergangszeit“. Gemeint ist der demographische Übergang von hoher Geburten- und hoher Sterblichkeitsrate zu einer niedrigen Geburten- und einer niedrigen Sterblichkeitsrate. Diese Phase der Entwicklung ist von einer hohen Geburten- und niedrigen Sterblichkeitsrate geprägt, was zu einem hohen Bevölkerungswachstum führt. Diese Übergangsgeneration hat das nachkriegszeitliche Japan aufgebaut. Sie wurden in den 1920ern geboren, waren nach dem Krieg erwachsen, heirateten und bekamen ihre ersten Kinder in den 40er Jahren (Ochiai 1998: 45-46). Sie sorgten für den Baby-Boom der Nachkriegszeit, mit durchschnittlich vier Kindern pro Frau (Ochiai 1998: 40-41). Es liegt an diesen Generationen, dass sich Japans Alters-Pyramide zu Beginn des neuen Jahrtausends auf die Spitze gedreht hat (Kelly/ White 2006: 64). Denn in der Folgezeit sinkt die Fertilitätsrate deutlich. Etwa 1955 liegt sie noch bei zwei Kindern pro Frau, doch ab den 1970er Jahren sinkt sie noch einmal auf nur noch 1,5 Kinder pro Frau bis zur Mitte der 1990er ab (Ochiai 1998: 41-42). Kelly und White geben eine Geburtenrate von 1,31 für das Jahr 2003 an (Kelly/ White 2006: 73). Die in den 1920ern geborenen Japaner der Übergangsgeneration werden in diesem Jahrzehnt 90 und die noch zahlreicheren Baby-Boomer werden 70 Jahre alt.

In Summer Wars werden diese beiden Generationen durch Sakae und ihre Kinder Mansaku, Mansuke, Mariko und Kajitoshi repräsentiert. Sakae ist 1920 geboren, wird 2010 90 Jahre alt und hat vier Kinder. Sie ist also eine typische Vertreterin der Generation der demographischen Übergangszeit. Ihre Kinder sind 68, 70 und 71 Jahre alt (siehe Anhang). Der im Film nur telefonisch auftauchende Kajitoshi müsste mindestens 71 Jahre alt sein, da er im Stammbaum der Webseite als ältester Sohn geführt wird. Sakaes Kinder sind also in den letzten Jahren des Krieges geboren und sind somit streng genommen keine Baby-Boomer, stehen aber trotzdem für die direkte Nachkriegsgeneration. Mit durchschnittlich 2,25 Kindern pro Ehepaar ist ihre

Fertilitätsrate auch typisch für ihre Generation. Die neun Kinder von Mansaku, Mansuke, Mariko und Kajitoshi sind zwischen 1963 und 1971 geboren (siehe Anhang). Sie haben zum Zeitpunkt des Beginns der Filmhandlung insgesamt neun Kinder, was genau einem Kind pro Frau entspricht (wenn Kiyomis zweites Kind geboren wird, erhöht sich die rate auf 1,11 Kinder pro Frau). Die Jinnouchi repräsentieren also ziemlich genau den demographischen Durchschnitt. Auch diese Familie müsste also durch die Überalterung der japanischen Gesellschaft geprägt sein, aber dies spielt überhaupt keine Rolle in Summer Wars. Im Gegenteil: Alle über 65-jährigen werden als extrem vital dargestellt. Mansaku und Mansuke beispielsweise sind beide noch voll berufstätig und Sakae ist körperlich noch so leistungsfähig, dass sie mit 90 Jahren in der Lage ist, mit einem Speer zu kämpfen, wie Wabisuke am eigenen Leib erfahren muss (0:52:38). Man ist sogar geneigt sich zu fragen, warum Sakae eigentlich rund um die Uhr von Mansaku per Internet (bzw. per OZ) medizinisch überwacht werden muss? Diese Überwachung scheint die einzige Pflege zu sein, die Sakae braucht. Traditionell müsste sich die Frau von Sakaes ältestem Sohn Kajitoshi um sie kümmern. Aber Sakae ist offensichtlich vital genug, um nur gelegentlich Unterstützung zu benötigen.

3.5 Die Jugend

Betrachtet man die aktuellen Diskussionen um die japanische Jugend, dann scheint es um die Zukunft des Landes schlecht zu stehen. Die steigenden Zahlen der unregelmäßig Beschäftigten und Arbeitslosen werden mit Sorge registriert. Sie werden als Freeter (aus den Worten „free“ und „Arbeiter“ zusammengesetzt) und NEET's (Not in Employment, Education or Training) bezeichnet und abwechselnd als Opfer der Rezession oder faule Egoisten bezeichnet (Schad-Seifert 2008). Doch in Summer Wars zeigt sich auch die Jugend von ihrer besten Seite. Von den fünf Personen die älter als 12 Jahre sind, sind mindestens drei definitiv nicht als faul zu bezeichnen. Wie oben schon erwähnt, ist Kazuma internationaler Champion im Computerspielen, Katsuhiku und Yumis Sohn Ryôhei ist Highschool-Meister im Baseball und Kenji ist ein offensichtliches Mathematik-Genie, wie frühestens durch die Erwähnung seiner beinahe Teilnahme an der Mathematik-Olympiade (0:04:10) und spätestens durch seine Rechenkünste am Ende des Film klar wird, als Kenji in letzter Sekunde den

Zugangscodes des Netzwerks per Kopfrechnen entschlüsselt und damit zum Held wird (1:42:00). Über Kenjis Freund Takashi wird zu wenig erwähnt um etwas Genaues sagen zu können, aber immerhin ist er begabt genug, um zusammen mit Kenji als Ferienjob administrative Aufgaben für OZ zu übernehmen.

