

Christian G. Weisgerber

**Der weinende Mann
in der Momotarō-Fabula**

Basisanalysen

Vorwort

Das hier zusammengestellte Material war ursprünglich Bestandteil des Anhangs der Dissertation *Der weinende Mann in der Momotarō-Fabula – Männliche Tränenausbrüche in ausgewählten schönen-Werken der Millenniumsdekade*, die in den Jahren 2009-2012 am Fachbereich II, Sprach-, Literatur- und Medienwissenschaften der Universität Trier entstanden ist. Im Zuge der Erstellung einer Publikationsfassung besagter Dissertation mussten aus Kostengründen große Teile des Anhangs gekürzt werden. Um dieses Material dennoch einer interessierten Leserschaft zugänglich zu machen, wurde von Seiten des Verfassers der Weg einer eigenen Internetveröffentlichung gewählt.

Das hiesige Material ist grundsätzlich in Zusammenhang mit der Publikationsfassung der Arbeit zu lesen. Für den Fall, dass ein Leser nicht auf selbige zurückgreifen kann, wurden gleichwohl einige das Verständnis unterstützende Kommentare hinzugefügt. Das Material ist einmal als Einladung an mögliche Rezensenten zu verstehen, die Gedankengänge der Dissertation von der Analyse der untersuchten Einzelfälle her nachzuvollziehen. Darüber hinaus enthalten die folgenden Seiten einen Satz kodierten Materials, der versierten Comic-Lesern ebenso wie Studierenden der Japanologie oder auch Wissenschaftlern aus anderen Fachbereichen die Möglichkeit bieten soll, weiterführende Analysen durchzuführen.

An dieser Stelle möchte sich der Verfasser insbesondere bei Prof. Dr. Hilaria Gössmann und Prof. Dr. Scholz-Cionca bedanken, ohne deren intensive Betreuung die Verwirklichung der Dissertation kaum möglich gewesen wäre. Der Dank des Verfassers gilt ebenso Dr. Kristina Iwata-Weickgenannt und Dr. Barbara Holthus vom Deutschen Institut für Japanstudien, durch deren kritische Kommentare in der Frühphase der Dissertation deren weiterer Verlauf mit beeinflusst wurde. Auch bedankt sich der Verfasser bei den Mit-Doktoranden Ronald Saladin, Marissa Maurer und Verena Maser, welche die Entstehung der Arbeit begleitet haben und gerade in kritischen Momenten als Diskussionspartner zur Verfügung standen. Der besondere Dank des Verfassers gilt im Übrigen dem Deutschen Institut für Japanstudien in Tokyo sowie der Stiftung zur Förderung begabter Studierender und des wissenschaftlichen Nachwuchses in Rheinland-Pfalz, die das Dissertationsprojekt mit Promotionsstipendien gefördert haben.

Trier, im März 2013

Inhaltsverzeichnis

1. Überblick über die 2008 in <i>Shōnen Jump</i> , <i>Shōnen Magajin</i> und <i>Shōnen Sunday</i> veröffentlichen <i>shōnen-manga</i>	1
1.1. Serien des Jahres 2008, veröffentlicht in <i>Shōnen Jump</i>	1
1.2. Serien des Jahres 2008, veröffentlicht in <i>Shōnen Magajin</i>	2
1.3. Serien des Jahres 2008, veröffentlicht in <i>Shōnen Sunday</i>	3
2. Die Dauerserien des Jahres 2008 im Spiegel der Momotarō-Fabula	5
2.1. Dauerserien des Jahres 2008 in <i>Shōnen Jump</i> (A bis Z).....	6
2.2. Dauerserien des Jahres 2008 in <i>Shōnen Magajin</i> (A bis Z).....	24
2.3. Dauerserien des Jahres 2008 in <i>Shōnen Sunday</i> (A bis Z).....	50
2.4. Die Dauerserien des Jahres 2008 im Spiegel der Momotarō-Fabula im Überblick	77
3. Die Szenographie des weinenden Mannes in den ausgewählten Serien	
– Gesamtüberblick.....	78
3.1. Übersicht der Tränenszenen ausgewählter Figuren im Werk <i>One Piece</i> (<i>Shōnen Jump</i>)	79
3.1.1. Held (Monkey D. Ruffy).....	79
3.1.2. Gefährten (A bis Z, Auswahl).....	83
3.1.3. Gegner (A bis Z, Auswahl).....	98
3.1.4. Ergänzung (Auswahl).....	100
3.1.5. Weiblichkeit (A bis Z, Kontrastszenen).....	101
3.2. Übersicht der Tränenszenen ausgewählter Figuren im Werk <i>Naruto</i> (<i>Shōnen Jump</i>)	102
3.2.1. Held (Uzumaki Naruto).....	102
3.2.2. Gefährten (A bis Z, Auswahl).....	106
3.2.3. Gegner (A bis Z, Auswahl).....	108
3.2.4. Ergänzung (Auswahl).....	110
3.2.5. Weiblichkeit (A bis Z, Kontrastszenen).....	111
3.3. Übersicht der Tränenszenen ausgewählter Figuren im Werk <i>Eria no kishi</i> (<i>Shōnen</i> <i>Magajin</i>)	112
3.3.1. Held (Aizawa Kakeru).....	112
3.3.2. Gefährten (A bis Z, Auswahl).....	115
3.3.3. Gegner (A bis Z, Auswahl).....	118
3.3.4. Ergänzung	119
3.3.5. Weiblichkeit (A bis Z, Kontrastszenen).....	119

3.4. Übersicht der Tränenszenen ausgewählter Figuren im Werk <i>Fairy Tail</i> (<i>Shōnen Magajin</i>).....	120
3.4.1. Held (Natsu).....	120
3.4.2. Gefährten (A bis Z, Auswahl).....	122
3.4.3. Gegner (A bis Z, Auswahl).....	125
3.4.4. Ergänzung (A bis Z, Auswahl).....	127
3.4.5. Weiblichkeit (A bis Z, Kontrastszenen).....	128
3.5. Übersicht der Tränenszenen ausgewählter Figuren im Werk <i>Meitantei Conan</i> (<i>Shōnen Sunday</i>).....	129
3.5.1. Held (Edogawa Conan, Kudō Shin’ichi).....	129
3.5.2. Gefährten (A bis Z, Auswahl).....	131
3.5.3. Gegner (A bis Z).....	133
3.5.4. Ergänzung (A bis Z).....	140
3.5.5. Weiblichkeit (Kontrastszenen, Auswahl).....	144
3.6. Übersicht der Tränenszenen ausgewählter Figuren im Werk <i>Hayate no gotoku</i> (<i>Shōnen Sunday</i>).....	145
3.6.1. Held (Ayasaki Hayate).....	145
3.6.2. Gefährten (A bis Z, Auswahl).....	155
3.6.3. Gegner (A bis Z, Auswahl).....	158
3.6.4. Ergänzung (Auswahl).....	158
3.6.5. Weiblichkeit (A bis Z, Kontrastszenen).....	159
Quellenverzeichnis.....	161

1. Überblick über die 2008 in *Shōnen Jump*, *Shōnen Magajin* und *Shōnen Sunday* veröffentlichten *shōnen-manga*

Die folgenden Seiten geben einen Überblick über sämtliche Serien, die im Verlauf des Jahres 2008, in einem der drei Wochenmagazine *Shōnen Jump*, *Shōnen Magajin* und *Shōnen Sunday*, den zu dieser Zeit auflagenstärksten Magazinen für *shōnen-manga* in Japan, veröffentlicht wurden. Mit Hilfe einer Untersuchung der Ausgaben Nr. 1, 9, 13, 22/23, 34, 40, 44, 46, 50 und 52 von *Shōnen Jump*, Nr. 1, 2/3, 4/5, 11, 19, 28, 35, 44, 48, 51 und 52 von *Shōnen Magajin* sowie Nr. 1, 2/3, 6, 12, 18, 27, 40, 45, 48, 50 und 52 von *Shōnen Sunday* wird dabei ermittelt, welche Serien im Jahr 2008 durchgängig erschienen sind (kursiv gesetzt). Selbige dienen in der Publikation *Der weinende Mann in der Momotarō-Fabula* zur Eingrenzung eines Mainstreams von *shōnen*-Werken in der zweiten Hälfte der Millenniumsdekade (vgl. Weisgerber 2013: 146-151, Abschnitt 6.1.).

1.1. Serien des Jahres 2008, veröffentlicht in *Shōnen Jump*¹

Serie/ Ausgabe	1	9	13	22/23	34	40	44	46	50	52
<i>Aishīrudo 21</i>	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o
Asukurepiosu	x	x	x	x	x	x	x	o	o	o
Bakuman	x	x	x	x	x	o	o	o	o	o
Barihaken	x	x	x	o	x	o	x	o	o	o
<i>Bleach</i>	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o
Boku no watashi no yūsha-gakkō	o	o	o	o	o	x	x	x	x	x
Chagecha	x	x	x	x	x	x	o	o	x	x
<i>D. Gray-man</i>	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o
Daburu ātsu	x	x	x	o	o	o	x	x	x	x
Dokashikaden	x	x	x	x	o	o	x	x	x	x
Emu x Zero	o	o	o	o	x	x	x	x	x	x
<i>Gintama</i>	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o
Hatsukoi gentei	o	o	o	o	x	x	x	x	x	x
Hetappi-manga-kenkyūsho R	x	x	x	o	x	x	x	x	x	o
<i>Hunter x Hunter</i>	o	x	x	o	x	x	x	o	o	o
Inu mada shitsu	x	x	x	x	x	x	o	o	o	o
Kakutō ōgi	x	x	x	x	x	o	x	x	x	x

¹ Die Markierung „o“ bezeichnet „in der Ausgabe enthalten“, die Markierung „x“ „nicht enthalten“.

1. Überblick über die 2008 in *Shōnen Jump*, *Shōnen Magajin* und *Shōnen Sunday* veröffentlichten *shōnen-manga*

<i>Kateikyō Hitman Reborn</i>	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o
K.o.sen	x	o	o	x	x	x	x	x	x	x
<i>Kochira [...] Kōen-mae hashutsujo</i>	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o
Kuso-robot	x	x	x	x	x	x	x	x	x	o
<i>Majin-tantei Nōgami Neuro</i>	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o
Muddy	x	o	o	x	x	x	x	x	x	x
Muhyo to Lōjī no mahōritsu sōdan jimusho	o	o	o	x	x	x	x	x	x	x
<i>Naruto</i>	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o
Nurarihyon no mago	x	x	x	o	o	o	x	o	o	o
<i>One Piece</i>	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o
<i>Psyren</i>	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o
<i>Pyū to fuku! Jagā</i>	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o
Samurai usagi	o	o	o	o	x	x	x	x	x	x
Shiritsu Poseidon Gakuen kōtōbu	x	o	o	o	x	x	x	x	x	x
<i>Sket Danse</i>	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o
Tenisu no ō-sama	o	o	o	x	x	x	x	x	x	x
<i>To-rabu-ru</i>	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o
Toriko	x	x	x	x	o	x	o	o	o	o

1.2. Serien des Jahres 2008, veröffentlicht in *Shōnen Magajin*

Serie/ Ausgabe	1	2/3	4/5	11	19	28	35	44	48	51	52
<i>Ahiru no Sora</i>	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o
<i>Air Gear</i>	o	o	o	o	o	x	o	x	o	o	o
<i>Baby Steps</i>	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	x
<i>Bloody Monday</i>	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o
Code Breaker	x	x	x	x	x	o	o	o	o	x	o
<i>Daiya no A</i>	o	o	o	o	o	o	o	o	o	x	o
Eden no ori	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	o
<i>Eria no kishi</i>	o	o	o	o	x	o	o	o	o	o	o
<i>Fairy Tail</i>	o	o	o	o	o	o	x	o	o	o	o
Gakutsuchi	x	x	x	x	x	o	o	o	x	x	x
<i>Godhand Teru</i>	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o
<i>Hajime no Ippo</i>	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o

Der weinende Mann in der Momotarō-Fabula – Basisanalysen

<i>Hammer Session</i>	o	o	o	o	x	o	o	o	o	o	o
Junjō karen na ore-tachi da!	x	x	x	x	x	x	x	o	o	o	o
Kaneda ichi shōnen no jikenbo	x	x	x	x	o	o	x	x	x	x	x
Kenkō zenrakei suieibu Umishō	o	o	o	o	o	x	x	x	x	x	x
Kimi no iru machi	x	x	x	x	x	o	o	o	o	o	o
<i>Mahō-sensei Negima!</i>	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o
Mirai-chō naikai	o	o	o	o	o	x	x	x	x	x	x
<i>Mō shimasen kara.</i>	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o
Over Drive	o	o	o	o	o	x	x	x	x	x	x
<i>Sayonara Zetsubō-sensei</i>	x	o	o	o	x	o	o	o	o	o	o
School Rumble	o	o	o	o	o	o	x	x	x	x	x
Seishun Shōnen Magajin 78-83	x	x	x	x	x	x	x	o	o	x	x
Seitokai yakuin-domo	x	x	x	x	x	x	o	o	o	o	o
<i>Shibatora</i>	o	o	o	o	o	o	o	o	x	o	o
<i>Shin "Kyojin no hoshi" Hanagta</i>	o	o	o	o	o	o	o	o	x	x	o
Stand by me	x	x	x	x	o	o	x	x	x	x	x
<i>Sumasshu!</i>	o	o	o	o	x	o	o	o	o	x	o
<i>Tobaku haō-den Zero</i>	o	o	o	o	o	x	o	o	o	o	o
Tokkyū!!	o	o	o	o	o	x	x	x	x	x	x
<i>Tsubasa</i>	o	o	o	x	o	x	o	x	o	o	x
Tsuigyaku kei-yakusha Fausutsu	x	x	x	x	x	x	x	x	o	o	o
<i>Yankī-kun to Megane-chan</i>	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o
Yōkai no o ishasan	o	o	o	o	o	o	o	x	x	x	x
Zerosen	x	x	x	x	x	x	o	o	o	o	x

1.3. Serien des Jahres 2008, veröffentlicht in *Shōnen Sunday*

Serie/ Ausgabe	1	2/3	6	12	18	27	40	45	48	50	52
Aikora	o	o	o	x	x	x	x	x	x	x	x
Ani funjatta	o	o	x	x	x	x	x	x	x	x	x

1. Überblick über die 2008 in *Shōnen Jump*, *Shōnen Magajin* und *Shōnen Sunday* veröffentlichten *shōnen-manga*

Arata kangatari kakushinwa	x	x	x	x	x	x	x	o	o	o	o
Āthisuto Akuro	x	x	x	x	x	x	o	o	o	o	o
<i>Cross Game</i> ²	o	o	o	o	o	o	o	x	x	x	x
<i>Darren Shan</i>	x	o	o	o	o	o	o	o	o	o	x
Dive!!	o	o	o	o	o	o	x	x	x	x	x
<i>Gamble!</i>	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o
Gekkō jōrei	x	x	x	x	x	o	o	o	o	o	o
<i>Golden Age</i>	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o
<i>Hayate no gotoku!</i>	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o
Ifurīto	o	o	o	o	o	o	o	x	x	x	x
Inuyasha	o	o	o	o	o	o	x	x	x	x	x
<i>Juhō kaikin!</i> <i>Haido & Kurōsā</i>	x	o	o	o	o	o	o	o	x	o	o
Kami no mizo-shiro sekai	x	x	x	x	x	o	o	o	o	o	o
<i>Kekkaishi</i>	o	o	x	o	o	o	o	o	x	o	o
King Golf	x	x	x	x	x	x	o	o	o	o	o
<i>Kongō-banchō</i>	o	o	o	o	o	o	o	x	o	o	o
Konjiki no Gasshu	o	o	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Kunai-den	o	o	o	o	o	o	x	x	x	x	x
Lost + Brain	x	o	o	o	o	o	x	x	x	x	x
<i>Major</i>	o	o	o	o	o	o	x	o	o	x	o
<i>Maō – Juvenile Remix</i>	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o
Marin hantā	o	o	o	o	o	x	x	x	x	x	x
<i>Meitantei Conan</i>	o	o	o	x	x	o	o	o	o	o	x
Meteodo	o	o	o	x	x	x	x	x	x	x	x
Mittsu-boshi no supesharite	x	x	x	x	x	x	o	o	o	o	o
Mixim 11	x	x	x	x	x	o	o	o	o	o	o
My sweet Sunday	x	x	x	x	o	x	x	x	o	o	o
<i>O-bō Sanba!!</i>	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o
<i>O-cha nigosu</i>	o	o	o	o	o	x	o	o	o	o	o
Onidere	x	x	x	x	o	o	o	o	o	o	o
<i>Saijō no mei'i</i>	o	o	o	o	o	o	x	o	o	o	o

² Die Serie *Cross Game* pausiert in der zweiten Hälfte des Jahres 2008 zeitweise, bleibt aber über das Jahr hinaus ein fester Bestandteil der Zeitschrift *Shōnen Sunday* und endet erst im Jahr 2010.

<i>Saikyō! Toritsu Aoizaka-kōkō yakyūbu</i>	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o
<i>Shijō saikyō no deshi Ken'ichi</i>	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o
Toraumaisuta	x	x	x	x	x	x	o	o	o	o	o
Wildlife	o	o	o	x	x	x	x	x	x	x	x
<i>Zettai karen Chil- dren</i>	o	x	o	o	o	o	o	o	o	o	o

2. Die Dauererien des Jahres 2008 im Spiegel der Momotarō-Fabula

Nach der Auswahl von 50 Titeln, die einen Mainstream von *shōnen*-Werken in der zweiten Hälfte der Millenniumsdekade repräsentieren, werden selbige mit der Momotarō-Fabula abgeglichen, die in der Publikation *Der weinende Mann in der Momotarō-Fabula* als zentrales Rahmentopos von *shōnen*-Werken eingeführt wird. Die Untersuchung im Einzelfall wird dabei gemäß dem folgenden Muster angeordnet:

Werktitel (Übersetzung des Titels, ggf. Titel der deutschen Fassung, wenn diese bis Januar 2013 vorliegt, oder englischer Untertitel des Originals; Jahr der Ersterscheinung in Japan; Laufzeit, sofern die Serie bis Januar 2013 abgeschlossen worden ist)

Szenarist/Zeichner: Zur Identifikation eines Titels im Literaturverzeichnis wird jeweils der Zeichner, bei einer Angabe im Werk ergänzt um den Szenaristen aufgeführt.

Werbetext/Selbstvorstellung: Zu Beginn der Analyse steht jeweils die Übersetzung eines dem Werk angehängten Paratextes, etwa eine Beschreibung der Story oder das Motto des Werkes. Hierdurch soll weitgehend unabhängig von einer Bewertung durch den Verfasser der vorliegenden Studie ein Einblick in den Tenor eines Werkes gegeben werden. In der Publikation *Der weinende Mann in der Momotarō-Fabula* wird dieser Untersuchungsschritt als Grundlage für eine erste Charakterisierung der eingegrenzten 50 Titel verwendet (vgl. Weisgerber 2013: 150 f., Abschnitt 6.1.).

In den folgenden fünf Untersuchungsschritten *Held*, *Geburt*, *Handlungsverlauf*, *Belohnung/Weiblichkeit* und *direkte Hinweise* werden die eingegrenzten 50 Titel dann über einen Abgleich mit 18 Einzelindikatoren, welche je nach Kombination verschiedene Varianten der Momotarō-Fabula abbilden, hinsichtlich der Fabula analysiert. Der theoretische Hintergrund dieser Analyse wird in Abschnitt 6.2.1. der Publikation dargelegt (vgl. Weisgerber 2013: 151-154). Die einzelnen Indikatoren nebst ihren Abkürzungen sind nach Gruppen geordnet noch-

mals in der nachfolgenden Übersicht zusammengefasst (entspricht Übersicht 6 der Publikation, vgl. Weisgerber 2013: 152).