Otaku mit Mängeln im Sozialverhalten können Japan nicht weiterhelfen, deshalb wird auf der Webseite auch betont, dass Kazuma nur wie ein Otaku aussieht, aber in Wahrheit ein international gefeierter Champion ist⁹. Auch Kenji reift vom Computer-Nerd zum Mann, als er sich seiner Aufgabe als Beschützer der Nation stellt. Werden hier Vorbilder für eine Jugend entworfen, der man Antriebslosigkeit und mangelndes Verantwortungsbewusstsein attestiert? Auch die jungen Frauen sollen sich ihrer Verantwortung für die Gesellschaft stellen. Dem Frauenbild des Films entsprechend hat Natsuki, außer der Eigenschaft besonders hübsch und ein Star an ihrer Schule zu sein, nichts vorzuweisen, zumindest wird nichts im Film oder auf der Webseite erwähnt¹⁰. Ihre wichtigste Aufgabe scheint das Finden eines guten Ehemanns zu sein. Die Tatsache, dass Natsuki einen Verlobten hat, wird im Film als sehr bedeutend dargestellt. Als sie Angst um das Leben ihrer Urgroßmutter bekommt, versucht Natsuki sie zum Durchhalten zu motivieren, indem sie verspricht ihr beim nächsten Besuch ihren Verlobten vorzustellen. Man kann vermuten, dass eine 17-jährige in einer solchen Situation normalerweise andere Dinge zu ihrer Urgroßmutter sagen würde. Schon beim ersten gemeinsamen Abendessen wird Kenjis Eignung zum Ehemann ausführlich besprochen (0:15:20). Man fragt sich, ob es überhaupt vorgesehen ist, dass Natsuki einen Freund mit nach Hause bringt ohne bereits Heiratspläne zu haben. Am Ende des Films wird kein Zweifel darüber gelassen, wie es mit Kenji und Natsuki weitergeht. Da sich beide in einander verliebt zu haben scheinen, wird es wohl auf eine Romanze hinauslaufen. Die Stringenz, mit der die Macher von Summer Wars ihr Weltbild dem Film eingepägt haben, lässt auch in der Schlusssequenz des Films keinen Platz für eine freie Entscheidung über die Form ihrer Beziehung. Natürlich wird eine Heirat erwartet. Dies zeigen die Reaktionen der Familienmitglieder (1:47:55). Zum Thema Ehe ist auch eine Frage Sakaes an Kenji bei dessen „Musterung“ interessant. Sie fragt ihn, ob er sich sicher sei, Natsuki glücklich machen zu können, ob er habe, was es brauche, ob er sein Leben für sie geben würde (0:11:10). Es wirkt so, als spreche hier die ältere Generation

⁹ <http://s-wars.jp/characters/characters04.html>

¹⁰ <http://s-wars.jp/characters/characters02.html>

mit der jungen. Haben sie, was es braucht, um in ihre Fußstapfen zu treten? Kurz erwähnt werden müssen auch noch die fünf unter 12-jährigen, die allesamt Mansakus Enkel sind. Besonders ist bei ihnen eigentlich nur, dass sie sehr unauffällig und brav sind. Kein Schreien, Zanken oder unartiges Verhalten. Es wird zwar in Norikos Steckbrief erwähnt, dass sie Schwierigkeiten mit ihrem ungezogenen Sohn Shingo hat¹¹, davon ist aber im Film nichts zu sehen. In der Super-Familie Jinnouchi sind sogar die Kleinsten auf Linie.

4. Die Ideologisierung der Großfamilie - Das Familienbild in Summer Wars

Fasst man die obigen Beobachtungen zu einem Gesamtbild der Familie zusammen, dann kommt man schnell wieder auf die schon einmal erwähnte Anime-Serie Sazae-san zurück. Zunächst scheint es auffällige Unterschiede zu Summer Wars zu geben. Zum einen wohnen Eltern und Kinder nicht mehr in einem Haus zusammen. Der Film orientiert sich hier an der gesellschaftlichen Realität in Japan. Die klassische japanische stem-family, bei der ein Ehepaar mit den Eltern des Mannes zusammen lebt (Ochiai 1998:43-44), ist von der Kernfamilie als Norm verdrängt worden. Zum anderen ist der Haushalt der Familie Jinnouchi, zumindest was das Verhältnis der Geschlechter angeht, scheinbar enthierarchisiert, was zunächst in der gemischten Sitzordnung beim Essen augenfällig wird. Bei 1:05:27 gibt es einen interessanten Dialog zwischen Tasuke und Kenji. Auf die Frage, warum Kazuma seine Meinung geändert hat und nun doch zum Kampf gegen Love Machine antreten will (die Frauen hatten dies zuvor abgelehnt und die Trauerfeier zur Priorität erklärt), äußert Tasuke die Vermutung, dass Kazuma dadurch dazu motiviert wurde, dass Kenji den Frauen widersprochen hat. Die Jinnouchi-Frauen seien stark und bestimmend, weshalb die Männer dazu tendierten eher passiv zu sein (1:05:27). Aber ist dies wirklich richtig? Wie oben gezeigt, beschränkt sich dieses starke und bestimmende Verhalten auf den häuslichen Bereich. Sicher sind die Frauen im Haus der Jinnouchi den Männern nicht direkt untergeordnet, dagegen spricht schon die große Autorität der Urgroßmutter und später die ihrer Tochter Mariko, aber durch die Festlegung der überwiegenden Mehrheit der Frauen auf die Hausfrauen- und Mutterrolle werden sie klar eingeschränkt. Im Übrigen trifft diese Einschränkung