Übersicht: Indikatoren zur Analyse der Momotarō-Fabula in den Einzelwerken

Held		Geburt	
<i>bF</i>	besondere Fertigkeit	<i>eG</i>	existentielle Grenzerfahrung mit prägender Wirkung
<i>nS/W</i>	niedriger sozialer Status und/oder Dasein als Waisenkind	<i>geG</i>	gewöhnliche Geburt oder keine Hinweise auf besondere Geburt
<i>He</i>	Heterosexuell	<i>tG</i>	tatsächliche Geburt, besondere Geburt im Wortsinn
<i>ÜK</i>	übernatürliche Kraft	<i>Vz</i>	dauerhafte Verzauberung oder Wiedergeburt
Handlungsverlauf		Belohnung/Weiblichkeit	
<i>Gag</i>	die Handlung ist als Komödie angelegt	<i>Be</i>	Belohnung im engeren Sinne
<i>KE</i>	Kurzepisoden	<i>beW</i>	beschützte Weiblichkeit
<i>ME</i>	Momotarō-Elemente	<i>mF</i>	mehrere Frauen (männlicher Held mit mehreren Verehrerinnen)
<i>MV</i>	Momotarō-Verlauf	<i>weBe</i>	weibliche Belohnung
<i>soV</i>	sonstiger Verlauf		
direkte Referenzen auf Momotarō		+-Zeichen	

Aus Praktikabilitätsgründen wird der Indikator der Heterosexualität in der Regel im Rahmen der Gruppe *Belohnung/Weiblichkeit* erfasst. Als Ausgangspunkt zur Bestimmung der Indikatoren zum Handlungsverlauf wird jeweils eine kurze Inhaltsangabe der ersten Bände des untersuchten Werkes gegeben.

2.1. Dauerserien des Jahres 2008 in *Shōnen Jump* (A bis Z)

Aishīrudo 21 (Eyeshield 21, 2002-2009)

Zeichner: Inagaki Riichirō

Werbetext/Selbstvorstellung: „Kobayakawa Sena ist ein ängstlicher Zehntklässler (*kō-ichi*). Von Kindesbeinen an hat er ein Leben als Fußballtreter geführt. Anlässlich seines Wechsels auf die Teimon-Oberschule hat er aber beschlossen, sich zu ändern. Nicht zuletzt wegen der Einladung von Kurita tritt Sena als Spielanalyst in den American Football Club seiner Schule ein. Als Hiruma [der Chef des Footballclubs, AdV.] Senas Schnelligkeit bemerkt, die er in seinem Angsthasenleben trainiert hat, drängt er diesen dazu, als Spieler Eyeshield 21 an einem Spiel teilzunehmen [...]“ (Bd. 2: 5).

Held: Kobayakawa Sena, kommt aus einem normalen Elternhaus, ist aber von kleiner Statur, ein Angsthase und ein beliebtes Opfer von Mobbing-Attacken durch Schulrowdys (*nS/W*,

eingeschränkt). Gleichwohl ist er ein schneller und wendiger Läufer, was ihn zu einem idealen Running Back beim American Football macht (bF).

Geburt: Im Untersuchungsbereich zeigen sich keine Hinweise auf eine besondere Geburt des Helden. Sena wächst vielmehr langsam in eine Rolle als Footballspieler hinein (geG).

Handlungsverlauf bis Bd. 3: Als Sena, schon seit frühester Kindheit an Mobbing-Attacken seiner Mitschüler gewöhnt, an seinem ersten Tag als Zehntklässler der Teimon Oberschule von einigen Schulrowdys in den Clubraum des Footballclubs gezerrt wird, um dort verprügelt zu werden, taucht unvermittelt das Clubmitglied Kurita auf und rettet ihn. Auf dessen Einladung tritt Sena als Spielanalyst in den Footballclub ein. Wenig später lauern ihm die Schulrowdys erneut auf, Sena gelingt es jedoch zu fliehen. Dabei beobachtet Hiruma, der Chef des Footballclubs, einen halsbrecherischen Sprint des Opfers durch die Menschenmenge einer Fußgängerzone. Hierauf drängt er Sena dazu, auf der Position eines Running Backs zu spielen. In einem unmittelbar danach startenden Turnier kann der Footballclub dank Senas Fähigkeiten einen Sieg erringen, scheidet aber in einem anschließenden Spiel aus. In der Folge versucht der Club, in den zwischenzeitlich auch Senas Jugendfreundin Mamori eingetreten ist, neue Mitglieder zu gewinnen. Hiruma und Sena schaffen es mit Raimon Tarō einen begnadeten Fänger vom Baseballclub der Schule abzuwerben [MV: Die Elemente Aufbruch (auf das Spielfeld), Gewinn von Gefährten (Akzeptanz durch Kurita, Hiruma, Tarō) und Kampf gegen Gegner (auf dem Spielfeld) sind erkennbar].

Belohnung/Weiblichkeit: Senas Ziel ist es, sein Leben als Angsthase zu beenden. Eine Chance hierzu erhält er, indem er sich Lorbeeren auf dem Footballfeld verdient (Be). In diesem Zuge gelingt es ihm zugleich, sich von Mamori zu lösen, die ihn von Kindesbeinen an beschützt hat. Letztere ist zwar als attraktiv charakterisiert, inwieweit sie aber eine Objektposition in der Aktanten-Struktur einnimmt, bleibt im Untersuchungsbereich offen, da sie ein eher schwesterliches Verhältnis zum Helden pflegt (weBe, eingeschränkt). Dieser nimmt Mamori dennoch als „Frau“ wahr. So ist er aufgeregt, als sie ihn bewundert, kaum dass sie ihn in seinem Football-Outfit nicht erkennt (siehe Bd. 3: 52-55, He).

Direkte Hinweise: keine

Bleach (dt.: Bleach, ab 2001)

Zeichner: Kubo Taito

Werbetext/Selbstvorstellung: „Abgesehen von seiner Fähigkeit Geister zu sehen, ist der 15-jährige Kurosaki Ichigo ein normaler Oberschüler. Eines Tages taucht jedoch ein Hollow genannter böser Geist auf, der hinter Ichigo her ist. Dabei begegnet Ichigo der *shini-gami* [Gotttheit, die verstorbene Seelen ins Totenreich geleitet, Adv.] Kuchiki Rukia. Um seine Familie

zu retten wird Ichigo selbst ein *shini-gami*, wodurch es ihm gelingt, den angreifenden Hollow zu vernichten [...]“ (Bd. 2: 4).

Held: Kurosaki Ichigo, ist ein normaler Oberschüler, der mit seinem Vater und zwei jüngeren Schwestern zusammenlebt. Seine Mutter wurde ermordet, als er noch ein Kind war (nS/W, eingeschränkt). Ichigo kann von Geburt an Geister sehen. Nach seinem Erwachen als *shini-gami* kämpft er zudem mit einem überdimensionalen Schwert gegen Hollows. Die Fähigkeiten, die er dabei an den Tag legt, überraschen selbst die Veteranin Rukia (ÜK).

Geburt: Im Untersuchungsbereich gibt es keine Hinweise auf eine besondere Geburt im Wort-sinn. Ichigo wird zum *shini-gami*, indem ihm Rukia mit ihrem Schwert die Kehle durchbohrt (vgl. Bd. 1: 45-51; Vz). Sobald Ichigo erfährt, dass seine Mutter von einem Hollow getötet wurde, als sie versucht hatte, ihn zu beschützen, beschließt er seine neue Rolle anzunehmen und stärker zu werden (vgl. Bd. 3: 182 f., eG).

Handlungsverlauf bis Bd. 2: Nachdem Ichigo mit Hilfe von Rukia, die kurz zuvor in sein Leben getreten ist, zum *shini-gami* geworden ist, muss er an ihrer Stelle gegen Hollows kämpfen, weil sie bei seiner ersten Verwandlung (siehe Geburt) fast ihre gesamte *shini-gami*-Kraft an ihn verloren hat. Wegen dieser Aktion auch unfähig, in die Welt der *shini-gami* zurückzukehren, richtet sich Rukia in Ichigos Leben ein. Bei Angriffen verschiedener Hollows retten die beiden unter anderem Ichigos Mitschülerin Orihime das Leben, indem sie ihren zum Hollow gewordenen Bruder ins Reich der Toten schicken. Ebenso helfen sie Ichigos Klassenkameraden Sado, der über ungeheure Körperkräfte verfügt, die Seele eines kleinen Jungen zu retten. Hierfür muss Ichigo einen Hollow besiegen, der die Seele des Jungen gefangen hält. [MV: Die Elemente Aufbruch (in ein Leben als *shini-gami*), Gewinn von Gefährten (Sado, angedeutet) und Kampf gegen Gegner (Hollows) sind zu erkennen].

Belohnung/Weiblichkeit: Im Untersuchungsbereich finden sich keine Hinweise auf Belohnungen in Form eines Schatzes oder von sozialem Status, auf die es Ichigo abgesehen hätte. Mit Rukia und Orihime scharen sich indes zwei als attraktiv gekennzeichnete weibliche Figuren um den Helden (weBe; mF). Obwohl Ichigo im untersuchten Bereich kaum Interesse an einer Liebesbeziehung zeigt, steht er sowohl Orihime als auch Rukia zumindest nicht abweisend gegenüber (He). Im Übrigen rettet Ichigo Orihime das Leben, als sie von ihrem zum Hollow gewordenen Bruder angegriffen wird (vgl. Bd. 1: 124 f.). Nach Ichigos Geburt als *shini-gami* ist Rukia ebenfalls auf seine Hilfe angewiesen, obwohl sie zuvor selbst als Retterfigur in Erscheinung getreten ist (vgl. Bd. 1: 44 f.; beW).

Direkte Hinweise: keine

D. Gray-man (dt.: D. Gray-man, 2004-2009)

Zeichner: Hoshino Katsura

Werbetext/Selbstvorstellung: „AKUMA ist eine traurig böartige Waffe, die aus den Ingredienzien »Maschine«, »Seele« und »Tragödie« geboren wird. Zum Widerstand gegen Baron Sennen (Sennen Hakushaku), der die AKUMA herstellt und das Ende der Welt herbeiführen will, nimmt der Exorzist Alan den Kampf auf. Auf seiner linken Hand trägt er das göttliche Kreuz [Zeichen eines Exorzisten, AdV.]“ (Bd. 1: Klappentext).

Held: Alan Walker, besitzt die Gabe seinen linken Arm in eine Anti-Dämonen-Waffe zu verwandeln. Wegen dieser Anomalität wurde er als Kind allerdings von seinen Eltern ausgesetzt und von einem Pflegevater großgezogen (nS/W). Über seinen Arm hinaus hat Alan die Macht, menschliche Seelen zu erkennen, die durch einen Pakt mit Baron Sennen in AKUMA-Waffen eingeschlossen wurden (ÜK).

Geburt: Alan wurde als ein Exorzist geboren (tG). Die Fähigkeit menschliche Seelen in den AKUMA-Waffen zu sehen, erhält er infolge eines Kontakts mit Baron Sennen. Als Allans Pflegevater stirbt, bietet ihm der Baron an, diesen wiederzubeleben. Der beabsichtigte Pakt schlägt jedoch fehl, mit der Folge, dass Alan mit einem Fluch belegt wird, der als eine Verzauberung im Sinne der Momotarō-Fabula zu werten ist (vgl. Bd. 1: 101-107; Vz).

Handlungsverlauf bis Bd. 2: Auf einer Reise zur Exorzistengemeinschaft des Schwarzen Ordens, wo ihn sein Meister hingeschickt hatte, bekämpft Alan verschiedene AKUMA-Waffen, die seinen Weg kreuzen. Dabei begegnet er auch seinem gefährlichsten Widersacher Baron Sennen, ohne diesen besiegen zu können. Im Hauptquartier des Ordens angekommen, wird Alan zunächst für einen Dämon gehalten und angegriffen, dann aber von Lenalee Lee, der Schwester des Chefwissenschaftlers, freundlich aufgenommen. Unmittelbar nach einer medizinischen Untersuchung erteilt ihm der Orden seinen ersten Auftrag. Gemeinsam mit dem Exorzisten Kanda Yū, der ihn zuvor angegriffen hat, soll Alan einen Gotteskristall (Inosence) sichern, der von AKUMA-Waffen bedroht wird. Während die beiden eine AKUMA-Waffe durch ein unterirdisches Labyrinth verfolgen, kann Alan Yū das Leben retten [MV: Im Handlungsverlauf werden die Elemente Aufbruch (zum Schwarzen Orden), Gewinn von Gefährten (Rettung von Kanda) und Kampf gegen Gegner (AKUMA, Baron Sennen) deutlich].

Belohnung/Weiblichkeit: Im untersuchten Bereich ist keine Belohnung im engeren Sinne zu erkennen. Mit Lenalee Lee tritt allerdings eine als attraktiv gekennzeichnete weibliche Figur auf, der Alan durchaus zugeneigt ist (He). So bewundert er ihre Schönheit, während sie sich nach einem Unfall im Hauptquartier des Schwarzen Ordens um ihn kümmert (vgl. Bd. 3: 37-39; weBe). Lenalee nimmt als geborene Exorzistin zwar aktiv an Kämpfen teil, zeigt sich in

Ansätzen aber abhängig vom Helden. Alan muss sie etwa tragen, als er sie auf einer Treppe bewusstlos vorfindet (vgl. Bd. 3: 18; beW, eingeschränkt).

Direkte Hinweise: keine

Gintama (dt.: Gin Tama, ab 2004)

Zeichner: Sorachi Hideaki

Werbetext/Selbstvorstellung: „Wir sind in Edo. Mit dem Auftreten der »Amanto«, die aus dem Weltraum kamen, und dem Befehl die Schwerter abzulegen hat 20 Jahre zuvor der Niedergang der blühenden Samurai-Kultur begonnen. In dieser Gegenwart lebt ein etwas verschrobener Mann, der an der Samurai-Seele festhält, an die er glaubt. Er heißt Sakata Gintoki und ist die Hauptfigur dieser Geschichte. Er nascht gern, hat Diabetes und betreibt ein Mache-für-Geld-Alles-Geschäft (*yorozu-ya*). In dieses Geschäft tritt Shinpachi ein, dessen ältere Schwester Gintoki vor Kredithaien gerettet hat. Dazu stößt noch Kagura, die sich nach einer etwas skurrilen ersten Begegnung als Teilzeitkraft aufdrängt [...]“ (Bd. 2: 5).

Held: Sakata Gintoki (Gin), die knapp 30-jährige Hauptfigur, wird als begnadeter Schwertkämpfer dargestellt, der die Kraft hat jeden Gegner zu besiegen, ohne übernatürliche Kräfte zu besitzen (bF). Als Geschäftsmann ist Gin freilich weniger erfolgreich. So ist er ständig mit seiner Miete in Rückstand, hat eine Schwäche für Süßigkeiten und liest trotz seines fortgeschrittenen Alters noch *shōnen-manga* (nS/W, eingeschränkt).

Geburt: Im Untersuchungsbereich gibt es keine Hinweise auf eine besondere Geburt oder Verzauberung des Helden. Von Gins langjährigem Freund Katsura wird allerdings angedeutet, dass Gin vor seiner Zeit als *yorozu-ya* ein anderes Leben geführt und an einem niedergeschlagenen Aufstand gegen die Amanto teilgenommen hatte (vgl. Bd. 1: 151-156). Dies deutet ein prägendes Grenzerlebnis an (eG, eingeschränkt).

Handlungsverlauf bis Bd. 3: Shinpachi, der Nachkomme einer Schwertkampfschule, muss sich wegen des Niedergangs der Samurai mit Nebenjobs über Wasser halten. Während er wegen eines Fehlers von seinem Chef verprügelt wird, begegnet ihm Gin. Dieser streckt zwar Shinpachis Chef nieder, führt aber dadurch dessen Kündigung herbei. Nach einigen verbalen Auseinandersetzungen müssen sich Gin und Shinpachi schließlich zusammen tun, um Shinpachis ältere Schwester Otae aus den Fängen von Kredithaien zu befreien, die die junge Frau in die Prostitution verkaufen wollen. Nach Otaes Rettung tritt Shinpachi in Gins Geschäft ein, um von Gin zu lernen, was die Seele eines Samurais ausmacht. Auf einem Streifzug durch Edo begegnen die beiden in der Folge Kagura, die sich auf der Flucht vor der Mafia befindet. Als Angehörige des Kriegervolkes der Yato wurde diese auf die Erde gelockt, um als Schlägerin zu arbeiten. Sie möchte aber ein neues Leben beginnen und bringt Gin dazu, sie

als Gehilfin (*arubaito*) anzustellen. Die Arbeiten, welche die drei als *yorozu-ya* verrichten, umfassen vor allem niedere, gefährliche und brachiale Tätigkeiten, teils am Rande der Legalität. So werden Gin und seine Gefährten von einem hohen Regierungsbeamten damit beauftragt, seine Tochter aus den Fängen eines Rauschgifttrugs zu befreien. [ME; KE; Gag, eingeschränkt: Im untersuchten Bereich ist zwar kein Aufbruch des Helden, wohl aber ein Gewinn von Gefährten (Shinpachi, Kagura) und ein Kampf gegen Gegner (z. B. Yakuza) erkennbar. Daneben ist das Werk durch einen episodenhaften Aufbau sowie einen grotesk parodistischen Grundton geprägt. Vor diesem Hintergrund werden indes soziale Probleme des zeitgenössischen Japans behandelt, unter anderem das *furitā*-Phänomen].

Belohnung/Weiblichkeit: Im untersuchten Bereich wird keine Belohnung in Form von Reichtum oder sozialem Status sichtbar. Gin und seine Gefährten kämpfen vielmehr ums tägliche Überleben. Nichtsdestotrotz wird mit Otae eine als attraktiv gekennzeichnete weibliche Figur eingeführt (weBe), die ein beliebtes Objekt der Rettung durch den Helden darstellt (beW). Dessen ungeachtet zeigt Gin wenig Interesse für eine Liebesbeziehung, nimmt Otae aber durchaus als „Frau“ wahr (He). Das Moment mehrerer weiblicher Figuren mit Fokus auf den Helden ist im untersuchten Bereich nicht zu beobachten.

Direkte Hinweise: In den ersten drei Bänden keine Hinweise auf die Momotarō-Fabula; gleichwohl weist das Werk eine Vielzahl von intertextuellen Elementen auf.

Hunter x Hunter (dt.: Hunter x Hunter, ab 1998)

Zeichner: Togashi Shoshihiro

Werbetext/Selbstvorstellung: „Als Gon erfährt, dass sein tot geglaubter Vater in Wirklichkeit als Hunter [Jäger von geheimnisvollen Schätzen, Tieren, Kopfgeldern etc., AdV.] arbeitet, beschließt er selbst ein Hunter zu werden. Doch die Prüfung, um die nötige Qualifikation zu bekommen, gilt als extrem schwierig. Um diese Prüfung abzulegen, begibt sich Gon auf eine Reise. Unterwegs trifft er auf Leorio (Reorio) und Kurapika, die dasselbe wie er Ziel verfolgen. Kaum sind die drei sicher am Prüfungsort eingetroffen, beginnt die Prüfung auch schon [...]“ (Bd. 2: 4).

Held: Gon, ist ein freundlicher, aber etwas naiver Junge, der bei einer Pflegemutter aufwächst (nS/W). Er verfügt über ausgeprägte Sinneswahrnehmungen, beispielsweise kann er einen aufkommenden Sturm oder in Getränken verstecktes Gift erkennen (vgl. Bd. 1: 46; 123). Überdies ist er sehr geschickt im Umgang mit der Angel, die er nicht nur gegen Fische als Waffe einsetzt (bF).

Geburt: Drei Jahre vor Beginn der Handlung trifft Gon auf einen Hunter, der ihn vor einem Wildtier rettet. Von diesem erfährt er, dass sein tot geglaubter Vater noch am Leben ist und

irgendwo auf der Welt als Hunter arbeitet (vgl. Bd. 1: 19-27). Dieses Wissen wird für Gon zum Anlass, den Beruf eines Hunters anzustreben (eG).

Handlungsverlauf bis Bd. 3: Nachdem er den größten Fisch auf seiner Heimatinsel gefangen hat, erhält Gon von seiner Pflegemutter die Erlaubnis, in die Welt zu ziehen und an der Hunter-Prüfung teilzunehmen. Auf einem Schiff, das ihn zum Prüfungsort bringen soll, lernt er Kurapika und Leorio, ebenfalls Hunter-Anwärter, kennen und freundet sich mit ihnen an. Indem die drei verschiedene Vorprüfungen meistern, schlagen sie sich bis zum Prüfungsstart durch, wo insgesamt 405 Kandidaten an der ersten Prüfung, einem Geländelauf, teilnehmen. Während des Geländelaufs freundet sich Gon mit Killuah (Kirua) an, dem Spross einer Attentäter-Sippe, der sich weigert, das Familiengeschäft fortzuführen. Die erste Prüfung überstehen 123 Teilnehmer; nach der zweiten Prüfung, dem Sammeln von Früchten in einer Schlucht, bleiben 42 Prüflinge übrig. Bei der dritten Prüfung gilt es aus einem Turm voller Gegner und Fallen herauszufinden, was neben Gon und seinen Freunden noch 18 anderen Teilnehmern gelingt. Auf diese warten in der Folge weitere Prüfungen [MV: Die Elemente Aufbruch (von einer Insel/zur Prüfung), Gewinn von Gefährten (anfreunden) und Kampf gegen Gegner (während der Prüfung) sind erkennbar].