¹¹ <http://s-wars.jp/characters/characters08.html>

auch die Männer, denn auch sie werden auf ein bestimmtes Rollenbild festgelegt. Hinter der oberflächlichen Gleichstellung der Geschlechter steht eine eindeutige geschlechtsspezifische Rollenverteilung. Single und berufstätig zu sein, wird nicht als lohnende Alternative für Frauen dargestellt. Dies wird im Film nicht direkt angesprochen, sondern über die Anlage der einzelnen Rollen transportiert. Lediglich als Mansuke beim ersten gemeinsamen Essen Rika und Naomi – die beiden Singlefrauen der Familie – scherzhaft dazu auffordert gut aufzupassen, als die Vorzüge von Kenji als möglichem zukünftigen Ehemann gepriesen werden, kommt unterschwellig Kritik an einem solchen Lebensentwurf zum Ausdruck. Mansukes Scherz spielt auf die vermeintliche Unfähigkeit der beiden an, einen guten Mann zu finden (0:15:40). Die Frauen kontern wenig eloquent. Sie fahren Mansuke aufgeregt an, was daran falsch sei, geschieden zu sein und dass sie glücklich damit seien, Single zu sein. Diese Aussage wirkt jedoch wenig überzeugend (0:15:43).

Die vermeintlichen Unterschiede werden zu Gemeinsamkeiten zwischen Sazaes 50er-Jahre-Familie (der Manga entstammt dieser Dekade, die Anime-Serie den 1970ern) und den Jinnouchi. Nakano Emiko beschreibt, wie in der Anime-Serie in manchen Folgen versucht wird, „zunächst dem gesellschaftlichen Wandel mit einer Änderung der Rollen der Familienmitglieder gerecht zu werden, was letztendlich jedoch zu der Erkenntnis führt, daß es doch besser sei, die ursprüngliche Ordnung wiederherzustellen“ (Nakano 1998: 173). Es scheint, dass *Summer Wars* eine Reaktion auf diese Erkenntnis ist. Die unangenehmen Nebenwirkungen des viel zitierten gesellschaftlichen Wandels jedenfalls sind hinter den hunderten von Jahren alten Mauern des Familienanwesens und innerhalb der fest eingeschworenen Familienbande nicht zu spüren. Auch gerade deshalb kann man nicht davon sprechen, dass sich *Summer Wars* vom Ideal des *ie* verabschiedet. Zwar ist die Mehrgenerationenfamilie im Film nicht mehr täglich gelebte Realität, aber das traditionelle *ie* bleibt im Film als großes übergeordnetes Symbol ständig präsent. Nicht nur wird der Kernfamilien-Alltag der Protagonisten im Film völlig ausgeblendet, auch die häufige Betonung der gemeinsamen Abstammung durch die historischen Bezüge, die Mansuke mehrfach herstellt, verstärkt die Großfamilien-Atmosphäre.

Die traditionelle Großfamilie ist in Japan in der Vergangenheit immer wieder medial als Ideal-Familie propagiert worden (Hashimoto 2008: 17):

„The image of the happy multigenerational family as an ideal model dominated the popular media and appeared in many forms in television and films appealing to a wide

range of viewers“ (Hashimoto 2008:17). Zweitens wird üblicherweise auch von staatlicher Seite eine Politik betrieben, die traditionelle Familienformen voraussetzt. Es wurde und wird versucht, über die Propagierung von Familienbildern das Familienleben der Bürger zu kontrollieren, um Faktoren wie Geburtenrate und Arbeitsleben nach nationalen Interessen zu formen. So bemüht man sich auch aktuell wieder, mittels alarmierender Berichte über den Verfall der sogenannten „Familien-Werte“, Frauen an ihre Pflichten zu erinnern und zur Reproduktion zu motivieren (Hashimoto 2008: 17). Auch Kelly und White weisen darauf hin, dass die Familie als Ideologie eine spezielle strategische Rolle in der japanischen Politik spielt und dass vor allem Kritik am Zustand der Familie ein Mittel ist, um unerwünschte soziale Veränderungen angreifen zu können (Kelly/ White 2006: 66): „To protect an image of the family most useful for social policy, the critiques have focused on those who appear to deviate from the model“ (Kelly/ White 2006: 66). So wird der Rückgang der Geburtenrate dem Zerfall der „Familien-Werte“ zugeschrieben und die steigende Zahl der Freeter und „parasite singels“ als Folge des Unwillens zur Übernahme gesellschaftlicher Verantwortung, oder schlicht einer kindischen Unselbstständigkeit der jungen Generation, interpretiert (Kelly/ White 2006: 66-67). Dabei darf angezweifelt werden, dass z.B. junge Frauen das Kinderkriegen vermeiden wollen, wenn sie den Zeitpunkt der Eheschließung hinauszögern. Vielmehr ist es die Verantwortung für die Versorgung der Alten, welche den Frauen in der traditionellen Familienform auferlegt wird, die sie zu scheuen scheinen (Kelly/ White 2006: 74-75): „What it takes, with increasing longevity and more years of potential disability, is a daughter or daughter-in-law who is willing to serve as the full-time family-based caregiver“ (Kelly/ White 2006: 75). Es ist also gerade das traditionelle Familienverständnis, dass ein wichtiger Faktor bei der Heiratsunwilligkeit vieler Frauen ist.