Belohnung/Weiblichkeit: Der Beruf des Hunters gilt in der Welt des *manga* als angesehene Beschäftigung (Status) mit bestmöglicher Bezahlung (Reichtum). Gon hat zudem das Ziel seinen Vater wiederzufinden (Be). Weibliche Figuren, welche die Objektposition in der Akтанten-Struktur des Werkes besetzen könnten, treten im untersuchten Bereich nicht auf. Auch bleibt Gons sexuelle Orientierung unklar. Jedoch deutet nichts auf eine mögliche Homosexualität hin (He, eingeschränkt).

Direkte Hinweise: keine

Kateikyō Hitman Reborn (Reborn – Ein Profikiller als Hauslehrer, dt.: Reborn!, 2004-2012)

Zeichner: Amano Akira

Werbetext/Selbstvorstellung: „Ins Haus des Mittelschülers Tsuna, der ein Versagerleben führt, ist ein Hauslehrer gekommen. Er heißt Reborn. Reborn sieht zwar aus wie ein Kleinkind, ist aber in Wirklichkeit Profikiller... Er ist aus Italien gekommen, um aus Tsuna irgendwie das zehnte Oberhaupt der Mafiafamilie der Vongola zu machen. Für Tsuna beginnt eine lebensbedrohliche Lehrzeit nach dem Motto mit *shinu-ki* [Kraft, welche die Fähigkeiten des Körpers bis an die Grenzen ausreizt, Adv.] ist alles möglich“ (Bd. 2: 4).

Held: Sawada Tsunayoshi (Tsuna), ist ein normaler Mittelschüler, der mit seiner Mutter in der Kleinstadt Namimori lebt, während sein Vater im Ausland tätig ist. Wegen mangelnder Leistungen in der Schule und im Sport haftet ihm ein Versagerimage an (nS/W, eingeschränkt).

Als ihn Reborn mit einer *shinu-ki-dan* (Kugel, die jemanden dazu bringt, den Tod vor Augen zu haben) beschießt, entwickelt er nichtsdestotrotz Kräfte, die die eines normalen Menschen um ein Vielfaches übersteigen (ÜK).

Geburt: Sobald Tsuna von Reborn mit einer *shinu-ki-dan* beschossen wird, fällt er bewusstlos zu Boden, um mit den Worten Reborn! (Kanji: 復活, *fukkatsu*, wörtl. Auferstehung) auf den Lippen mit Heldenkraft wieder aufzustehen. Obwohl dieser Vorgang, schon weil er sich im untersuchten Bereich mehrfach wiederholt, der Parodie einer besonderen Geburt nahe kommt, ist er aufgrund der Fähigkeiten, die Tsuna in dessen Folge entwickelt, doch als Verzauberung im Sinne der Momotarō-Fabula zu werten (Vz).

Handlungsverlauf bis Bd. 3: Auf die Bitte des neunten Oberhaupts des Vongola-Clans begibt sich das Profikiller-Baby Reborn nach Japan, um dort die Ausbildung von Tsuna zu übernehmen, der als Nachkomme eines Nebenzweiges der Familie zum künftigen Oberhaupt ausgewählt wurde. Kaum ist Reborn bei Tsuna eingezogen, bringt er diesen dazu, allmählich sein Versagerimage abzulegen, etwa indem er seine Angebetete Kyōko beeindruckt. Obwohl sich Tsuna mit der Rolle als künftiger Mafiaboss nicht abfinden mag, schafft er es dennoch verschiedene Gefährten zu gewinnen, etwa den blitzgescheiterten Schulrowdy Gokudera, den Baseballspieler Yamamoto oder Kyōkos älteren Bruder Ryōhei, den Chef des Boxvereins seiner Schule. Um diese Gruppe plant Reborn Tsunas Mafia-Familie aufzubauen [MV: Die Elemente Aufbruch (in die Mafiawelt), Gewinn von Gefährten und Kampf gegen Gegner (implizit im Ausbildungsziel des Mafiabosses enthalten) kommen zum Vorschein].

Belohnung/Weiblichkeit: Mit der Position des Oberhaupts eines MafiACLANS, eine Stellung, die laut Reborn hohes Ansehen genießt, liegt in dem Werk eine Belohnung im engeren Sinne vor (Be). Tsunas Klassenkameradin Kyōko, in die Tsuna verliebt ist (He) und die als das attraktivste Mädchen seiner Schule gilt, bildet zudem eine weibliche Belohnung (weBe). Neben Kyōko tritt ab dem zweiten Band die weibliche Figur Haru auf, die sich unsterblich in Tsuna verliebt, als er sie unter dem Einfluss einer *shinu-ki-dan* aus einem Fluss zieht und so vorm Ertrinken rettet (vgl. Bd. 2: 78-81; mF, beW).

Direkte Hinweise: Im zweiten Band der Serie ist ein Paratext in Form eines *Yon-koma-manga* (Vier-Bild-manga) zu finden, der Hibari Kyōya, einen von Tsunas Gefährten, als eine „falsche“ Momotarō-Figur zeigt, welche die Freundschaft von Hund, Affe und Fasan ablehnt, um sich zum Anführer der Dämonen wählen zu lassen. Dem sieht Tsuna kopfschüttelnd zu, was dessen Position als eigentlicher *chiisa-go*-Held betont (vgl. Bd. 2: 185; +).

Kochira Katsushika-ku Kameari-Kōen-mae hashutsujo (Hier Polizeiwache Katsushika-Bezirk vor dem Kameari Park, ab 1976)

Zeichner: Akimoto Osamu

Werbetext/Selbstvorstellung: „Früher war in unmittelbarer Nähe meines Hauses ein Polizeirevier und in der Grundschule war ich ganz begeistert von dem beeindruckenden Auftreten der Streifenpolizisten. Wachtmeister Ryōtsu, die Hauptfigur dieses Werkes, verwettet jedoch lieber sein letztes Hemd als zu Mittag zu essen, hat immer eine Zeitung über Pferderennen und einen roten Bleistift in der Tasche und zeigt nur wenig Interesse an seinem eigentlichen Beruf. Wie wäre es, wenn es im strengen Sozialgefüge der Polizei wenigstens einen solchen Menschen gäbe. Das habe ich gedacht, als ich angefangen habe, dieses Werk zu zeichnen“ (Bd. 1: Klappentext, Werkvorstellung des Autors).

Held: Wachtmeister Ryōtsu, verkörpert einen Anti-Polizisten, der während seiner Dienstzeit lieber ein Pferderennen im Radio hört oder mit einem Kollegen Karten spielt, als einem Ortsfremden den Weg zu zeigen (vgl. Bd. 1: 6-9; 26-30). Trotzdem wird er von seinen Kollegen akzeptiert, so dass er keinen hervorgehoben niedrigen sozialen Status innehat. Im Untersuchungsbereich zeigt er weder übernatürliche Kräfte noch besondere Fertigkeiten.

Geburt: Es finden sich keine Hinweise auf eine besondere Geburt, Verzauberung oder prägende Grenzerfahrung. Ryōtsu wird als normaler Mensch dargestellt, der quasi zufällig die Rolle eines Polizisten ausfüllt (geG).

Handlungsverlauf bis Bd. 3: Das Werk illustriert, wie Wachtmeister Ryōtsu mehr schlecht als recht seinen Dienst verrichtet, wobei jedes Kapitel ein einzelnes Abenteuer um die fiktive Kameari-Kōen-mae Polizeistation in Tokyo darstellt. Im ersten Kapitel wird Ryōtsu beispielsweise strafversetzt, weil er bei einer Inspektion seiner Wache in Unterhosen erwischt wird, nachdem er seine Polizeiuniform bei einem Kartenspiel mit seinem Kollegen Nakagawa verloren hat. In einer weiteren Episode locken er und sein Partner Totsuka eine junge Frau, die sich als Tochter des Kommissars herausstellt, unter dem Vorwand, sie nach einem Verkehrsunfall verhören zu wollen, auf die Wache, um mit ihr zu flirten (vgl. Bd. 1: 136-140). Daneben schafft es Ryōtsu während eines Streits mit Nakagawa ein Feuer zu verursachen, bei dem die Kōen-mae Wache abbrennt (vgl. Bd. 3: 23 f.). Nicht selten legt Ryōtsu ein aufbrausendes Verhalten an den Tag, das ihn in Schwierigkeiten bringt [KE; soV: Der Verlauf der Geschichte ist in lose zusammenhängende Einzelepisoden gegliedert; im untersuchten Bereich gibt es keine Hinweise auf die Momotarō-Fabula; Gag: der Handlungsverlauf ist als Komödie angelegt].

Belohnung/Weiblichkeit: Im Untersuchungsbereich finden sich weder Hinweise auf eine Be-

lohnung im engeren Sinne noch tritt eine weibliche Figur auf, die dauerhaft eine Objektposition der Aktanten-Struktur einnehmen würde. Nichtsdestotrotz wird Ryōtsu als heterosexuell dargestellt. Er liebt etwa Pornofilme oder sehnt sich nach einer hübschen Politesse in seinem Revier (vgl. Bd. 1: 16; 21; He).

Direkte Hinweise: keine

Majin-tantei Nōgami Neuro (Dämonendetektiv Nōgami (Hirnbeißer) Neuro, 2005-2009)

Zeichner: Matsui Yūsei

Werbetext/Selbstvorstellung: „Katsuragi Yakos Vater ist ermordet worden. Während die Ermittlungen auf der Stelle treten, taucht vor Yako plötzlich ein Mann auf, der sich als Nōgami Neuro vorstellt. Neuro, der angibt, sich hauptsächlich von Rätseln zu ernähren, erzählt ihr, dass er in die Menschenwelt gekommen sei, weil er in der Dämonenwelt bereits alle Rätsel gelöst habe. Als Neuro in unmittelbarer Nähe die Aura eines Mordfalls spürt, nimmt er Yako mit zum Tatort. Durch Neuros Schlussfolgerungen wird der Fall prompt gelöst. Damit die Leute nicht herausfinden, dass er ein Dämon ist, überlässt Neuro aber Yako die Detektivrolle und gibt sich selbst als ihr Gehilfe aus [...]“ (Bd. 2: 4).

Held: Nōgami Neuro, verfügt als Dämon über übernatürliche Kräfte, mit deren Hilfe er rätselhafte Kriminalfälle löst, von denen er sich ernährt (ÜK). Der *manga* wird allerdings fortwährend aus der Perspektive von Yako kommentiert. Yako ist eine gewöhnliche Oberschülerin, von der Neuro bei Bedarf Besitz ergreift. Hinweise auf ein Dasein des Helden als Waise oder einen hervorgehoben niedrigen sozialen Status finden sich nicht.

Geburt: Bei Neuro liegt weder eine gewöhnliche noch eine besondere Geburt im Sinne der Momotarō-Fabula vor. Neuro ist ein geborener Dämon, der menschliche Gestalt annehmen kann und zur Nahrungssuche auf die Erde kommt. Mit Blick auf Yako bildet die Ermordung ihres Vaters den Anlass für ihre Zusammenarbeit mit Neuro, wobei sie indes keine besondere Initiative an den Tag legt.

Handlungsverlauf bis Bd. 2: Noch verwirrt und in Trauer um ihren gerade ermordeten Vater taucht vor den Augen Yakos unvermittelt der Dämon Neuro auf, der von der rätselhaften Aura des Mordes angelockt wurde. Neuro bringt die Oberschülerin dazu, mit ihm in ein Café zu gehen, wo vor ihren Augen ein weiterer Mord geschieht. Mit Hilfe seiner Dämonenkräfte klärt Neuro diesen Mord auf, überlässt die Enttarnung Mörders aber Yako, um seine wahre Identität zu schützen. Wenig später löst Neuro auch den Fall um den Mord an Yakos Vater, bevor er sie zur Detektivschauspielerin ernennt. Yako wird zum Gesicht, das die Fälle löst, von denen sich Neuro ernährt. Geführt von Neuro kapern die beiden in der Folge die Räume einer windigen Kreditfirma und eröffnen ein Detektivbüro. Ihre erste Klientin, eine berühmte

Sängerin, beauftragt sie mit der Aufklärung zweier rätselhafter Mordfälle. Als Yako, geführt von Neuro, die Sängerin live im Fernsehen selbst als Mörderin enttarnt, wird das Detektivbüro über Nacht landesweit bekannt [KE; ME: Die Handlung des Werkes gliedert sich in Einzelenepisoden, die aus abgeschlossenen Kriminalfällen bestehen; im Handlungsverlauf sind nichtsdestotrotz ein Aufbruch (aus der Dämonenwelt), der Gewinn einer Gefährtin (Yako aus Sicht von Neuro) und ein Kampf gegen Gegner (Kriminelle) zu erkennen; zugleich ist die Subjektposition der Geschichte mit einem Dämon, sprich einem traditionellen Gegner, besetzt, was eine erhebliche Abweichung von der Fabula bedeutet].

Belohnung/Weiblichkeit: Im Untersuchungsbereich ist keine Belohnung im Sinne der Momotarō-Fabula zu erkennen. Neuro löst Rätsel, um seine tägliche Nahrung zu bekommen, überlässt aber Yako den Status einer berühmten Detektivin. Da sich Neuro gerade eine Partnerin wählt, von der er regelmäßig Besitz ergreift, liegt eine erkennbare Tendenz zur Heterosexualität vor (He). Gleichwohl wird Yako zumindest im untersuchten Bereich nicht als eine weibliche Belohnung im Sinne der Fabula dargestellt.

Direkte Hinweise: keine

Naruto (dt.: *Naruto*, ab 1999; siehe auch Weisgerber 2013: 189-208)

Zeichner: Kishimoto Masashi

Werbetext/Selbstvorstellung: „Wir sind im Dorf Konoha. Naruto, das Problemkind der Ninja-Akademie, heckt jeden Tag Streiche aus. Doch da gibt es ein Geheimnis um Narutos Geburt. Naruto hört von Mizuki, einem Lehrer, der ihn dazu gebracht hat, für ihn eine Schriftrolle zu stehlen, dass in seinem Körper ein Ungeheuer versiegelt ist, das einst das Dorf angegriffen und verwüstet hatte. In dieser Situation erwacht Naruto aufgrund einer Aktion von Iruka [seinem Klassenlehrer auf der Ninja-Akademie, AdV.], der ihn unter Einsatz seines Lebens beschützt, als Ninja [...]“ (Bd. 2: 5).

Held: Uzumaki Naruto, wächst als Waise im Ninja-Dorf Konoha auf (nS/W). Obwohl er ein nur mäßig begabter Ninja ist, gelingt es ihm im Kampf gegen den Verräter Mizuki wie aus dem Nichts die schwierige Ninja-Technik *kage-bunshin* (Schattenklon) anzuwenden (vgl. Bd. 1: 52-55). Als sein Gefährte Sasuke in Lebensgefahr gerät, schafft er es zudem die Kraft des *kyūbi*, eines neunschwänzigen Fuchsgeistes, zu beschwören (vgl. Bd. 3: 204, ÜK).

Geburt: Kurz nach Narutos Geburt wird von seinem Vater ein Fuchsgeist, der das Dorf Konoha angegriffen und verwüstet hatte, im Körper des Helden versiegelt (tG), worauf seine Eltern ihr Leben verlieren (vgl. Bd. 1: 5; 73 f.). Daneben ist Narutos Erwachen als Ninja (siehe Werbetext/Selbstvorstellung) mit einer prägenden Grenzerfahrung verknüpft (eG).

Handlungsverlauf bis Bd. 4: Nachdem er bei der Abschlussprüfung der Ninja-Akademie durchgefallen ist, muss sich Naruto zu Beginn der Handlung zunächst den Status eines Ninjas verdienen. Dies gelingt ihm durch einen Sieg über den Verräter Mizuki (siehe Werbetext/Selbstvorstellung). Zusammen mit seinem Rivalen Sasuke und seiner Angebeteten Sakura muss er wenig später seinen Ausbilder Kakashi von seinen Fähigkeiten überzeugen. Als Ninja Team Sieben (*nana-han*) werden die vier in der Folge auf eine Mission geschickt, bei der sie sich dem dämonischen Ninja Zabuza und dessen Untergebenen Haku stellen müssen [MV: Die Elemente Auszug (in den Kampf), Gewinn von Gefährten (Kakashi, Teammitglieder) und Kampf gegen Gegner (Mizuki, Zabuza, Haku) prägen die Handlung].

Belohnung/Weiblichkeit: Naruto hat das Ziel der stärkste Ninja aller Zeiten zu werden und in den Rang eines *hōkage*, des obersten Ninjas und Dorfvorstehers von Konoha aufzusteigen (Be). Zudem ist er in seine Klassen- und Teamkameradin Sakura verliebt (He), die er für sich gewinnen will, obwohl diese für seinen Rivalen Sasuke schwärmt (weBe). Im Falle eines Kampfes, etwa gegen den dämonischen Ninja Zabuza, hält sich Sakura in sicherer Entfernung auf und verrichtet unterstützende Aufgaben, während Naruto, Sasuke und Kakashi in vorderster Reihe stehen (vgl. z. B. Bd. 3: 176 f.; beW).

Direkte Hinweise: Indem er im Kampf gegen Zabuza Hundegeister beschwört, wird Kakashi, der den Status einer Mentorfigur einnimmt, mit dem tierischen Begleiter des Hundes assoziiert (vgl. Bd. 4: 41-43; +).

One Piece (dt.: One Piece, ab 1997; siehe auch Weisgerber 2013: 168-189)

Zeichner: Oda Eiichirō

Werbetext/Selbstvorstellung: „Wir sind im großen Piratenzeitalter. Unzählige Piraten sind aufgebrochen, um das „One Piece“, einen mysteriösen Schatz, den der legendäre Piratenkönig Gold Roger hinterlassen hat, zu finden. Und es gibt einen Jungen, der für diese Piraten schwärmt. Das ist Ruffy. Er verehrt Shanks, den Kapitän einer Piratenbande, die sich gerade in seinem Dorf aufhält. Eines Tages isst er eine Teufelsfrucht (*akuma no mi*), die Shanks und seine Leute im Kampf erbeutet haben. Durch die Wirkung dieser Frucht verliert er zwar die Fähigkeit zu schwimmen, bekommt dafür aber einen geheimnisvollen Körper, der dehnbar wie Gummi ist. Unmittelbar danach von einer Bande Bergräuber, deren Zorn Shanks und seine Leute auf sich gezogen haben, gefangen genommen, droht Ruffy ins Meer geworfen zu werden. Als der ertrinkende Ruffy von einem Seeungeheuer angegriffen wird, ist es Shanks der ihn rettet – und dabei einen Arm verliert. Zehn Jahre später bricht Ruffy, mit einem Strohhut, den ihm Shanks überlassen hat, als Markenzeichen auf, um zur See zu fahren. Das Ziel Piratenkönig zu werden vor Augen, beginnt eine große Reise“ (Bd. 2: 4).

Held: Monkey D. Ruffy, wächst in einem kleinem Dorf als Waise auf (nS/W). Nicht zuletzt dank der Teufelsfrucht, die er als Kind verspeist hat, besitzt er übernatürliche Fähigkeiten im Kampf, die er gegen verschiedene Gegner einsetzt (ÜK). Ruffys sexuelle Orientierung bleibt im untersuchten Bereich unklar. Allerdings gibt es keine Hinweise, die auf eine mögliche Homosexualität hindeuten (He, eingeschränkt).

Geburt: Durch das Essen einer Teufelsfrucht wird Ruffy zu einem Gummimenschen (VZ). Die Tatsache, dass ihm der Pirat Shanks das Leben rettet, bestärkt ihn in seinem Wunsch selbst Pirat zu werden (eG).