Die Idealisierung der Großfamilie in *Summer Wars* muss vor diesem Hintergrund gesehen werden. Ein konservativer Reflex auf eine empfundene Werte-Krise. Der Film hinterlässt den Eindruck, eine Lösung für Japans derzeitige soziale Herausforderungen läge in der Rückkehr zu althergebrachten familiären Vorstellungen. Damit echot der Film eine im Grunde wenig Familien freundliche Auffassung. „The 'good family', the social service institutions, media, and politicians agree, should take care of its own, and in doing so take care of the nation“ (Kelly/ White 2006: 66). Es wirkt, als läge Japans Heil in einer modernisierten Version der Vorkriegsfamilie. Anstatt die alten Ideologien über Bord zu werfen und ein neues Familienverständnis zu entwickeln, das sich an den

veränderten Lebensrealitäten der Menschen orientiert, wird im Film der Eindruck erzeugt, man müsse sich nur zusammenreißen und die alten Tugenden wiederbeleben, dann werde sich schon wieder alles richten. Was dabei herauskommt, ist eine Art Politiker-Fantasie. Hier lösen sich alle gegenwärtigen Probleme von selbst, ohne tiefgreifende Reformen. Die Männer sind engagiert und karrierefixiert wie eh und je, aber zusätzlich vollkommene Vaterfiguren, die ihre Ehepartnerinnen respektieren und Verantwortung für die Gesellschaft übernehmen. Die Frauen kümmern sich endlich wieder ums Kinderkriegen anstatt um den Beruf, am liebsten mindestens zwei. Die Jungen kommen in die Gänge und bauen ihre momentan noch unproduktiven Otaku- und Nerd-Fähigkeiten zu richtigen Kernkompetenzen aus, die so endlich für die nationalen Interessen nutzbar gemacht werden können. Und die Alten bleiben körperlich und geistig fit bis sie 90 Jahre alt sind und sterben dann „sozialverträglich“ zu Hause, ein Minimum an Kosten verursachend. Man muss Summer Wars bescheinigen, eine Art konservatives Utopia entworfen zu haben, das an den tatsächlichen Ursachen für das Knirschen im japanischen Sozialgefüge vorbei geht. Die den Baby-Boomern nachfolgenden Generationen sind wahrscheinlich nicht unwillig und verantwortungslos, sie suchen nur nach Alternativen zu einer Lebensform, deren ökonomische und demographische Basis weggebrochen ist.

5. Ein konservatives Utopia - Wertevermittlung in Summer Wars

Für sich allein genommen spiegeln die oben genannten Aspekte der Films zunächst lediglich die Meinungen und Vorstellungen seiner Macher. Eine handfeste kulturpolitische Dimension erhält Summer Wars aber durch die Tatsache, dass der Film vom japanischen Amt für kulturelle Angelegenheiten (Bunkachô) gefördert wird. Das Bunkachô veranstaltet seit 1997 das „Japan Media Arts Festival“, um herausragende Werke der Medien-Kunst zu präsentieren und zu würdigen. (Bunkachô 2009: 19) Dabei werden Preise für Höchstleistungen in den vier Kategorien „Kunst“, „Unterhaltung“, „Animation“ und „Manga“ vergeben. Im Zuge der 13. Ausgabe des Festivals wurde Summer Wars der Preis in der Kategorie „Animation“ verliehen. Neben einem Preisgeld erhält der Gewinner vor allem ideelle Unterstützung, da verschiedene Programme zur Verbreitung der prämierten Werke im In- und Ausland bestehen. (Bunkachô 2010: 18)