Handlungsverlauf bis Bd. 2: Im Alter von 17 Jahren bricht Ruffy aus seinem Heimatdorf auf einer kleinen Insel im fiktiven Ozean East Blue auf, weil er das Ziel hat, der König der Piraten zu werden. Um sich eine Bande aufzubauen, sucht er nach Gefährten. Dabei begegnet ihm Corby, ein Junge, den er aus den Fängen der bösen Piratin Alvira befreit. Von Corby, der Marinesoldat werden möchte, erfährt er, dass auf einem nahe gelegenen Marinestützpunkt ein bekannter Schwertkämpfer namens Lorenor Zorro gefangen gehalten wird. Diesen beschließt Ruffy zu befreien. Nachdem die Befreiung geglückt ist, besiegt Ruffy den tyrannischen Marinekapitän Morgan, den Kommandanten des Stützpunkts, und ermöglicht Corby den Eintritt in die Marine. Wenig später reist er, begleitet von Zorro, zu einer anderen Insel weiter, wo mit der Navigatorin Nami eine neue Gefährtin und dem Piratenkapitän Buggy ein neuer Gegner auf ihn warten [MV: Die Elemente Auszug (aufs Meer), Gewinn von Gefährten (Zorro, Nami) und Kampf gegen Gegner (Kapitän Morgan, Buggy) werden sichtbar].

Belohnung/Weiblichkeit: Ruffy hat das Ziel einen Schatz, das „One Piece“, zu finden und zum König der Piraten zu werden, was jeweils eine Belohnung im engeren Sinne darstellt (Be). Mit Nami tritt im Untersuchungsbereich zudem eine als attraktiv gekennzeichnete weibliche Figur auf. Diese ist freilich kaum als weibliche Belohnung zu bezeichnen, da sie aus Sicht des Helden keine Objektposition einnimmt, sondern eher eine Gefährtenfigur darstellt. Ungeachtet dessen ist Nami im Kampf auf die Hilfe von Ruffy und Zorro angewiesen (vgl. z. B. Bd. 2: 45-47; beW). Das Element mehrerer weiblicher Figuren mit Fokus auf den Helden ist im untersuchten Bereich nicht zu beobachten.

Direkte Hinweise: Der Zusammenhang zwischen der Teufelsfrucht und dem Auftreten eines Helden mit besonderen Fähigkeiten kann als direkter Hinweis auf das Märchen *Momotarō* gewertet werden, wo die Geburt des Helden mit einer Pfirsichfrucht verknüpft ist. Ferner wird Zorro, Ruffys erster Gefährte, als „Mann, der wie blutdurstiger streunender Hund über das Meer fährt und Kopfgeldern hinterherjagt“ (Bd. 1: 83, eigene Übersetzung) beschrieben, ein Verweis auf Momotarōs tierischen Gefährten des Hundes (+).

Psyren (dt.: Psyren, 2008-2010)

Zeichner: Iwashiro Toshiaki

Werbetext/Selbstvorstellung: „Yoshina Ageha, ein Schüler der Shirataki-Oberschule, erhält nach einer Begegnung der dritten Art eine rote Telefonkarte, auf der das Wort PSYREN geschrieben steht. Wenige Tage später verschwindet seine Mitschülerin und Jugendfreundin Amamiya Sakurako, die die gleiche Telefonkarte besitzt. Um einen Zusammenhang zwischen ihrem Verschwinden und der Großstadtlegende der Geheimgesellschaft »Psyren« zu untersuchen, benutzt Ageha die Telefonkarte, die den einzigen Hinweis darstellt. Am nächsten Tag tauchen in seiner Schule zwei falsche Polizisten auf und fallen über Ageha her. Indem er auf der Suche nach Hilfe sein klingelndes Handy abhebt, breitet sich vor seinen Augen ein Ödland aus, das er nie zuvor gesehen hat. Für Ageha beginnt ein lebensbedrohliches Spiel“ (Bd. 2: 5).

Held: Yoshina Ageha, ist ein körperlich robuster Oberschüler, der Streit, Streiche und Ausgehen liebt, eine Schwäche für schöne Frauen hat und bislang wenig über seine Zukunft nachgedacht hat (vgl. Bd. 1: 18; 37; He). Da seine Mutter gestorben ist, als er noch in der Grundschule war und im untersuchten Bereich keine Vaterfigur auftritt, wird er von seiner älteren Schwester erzogen (nS/W). Sobald das Psyren-Spiel beginnt, erwachen in ihm psychokinetische Fähigkeiten. Es stellt sich heraus, dass Ageha über eine besondere, „Meruzesu Doa“ genannte Kraft verfügt (vgl. Bd. 4: 57), deren Einsatz zwar gefährlich ist, die aber die stärkste mögliche Angriffswaffe des Spiels darstellt (ÜK).

Geburt: Ageha erhält von Nemesis Q, dem Boten des Psyren-Spiels, eine Telefonkarte, durch deren Nutzung er in eine andere Welt gezogen wird. Mit dem ersten dieser Weltenwechsel erwacht Ageha als Held (Vz).

Handlungsverlauf bis Bd. 2: Als Agehas Klassenkameradin Amamiya, mit der er in der Grundschule eng befreundet war, vermisst wird, nachdem sie ihn bei einem Gespräch am Abend zuvor noch diffus um Hilfe gebeten hatte, meldet sich Ageha für das Psyren-Spiel an, das er mit ihrem Verschwinden in Verbindung bringt. In der Folge wird er mit einer Gruppe anderer Teilnehmer in die fremde Welt eines zukünftigen, völlig zerstörten Japans gezogen, wo er Amamiya, die schon längere Zeit in das Spiel verstrickt ist, schwer verletzt wiederfindet. Um sie zu retten, muss er mit ihr ein Tor erreichen, das in seine Welt zurückführt, ohne von lauernden Dämonen getötet zu werden. Dies gelingt ihm mit Hilfe von Hiryū, der als einer von nur zwei Personen aus der mit Ageha gestarteten Gruppe überlebt, weil ihm der Held das Leben rettet. In die Gegenwart zurückgekehrt, stellt sich heraus, dass Hiryū Ageha und Amamiya noch aus Grundschultagen kennt, bevor die beiden von Amamiya und ihrer Ausbil-

derin, der früheren Psyren-Spielerin Matsuri, mehr über die Welt des Spiels erfahren. Wenig später erkennen Ageha und Hiryū, dass in ihnen psychokinetische Kräfte erwacht sind, ehe die zweite Runde des Spiels beginnt, die Ageha, Amamiya und Hiryū in die düstere Zukunftswelt zurückführt [MV: Die Elemente Auszug (in die Psyren-Welt), Gewinn von Gefährten (Hiryū) und Kampf gegen Gegner (Dämonen) prägen die Handlung].

Belohnung/Weiblichkeit: In dem *manga* liegt insofern eine Belohnung im engeren Sinne vor, dass dem Gewinner des Psyren-Spiels ein Preisgeld von 500 Mio. Yen winkt (Be). Obwohl dieses Geld für Ageha durchaus verlockend ist, ist sein Antrieb für die Teilnahme aber eher das Hilfesuch von Amamiya (vgl. Bd. 1: 27), die er im untersuchten Bereich mehrmals aus gefährlichen Situationen rettet (beW). Obwohl sie in der Oberschule gemieden wird, bildet Amamiya, die aus reichem Elternhaus stammt, für den Helden nicht zuletzt wegen ihrer gemeinsamen Kindheit eine weibliche Belohnung im Sinne der Fabula (weBe).

Direkte Hinweise: keine

Pyū to fuku! Jagā (Blase mit Elan, Jagā!, ab 2000-2010)

Zeichner: Usuta Kyōsuke

Werbetext/Selbstvorstellung: „Saketome Kiyohiko ist 17 Jahre alt und träumt davon Musiker zu werden. Als er dafür eines Tages zu einem Casting geht, trifft er auf einen rätselhaften Mann, der Blockflöte spielt. Dies ist niemand anderes als Jagā, der Kiyohiko in der Folge zu einem verdrehten Leben verführt“ (Bd. 1: Klappentext).

Held: Jagā (Jagā Jun'ichi), ist ein Mann, der sein Leben dem Flötenspielen verschrieben hat. Er wird zwar nicht als Waisenkind gekennzeichnet, hat aber wegen seines Instrumentes keinerlei kommerziellen Erfolg und wird bei Plattenfirmen nicht einmal zu Castings zugelassen (nS/W, eingeschränkt). Trotzdem ist er von sich überzeugt, entlockt er doch der Blockflöte Klänge, mit denen er seine Umgebung zu beeindruckt. Dazu hat er die Fähigkeit, andere für sich zu gewinnen, etwa den Manager einer Musikakademie (vgl. Bd. 1: 58-61; bF).

Geburt: Im untersuchten Bereich finden sich keine Hinweise auf eine besondere Geburt, eine Verzauberung oder eine prägende Grenzerfahrung. Abgesehen von seinem extremen Charakter wird Jagā als normaler Mensch dargestellt (geG).

Handlungsverlauf bis Bd. 2: Zu Beginn der Handlung wird Jagā zum Alptraum des Oberschülers Kiyohiko, der eine Musikkarriere anstrebt. Kaum dass Jagā vor seinen Augen auftaucht, verursacht er Probleme, die Kiyohiko daran hindern an Castings von Plattenfirmen teilzunehmen. In seiner Erfolglosigkeit lässt sich Kiyohiko von Segāru, dem windigen Geschäftsführer einer Musikschule, überzeugen, für ein Schulgeld in Höhe von 80.000 Yen pro Monat in dessen Musikakademie einzutreten. Wenig später trifft Segāru dann auf Jagā, der ihn mit

seinem Flötenspiel beeindruckt. Dies nutzt Jagā aus, um den Geschäftsführer zu überreden, ihm mit einer monatlichen Gage von 80.000 Yen den Besuch der Musikakademie zu ermöglichen. Im Wohnheim der Akademie werden Jagā und Kiyohiko schließlich Zimmergenossen. Nach ihrem ersten Unterricht beschließt Jagā, selber unterrichten zu wollen. Er übernimmt die Stelle des Hipp-Hopp Lehrers Hamā und eröffnet eine Flötenklasse, an der Kiyohiko und Hamā teilnehmen. In der Folge wird in Einzelepisoden der turbulente Alltag der Flötenklasse geschildert [KE; ME, eingeschränkt: Die Handlung ist durch Kurzepisoden geprägt, aus Jāgas Sicht ist daneben ein Gewinn von Gefährten (Kiyohiko, Hamā) erkennbar, die Momente Auszug (auf die Bühne) und Kampf gegen Gegner (andere Musiker) werden angedeutet, bleiben aber letztlich ausgeschlossen; Gag: die Handlung ist als Komödie angelegt].

Belohnung/Weiblichkeit: Mit dem Ziel einer Karriere als Musiker liegt in dem *manga* eine Belohnung im engeren Sinne vor (Be). Die Frage nach einer weiblichen Belohnung ist im untersuchten Bereich nicht zu klären. Zwar tritt mit Shirakawa Takana ab dem zweiten Band eine dauerhafte weibliche Figur auf. Inwieweit diese jedoch eine Objektposition in der Aktanten-Struktur einnimmt, kann nicht abschließend geklärt werden. Ebenso muss die sexuelle Orientierung des Helden offen bleiben. Jagā zeichnet sich im Untersuchungsbereich durch eine derart starke Selbstzentrierung aus, dass hierzu keine Aussage möglich ist.

Direkte Hinweise: keine

Sket Dance (ab 2007)

Zeichner: Shinohara Kenta

Werbetext/Selbstvorstellung: „Der Club zur Unterstützung des Campuslebens, kurz Sket-Gruppe genannt, hilft den Schülern der Kaimei-Oberschule ein reibungsloses Schulleben zu führen. Es ist eine Truppe, die jedem Schüler Unterstützung anbietet und alles macht; von der Lösung eines Streits, über Aushilfstätigkeiten bei anderen Clubs bis hin zur Beratung bei privaten Problemen oder der Säuberung des Hinterhofs. So zumindest offiziell. In Wirklichkeit gilt die Sket-Gruppe eher als Dienstbotentruppe der Schule. Schon weil sie nur wenige Aufträge hat, schlagen ihre Mitglieder häufig nur die Zeit tot. Zu Bossun, Himeko und Switch, die zusammen die Sket-Gruppe bilden, kommen meist merkwürdige Leute mit oft skurrilen Anliegen. Die Geschichte, die sich um die drei dreht, ist eine neue Art von Schulkomödie, im Grunde komisch, aber manchmal ernst“ (Bd. 2: 5).

Held: Fujisaki Yūsuke (Bossun), der Chef der Sketgruppe. Im untersuchten Bereich wird zwar nichts über seinen familiären Hintergrund bekannt, er gilt aber allgemein als unzuverlässiges Problemkind (nS/W, eingeschränkt). Bossun hat die Fähigkeit sich voll auf eine Sache zu konzentrieren, wenn er eine Brille aufsetzt. Dann nimmt er beispielsweise selbst leicht zu

übersehende Kleinigkeiten wahr, um diese zu einem logischen Bild zusammenzufügen (vgl. z. B. Bd. 1: 36-50, bF).

Geburt: Im Untersuchungsbereich finden sich keine Hinweise auf eine besondere Geburt oder eine Verzauberung im Sinne der Momotarō-Fabula. Es wird lediglich angedeutet, dass sowohl Yūsuke als auch Himeko und Switch vor ihrem Zusammenfinden als Sket-Gruppe ein anderes Leben geführt haben (für Yūsuke vgl. Bd. 2: 64; für Himeko Bd. 1: 169-173). Ob und in wie weit diese angedeutete Verhaltensänderung auf eine prägende Grenzerfahrung zurückzuführen ist, kann nicht abschließend geklärt werden. Da Yūsuke und seine Kameraden als normale Oberschüler gekennzeichnet sind, lässt sich aber grundsätzlich von einer gewöhnlichen Geburt ausgehen (geG, eingeschränkt).

Handlungsverlauf bis Bd. 3: Der Oberschüler Fujisaki Yūsuke (Bossun) bildet zusammen mit seinen Mitschülern Onizuka Hime (Himeko) und Usui Kazuyoshi (Switch) die Sket-Gruppe, einen Schulclub mit dem Ziel, anderen Schülern in brenzligen Angelegenheiten zu helfen. Die drei sind eine Verbindung von Außenseiterfiguren. Himeko, die über große Körperkraft verfügt, ist etwa als ehemalige *yankī* (jugendlicher Rowdy) bekannt und Switch spricht selbst kein Wort, sondern kommuniziert nur mit Hilfe eines Computers, den er ständig mit sich herumträgt. Die drei helfen vor allem anderen Außenseitern, die sie vor Schulrowdys retten, denen sie den rechten Weg weisen oder deren Liebesangelegenheiten sie lösen. Dabei gerät die Sket-Gruppe in Konflikt mit der Schülervertretung ihrer Schule, die den in ihren Augen vollkommen nutzlosen Club schließen möchte [KE; ME, eingeschränkt: Im Handlungsverlauf, der sich in kurze Episoden gliedert, ist kein Moment eines Aufbruchs zu erkennen, die Aspekte eines Gewinns von Gefährten (Switch, Himeko) und eines Kampfes gegen Gegner (Schülervertretung) werden jedoch in Ansätzen deutlich; Gag, eingeschränkt: der Handlungsverlauf ist als Komödie angelegt, weist aber auch ernste Elemente auf].

Belohnung/Weiblichkeit: Im untersuchten Bereich sind weder eine Belohnung im engeren Sinne noch eine weibliche Belohnung zu erkennen. Nichtsdestotrotz wird die Heldenfigur Yūsuke als heterosexuell dargestellt; er fühlt sich etwa geschmeichelt, als er merkt, dass eine Schülerin ihn mit einem geheimnisvollen Schönling assoziiert (vgl. Bd. 1: 194; He). Darüber hinaus erscheint Himeko in einer Episode gegen Ende des ersten Bandes als eine beschützte weibliche Figur: sie wird von Yūsuke und Switch gerettet, nachdem sie von einer Gruppe Schulrowdies gefangen genommen wurde. Kaum befreit sorgt Himeko gleichwohl selbst für die Bestrafung ihrer Peiniger (beW, eingeschränkt).

Direkte Hinweise: keine

To-rabu-ru (dt.: Love Trouble, 2006-2009)

Szenarist/Zeichner: Hasemi Saki (Szenario), Yabuki Kentarō (*manga*)

Werbetext/Selbstvorstellung: „Der supertreuherzige Rito, Lala, eine Prinzessin vom Deviluke-Planeten, der sich der schönsten Frauen des Universums rühmt, dazu Ritos Klassenkameradin Haruna. Diese drei bilden den Ausgangspunkt für eine turbulente Love-Comedy, niedlich und ein wenig sexy“ (Bd. 2: 5).

Held: Yuki Rito, wird als durchschnittlicher Oberschüler aus einem mehr oder minder normalen Elternhaus dargestellt und legt im Untersuchungsbereich weder eine übermenschliche Stärke noch herausragende Fähigkeiten an den Tag. Er hat nur das Problem, dass ihm immer etwas dazwischen kommt, wenn er versucht seiner Mitschülerin Haruna, in die er seit der Mittelschule verliebt ist, seine Liebe zu gestehen (He).

Geburt: Im Untersuchungsbereich finden sich keine Hinweise auf eine besondere Geburt oder ein prägendes Grenzerlebnis. Rito wird als gewöhnlicher Oberschüler gezeichnet (geG).

Handlungsverlauf bis Bd. 2: Während sich Rito im Bad von einem Tag erholt, an dem er es wieder nicht geschafft hat, seiner Klassenkameradin Haruna seine Liebe zu gestehen, taucht vor ihm unvermittelt die Außerirdische Lala auf, die von ihrem Zuhause auf dem Deviluke-Planeten ausgerissen ist. Als Sicherheitsleute des Planeten Ritos Zimmer stürmen, verhilft dieser Lala zur Flucht, ehe die Außerirdische die Sicherheitsleute mit Hilfe einer von ihr entwickelten Maschine vertreibt. Am nächsten Morgen wird Rito von Haruna angesprochen, die ihn am Abend zuvor zufällig mit Lala gesehen hat. Rito versucht die Gelegenheit zu nutzen, um Haruna seine Liebe zu gestehen. Dabei kommt ihm jedoch Lala dazwischen, die seine Liebeserklärung auf sich bezieht und verkündet, dass sie von nun an verlobt seien. Während Ritos Gefühle für Haruna unverändert bleiben, beschließt Lala Ritos Schule zu besuchen, wo sie sofort im Mittelpunkt steht. Derweil gerät Rito wegen seiner Verbindung zu Lala immer wieder in Schwierigkeiten, unter anderem deshalb, weil weitere, teils feindlich gesinnte Außerirdische auftauchen und Ritos Leben durcheinanderwirbeln [KE; soV: Der Handlungsverlauf ist durch lose zusammenhängende Kurzepisoden geprägt und zeigt weder Anzeichen eines Aufbruchs noch eines Gewinn von Gefährten, lediglich Ansätze eines Kampfes gegen Gegner (Außerirdische) werden sichtbar; Gag: die Handlung ist als Komödie angelegt].

Belohnung/Weiblichkeit: Im Untersuchungsbereich treten mit Haruna und Lala zwei zentrale, als attraktiv gekennzeichnete weibliche Figuren auf, die Gefühle für den Helden hegen. Haruna ist Ritos Traumfrau, die er gerne gewinnen möchte, weshalb sie auf einer Objektposition der Aktanten-Struktur des Werkes rangiert (weBe). Lala ist glücklich wegen ihrer zufälli-

gen Verlobung mit Rito und geht aktiv auf diesen ein (mF). Sobald Haruna und Lala in Gefahr schweben, zögert Rito nicht zu versuchen, ihnen zu helfen (beW).

Direkte Hinweise: Ein Mitschüler und guter Freund Ritos, der in der Geschichte jedoch nur eine untergeordnete Rolle spielt, trägt den Namen *Saruyama* („Affen-berg“), wodurch er mit Momotarōs tierischem Begleiter des Affen verknüpft ist. Allerdings tritt Saruyama nur eingeschränkt als Gefährte im Sinne der Fabula in Erscheinung (+, eingeschränkt).

2.2. Dauerserien des Jahres 2008 in *Shōnen Magajin* (A bis Z)

Ahiru no Sora (Der kleine Sora, ab 2004)

Zeichner: Hinata Takeshi

Werbetext/Selbstvorstellung: „Obwohl ich klein bin, habe ich es drauf“ (Bd. 2: Klappentext).

Held: Kurumatani Sora, wächst zwar nicht als Waisenkind auf, ist aber wegen seiner geringen Körpergröße von nur 1,65 m häufig Opfer von Übergriffen größerer Mitschüler (nS/W, eingeschränkt). Trotzdem hat er es durch langjähriges Training geschafft, ein guter Basketballspieler zu werden. Bis zum Beginn seiner Oberschulzeit hat er eine Spielweise entwickelt, die den Nachteil seiner Körpergröße ausgleicht (bF).

Geburt: Soras Leidenschaft für den Basketball hat ihren Ursprung in einem engen Verhältnis zu seiner Mutter, einer ehemaligen Auswahlspielerin der japanischen Nationalmannschaft. Als diese zu Soras Grundschulzeit eine Sporttasche aus einem Fluss fischt, die er, verzweifelt über die Behandlung durch einen Jugendtrainer, dort hineingeworfen hatte, ermuntert sie ihn zu dem Entschluss, den Nachteil seiner Größe durch Training zu überwinden (vgl. Bd. 2: 59-63). Dieses Erlebnis ist als prägende Grenzerfahrung zu werten (eG).

Handlungsverlauf bis Bd. 3: Um in der Nähe seiner Mutter zu sein, die wegen einer schweren Krankheit in einem Krankenhaus der Kanagawa-Präfektur liegt, wechselt Sora von einer Mittelschule in Nagano an eine Oberschule in Kanagawa. Da seine Mutter möchte, dass er in seiner Oberschulzeit so viel wie möglich Basketball spielt, verspricht er ihr, sie erst zu besuchen, wenn er das Interhigh-Turnier gewonnen hat. Soras Schule stellt sich indes als Problemschule heraus. Sobald er in den Basketballclub eintreten möchte, muss er feststellen, dass dieser aus Schulrowdys und Halbstarcken besteht. Als er alleine ein Spiel gegen fünf Gegner gewinnt, wird er dennoch in den Club aufgenommen. Mit Hilfe von Madoka, einem Mitglied des Mädchenteams der Schule, sowie einer Vorbildfunktion, die er durch unermüdliches Training bietet, schafft er es schließlich einen ersten Mitstreiter zu gewinnen, Momoharu, den größten Schläger der Schule. Bald schließen sich ihm weitere Clubmitglieder an. Während eines ersten Spiels, in dessen Verlauf auch Momoharus Zwillingsbruder Chiaki, ein ebenso unmoti-

vierter wie genialer Basketballer, zu ihnen stößt, entzündet sich in dem Team trotz einer hohen Niederlage eine große Leidenschaft für Basketball. Kaum hat Sora mit Natsume einen weiteren Schulrowdy ins Team integriert, setzt sich die Mannschaft das Ziel, die Qualifikation zum Interhigh-Turnier zu schaffen [MV: Die Elemente Aufbruch (nach Kanagawa), Gewinn von Gefährten (Teammitglieder) und Kampf gegen Gegner (andere Teams) sind zu erkennen]. *Belohnung/Weiblichkeit*: Mit der Teilnahme am Interhigh-Turnier ist in dem Werk eine Belohnung im engeren Sinne präsent (Be). Daneben tritt mit Madoka, die als Idol des Mädchenbasketballteams gilt, eine als attraktiv gekennzeichnete weibliche Figur auf, deren Verhältnis zum Helden aber eher dem einer älteren Schwester gleicht. Zu dieser gesellt sich im Untersuchungsbereich mit Nao, welche die gleiche Klassenstufe wie Sora besucht, eine weitere Figur, die sich als großer Fan von Soras Spielweise herausstellt (vgl. Bd. 4: 100-102; weBe). Sora nimmt sowohl Madoka als auch Nao als „Frauen“ wahr. Er bekommt etwa Nasenbluten, als er Madoka in Unterwäsche sieht (vgl. Bd. 1: 32 f.), oder reagiert freudig erregt, als Nao Zuneigung für ihn erkennen lässt (He). Das Element einer beschützten Weiblichkeit ist im untersuchten Bereich nicht auszumachen.

Direkte Hinweise: keine. Zwar könnte bei Soras Teamkameraden *Momoharu* zunächst an eine Verbindung zu *Momotarō* gedacht werden. Da sich die Kanji-Schreibweise der beiden Namen unterscheidet (桃, Pfirsich vs. 百, Hundert), erscheint dies jedoch wenig wahrscheinlich.

Air Gear (dt.: Air Gear, 2002-2012)

Zeichner: Ōgure Ito (Oh! Great)

Werbetext/Selbstvorstellung: Keine verwendbaren Texte vorhanden. Die im Untersuchungsbereich auftretenden Paratexte beschränkten sich auf Einzelerklärungen zu den Charakteren und der Welt des *manga*.

Held: Minami Itsuki, ist ein Waisenkind, das die neunte Klasse einer Mittelschule besucht. Von Kindesbeinen an wohnt er bei den Noyamanos, vier Schwestern zwischen zehn und 22 Jahren, die wie er keine Eltern mehr haben (nS/W). Itsuki ist körperlich robust und gilt bei Prügeleien als der stärkste Junge der Schule. Sobald er anfängt, Air Treck (mit Zusatzmotor ausgestattete Inline-Skates, mit denen hohe, weite Sprünge möglich sind) zu fahren, zeigt er großes Talent und macht schnell Fortschritte (bF).

Geburt: Im untersuchten Bereich liegen weder eine besondere Geburt im Wortsinn noch eine Verzauberung vor. Itsuki beginnt mit dem Air Treck-Fahren, nachdem er eine Prügelei gegen den Anführer einer Air Treck-Gang (*bōfūzoku*) verloren hat, was ihm nie zuvor passiert ist. Vor diesem Hintergrund ist die Niederlage als eine existentielle Grenzerfahrung im Sinne der Momotarō-Fabula zu werten (eG).

Handlungsverlauf bis Bd. 4: Nachdem Itsuki, der stärkste Schüler seiner Schule, eine Schlägerei gegen den Anführer der Air Treck-Gang „Skull Sabers“ verloren hat, übernehmen deren Mitglieder die Kontrolle an seiner Schule. Da Itsuki sehr niedergeschlagen ist, schenken ihm die Noyamano-Schwester, unter denen sich besonders die gleichaltrige Ringo große Sorgen um ihn macht, ein Paar Air Treck-Schuhe. Kaum hat er diese ein erstes Mal angelegt, macht er sich auf den Weg, um sich den Skull Sabers erneut zu stellen. Itsuki fordert deren Anführer ein weiteres Mal heraus und kann ihn in einem Air Treck-Duell bezwingen. Wenig später wird er durch die Machenschaften von Simca, einer mysteriösen Schönheit, in eine Auseinandersetzung mit einer weiteren Gang hinein gezogen. Deren Anführer kann Itsuki zwar ebenfalls besiegen, muss dabei aber mit ansehen, wie Ringo verletzt wird, als sie versucht, ihn aus einer gefährlichen Lage zu retten. Nach dem Sieg über eine dritte Gang lehnt er ein Angebot von Simca ab, sich ihr anzuschließen und fasst den Entschluss, zusammen mit seinen Schulfreunden Kazu und Onigiri eine eigene Gang zu gründen [MV: Die Elemente Aufbruch (in die Welt des Air Treck), Gewinn von Gefährten (Aufbau einer eigenen Gang) und Kampf gegen Gegner (feindliche Gangs) werden sichtbar].

Belohnung/Weiblichkeit: Mit dem Titel des Königs der Straße (*michi no ō*; vgl. Bd. 3: 179), der den besten Air Treck-Fahrern zugesprochen wird, ist in dem Werk eine Belohnung im engeren Sinne angedeutet (Be). Überdies besetzen die beiden als attraktiv gekennzeichneten Figuren Ringo, die in Itsuki verliebt ist, und Simca, die ihn eher für ihre Zwecke benutzen will, die Position einer weiblichen Belohnung (weBe; mF). Itsuki selbst ist sowohl Ringo als auch Simca zugeneigt (He). Gerade mit Ringo, die er seit Kindertagen kennt, verbindet ihn ein Beschützer-Verhältnis, das sich an einer wütend entschlossenen Reaktion zeigt, sobald Ringo verletzt wird (vgl. Bd. 2: 76 f.; beW).

Direkte Hinweise: keine.

Baby Steps (ab 2007)

Zeichner: Katsuki Hikaru

Werbetext/Selbstvorstellung: „To giant strides“ (Bd. 1: 3; Motto des Werkes in englischer Sprache)

Held: Maruo Eiichirō, ist der beste Schüler seiner Klasse, eine Position, die er durch beständiges Lernen erreicht hat. Als er anfängt Tennis zu spielen, schafft er es auch dort, sich durch beständiges, präzises arbeiten zu verbessern. Daneben besitzt er ein scharfes Auge, mit dessen Hilfe er die Flugbahn eines Balles vorausahnen kann (vgl. Bd. 2: 135; bF). Ansonsten wird Eiichirō als normales Einzelkind eingeführt.

Geburt: In dem Werk liegen weder eine besondere Geburt im Wortsinn noch eine Verzaube-

rung vor. Eine prägende Grenzerfahrung ist insofern zu erkennen, dass Eiichirō bei einem Probetraining in einem Tennissportcenter seiner Mitschülerin Natsu begegnet, die ihn sowohl mit ihrer Spielweise als auch ihrem Wunsch Tennisprofi zu werden so fasziniert, dass er anfängt, Tennis zu spielen. Hierdurch öffnet sich für ihn eine Welt jenseits des Lernens (eG).

Handlungsverlauf bis Bd. 3: Auf der Suche nach einem Ausgleich für lange Stunden am Schreibtisch nimmt Eiichirō an einem Schnupperkurs eines Tennissportcenters teil. Dort trifft er auf seine Mitschülerin Natsu, eine Tennisspielerin, die ihn mit ihrer Spielweise und ihrem Wunsch Profi zu werden, so fasziniert, dass er sich entschließt, das Center dauerhaft zu besuchen. Obwohl anfangs nur als Zeitvertreib gedacht, geht Eiichirō derart perfektionistisch an das Tennistraining heran, dass er die Grundlagen des Spiels bald beherrscht. In der Folge scheitert er nur knapp an einer Herausforderung von Takuma, dem stärksten Spieler des Clubs, als dieser ihn nach einem Streit, ausgelöst durch Eiichirōs Nähe zu Natsu, auffordert einen von 50 seiner Aufschläge zurückzuschlagen. Takumas Trainer empfiehlt ihm daraufhin an einem Tennisturnier teilzunehmen. Hier verliert Eiichirō zwar schon sein erstes Spiel, schafft es aber zeitweise seinen Gegner so in die Enge zu treiben, dass er von seinen Clubkameraden gelobt wird. In diesem Zuge erkennt Takumas Trainer in Eiichirō das Potential, der beste Spieler des Sportcenters zu werden. Fortan nutzt dieser jede freie Minute zum Training, um ein Jahr später bei dem gleichen Turnier in neuer Stärke anzutreten [MV: Die Elemente Aufbruch (in die Welt des Tennis), Gewinn von Gefährten (Respekt der Clubkameraden) und Kampf gegen Gegner (auf dem Tennisplatz, Takuma als Maßstab) sind erkennbar].

Belohnung/Weiblichkeit: In dem Werk kommt eine Belohnung im engeren Sinne in Form einer Karriere als Tennisprofi zum Vorschein (Be). Daneben tritt mit Natsu, die als eines der hübschesten Mädchen an Eiichirōs Schule gilt (vgl. Bd. 1: 18), eine als attraktiv gekennzeichnete weibliche Figur auf (weBe). Eiichirō ist seinerseits in Natsu verliebt (vgl. Bd. 1: 136; He), hat aber mit Takuma einen Rivalen, den er bezwingen muss. Nach seinem Eintritt in das Tennissportcenter wird zudem seine Klassenkameradin Himeko auf ihn aufmerksam (vgl. Bd. 3: 37; mF).

Direkte Hinweise: keine

Bloody Monday (2007-2009, Season 1; 2009-2011 Season 2)

Szenarist/Zeichner: Ryūmon Ryō (Szenario), Kōji Megumi (*manga*)

Werbetext/Selbstvorstellung: „A Virus deal clinched in Russia on the Christmas eve [sic!]. Purpose unknown. Two clues; a mysterious lady »Maya«, one of the gangsters, and »Bloody Monday«, the keyword for the project. Then, an incident happened in far-distant city of Tokyo. Fujimaru Takagi, a second grade student at Mishiro Gakuin high school, is commis-

sioned to find out the truth by Public Security Investigation Bureau, for his great ability as a super hacker. Now, Maya, approaching to Fujimaru, as his high school teacher...” (Bd. 1: Klappentext; im japanischen Original in englischer Sprache)

Held: Takagi Fujimaru, ein Oberschüler, ist Halbweise und lebt mit seinem Vater, einem Polizisten der nachrichtendienstlichen Sondereinheit Third-i, sowie seiner jüngeren Schwester Haruka zusammen (nS/W, eingeschränkt). Im Cyberspace hat sich Fujimaru unter dem Pseudonym Falcon einen Ruf als begabter Hacker aufgebaut. Schon als Grundschüler in der Lage, sich auf gesicherte Internetseiten einzuhacken (vgl. Bd. 1: 91), besitzt er die Fähigkeit selbst ausklügelte Codes und Sicherheitssperren zu umgehen (bF).

Geburt: In dem *manga* gibt es weder Hinweise auf eine besondere Geburt im engeren Sinne noch eine Verzauberung. Eine Grenzerfahrung liegt insofern vor, dass Fujimaru aus heiterem Himmel mit einem Mordverdacht gegen seinen Vater konfrontiert wird und darauf so schnell wie möglich dessen Unschuld beweisen möchte. Allerdings besitzt er schon zuvor einen Ruf als berüchtigten Hacker und ist über seinen Vater zudem in polizeiliche Ermittlungen involviert, so dass dieses Ereignis eher einen vorläufigen Höhepunkt denn ein Grenzerlebnis im Sinne der Geburt eines Helden darstellt (eG, eingeschränkt).

Handlungsverlauf bis Bd. 3: Takagi Fujimaru führt ein Doppelleben. Eigentlich ein normaler Elftklässler, der sich im Zeitungsclub seiner Schule engagiert, hat er sich im Cyberspace einen Ruf als Hacker und Code-Knacker Falcon aufgebaut. Als er über seinen Vater, Polizist bei einer Sondereinheit der Polizei, den Auftrag erhält, eine Datei zu dechiffrieren, die den Schlüssel zu einem rätselhaften Mordfall bietet, wird Fujimaru nach und nach in einen Untergrundkrieg gegen eine Geheimorganisation gezogen, die das Ziel verfolgt, die japanische Bevölkerung mit Hilfe eines Killervirus zu vernichten. Dabei wird er mit immer gefährlicheren Herausforderungen konfrontiert. So gerät sein Vater nach dem Tod eines Mitarbeiters unter Mordverdacht, eine neue Lehrerin seiner Schule stellt sich als Spionin der Organisation heraus und seine Schwester wird von einem Profikiller entführt. Nicht zuletzt dank der Hilfe seiner Mitschüler Aoi, einer guten Karate-Kämpferin, und Otoy, eines geübten Bogenschützen, beide seit Kindertagen eng mit Fujimaru befreundet, kann dieser die Herausforderungen jedoch bewältigen. Unter Einsatz ihres Lebens gelingt es den dreien sogar die Formel für eine Impfung gegen den Killervirus zu beschaffen, die ein Freund von Fujimaros Vater entwickelt hat. Unter Führung ihres Chefstrategen „J“ holt die gegnerische Organisation jedoch sofort zum Gegenschlag aus [soV: Trotz eines Kampfes gegen Gegner lässt sich bei der Geschichte kaum von einem Verlauf gemäß der Momotarō-Fabula sprechen, da eher ein Verteidigungskampf des Helden und seiner Freunde als ein Auszug im Mittelpunkt steht. Der Handlungs-

verlauf erinnert an ein Schachspiel, bei dem ein Zug der Organisation einen Gegenzug des Helden bewirkt].

Belohnung/Weiblichkeit: Im untersuchten Bereich ist allenfalls eine schwache Belohnung im engeren Sinne zu erkennen, die sich als eine Rückkehr in den Alltag beschreiben ließe. Diese spiegelt sich unter anderem in Fujimarus Wunsch wider, die Unschuld seines Vaters zu beweisen (Be, eingeschränkt). Mit Blick auf seine als attraktiv gekennzeichnete Jugendfreundin Aoi, die Gefühle für Fujimaru hegt und ihn nach Kräften unterstützt, ist das Moment einer weiblichen Belohnung indes durchaus ausgeprägt (weBe). Durch Fujimarus jüngere Schwester, die er aus den Fängen eines Killers befreit, liegt zumindest bei einer Nebenfigur das Moment einer beschützten weiblichen Figur vor (vgl. Bd. 2: 154 f.; beW). Fujimaru selbst wird als heterosexuell dargestellt. Ihm bereitet es etwa großes Vergnügen unter Aois Rock zu schauen (vgl. Bd. 1: 22; He).

Direkte Hinweise: keine

Daiya no A (Engl. Untertitel: Ace of Diamond, ab 2006)

Zeichner: Terajima Yūji

Werbetext/Selbstvorstellung: „Sawamura Eishun möchte an der Baseball-Landesmeisterschaft für Mittelschulen teilnehmen, doch bei seinem letzten Turnier scheidet sein Team nach einem von ihm verpatzten Wurf aus. Kaum haben sich er und seine Kameraden geschworen, es auf der Oberschule erneut zu versuchen, besucht ihn ein Scout des berühmten Baseballclubs der Seidō Oberschule. Bei einer Besichtigung kostet Sawamura den Geschmack einer Eliteschule. Ein Treffen mit dem berühmten Catcher Miyuki lässt in ihm Leidenschaft für den Oberschulbaseball erwachen“ (Bd. 1: Klappentext).

Held: Sawamura Eishun, ist ein Junge aus einer Durchschnittsfamilie vom Land, der mit Begeisterung Baseball spielt und an seiner Mittelschule aus dem Nichts ein Team aufgebaut hat. Obwohl dieses nur auf niedrigem Niveau spielt, erkennt ein Scout der berühmten Seidō Oberschule Eishuns Talent als Pitcher. So verfügen seine Würfe über einen speziellen Spin, der ihre Flugbahn unberechenbar macht (vgl. Bd. 1: 92-94). Dazu kann Eishun instinktiv die Erfolgchancen eines Wurfs abschätzen (vgl. Bd. 1: 74 f.) und besitzt die Fähigkeit ein Team zu führen, indem er dessen Stimmung beeinflusst (vgl. Bd. 3: 20-22; bF).

Geburt: In dem Werk liegt weder eine besondere Geburt im Wortsinn noch eine Verzauberung vor. Eine prägende Grenzerfahrung erlebt Eishun insofern, dass er beim Besuch der Seidō Oberschule dem Topcatcher Miyuki begegnet, der ihn zu einem perfekten Wurf anleitet. Durch diesen Wurf wird in ihm der Wunsch geweckt, sich professioneller mit Baseball zu beschäftigen. Da Eishun allerdings schon zuvor ein passabler Baseballspieler ist und nicht erst

durch die Begegnung mit Miyuki mit dem Baseballspielen anfängt, kann dieses Erlebnis nur eingeschränkt als Geburt im Sinne der Fabula gewertet werden (eG, eingeschränkt).

Handlungsverlauf bis Bd. 3: Nach einer Niederlage bei seinem letzten Spiel auf der Mittelschule möchte Eishun, Kapitän und Pitcher des Baseballteams einer Provinzschule, seine Kameraden bis nach Kōshien, der Landesmeisterschaft des Oberschulbaseballs, führen. Diesem Vorhaben kommt jedoch unvermittelt das Angebot eines Scouts dazwischen, der ihn an die für ihr Baseballteam berühmte Seidō Oberschule in Tokyo holen will. Eishun lehnt dieses Angebot zwar zunächst ab, ist aber nach einem Besuch an der Schule Feuer und Flamme, nicht zuletzt weil er dem Topcatcher Miyuki begegnet. Auch von seinen Kameraden angefeuert, bricht er nach Tokyo auf, um ein Starpitcher zu werden. Kaum an der neuen Schule angekommen, zieht er jedoch den Zorn des Trainers auf sich, da er gleich zu seinem ersten Training zu spät kommt. Daraufhin muss er die nächsten Wochen mit Lauftraining verbringen, erhält aber aufgrund der Leidenschaft, die er beim Training an den Tag legt, eine zweite Chance. Er darf bei einem Auswahlspiel der Zehnt- gegen die Elft- und Zwölft-Klässler mitspielen. Eishun kann diese Chance nutzen, indem er seinem Team, das schon nach zwei Innings hoffnungslos zurückliegt, durch einen gewonnenen Punkt und ein erfolgreiches Pitching neuen Kampfgeist einhaucht. Er steigt zum Werfer der zweiten Mannschaft auf, wo er Spielerfahrung sammeln soll. Dort muss er den Catcher Takigawa von seinen Fähigkeiten überzeugen [MV: Die Elemente Aufbruch (nach Tokyo, in professionelles Baseball), Gewinn von Gefährten (Anerkennung durch Teamkameraden) und Kampf gegen Gegner (auf dem Baseballfeld) sind zu erkennen].