Bei Summer Wars verbindet sich ein, von Lisette Gebhard schon bei dem

Miyazaki Film *Sen to chihiro no kamikakushi* (englisch: „Spirited Away“; deutsch: „Chihiros Reise ins Zauberland“) festgestelltes, nationalpädagogisches Konzept (Gebhardt 2002) mit realer Kulturpolitik. Auch in *Summer Wars* lassen sich Elemente eines „neuen 'ganbarism' der jungen Generation Japans“ (Gebhardt 2002) finden und es darf die Frage gestellt werden, ob sich hier der Wunsch abzeichnet Pop-Kultur im nationalen Interesse pädagogisch nutzbar zu machen. „Cool Japan“ als innenpolitisches Konzept? Bezeichnenderweise spiegeln Kenjis und Kazumas Verwandlungen vom Nerd, bzw. (fast) Otaku zu Weltrettern die Verwandlung der vormals wenig geschätzten Popkultur zum Zugpferd der japanischen Wirtschaft und zur außenpolitischen Machtfantasie wieder. „In other words, the uncomfortable social changes (e.g., otaku empowerment) have now become central to Japan’s economic resurgence, to its national cool“ (Leheney 2006: 228). Die pädagogische Botschaft des Films ist klar: Es ist wichtig, sich um seine Familie und um sein Land zu kümmern. Dafür braucht es starke Männer und hingebungsvolle Frauen, die bereit sind für die Gemeinschaft Verantwortung zu übernehmen. Jeder kann seinen Beitrag leisten, in jedem Außenseiter steckt ein Held. Die Vorbilder finden sich in Japans Geschichte. Halt und Geborgenheit liefert die Tradition. Der Film möchte eine Antithese sein, zur zunehmenden Individualisierung der Menschen und dem gefühlten Verlust der kulturellen Identität im Zuge der Globalisierung. Die Kraft zur Ermächtigung des durch die Moderne entwurzelten und entfremdeten Individuums erwächst aus der Familie, die als allgegenwärtige Idee die gesamte Filmhandlung durchzieht. Die Jinnouchi stehen als Über-Familie in *Summer Wars* beispielhaft für das perfekte familiäre Kollektiv in dem sich jeder Einzelne voller Urvertrauen zu Höchstleistungen aufschwingen kann. Ein Traumbild voller gütiger Mütter und starker Väter, ein Sehnsuchtsort für eine alleingelassene Jugend, im Film repräsentiert durch Kenji. So ist *Summer Wars* schließlich auch die Geschichte eines Jungen, der durch die Geborgenheit, die er in der Ideal-Familie Jinnouchi erfährt, befähigt wird, über sich hinauszuwachsen und sein Leben in die Hand zu nehmen. Auch dies bleibt nicht unausgesprochen. Kurz vor seiner Verhaftung durch Shôta entschuldigt er sich bei Sakae und dankt ihr für ihre Gastfreundschaft. Im Zuge dessen gesteht er ihr, dass er noch nie so ein warmes Gefühl gehabt habe, wie beim gemeinsamen Essen und Hanafuda-Spielen und dass er glücklich gewesen sei. Sein Vater sei immer auf Geschäftsreise gewesen und auch die Mutter habe einen Full-Time-Job gehabt, weswegen er immer allein zu Hause gewesen sei (0:36:52). All dies unterstreicht den latent erzieherischen Charakter des Films, der mit seiner

ausschließlich idealisierenden Herangehensweise an den Themenkomplex „Familie“ im Gegensatz zu den Konzepten der Anime-Produktionen der 80er und 90er Jahre steht. Susan Napier stellt für jene Dekaden einen Trend zur Darstellung dysfunktionaler Familien fest, deren Höhepunkt die beiden düsteren 90er Science-Fiction-Serien Neon Genesis Evangelion und Serial Experiments Lain darstellen. (Napier 2008:39)

„While the explicit theme of both these works appears to be the danger [...] of technology, their real focus is on the disintegrating family unit, exemplified by a vividly demonstrated alienation between the generations and the marked inability of the main characters [...], to achieve any sort of emotional nurturance from the traditional family“ (Napier 2008:41).

In der ersten Dekade des neuen Jahrtausends zeichnet sich nun für Napier eine Gegenbewegung ab, die versucht, eine Kompensation für die Probleme zu bieten, die sich aus den Veränderungen der japanischen Gesellschaft ergeben haben. Sie führt als Beispiele die Anime *Spirited Away* (*Sen to chihiro no kamikakushi*, 2001, Miyazaki Hayao) und *Tôkyô Godfathers* (*Tôkyô goddofâzâzu*, 2003, Kon Satoshi) an (Napier 2008: 45). Die Kompensation erfolgt durch die Konstruktion einer Art „pseudoie“ (Napier 2008: 38), welches als Zuflucht von einer entfremdeten Außenwelt funktionieren soll (Napier 2008: 48-49). Auch in *Summer Wars* wird das *ie* als Kompensation für die als Bedrohung für das soziale Gefüge wahrgenommenen gesellschaftlichen Veränderungen propagiert. Napier hält einen Trend in diese Richtung für möglich (Napier 2008: 49) und *Summer Wars* scheint dies zu bestätigen.

Wie Hashimoto anmerkt, wurde die japanische stem-family (*ie*) von den intellektuellen Eliten Japans in der Vergangenheit oft instrumentalisiert und zur zentralen Metapher für die Nation gemacht, um die nationale Einheit zu beschwören und Gefühle von Bedrohung von Außen zu begegnen (Hashimoto 2008: 17). Interessanterweise kommt in *Summer Wars* die Bedrohung aus den USA, die zum Ende des Films eine atomare Katastrophe über Japan entfesseln will. Dazu passt auch das verklärende Geschichtsbild des Films, welches einen großen blinden Fleck aufweist, der die Jahre des zweiten Weltkriegs betrifft. Die Jinnouchi waren Samurai im Mittelalter, Seidenhändler zu Beginn des 20. Jahrhunderts und dann? Festgestellt wird im Film nur immer wieder, dass man in der Geschichte zwar oft verloren, aber niemals aufgegeben hat. Durch die Instrumentalisierung der Familie und die Art, wie Regisseur Hosoda Mamoru und vor allem Drehbuchautor Okudera Satoku ihren weiten geschichtlichen Bogen vom Japan der Vorkriegszeit bis zur nahen Zukunft spannen, erhält *Summer*

Wars auch latent nationalistische Züge.