Belohnung/Weiblichkeit: Mit Eishuns Ziel ein Star-Pitcher zu werden, enthält das Werk eine Belohnung im engeren Sinne (Be). In Eishuns Umfeld werden mit seiner Jugendfreundin Wakana, die mehr als nur Freundschaft für ihn empfindet, und seiner Klassenkameradin Haruno, die von seinem Durchhaltevermögen beeindruckt ist, zwei weibliche Figuren angedeutet, die sich zum Helden hingezogen fühlen (mF). Da ihre Auftritte im untersuchten Bereich begrenzt sind, lässt sich freilich nur unter Einschränkungen von einer weiblichen Belohnung sprechen (weBe, eingeschränkt). Nichtsdestotrotz wird Eishun als heterosexuell dargestellt. So bekommt er beim Anblick des Scouts der Seidō Schule, eine 26-jährige Frau mit ausgeprägter Oberweite, Nasenbluten (vgl. Bd. 1: 28; He).

Direkte Hinweise: keine

Eria no kishi (Engl. Untertitel: The knight in the area, ab 2006; siehe auch Weisgerber 2013: 208-220)

Szenarist/Zeichner: Igano Hiroaki (Szenario), Tsukiyama Kaya (*manga*)

Werbetext/Selbstvorstellung: „Aizawa Suguru ist die Nr. 10 der japanischen U-15-Nationalmannschaft und Kapitän des Fußballclubs der Kamakura Mittelschule. Kakeru, der jüngere Bruder dieses Genies am Ball, hat eine Schwäche bei Linksschüssen, seit er einen Gegenspieler verletzt hat. Daher hat er in seinem Club den undankbaren Spitznamen Mr. No-Goal erhalten und selbst entschieden, Club-Manager zu werden. Plötzlich fordert ihn jedoch sein Bruder auf, bei einem mannschaftsinternen Ausscheidungsspiel um die Plätze in der ersten Mannschaft teilzunehmen. Obwohl er dabei als einzige Spitze umher wirbelt und prächtig mit seinem Bruder harmoniert, kann er seine Abschlussschwäche nicht überwinden und wird ausgewechselt. Doch erkennt Nana, die die beiden schon seit Kindertagen kennt, in den Bewegungen von Kakeru, der einen scharf geschossenen Pass seines Bruders annimmt, das Talent eines Stürmers“ (Bd. 2: 3).

Held: Aizawa Kakeru, ist weder ein Waisenkind, noch lebt er in einer Familie mit einem niedrigen sozialen Status. Er ist vielmehr ein talentierter Mittelstürmer, hat aber einerseits einen Bruder, der als Topstar gilt, und andererseits das Problem, das Tor nicht mehr zu treffen, seit ein Gegenspieler durch seine Schuld verletzt wurde. Nach der Transplantation des Herzens seines Bruders in seinen Körper (siehe Geburt) beginnt er indes sein volles Potential abrufen und in eine Rolle als spielentscheidender Stürmer hineinzuwachsen (vgl. Bd. 3: 64-102; bF).

Geburt: Bei einem gemeinsamen Verkehrsunfall trägt Kakerus Bruder Suguru so schwere Kopfverletzungen davon, dass er stirbt. Gleichzeitig ringt auch Kakeru mit dem Tod, weil sein Herz von einem Stahlrohr durchbohrt wurde. Um wenigstens Kakeru zu retten, transplantieren die Ärzte das gesunde Herz seines Bruders in Kakerus Körper (vgl. Bd. 2: 58-78), worauf Kakeru überlebt und als „neuer“ Fußballspieler erwacht (vgl. Bd. 2: 145, Vz).

Handlungsverlauf bis Bd. 3: Kakeru und Suguru sind zwei ungleiche Brüder. Während Suguru als kommender Fußballstar gilt, gibt sich sein jüngerer Bruder mit der Position eines Mädchen-für-alles zufrieden, seit er nach der Verletzung eines Gegenspielers das Tor nicht mehr trifft. Als Nana, eine gemeinsame Freundin aus Kindertagen, an ihre Schule wechselt und ebenfalls dem Fußballclub beitrifft, fordert Suguru seinen Bruder auf, an einem Auswahlspiel um die Plätze in der ersten Mannschaft teilzunehmen. Obwohl Kakeru herausragend spielt, wird er wegen seiner Abschlussschwäche vorzeitig ausgewechselt. In der Folge möchte er deshalb mit dem Fußballspielen aufhören. Während Kakeru Suguru diesen Entschluss mitteilt, werden die beiden in einen Verkehrsunfall verwickelt, bei dem Suguru stirbt und Kakeru überlebt, weil das Herz seines Bruders in seinen Körper transplantiert wird. Als Kakeru dies erfährt, entscheidet er, dem letzten Wunsch seines Bruders nachzukommen und zu versuchen zum Mittelstürmer (*eria no kishi*) der japanischen Fußballnationalmannschaft zu werden.

Gemeinsam mit Nana, die ihn fortwährend unterstützt, wechselt Suguru an die Enoshima Oberschule, wo es zunächst gilt, aus zerstrittenen Spielern eine schlagkräftige Mannschaft zu formen [MV: Die Elemente Aufbruch (Entscheidung eine Karriere als Nationalspieler anzustreben), Gewinn von Gefährten (Aufbau einer Mannschaft) und Kampf gegen Gegner (andere Mannschaften) sind im Handlungsverlauf erkennbar].

Belohnung/Weiblichkeit: Mit dem Ziel japanischer Fußballnationalspieler zu werden, liegt in dem *manga* eine Belohnung im engeren Sinne vor (Be). Daneben tritt mit Nana, die ebenfalls auf hohem Niveau Fußball spielt, eine als attraktiv gekennzeichnete weibliche Figur auf, die Gefühle für Kakeru hegt (weBe). Kakeru ist seinerseits seit der Grundschule in Nana verliebt (vgl. Bd. 1: 46; He).

Direkte Hinweise: keine

Fairy Tail (dt.: Fairy Tail, ab 2006; siehe auch Weisgerber 2013: 220-237)

Zeichner: Mashima Hiro

Werbetext/Selbstvorstellung: „Eine »Magier-Gilde«: Das ist ein Ort, an dem die verschiedensten Arbeiten an Zauberkundige vermittelt werden, vom Objekte-Suchen bis zum Dämonen-Besiegen. Lucy, ein junges Mädchen, das eine anerkannte Magierin werden möchte, trifft auf Natsu, einen Zauberer, der das Feuer beherrscht, und wird von diesem in seine Gilde eingeladen. Es ist Lucys Traumgilde »Fairy Tail«. Ein klein wenig verrucht, aber fröhlich und immer in Aufruhr“ (Bd. 1: Klappentext).

Held: Natsu, ist ein Waisenkind, das von dem Drachen Igneel erzogen wurde (nS/W). Von diesem hat er eine alte, Dragon Slayer genannte Feuer-Magie erlernt. Natsu kann Feuer schlucken, Feuer speien und seine Arme und Beine mit Feuer umhüllen. Auch als Salamander bekannt, gilt er als einer der stärksten Magier von Fairy Tail (ÜK).

Geburt: Die Tatsache, dass Natsu als Kleinkind von einem Drachen aufgenommen wurde, von dem er auch die Magie erlernt hat, kann als eine geburtsähnliche Verzauberung im Sinne der Momotarō-Fabula verstanden werden (Vz). Da dieser Drache zu Natus Leidwesen von einem auf den anderen Tag aus seinem Leben verschwunden ist, ein Verlust, der den Helden nachhaltig geprägt hat (vgl. Bd. 1: 119-121), ist zudem von einer handlungsrelevanten existentiellen Grenzerfahrung zu sprechen (eG).

Handlungsverlauf bis Bd. 3: Auf der Suche nach dem Drachen Igneel kommt Natsu in eine Hafenstadt, in der dieser angeblich gesehen wurde. Hier trifft er Lucy, eine junge Magierin, die von einem Beitritt in die Gilde „Fairy Tail“ träumt. Von einem Hochstapler, der sie in die Sklaverei verkaufen möchte, auf ein Schiff gelockt, wird sie von Natsu gerettet. Dieser führt sie schließlich zur Fairy Tail-Gilde. In der Folge begleitet Lucy Natsu, als sich dieser auf die

Suche nach einem Kameraden begibt, der bei der Jagd nach Schneeungeheuern auf einem Berg verschollen ist. Hierauf bittet Natsu Lucy, mit ihm ein Team zu bilden. Nach einem weiteren Abenteuer trifft Erza Scarlett, die stärkste Magierin der Gilde, im Hauptquartier von Fairy Tail ein und bittet Natsu, dessen Rivalen, den Eismagier Gray, und im Gefolge auch Lucy, sie auf eine Mission gegen die dunkle Magiergilde „Eisenwald“ zu begleiten. Wie sich herausstellt, plant diese mit Hilfe der tödlichen Schwarzmagie des legendären Schwarzmagiers Zeref eine Konferenz der Gilden-Meister der Umgebung anzugreifen. Die vier können die Pläne der dunklen Gilde jedoch vereiteln. Dabei gelingt es Natsu deren Anführer zu besiegen [MV: Die Elemente Auszug (zu Missionen), Gewinn von Gefährten (Lucy, Gray, Erza, die Natsu den Kampf gegen den Anführer der dunklen Gilde überlassen) und Kampf gegen Gegner (Eisenwald, Zeref) kommen zum Vorschein].

Belohnung/Weiblichkeit: Eine Belohnung im engeren Sinne ist im untersuchten Bereich insofern zu erkennen, dass die Magier der Fairy Tail-Gilde Aufträge annehmen, die nach ihrem Schwierigkeitsgrad bezahlt werden. Für Natsu steht die Bezahlung indes nicht an erster Stelle. So verschiebt er einen Auftrag, als es gilt, einem Kameraden zu helfen (vgl. Bd. 1: 115 f.; Be, eingeschränkt). Mit Lucy und Erza treten in dem Werk überdies zwei als attraktiv gekennzeichnete weibliche Figuren auf. Speziell Lucy nimmt dabei aus der Sicht des Helden eine Objekt-Position ein (weBe), während Erza eher einer älteren Schwester gleicht, von der sich Natsu zu emanzipieren versucht. Lucy wird von Natsu regelmäßig aus brenzligen Situationen gerettet, beispielsweise als sie von einem Hochstapler auf ein Schiff gelockt wird, um in die Sklaverei verkauft zu werden (vgl. Bd. 1: 43 f.; beW). Mit Blick auf seine sexuelle Orientierung ist Natsu als heterosexuell zu bezeichnen. Zwar zeigt er keine direkten Handlungen, die auf eine Liebesbeziehung abzielen, wählt aber mit Lucy nachdrücklich eine Partnerin aus (vgl. Bd. 1: 110; He).

Direkte Hinweise: keine.

Godhand Teru (2001-2011)

Zeichner: Yamamoto Kazuki

Werbetext/Selbstvorstellung: „Ich möchte das Schicksal niederringen. Mit meinen eigenen Händen“ (Bd. 1: Klappentext).

Held: Mahigashi Teru, ist ein junger Chirurg, der im Yasuda Gedächtniskrankenhaus seine erste Stellung angetreten hat. Teru hat im Alter von elf Jahren seinen Vater verloren und besitzt als mäßiger Absolvent einer drittklassigen Privatuni ein nur lückenhaftes medizinisches Wissen, was von seinen Kollegen kritisch beäugt wird (nS/W, eingeschränkt). Gleichwohl hat er den Ruf, dass noch niemand vor seinen Augen gestorben ist. Teru werden wunderwirkende

Hände (*godhand*) nachgesagt (vgl. Bd. 1: 66), dank derer er in der Lage ist, in lebensbedrohlichen Situationen über sich hinaus zu wachsen und einen Patienten unter Aufbietung des medizinisch Möglichen zu retten (ÜK).

Geburt: Als elfjähriger Junge wurde Teru mit seinem Vater, einem berühmten Chirurgen, in einen Flugzeugabsturz verwickelt. Indem ihn sein Vater kurz nach dem Absturz mit letzter Kraft durch eine Herzdruckmassage ins Leben zurückholt, wird Teru gerettet. Seitdem trägt er einen Handabdruck seines Vaters auf der Brust (vgl. Bd. 1: 23 f.; Vz). Nach dem Absturz wieder zu Bewusstsein gekommen, muss Teru zudem erleben, wie ein kleiner Junge in seinen Armen stirbt, ohne dass er etwas dagegen tun kann. Dieses Erlebnis weckt in ihm den Wunsch Arzt zu werden (vgl. Bd. 1: 155-162; eG).

Handlungsverlauf bis Bd. 3: Bereits an seinem ersten Tag im Yasuda Gedächtniskrankenhaus schafft es Teru seine Vorgesetzten gegen sich aufzubringen. So verwechselt er den Krankenhauschef Yasuda wegen seines Aussehens mit einem Mafioso und scheitert vor den Augen des Chefchirurgen Kitami bei einer einfachen Magenspiegelung. Als jedoch ein Feuerwehrgewagen mit einem kleinen Mädchen eintrifft, das bei einem Verkehrsunfall von zwei Eisenstangen durchbohrt wurde, und alle Chirurgen außer ihm bereits im Operationssaal stehen, rettet Teru dem Mädchen in einer Notoperation das Leben. Obwohl ihm der Klinikchef hierauf Anerkennung zollt, weigert sich Kitami trotz weiterer erfolgreicher Operationen beharrlich Terus Fähigkeiten anzuerkennen, zumal dieser schon beim einfachen Spritzengeben scheitert. Das Verhältnis der beiden beginnt sich erst zu bessern, als sie, gemeinsam in einem Taxi sitzend, in einen Massenunfall verwickelt werden und zusammen erste Hilfe leisten. Sobald Teru gelernt hat, eine Spritze zu geben, ohne einen Patienten unnötig oft zu stechen, wird er auch von Kitami akzeptiert. Unterdessen plant der Krankenhauschef um Kitami und Teru ein Ärzteteam aufzubauen, das jede Krankheit erfolgreich behandeln kann [ME: Im Handlungsverlauf sind die Elemente Aufbruch (ins Krankenhaus) und Gewinn von Gefährten (Akzeptanz von Kitami) zu erkennen. KE; soV: In dem Werk, das grundsätzlich um einzelne Patientenschicksale und deren Operationen angelegt ist, spielt jedoch auch der Handlungsort, das Krankenhaus, eine zentrale Rolle. Es stellt das wesentliche Verbindungselement dar, durch das die handelnden Personen sowie die Schicksale einzelner Patienten miteinander verknüpft werden].

Belohnung/Weiblichkeit: In dem Werk steht eine Belohnung im engeren Sinne im Hintergrund. Teru wird vielmehr als Idealgestalt eines Arztes dargestellt, der, wenn es um das Leben eines Patienten geht, sogar die Anweisungen eines Vorgesetzten ignoriert (vgl. Bd. 1: 111-117). Dessen ungeachtet wird mit der Krankenschwester Ayano eine weibliche Figur eingeführt, die

der Held als derart attraktiv empfindet, dass er sich an einer Tasse Tee verschluckt, als er sie zum ersten Mal sieht (vgl. Bd. 1: 8; He). Umgekehrt ist Ayano von Terus Operationskünsten fasziniert, so dass die beiden bald zueinanderfinden (weBe). Hinweise auf eine beschützte Weiblichkeit oder mehrere weibliche Figuren, die sich auf den Helden fokussieren, liegen im untersuchten Bereich nicht vor.

Direkte Hinweise: keine

Hajime no Ippo (engl. Untertitel: The Fighting, ab 1989)

Zeichner: Morikawa Jōjī (George)

Werbetext/Selbstvorstellung: „Makunouchi Ippo, ein Junge mit einer Passion, betritt die Bildfläche. Was bedeutet es »stark« zu sein? Ich möchte auch stark werden. Das sagt sich der ungeschickte, vielgemobbte Oberschüler Makunouchi Ippo. Eine Begegnung mit dem Boxer Takamura weckt die Kraft des Dynamite-Punch, die in seinen Fäusten schlummert. Ippo, der nun davon träumt Boxprofi zu werden, nimmt die Herausforderung an, sich im Kamogawa-Boxclub einem Eingangstest zu unterziehen“ (Bd. 1: Klappentext).

Held: Makunouchi Ippo, ist ein Halbweise und unterstützt neben der Schule die Arbeit seiner Mutter, die einen Verleih für Fischerboote betreibt. In seiner Klasse hat er keine Freunde und ist zudem Übergriffen von Schulrowdys ausgesetzt (nS/W). Unter der Anleitung von Takamura zeigt er jedoch großes Talent für den Boxsport, nicht zuletzt weil er durch die Unterstützung der Arbeit seiner Mutter einen durchtrainierten Körper hat. Speziell seine rechte Gerade und sein rechter Haken werden gelobt (vgl. Bd. 1: 29; 145; bF).

Geburt: In dem Werk liegt weder eine besondere Geburt im Wortsinn noch eine Verzauberung vor. Ippo beginnt nach einer Begegnung mit dem Boxer Takamura mit dem Boxen. Dieser schreitet ein, als Ippo auf dem Heimweg von der Schule von einigen Schlägern verprügelt wird, worauf Ippo von dessen Auftreten und Stärke beeindruckt ist. Nachdem ihm Takamura einige Boxbewegungen gezeigt und ihm ein Video von Mike Tyson ausgeliehen hat, fasst Ippo den Entschluss sein Leben zu ändern und eine Karriere als Boxprofi anzustreben. Die Begegnung mit Takamura bedeutet für Ippo daher eine prägende Erfahrung, die ihm die Vision eines anderen, stärkeren Selbst eröffnet (eG).

Handlungsverlauf bis Bd. 3: Als Ippo auf dem Heimweg von der Schule verprügelt wird, geht der junge Boxprofi Takamura dazwischen und treibt die Schläger in die Flucht. Da er schwere Prügel einstecken musste, bricht Ippo zusammen und wird von Takamura in dessen Boxclub gebracht. Dort fordert ihn der Athlet auf, sich seinen Gegnern in Zukunft zu stellen und zeigt ihm eine einfache Boxtechnik. Ippo erkennt seine eigene Schwächlichkeit und beschließt nach der Sichtung eines Videos von Mike Tyson, das ihm Takamura mitgegeben hatte, sein Leben

zu ändern und eine Karriere als Profiboxer anzustreben. Takamura reagiert auf Ippos Wunsch zwar zunächst reserviert, stellt ihn aber in seinem Boxclub vor, als es Ippo in nur einer Woche gelingt, eine weitere Boxtechnik zu erlernen. Takamuras Trainer, der den Traum hegt, einen Weltmeister auszubilden, steht Ippos Wunsch anfangs ebenfalls abweisend gegenüber, akzeptiert ihn jedoch als Schüler, nachdem dieser in einem Trainingskampf gegen Miyamata, einen der stärksten Kämpfer des Clubs, sein Talent unter Beweis gestellt hat. Nur drei Monate später kann Ippo Miyamata in einem weiteren Kampf bezwingen. Daraufhin verlässt Miyamata in freundschaftlicher Verbundenheit zu Ippo den Club, beseelt von dem Wunsch sich diesem irgendwann in einem Profikampf zu stellen. Wenig später erhält Ippo eine Boxlizenz, die es ihm erlaubt bei einem Turnier für Jungprofis anzutreten, wo er mit Bravur die erste Runde übersteht [MV: Die Elemente Aufbruch (in die Welt des Boxens), Gewinn von Gefährten (Takamura, Trainer, Miyamata) und Kampf gegen Gegner (im Boxring) sind zu erkennen].

Belohnung/Weiblichkeit: Mit einer Karriere als Boxprofi steht in dem Werk eine Belohnung im engeren Sinne im Vordergrund (Be). Eine weibliche Belohnung ist indes nicht erkennbar, weil im untersuchten Bereich mit Ausnahme von Ippos Mutter kaum weibliche Figuren auftreten. Daher bleibt Ippos sexuelle Orientierung letztlich unklar. Aus der Hingezogenheit zu seinem Vorbild Takamura könnte sogar eine latente Homosexualität abgeleitet werden. Gleichwohl reagiert Ippo abgestoßen, als Takamura im Duschaum des Boxclubs mit der Größe seines Penis prahlt (vgl. Bd. 2: 13; He, eingeschränkt).