Alles in Allem kristallisiert sich in Summer Wars die konservative Weltsicht der Personen, die den Film produziert haben. Es muss aber auch gefragt werden, ob die Preisvergabe des „Japan Media Arts Festival“ nicht auch etwas über die Ansichten der Juroren und letztendlich die der Geldgeber des Festivals – namentlich das japanische Amt für Kunst und Kultur – aussagt. Zwar beruft man sich in der Begründung der Preisvergabe auf die Qualität der technischen Ausführung und Produktion des Films¹², aber der Jury-Vorsitzende Suzuki Shinichi bemerkt, dass Summer Wars den Preis auch aufgrund seines Inhalts verdient habe¹³. Zum Abschluss sei hier noch ein Filmzitat aus Summer Wars angeführt, welches zwar eigentlich ironisch gemeint ist, aber den Pop-Nationalismus des Films gut auf den Punkt bringt:

Riichi: „You have to protect others to protect yourself.“ Mansuke: „Is that the JSDF-motto?“ Riichi: „No ... it's a line from the seven samurai“ (1:03:30).

¹² <http://plaza.bunka.go.jp/english/festival/2009/animation/001233/>

¹³ <http://plaza.bunka.go.jp/english/festival/2009/review/animation.php>

Literatur- und Quellenverzeichnis

Film

Hosoda, Mamoru [Regisseur]/ Okudera, Satoku [Drehbuch] (2009): *Summer Wars*. [Film] Tôkyô: Nippon Television Network Corporation [Produzent], 154 Min.

Sekundärliteratur

Bunkachô (Amt für kulturelle Angelegenheiten) [Hrsg.]: *Administration of Cultural Affairs in Japan — Fiscal Year 2009*. <http://www.bunka.go.jp/english/index.html> (Zugriff: 20.05.10).

- *Wagakuni no bunkagyôsei heisei 22 nendo* (Japanische Kulturpolitik im Fiskaljahr 2010). http://www.bunka.go.jp/bunka_gyousei/pdf/bunkacho2010.pdf (Zugriff: 20.05.10).

Gebhardt, Lisette (2002): *Zarte Unschuld rettet Japan - Miyazaki Hayaos erfolgreichster Trickfilm – Sen to Chihiro no kamikakushi*. http://www.japanologie.uni-frankfurt.de/jap_forschung/geb_zarte_unschuld.html (Zugriff: 20.05.10).

Hashimoto, Akiko (2008): „Blondie, Sazae, and Their Stories Successors“. In: dies./ Traphagan, John W. (Hrsg.): *Imagined families, lived cultures: culture and kinship in contemporary Japan*. Albany: Suny Press, S. 15-32.

Hashimoto, Akiko/ Traphagan, John W. (2008): „Changing Japanese Families“. In: dies. (Hrsg.): *Imagined families, lived cultures: culture and kinship in contemporary Japan*, Albany: Suny Press, S. 1-12.

Kelly, William W./ White, Merry I. (2006): „Students, Slackers, Singles, Seniors and Strangers: Transforming a Family-Nation“. In: Katzenstein, Peter J./ Shiraishi, Takahashi (Hrsg.): *Beyond Japan – The Dynamics of East Asian Regionalism*. Ithaca: Cornwell University Press, S. 63-84.

Leheney, David (2006): „A Narrow Place to Cross Swords: Soft Power and the Politics of Japanese Popular Culture in East Asia“. In: In: Katzenstein, Peter J./ Shiraishi, Takahashi (Hrsg.): *Beyond Japan – The Dynamics of East Asian Regionalism*. Ithaca: Cornwell University Press, S. 211-233.

Media Art Festival-Webseite: <http://plaza.bunka.go.jp/> (Zugriff: 20.05.10).

Nakano, Emiko (1998): „Der Wandel der Familie im Spiegel der Zeichentrickserien Sazae-san, Crayon Shin-chan und Cooking Papa“. In: Gössmann, Hilaria (Hrsg.): *Das Bild der Familie in den japanischen Medien*. Publikationsreihe des Deutschen Instituts für Japanstudien. München: Judicium Verlag, S. 167-187.

Napier, Susan J. (2008): „From Spiritual Fathers to Tokyo Godfathers“. In: Hashimoto, Akiko/ Traphagan, John W. (Hrsg.): *Imagined families, lived cultures: culture and kinship in contemporary Japan*. Albany: Suny Press, S. 33-50.

Ochiai, Emiko (1998): „Familie und Geschlechterbeziehung in Japan vom Ende der Zweiten Weltkrieges bis zur Gegenwart“. In: Gössmann, Hilaria (Hrsg.): *Das Bild der Familie in den japanischen Medien*. Publikationsreihe des Deutschen Instituts für Japanstudien. München: Judicium Verlag, S. 33-57.

Schad-Seifert, Annette (2008): „J-Unterschicht“. In: Richter, Steffi/ Jaqueline Berndt (Hrsg.): *Japan. Lesebuch IV. J-Culture*. Tübingen: Konkursbuch Verlag, S. 86-105.