Direkte Hinweise: keine

Hammer Session (2006-2009)

Szenarist/Zeichner: Koganemaru Yamato (Szenario), Tanahashi Namoshiro (*manga*)

Werbetext/Selbstvorstellung: Im untersuchten Bereich sind keine verwendbaren Paratexte vorhanden.

Held: Yū, ist ein erstklassiger Betrüger, der sich schon als Arzt, Rechtsanwalt oder Parlamentsabgeordneter ausgegeben hat, um von vermögenden Opfern hohe Geldsummen zu erschwindeln. Er rühmt sich selbst der Fähigkeit, dass er durch die Ausnutzung der Unsicherheit eines Gegenübers, diesem die größten Lügen glaubhaft machen kann (bF). In der Geschichte nimmt Yū die Identität des Mittelschullehrers Hachisuka Gorō an.

Geburt: In dem *manga* liegt keine besondere Geburt im Sinne der Momotarō-Fabula vor. Yū wird vielmehr durch eine Verkettung verschiedener Ereignisse zu einem Lehrer (siehe Handlungsverlauf). Nicht einmal sein Weg zum Betrüger hat spektakulär begonnen: als er noch ein Kind war, hat er aus Not und Hunger (nS/W) einige *manjū* (mit Bohnenpaste gefüllte Hefeklöße) stibitzt, die als Totengabe auf einem Grab lagen (vgl. Bd. 1: 172 f.; geG).

Handlungsverlauf bis Bd. 2: Durch einen Verkehrsunfall bei einem Gefangenentransport gelingt dem berüchtigten Betrüger Yū die Flucht vor der Staatsgewalt. Ihn begleitet der Mafioso Asabu, der in Yū eine schicksalhafte Begegnung erkennt, nachdem dieser einem Mithäftling das Leben gerettet hat. Ihre Flucht führt die beiden an eine Mittelschule, wo sie einen Mann aufhalten, der im Schutz der Dunkelheit versucht, die Schule anzuzünden. Vom Schuldirektor, der durch das Feuer alarmiert wird, erfahren sie, dass es sich bei dem Brandstifter um Hachisuka Gorō, einen neuen Mathematiklehrer der Schule, handelt; der Lehrer wurde aus Angst vor seiner ersten Unterrichtsstunde zu einer Kurzschlussreaktion verleitet. Als in der Schule unvermittelt die Polizei auftaucht, um nach Asabu und Yū zu suchen, gewährt der Direktor den beiden Unterschlupf. Yū soll in die Rolle des Mathematiklehrers schlüpfen und dafür sorgen, dass gefährdete Schüler keine Laufbahn als Verbrecher einschlagen. Hierzu wählt Yū das Mittel der Hammer Session, eine Schocktherapie, die den Schülern mögliche Folgen eines Fehlverhaltens aufzeigt. Sein erster Fall ist ein notorischer Schulschwänzer, der als Straßenrowdy versucht, an schnelles Geld zu kommen. Yū gelingt es, ihn wieder für die Schule zu motivieren, indem er ihm durch einen Kontakt mit einer Yakuza-Gang einen Schreck einjagt. Obwohl er auf die Hilfe von Asabu und des echten Hachisuka zählen kann, muss Yū achtgeben, dass seine wahre Identität unentdeckt bleibt. So schöpfen Mizuki, eine Kollegin, die ihn in seiner ersten Zeit an der Schule unterstützen soll, und Hattori, ein Kollege, dem Yū eine Niederlage beim Pokern beibringt, schon bald Verdacht [MV, eingeschränkt; KE: In der Handlung sind zwar die Elemente Aufbruch (vom Sträfling in den Beruf des Lehrers), Gewinn von Gefährten (Asabu, Hachisuka) und Kampf (gegen unmotivierte Schüler) zu erkennen. Diese werden in ihrer Wirkung jedoch abgeschwächt, da neben ihnen noch andere Motive wie die Flucht vor der Staatsgewalt oder die Wahrung einer falschen Identität den Verlauf der Geschichte prägen. Yūs Hammer Sessions sorgen zudem dafür, dass verschiedene Schülerschicksale in Kurzepisoden beleuchtet werden].

Belohnung/Weiblichkeit: Eine Belohnung im engeren Sinne liegt in dem Werk insofern vor, dass Yū für jede Hammer Session bezahlt wird. Da allerdings der jeweils betroffene Schüler über die Höhe von Yūs Belohnung entscheidet (vgl. Bd. 1: 147-149) und die Geschichte dazu mit dem sozialen Status eines Lehrers (= Rolle für einen Betrüger) spielt, ist dieser Punkt zu relativieren (Be, eingeschränkt). Mit Yūs als attraktiv gezeichneter Kollegin Mizuki, für die der Betrüger sofort Feuer und Flamme ist (vgl. Bd. 1: 25; He) und die ihm zumindest nicht abweisend gegenübersteht, ist die Position einer weiblichen Belohnung indes hervorgehoben besetzt (weBe). Die Elemente einer beschützten Weiblichkeit und mehrerer weiblicher Figuren mit Fokus auf den Helden bleiben im untersuchten Bereich im Hintergrund.

Direkte Hinweise: keine

Mahō Sensei Negima! (Zauberer-Lehrer Negi, dt.: Magister Negi Magi, 2003-2012)

Zeichner: Akamatsu Ken

Werbetext/Selbstvorstellung: „[...] Die Hauptfigur von »Negima!« ist süß, intelligent und sehr begabt, sie ist also vollkommen anders als die Helden meiner bisherigen Werke. Doch umgekehrt ist es für einen solch vorbildlichen Charakter auch schwer aufzufallen. Hier kommen die 31 Schülerinnen seiner Klasse, alles individuelle (*kosei yutaka*), hübsche Mädchen (*bishōjo*), mit ihren vielen Problemen ins Spiel [...]. Gerade sie sind womöglich die wahren Hauptfiguren von »Negima!« [...]“ (Bd. 1: Klappentext, Kommentar des Autors).

Held: Negi Springfield, ist ein Waisenkind, das in einem englischen Zauberer-Dorf von einer Patin großgezogen wurde (nS/W). Als zehnjähriger Absolvent einer Zauberschule gilt Negi als für sein Alter äußerst begabter Magier (ÜK), dem zu seiner weiteren Ausbildung die Aufgabe übertragen wird, als Englischlehrer an einer japanischen Mittelschule zu arbeiten.

Geburt: Über die Umstände von Negis Geburt werden im untersuchten Bereich keine Angaben gemacht. Eine prägende Grenzerfahrung ist bei ihm jedoch insofern auszumachen, dass ihm im Vorschulalter sein Vater, ein berühmter, Thousand Master genannter Zauberer, erschienen ist, der zu dieser Zeit bereits als verstorben galt (vgl. Bd. 1: 137 f.). Seitdem ist Negi von dem Wunsch beseelt, selbst ein großer Magier zu werden (eG).

Handlungsverlauf bis Bd. 3: Unmittelbar nach dem Abschluss einer Zauber-Akademie in England wird Negi zu seiner weiteren Ausbildung als Englischlehrer an die Mahora Lehranstalt in Japan geschickt. Unter der Bedingung, dass seine Existenz als Magier geheim bleibt, übernimmt er dort eine Mittelstufenklasse mit 31 Schülerinnen. Nach einer kurzen Eingewöhnungszeit wird Negi schnell von seiner Klasse akzeptiert. Asuna, eine seiner Schülerinnen, findet jedoch bald heraus, dass er ein Zauberer ist, woraufhin sich die beiden anfreunden. Um seine Fähigkeiten als Lehrer zu testen, wird Negi wenig später die Aufgabe übertragen, den Notendurchschnitt seiner Klasse zu verbessern. Als sich hierzu Nachhilfestunden für die fünf schwächsten Schülerinnen, unter ihnen Asuna, als nicht ausreichend erweisen, begeben sich selbige zusammen mit Negi auf die Suche nach einem legendären, die Intelligenz verbessernden Buch, das irgendwo in der labyrinthartigen Schulbibliothek versteckt sein soll. Während der Suche kann der Zauberer den Wissensstand seiner Schülerinnen so weit verbessern, dass diese ihre Prüfungen auch ohne das Buch problemlos meistern. Wenig später erhält Negi einen Brief seiner Patin, die ihm vorschlägt, sich möglichst bald einen festen Kampfgefährten (Partner) zu suchen. Als kurz darauf ein Vampir, der sich als Negis Schülerin Evangeline herausstellt, die Schule unsicher macht, erklärt sich Asuna bereit, Negis Partnerin zu werden.

Gemeinsam schaffen es die beiden Evangeline zu bezwingen. [MV: Die Elemente Aufbruch (nach Japan), Gewinn von Gefährten (Asuna) und Kampf gegen Gegner (Evangeline) sind zu erkennen; Gag, eingeschränkt: ungeachtet des Momotarō-Verlaufs weist die Handlung im untersuchten Bereich viele Slapstick-Elemente auf und stellt sich über weite Strecken als Komödie dar].

Belohnung/Weiblichkeit: Negis Ziel ist es, ein Magister Magi, ein Zauberer von Weltrang, zu werden, was als Belohnung im Sinne der Momotarō-Fabula anzusehen ist (Be). In dem Werk treten überdies 31 als attraktiv gekennzeichnete weibliche Figuren auf, unter denen sich einige aktiv um Negis Zuwendung bemühen (mF). Negi tut seinerseits sein Bestes, um seine Schülerinnen zu unterstützen und sie aus brenzligen Lagen, etwa vor der angreifenden Evangeline, zu retten (vgl. Bd. 3: 19-21; beW). Obwohl Negi gerade zu Asuna ein enges Verhältnis aufbaut, fällt es nicht nur wegen der Vielzahl weiblicher Charaktere, sondern auch wegen des jungen Alters des Helden schwer von einer weiblichen Belohnung zu sprechen (weBe, eingeschränkt). Nichtsdestotrotz nimmt Negi seine Schülerinnen als „Frauen“ wahr. So errötet er, wenn diese allzu engen Kontakt mit ihm suchen (vgl. z. B. Bd. 1: 110; He).

Direkte Hinweise: keine im untersuchten Bereich

Mō, shimasen kara. (Ich tu's nie wieder, 2004-2012)

Zeichner: Nishimoto Hideo

Werbetext/Selbstvorstellung: „Nishimoto Hideos fiktive Magajin-Untersuchungstruppe“ (Bd. 1: Klappentext, Untertitel des Werkes).

Held: Nishimoto Hideo, der *manga*-Zeichner selbst. Bei diesem sind weder ein niedriger sozialer Status oder ein Dasein als Waisenkind noch eine besondere Fähigkeit im Sinne der Momotarō-Fabula erkennbar.

Geburt: Im untersuchten Bereich gibt es keine Hinweise auf eine besondere Geburt oder eine Geburtsepisode. Nishimoto Hideo wird als gewöhnlicher Mensch dargestellt, der nach Tokyo gekommen ist, um *manga*-Zeichner zu werden (vgl. Bd. 1: 35; geG).

Handlungsverlauf bis Bd. 2: Zusammen mit den beiden Kolumnisten Miyamoto und Gotō bildet Nishimoto die fiktive Magajin-Untersuchungstruppe. Mit ihnen trifft er die verschiedensten Persönlichkeiten rund um den Kōdansha-Verlag, um mit diesen aneinanderzugeraten. So darf er an einem Fotoshooting des *gurabia-aidoru* (Bikini-Model) Inoue Waka teilnehmen – und nutzt die Gelegenheit zu einem erfolglosen Heiratsantrag. Er begleitet die Tonaufzeichnung des *anime* „School Rumble“ oder bespricht mit dem Vizevorsitzenden des Kōdansha-Verlages die Sammelbandfassung seines *manga*. Das Werk bezeichnet sich selbst als „Report-*manga*“ (Bd. 1: 5) und ist in komische, weitgehend unzusammenhängende Kurzepisoden ge-

gliedert [soV, KE, Gag: Im Handlungsverlauf des Werkes finden sich keine Hinweise auf die Momotarō-Fabula. Er ist gegliedert in komische Einzelepisoden, die alle nach dem Schema aufgebaut sind, dass Nishimoto Hideo und seine Kolumnisten Person X treffen].

Belohnung/Weiblichkeit: In dem *manga* ist keine Belohnung im engeren Sinne erkennbar. Wegen eines ständigen Wechsels der auftretenden Charaktere bleibt auch eine weibliche Belohnung außen vor. Nichtsdestotrotz wird Nishimoto Hideo als heterosexuell dargestellt, was beispielsweise an seinem Verhalten gegenüber Bikini-Models deutlich wird, die er aus einer sexualisierten Perspektive betrachtet (vgl. z. B. Bd. 1: 17; 53; He).

Direkte Hinweise: Im untersuchten Bereich keine auf die Momotarō-Fabula. Ungeachtet dessen weist das Werk eine Vielzahl intertextueller Elemente auf.

Sayonara Zetsubō-Sensei (Auf Wiedersehen, Lehrer Hoffnungslos, 2005-2012)

Zeichner: Kumeta Kōji

Werbetext/Selbstvorstellung: Keine verwendbaren Texte vorhanden. Im Untersuchungsbe- reich weist der *manga* zwar verschiedene Paratexte auf. Diese werden aber zu parodistischen Zwecken genutzt und besitzen kaum eine Verbindung zur eigentlichen Geschichte.

Held: Itoshiki Nozomu, ist Lehrer an einer Oberschule. Ihm ist die Besonderheit zu Eigen, dass die Kanji-Schreibweise seines Namens aus den Zeichen *ito* (糸; Faden) *shiki* (色; Farbe) und *nozumu* (望; Hoffnung) besteht, was nebeneinander geschrieben *zetsubō* (絶望; Verzweiflung, Hoffnungslosigkeit) gelesen werden kann. Daher weist der Held die zweifelhafte Begabung auf, an den einfachsten Dingen des Alltags zu verzweifeln und fortwährend an Selbstmord zu denken (bF, eingeschränkt). Darüber hinaus wird Itoshiki als Sohn einer begüterten, traditionellen Familie dargestellt.

Geburt: Im untersuchten Bereich gibt es keinerlei Hinweise auf eine besondere Geburt im Sinne der Momotarō-Fabula (geG).

Handlungsverlauf bis Bd. 3: Kurz nachdem sich Itoshiki an einem blühenden Kirschbaum aufgehängt hat, um Selbstmord zu begehen, wird er von der extrem optimistischen Oberschülerin Fūra Kafuka, die gerade zur Schule geht, halb gegen seinen Willen gerettet. Kaum in der Schule angekommen, stellt sich Kafuka als Schülerin seiner neuen Klasse heraus. Wie nach und nach klar wird, sind Itoshikis Schüler ausnahmslos Problemkinder, die von einem Problemlehrer unterrichtet werden. Unter anderem wird das *hikikomori*-Mädchen Komori Kiri eingeführt, die sich erst weigert zur Schule zu kommen, um dann nicht wieder nach Hause zu gehen. Ihr folgen die Stalkerin Matoi, die ihren Lehrer aus reiner Liebe (*jun'ai*) auf Schritt und Tritt verfolgt oder die illegale Einwanderin Maria-Tarō. Zugleich baut Itoshiki seinen Unterricht auf seiner extrem pessimistischen Weltsicht auf. Beispielsweise möchte er von

seinen Schülern anstelle ihrer Berufswünsche (*shinro-kibō*) ihre unerfüllbaren Berufswünsche (*shinro-zetsubō*) wissen. Er versucht, sich an einem Bambus-Strauß, aufgestellt zum Tanabata-Fest, zu erhängen oder macht aus einer Klassenfahrt nach Kyoto eine Tour der Vorabbesichtigungen (*shitami*) [Gag; KE; soV: Im Handlungsverlauf sind keine Elemente der Momotarō-Fabula zu erkennen. Das Werk ist vielmehr in abgeschlossene Kurzepisoden gegliedert, die sich grob am Verlauf eines Schuljahres orientieren. Des Weiteren ist die Handlung als (schwarze) Komödie angelegt].

Belohnung/Weiblichkeit: In dem Werk wird keine Belohnung im engeren Sinne eingeführt. Auch die Position einer weiblichen Belohnung ist trotz einer Vielzahl attraktiv dargestellter weiblicher Figuren ambivalent besetzt, nicht zuletzt weil der Zetsubō-Sensei mehr Interesse an einem Doppelselbstmord aus Liebe (*shinjū*) als an einer Liebesbeziehung zeigt. Nichtsdestotrotz wird sein erstes Treffen mit Kafuka als schicksalhafte Begegnung eines pessimistischen Mannes (*otoko*) mit einem optimistischen Mädchen (*shōjo*) geschildert (vgl. Bd. 1: 15), woraus sich eine heterosexuelle Grundausrichtung und Ansätze einer weiblichen Belohnung ableiten lassen (He; weBe, eingeschränkt). Zudem ist Itoshiki trotz seiner steten Verzweiflung bei seinen Schülerinnen beliebt. Einige von ihnen nehmen etwa ohne zu zögern an einem von seiner Familie organisierten *miai* (formalisierte Verabredung mit dem Ziel, einen Ehepartner zu finden) teil, um sich als dessen Braut zu qualifizieren (vgl. Bd. 2: 104-118; mF).

Direkte Hinweise: Im untersuchten Bereich keine auf die Momotarō-Fabula. Nichtsdestotrotz weist das Werk eine Vielzahl intertextueller Elemente und zeitgeschichtlicher Bezüge auf.

Shibatora (2006-2009)

Szenarist/Zeichner: Andō Yūma (Szenario), Asaki Masashi (*manga*)

Werbetext/Selbstvorstellung: „Shibata Taketora, die Hauptfigur, ist ein niedlicher Streifenpolizist mit sehr kindlichen Gesichtszügen. Er besitzt die besondere Gabe »etwas« zu sehen, doch genaueres ist unbekannt. Kürzlich hat er seinen Wunschposten als Kommissar für Jugenddelikte bekommen“ (Bd. 2: 3, Beschreibung der Hauptfigur).

Held: Shibata Taketora (Shibatora), ist ein Polizist, dem es besonders am Herzen liegt, straffällig gewordenen Jugendlichen eine zweite Chance zu ermöglichen. Er scheint weder ein Waisenkind zu sein, noch besitzt er einen niedrigen sozialen Status. Wegen seiner kindlichen Gestalt wird er zwar ungeachtet seiner 22 Jahre oft mit einem Mittelschüler verwechselt, dies entpuppt sich aber als Vorteil, sobald er im Dezernat für Jugendkriminalität arbeitet. Überdies ist er einer der stärksten Kendo-Kämpfer von ganz Japan (vgl. Bd. 3: 66; bF) und kann die Hände von *shini-gami* (Todesgötter) sehen, die nach Personen greifen, denen eine lebensgefährliche Situation bevorsteht (ÜK).

Geburt: Im untersuchten Bereich ist keine Geburtsepisode enthalten. Aus dem Handlungsverlauf ergibt sich jedoch, dass Shibata die Fähigkeit, *shini-gami*-Hände zu sehen, aufgrund einer Todeserfahrung besitzt. Ein Freund von ihm gibt in diesem Zusammenhang an, dass Shibata bereits auf dem Fluss ins Reich der Toten (*sanzu no kawa*) gefahren sei (vgl. Bd. 3: 70). Ob und wie weit auch Shibatas Berufswunsch eines Jugendkommissars auf diese Todeserfahrung zurückgeht, bleibt unklar. Dennoch genügen die vorliegenden Hinweise, um von einer besonderen Geburt im Sinne einer Verzauberung auszugehen (Vz).