Shioya, Chieko (1998): „Die Familienbeziehungen in den Fernsehspielen – Eine Analyse der Sendungen vom Oktober 1994“. In: Gössmann, Hilaria (Hrsg.): *Das Bild der Familie in den japanischen Medien*. Publikationsreihe des Deutschen Instituts für Japanstudien. München: Judicium Verlag, S. 129-146.

Summer Wars-Webseite: <http://s-wars.jp> (Zugriff: 20.05.10).

Anhang: Übersetzung der offiziellen Steckbriefe zur Familie Jinnouchi und Kenji

Kenji

17 Jahre alt. Im zweiten Jahr an einer Tôkyôter Oberschule. Mitglied des Physik-Klubs. Schüchterner Junge der Sorte Naturwissenschaftler. Möchte im Sommer einen Ferienjob als Webadministrator annehmen, wird aber unerwartet von der älteren Natsuki, die er sehr verehrt, eingeladen mit ihr Ueno in Nagano zu besuchen. Die Mathematik ist sein Spezialgebiet. Er bedauert sehr, dass er Japan bei der Mathe-Olympiade nicht vertreten darf.¹⁴

Natsuki

18 Jahre alt. Jinnouchi Großenkelin. Gehört dem Kendô-Klub an und ist ein Star in der Schule. Kenjis Sempai. Um in den Sommerferien ihrer Urgroßmutter Sakae zu gratulieren, fährt sie nach Ueno. Um das Versprechen, das sie Sakae gegeben hat, nämlich beim nächsten Besuch ihren Verlobten mitzubringen, einzulösen, bittet sie Kenji als eine Art Ferienjob ihren Verlobten zu spielen. Obwohl sie ein lebendiges hübsches Mädchen ist, ist sie auf der anderen Seite auch tollpatschig.¹⁵

Sakae

Vorstand der 16. Generation der Jinnouchi Familie, die seit der Senkoku-Zeit nun bereits mehrere hundert Jahre besteht. Sie ist das Familienoberhaupt einer vier Generationen umfassenden Großfamilie. Da ihr 90. Geburtstag kurz bevor steht, kommen von überall her viele Verwandte, um ihr zu gratulieren. Sie versteht sich auf die Kobudô-Kampfkunst und ist eine vor Lebenskraft sprühende alte Frau, die ihr Alter nicht zu fühlen scheint. Sie führt den Charakter ihrer Vorfahren fort, die sich seit der Senkoku-Zeit anstrebten, ihre Heimat zu beschützen. Sie hat viele Beziehungen zu Wirtschaft und Politik.¹⁶

Kazuma

13 Jahre alt. Großenkel von Sakae. Weil er dazu tendiert, sich in sein Zimmer einzuschließen, kann man ihn für einen Otaku halten, aber in Wahrheit ist er ein Welt-Champion in Beat-Em-Up-Spielen. In der Computer-Welt ist er ein Meister darin, „King Kazuma“ zu steuern. Er ist ein Super-Player, der internationale Unternehmen als Sponsoren hat. Er besitzt ein großes Selbstvertrauen in seine eigenen Fähigkeiten. Diese Einstellung ist der Grund, warum er in der Vergangenheit häufig das Opfer von Mobbing-Attacken war. Um seine Spiele noch besser zu meistern, setzt er sein Studium

¹⁴ <http://s-wars.jp/characters/characters01.html>

¹⁵ <http://s-wars.jp/characters/characters02.html>

¹⁶ <http://s-wars.jp/characters/characters03.html>

bei einem Lehrmeister fort.¹⁷

Wabisuke

41 Jahre alt. Uneheliches Kind des Ehemannes von Sakae. Er ist mit dem gesamten Vermögen der Familie durchgebrannt und war danach zehn Jahre lang verschwunden. Zu Sakaes 90. Geburtstag kehrt er jedoch plötzlich zurück. Irgendwie war er in der Zwischenzeit in Amerika in das Studium von künstlicher Intelligenz versunken. In Wirklichkeit scheint er der Hauptübeltäter des Vorfalls zu sein, weil er mit Love Machine in Verbindung steht. Er ist ein Vagabund, hat aber einen genialen und messerscharfen Verstand.¹⁸

Mariko

71 Jahre alt. Sie ist Sakaes älteste Tochter. Sie ist am nächsten an der sogenannten Stammhauslinie der Familie und führt im Sommer beim O-Bon-Fest und im Winter beim O-Shougatsu die Jinnouchi-Frauenmannschaft. Sie ist eine Vollzeithausfrau, die sich um alles kümmert.¹⁹

Riichi

41 Jahre alt. Ältester Sohn von Mariko. Gehört den Boden-Selbstverteidigungsstreitkräften an. Arbeitet in der Garnison Ichigaya in Tôkyô. Was er arbeitet ist aber ein Rätsel, denn er erzählt nicht viel.²⁰

Rika

42 Jahre alt. Älteste Tochter von Mariko. Arbeitet im Rathaus von Ueno. Obwohl sie die älteste Tochter der Stammlinie ist, setzt sie auf eigenen Willen ihr Dasein als Single durch.²¹

Yukiko

47 Jahre alt. Hat in die Shinohara-Familie eingeheiratet. Mutter von Natsuki.²²

¹⁷ <http://s-wars.jp/characters/characters04.html>

¹⁸ <http://s-wars.jp/characters/characters05.html>

¹⁹ <http://s-wars.jp/characters/characters06.html>

²⁰ <http://s-wars.jp/characters/characters06.html>

²¹ <http://s-wars.jp/characters/characters06.html>

²² <http://s-wars.jp/characters/characters06.html>

Kazuo

55 Jahre alt. Vater von Natsuki. Arbeitet im Wasserwerk der Präfektur Tōkyō.²³

Mansuke

70 Jahre alt. Sakaes zweitältester Sohn. Arbeitet am Hafen von Niigata im Management der Fischereiindustrie. Er ist selbst aktiver Fischer mit einem eigenen Boot. Er ist auch ein Meister der Shorinji Kempo-Kampfkunst. Er unterrichtet seinen Enkel Kazuma über OZ in Shorinji-Kempo.²⁴

Naomi

42 Jahre alt. Mansukes älteste Tochter. Eine bereits einmal geschiedene auffallend schöne Frau, mit einem etwas zu angespannten Charakter.²⁵

Tasuke

45 Jahre alt. Mansukes ältester Sohn. Besitzer des Jinnouchi Elektrohandels. Man sagt, er beliebere von seinem örtlichen Kleinhandel auch öffentliche Einrichtungen.²⁶

Kiyomi

39 Jahre alt. Mansukes zweite Tochter. Arbeitet in der Präfektur Aichi in Nagano als Krankenpflegerin. Mutter von Kazuma und im 8. Monat schwanger. Der Tag der Geburt seiner jüngeren Schwester ist nahe.²⁷

Shōta

21 Jahre alt. Tasukes ältester Sohn und Polizeibeamter. Er ist Natsukis zweiter Cousin und sie ist ihm seit der gemeinsamen Kinderzeit besonders wichtig. Deshalb nimmt er das plötzliche Auftreten von Kenji nicht hin und erhebt wütend seine Stimme.²⁸

Mansaku

68 Jahre alt. Sakaes dritter Sohn. Er ist Arzt (Internist). Wenn es ums Trinken geht, hebt

²³ <http://s-wars.jp/characters/characters06.html>

²⁴ <http://s-wars.jp/characters/characters07.html>

²⁵ <http://s-wars.jp/characters/characters07.html>

²⁶ <http://s-wars.jp/characters/characters07.html>

²⁷ <http://s-wars.jp/characters/characters07.html>

²⁸ <http://s-wars.jp/characters/characters07.html>

er immer die Stimmung mit erotischen Geschichten. Innerhalb der Verwandtschaft haftet ihm deshalb ein Ruf als alter Lüstling an. Ist immer um Sakaes Gesundheitszustand besorgt und verordnet ihr Medikamente.²⁹

Yorihiko

45 Jahre alt. Mansakus ältester Sohn. Hat zwei Kinder. Arbeitet in der Feuerwache in Matsumoto als Notfallmediziner in einem Rettungswagen.³⁰

Noriko

37 Jahre alt. Yorihikos Ehefrau. Hat jeden Tag Schwierigkeiten mit dem ungezogenen Shingo.³¹

Kunihiko

42 Jahre alt. Mansakus zweitältester Sohn. Arbeitet in der Feuerwache von Suwa. Führt als Chef im Einsatzwagen mit.³²

Nana

32 Jahre alt. Kunihikos Ehefrau. Hat sich noch nicht an das Leben in einer so alten Familie gewöhnt.³³

Katsuhiko

40 Jahre alt. Mansakus dritter Sohn. Arbeitet in der Feuerwache von Ueno. Hat als erster der drei Brüder geheiratet.³⁴

Yumi

38 Jahre alt. Ehefrau von Katsuhiko. Verfolgt mit einer Mischung aus Freude und Leid die Ergebnisse der Highschool-Baseballspiele ihres ältesten Sohnes.³⁵

²⁹ <http://s-wars.jp/characters/characters07.html>

³⁰ <http://s-wars.jp/characters/characters08.html>

³¹ <http://s-wars.jp/characters/characters08.html>

³² <http://s-wars.jp/characters/characters08.html>

³³ <http://s-wars.jp/characters/characters08.html>

³⁴ <http://s-wars.jp/characters/characters08.html>

³⁵ <http://s-wars.jp/characters/characters08.html>

Ryôhei

17 Jahre alt. Katsuhikos ältester Sohn.³⁶

Yûhei

7 Jahre alt. Katsuhikos zweitältester Sohn.³⁷

Kyôhei

Weniger als ein Jahr alt. Katsuhikos dritter Sohn.³⁸

Mao

4 Jahre alt. Yorihiikos älteste Tochter.³⁹

Shingo

6 Jahre alt. Yorihiikos ältester Sohn.⁴⁰

Kana

2 Jahre alt. Kunihiikos älteste Tochter.⁴¹

³⁶ <http://s-wars.jp/characters/characters09.html>

³⁷ <http://s-wars.jp/characters/characters09.html>

³⁸ <http://s-wars.jp/characters/characters09.html>

³⁹ <http://s-wars.jp/characters/characters09.html>

⁴⁰ <http://s-wars.jp/characters/characters09.html>

⁴¹ <http://s-wars.jp/characters/characters09.html>