Handlungsverlauf bis Bd. 3: Shibata Taketora, ein Streifenpolizist im Tokyoter Stadtteil Kōenji, hat den Wunsch als Jugendkommissar zu arbeiten, um straffällig gewordene Jugendliche auf den rechten Weg zurückzuführen. Eine Chance, dies unter Beweis zu stellen erhält er, als er die Oberschulabrecherin Mitsuki kennenlernt, die er beim Ladendiebstahl im Geschäft eines Freundes erwischt. Wie sich herausstellt, ist Mitsuki ein Opfer häuslicher Gewalt von Seiten ihres Vaters, eines von Stimulanzien abhängigen Ex-Mafioso. Als dieser im Affekt einen Drogendealer tötet und vergeblich versucht, die Schuld auf Mitsuki zu schieben, fasst diese den Entschluss, sich selbst und ihren Vater mit einem Küchenmesser zu töten. Shibata kann die Tat jedoch verhindern, indem er ohne Rücksicht auf seine Gesundheit in die Klinge des Küchenmessers greift, mit dem sich Mitsuki in die Kehle zu stechen versucht. In der Folge sucht Mitsuki bei Shibata Unterschlupf. Wegen seines Einsatzes wird zugleich seiner Bitte entsprochen, in der Abteilung für Jugendkriminalität zu arbeiten. Hier muss sich Shibata zunächst mit seinem neuen Kollegen Shinjō auseinandersetzen, der nicht die geringste Toleranz gegenüber jugendlichen Straftätern zeigt. Bei einem Mordversuch durch einen Jugendlichen, der wegen Shinjōs Rechtsauffassung die Oberschule abbrechen musste, rettet Shibata seinem Kollegen schlussendlich aber nicht nur das Leben, sondern führt dazu noch den Jugendlichen auf den rechten Weg zurück, was Shinjō von Shibatas Sichtweise überzeugt. Wenig später beginnt für Shibata ein erster Undercover-Einsatz. Um die Identität des Chefs einer Jugendbande, bekannt als *oni-gami* (Dämonengott), aufzudecken, wird er als verdeckter Ermittler an eine Mittelschule geschickt [MV, eingeschränkt; KE; soV: Die Elemente Aufbruch (ins Jugendkommissariat), Gewinn von Gefährten (Shinjō) und Kampf gegen Gegner (Verbrecher) sind angedeutet, wobei der *manga* aber die sozialen Hintergründe, die den begangenen Verbrechen zugrunde liegen, in den Vordergrund stellt; darüber hinaus wird die Handlung, die sich in kürzere Einzelepisoden gliedert, weniger durch die Momotarō-Fabula, sondern eher durch den Handlungsort getragen, die für Jugendliche an Versuchungen reiche Großstadt Tokyo].

Belohnung/Weiblichkeit: Für Shibata steht jede Form von Belohnung, etwa in Form einer

Karriere bei der Polizei, gegenüber dem Wohl des Kindes im Hintergrund, das für ihn einen absoluten Wert darstellt (vgl. Bd. 2: 66 f.; Gegenüberstellung mit seinem Kollegen Shinjō). Mit Mitsuki, die bei ihm einzieht, sowie seiner Kollegin Tamaki werden gleichwohl zwei weibliche Figuren eingeführt, die teils heftig mit dem Helden flirten (mF). Da beide als nicht übermäßig attraktiv gezeichnet sind und Shibata einer Liebesbeziehung reserviert gegenübersteht, ist allerdings nur in eingeschränktem Maße von einer weiblichen Belohnung zu sprechen (weBe, eingeschränkt). Nichtsdestotrotz reagiert Shibata mit Nasenbluten, kaum dass Tamaki ihre Reize spielen lässt (vgl. Bd. 1: 99; He). Mit der Rettung von Mitsuki ist in dem Werk zwar auch die Vorstellung einer beschützten Weiblichkeit enthalten. Für Shibata spielt es jedoch im Prinzip keine Rolle, ob ein männlicher oder ein weiblicher Jugendlicher seine Hilfe benötigt (beW, eingeschränkt).

Direkte Hinweise: Mit der Fahndung nach dem Bandenchef *oni-gami* enthält das Werk eine Einzelepisode, bei der ein Gegenspieler des Helden mit dem Begriff *oni* assoziiert wird, jenen Dämonen, die eine so zentrale Stellung in dem Märchen *Momotarō* einnehmen (+).

Shin'yaku „Kyojin no hoshi“ Hanagata (Hanagata, der neue Stern der Giants, 2006-2011)

Zeichner: Murakami Yoshiyuki (*manga*); Kajiwara Ikki u. Kawasaki Noboru (Original)

Werbetext/Selbstvorstellung: „[...] Dieser *manga* ist ein Remake des Klassikers »Kyojin no hoshi« [Hoshi, der Stern der Giants, veröffentlicht 1966-1971 in der Zeitschrift *Shōnen-Magazin*, AdV.]. Er ist jedoch so aufgebaut, dass er auch für Leute, die das Original nicht kennen, lesbar ist. Ich wäre glücklich, wenn ich bei jungen Leuten Interesse für das Original wecken würde und wenn die alten Hasen das eine oder andere Aha-Erlebnis haben [...]“ (Bd. 1: 197, Schlusswort des Autors).

Held: Hanagata Mitsuru, ist ein Junge, der Baseball liebt. Zu seiner Grundschulzeit bereits ein gefürchteter Pitcher, muss er zu Beginn des *manga* wegen einer Schulterverletzung auf eine Position als Feldspieler wechseln. Es zeigt sich, dass er nicht nur als Pitcher, sondern auch als Schlagmann geniale Fähigkeiten (*tensai*) an den Tag legt (bF). Sein Vater ist Chef eines Automobilkonzerns und sieht sein Engagement für Baseball kritisch. Da seine Mutter gestorben ist, als er noch ein Kind war, ist er Halbweise (nS/W, eingeschränkt).

Geburt: In dem *manga* liegen weder eine Verzauberung noch eine besondere Geburt im Wortsinne vor. Eine prägende Grenzerfahrung erlebt Hanagata allerdings, als er während eines Baseballspiels einsehen muss, dass er aufgrund seiner lädierten Schulter nie mehr als Pitcher spielen können. Ausgehend von dieser Erkenntnis, fasst er den Entschluss Feldspieler zu werden (vgl. Bd. 1: 74-80; eG).

Handlungsverlauf bis Bd. 3: An seinem ersten Tag in der Mittelschule beginnt Hanagata, in seiner Grundschulzeit ein gefürchteter Pitcher, Streit mit einigen Mitgliedern des Baseballclubs seiner Schule. Sobald er versucht, den Streit auf dem Spielfeld zu entscheiden, stellt er beim Werfen einiger Bälle fest, dass er aufgrund einer alten Schulterverletzung hierzu gar nicht in der Lage ist. Kurz davor aufzugeben greift er nach einem umherliegenden Schläger und fordert Kurosawa Kagehito, den Top-Pitcher des Clubs, zum Duell heraus. Zuerst nicht wirklich ernst genommen, gelingt es ihm dessen schnellsten Ball zu treffen. Kurosawa entdeckt während des Duells seine zuvor unterdrückte Liebe zum Baseball neu, ohne sich diese einzugestehen. Erst als er von Hanagata und seinen anderen Kameraden bei einem nächtlichen Spiel zum Mitspielen aufgefordert wird, obwohl er kurz zuvor die Auflösung des Baseballclubs seiner Schule herbeigeführt hat, fängt er an, wieder zu spielen. Hanagata und Kurosawa bauen ein Freizeitteam (*kusa yakyū*) auf, dem gleich im ersten Spiel ein Sieg gegen den Club einer berühmten Schule gelingt. Während in der Folge sein späterer Rivale Hoshi Hiyūma in die Handlung eingeführt wird, muss sich Hanagata mit seiner Herkunft aus einer angesehenen Familie auseinandersetzen. Gegen den Willen seines Vaters beschließt er seinen eigenen Weg zu gehen [MV, eingeschränkt: Die Elemente Aufbruch (auf die Position eines Feldspielers), Gewinn von Gefährten (Kurosawa) und Kampf gegen Gegner (gegnerische Teams, Rivalen) sind zu erkennen. Der *manga* nimmt sich zugleich viel Zeit, um die Einzelschicksale der Spieler, etwa Kurosawas und Hanagatas, zu beleuchten, wodurch der Momotarō-Verlauf wenigstens partiell in den Hintergrund tritt. Inwieweit mögliche Bezüge zum ausgewiesenen Prätext *Kyojin no hoshi* den Handlungsverlauf beeinflussen, kann im Rahmen der vorliegenden Untersuchung nicht geklärt werden].

Belohnung/Weiblichkeit: Mit einer Teilnahme am Kōshien-Turnier, der japanischen Meisterschaft für Oberschulen-Baseball, sowie einer Karriere als Baseballprofi wird gleich zu Beginn der Handlung (vgl. Bd. 1: 3-5) eine Belohnung im engeren Sinne angedeutet (Be). Die Position einer weiblichen Belohnung ist im untersuchten Bereich indes nur schwach besetzt. Zwar tritt mit Tsukishima Tsukiko eine als attraktiv gekennzeichnete weibliche Figur auf, die anziehend auf den Helden wirkt (vgl. Bd. 1: 24-27; He). Diese kommt jedoch mit Hanagatas Mitspieler Kurosawa zusammen (beW, eingeschränkt). Trotzdem stellt sich Hanagata schützend vor sie, als sie von Schlägern angegriffen wird (vgl. Bd. 3: 139-141; beW).

Direkte Hinweise: keine auf die Momotarō-Fabula

Sumasshu! (Smash!, 2006-2010)

Zeichner: Saki Kaori

Werbetext/Selbstvorstellung: „In den letzten Weihnachtsferien auf der Mittelschule hat Shōta

eine schicksalhafte Begegnung. Ein Mädchen, von dem er nicht einmal den Namen kennt, führt ihn in die Welt des Badmintons“ (Bd. 1: Klappentext).

Held: Azuma Shōta, ist ein Mittelschüler aus einer Durchschnittsfamilie, der gerne Badminton spielt und den Badminton-Club seiner Schule besucht. Sobald er anfängt ernsthaft zu trainieren, macht er schnell Fortschritte und zeigt das Potential, ein Topspieler zu werden. Dabei legt er zum einen ein besonderes Schlaggefühl an den Tag (vgl. Bd. 2: 185), zum anderen zeigt er die Fähigkeit, ein Spiel zu lesen und daraus zu lernen (vgl. Bd. 3: 163; bF).

Geburt: In dem Werk liegen weder eine Verzauberung noch eine besondere Geburt im Wortsinne vor. Auch fällt es schwer, eine existentielle Grenzerfahrung auszumachen. Zwar bietet eine Begegnung mit dem rätselhaften Mädchen Yūhi für Shōta den Ausgangspunkt, sich ernsthafter mit dem Badminton-Sport auseinanderzusetzen. Allerdings hat er zu diesem Zeitpunkt bereits mit dem Badminton-Spielen angefangen (eG, eingeschränkt).

Handlungsverlauf bis Bd. 3: Shōta liebt Badminton über alles und spielt zusammen mit Miwa, einer sehr guten Spielerin, die heimlich in ihn verliebt ist, im Badminton-Club seiner Mittelschule. Obwohl ihn Miwa immer wieder auffordert, sich professioneller mit Badminton auseinanderzusetzen, beginnt Shōta seine Einstellung erst nach der Begegnung mit dem rätselhaften Mädchen Yūhi zu ändern, in das er sich auf den ersten Blick verliebt. Als Yūhi, die seit einem Verkehrsunfall ihrer Eltern und ihrer Schwester kein Wort mehr gesprochen hat, nach einem gemeinsamen Badminton-Spiel davonläuft, ohne dass er ihren Namen erfahren hat, beschließt Shōta auf eine Oberschule mit einem berühmten Badminton-Club zu wechseln, weil er hofft, sie dadurch irgendwann wieder zu sehen. Den Rat hierzu erteilt ihm Anan, ein erstklassiger Badminton-Spieler, dem Shōta in einer Sporthalle begegnet, als dieser nach einem Streit mit seinem Vater von zu Hause ausgerissen ist. Kaum auf der Oberschule, die gleiche wie Miwa und Anan, beginnt für Shōta eine Zeit harten Trainings, während der er eines Abends unerwartet Yūhi wiedersieht, die sich als jüngere Schwester seiner Trainerin herausstellt. Wenig später wechselt Yūhi auf Shōtas Schule, worauf sich die beiden näher und schließlich zusammen kommen. Derweil beginnen Miwa, die sehr unter Shōtas Beziehung zu Yūhi leidet, und Anan, der versucht, sie aufzubauen, ein vertrauterer Verhältnis zueinander zu entwickeln. Vor diesem Hintergrund trägt Shōtas Badminton-Training erste Früchte: er kann zusammen mit Anan die Doppelkonkurrenz eines Nachwuchsturniers zu gewinnen. Schon um in der Nähe von Yūhi zu sein, die sich als Nachwuchshoffnung des japanischen Badmintons herausstellt, nimmt sich Shōta vor, nicht mehr zu verlieren [ME; soV: Die Elemente Aufbruch (ins professionelle Badminton), Gewinn von Gefährten (Anan) und Kampf gegen Gegner (auf

dem Spielfeld) sind zu erkennen. Diese Elemente werden aber von der Vierecks-Beziehung zwischen Shōta, Yūhi, Anan und Miwa überlagert und teils in den Hintergrund gedrängt].

Belohnung/Weiblichkeit: Mit dem Ziel einer Karriere als Badminton-Spieler liegt in dem Werk eine Belohnung im engeren Sinne vor (Be). Darüber hinaus wird mit Yūhi eine als attraktiv gekennzeichnete weibliche Figur eingeführt, in die sich der Held auf den ersten Blick verliebt (He) und die im untersuchten Bereich sogar mit dem Helden zusammenkommt (we-Be). Aufgrund der Tatsache, dass Yūhi nicht spricht, stellt der Aspekt der beschützten Weiblichkeit ein fortwährendes Motiv des *manga* dar. Konkret schlägt Shōta Anan zu Boden, als dieser Yūhi im Verlauf eines Spiels mit einem Ball im Gesicht trifft (vgl. Bd. 2: 58-60) oder er rettet sie vor einem Auto, das sie nicht bemerkt, weil sie seine heruntergefallene Zugfahrkarte vom Boden aufhebt (vgl. Bd. 3: 92-94; beW).

Direkte Hinweise: Während Anan einen älteren Spieler des Badmintonclubs zu einem Spiel herausfordert, wird das Duell der beiden bildlich als das eines Dobermanns (Anan) gegen einen Pudel (der ältere Spieler) gekennzeichnet (vgl. Bd. 3: 148). Obwohl an dieser Stelle eher eine Charakterbeschreibung im Mittelpunkt steht, werden doch zwei Akteure im Umfeld des Helden mit dem Gefährten-Tier des Hundes assoziiert, ein zumindest schwacher Verweis auf den Momotarō-Stoff (+, eingeschränkt).

Tobaku haō-den Zero (Die Legende des Glücksspielkönigs Zero, 2007-2009, ab 2011 Teil 2)

Zeichner: Fukumoto Nobuyuki

Werbetext/Selbstvorstellung: Im untersuchten Bereich sind keine verwendbaren Paratexte vorhanden.

Held: Ukai Zero, ist 17 Jahre alt und galt zu seiner Mittelschulzeit als der begabteste Schüler einer Eliteschule (vgl. Bd. 2: 100 f.). Er wird als überaus intelligent beschrieben, vor allem, wenn es darum geht, aus kleinsten Hinweisen die Lösung eines Rätsels zu finden. Zudem besitzt er die Fähigkeit auch in Extremsituationen Ruhe zu bewahren (bF). Hinweise auf ein Dasein als Waise oder einen niedrigen sozialen Status finden sich nicht.

Geburt: Im untersuchten Bereich ist keine Geburtsepisode enthalten. Es wird lediglich darauf hingewiesen, dass Zero zu seiner Mittelschulzeit sehr arrogant gewesen ist, während er in der Werkgegenwart seine Fähigkeiten vor allem für andere einsetzt (vgl. z. B. Bd. 2: 104). Ob und in wie weit diese Verhaltensänderung auf eine prägende Erfahrung zurückzuführen ist, bleibt im Untersuchungsbereich offen. Da Zero unabhängig von seinen Fähigkeiten als normaler Mensch charakterisiert ist, ist aber grundsätzlich von einer gewöhnlichen Geburt auszugehen (geG, eingeschränkt).

Handlungsverlauf bis Bd. 3: Zu Beginn des Werkes zieht Zero die Aufmerksamkeit des In-

dustriemagnaten und Billionärs Zaizen Muryō auf sich, indem er zusammen mit drei Kameraden, Yūki, Hiroshi und Mitsuki, die er zuvor vor einem Gruppenselbstmord gerettet hat, eine Trickbetrüger-Bande austrickst, um deren Geld an ihre Opfer zurückzugeben. Zaizen ist auf der Suche nach einem Glücksspielkönig, der ihn bei einem Spiel der 52 reichsten Familien der Welt vertritt. Um diesen Glücksspielkönig zu finden, veranstaltet er einen Ausscheidungswettkampf in einem eigens dafür hergerichteten Vergnügungspark. Hierzu werden auch Zero und seine Kameraden eingeladen. Dem Sieger des Wettkampfs winkt ein Preisgeld von 100 Milliarden Yen, ein Versagen kann jedoch tödliche Folgen haben. Dies wird schon beim ersten Wettkampf deutlich, bei dem es darum geht, den Trick einer Vorrichtung zu durchschauen, bei der eine tonnenschwere Eisenkugel auf die Teilnehmer herniederregnet. Dies gelingt Zero zwar ohne Probleme, er wird aber aufgrund eines Konstruktionsfehlers trotzdem fast getroffen und nur durch den Einsatz seines Kameraden Mitsuki gerettet, der lebensgefährliche Verletzungen davonträgt. Durch das Opfer des Kameraden, kann Zero das Spiel fortsetzen, muss sich aber immer gefährlicheren Wettkämpfen stellen, bei denen es erst um einen Finger, dann um das Leben eines Kameraden und schließlich um sein eigenes geht. Als besonders gefährlich entpuppt sich dabei der Umstand, dass Zero den Zorn des Veranstalters auf sich gezogen hat [ME; soV: Die Elemente Aufbruch (in den Vergnügungspark als Ort des Spiels), Gewinn von Gefährten (Rettung von Yūki, Hiroshi und Mitsuki) und Kampf gegen Gegner (bei Einzelspielen) kommen zwar zum Vorschein. Diese werden allerdings durch die Darstellung lebensgefährlicher Einzelspiele in den Hintergrund gedrängt, die durch das Motiv eines größeren Gesamtspiels miteinander verknüpft sind].

Belohnung/Weiblichkeit: Mit dem Preisgeld von 100 Milliarden Yen ist in dem *manga* eine Belohnung im engeren Sinne allgegenwärtig. Mit Blick auf Zero und seine Kameraden ist in dieser Beziehung jedoch einschränkend festzuhalten, dass sie sich als edle Schurken sehen, die das Geld verwenden wollen, um den Opfern von Trickbetrügern zu helfen (vgl. Bd. 1: 106 f.). Nichtsdestotrotz spielt Zero, um zu gewinnen (Be). Da im untersuchten Bereich kaum weibliche Figuren vorkommen, bleibt die sexuelle Orientierung des Helden unklar. Allerdings finden sich keine Hinweise auf eine Homosexualität (He, eingeschränkt).

Direkte Hinweise: keine

Tsubasa – Reservoir Chronicle (dt.: Tsubasa, 2003-2009)

Zeichner: Clamp (Team aus vier Zeichnerinnen)

Werbetext/Selbstvorstellung: „Shaolan (Shaoran) und Sakura wohnen im Land Kurō. Die Gefühle zwischen den beiden überwinden sogar ihre unterschiedliche soziale Stellung. Doch als plötzlich Attentäter auftauchen geschieht Sakura ein Unglück: sie verliert all ihre Erinnerun-

gen. Es gibt nur eine Möglichkeit Sakura zu retten: in andere Welten zu reisen und die Federn ihrer Erinnerung zu suchen“ (Bd. 1: Klappentext).

Held: Shaolan, ist ein Waisenkind, das von einem Pflegevater großgezogen wurde (nS/W). In dessen Nachfolge arbeitet Shaolan als Archäologe. Als es darum geht, Sakura zu retten, legt er eine so außerordentliche Entschlossenheit an den Tag, dass sich ihm während seines ersten Abenteuers der Feuerschutzgott Rayearth zur Seite stellt (vgl. Bd. 1: 112 f.; ÜK). Daneben verfügt er über eine wirkungsvolle Beinkampftechnik (bF).

Geburt: Über die näheren Umstände von Shaolans Geburt wird im untersuchten Bereich nichts bekannt. Der drohende Verlust von Sakura bedeutet für ihn jedoch eine prägende Grenzerfahrung, die ihn dazu bringt, in die Rolle des Helden zu schlüpfen (eG).

Handlungsverlauf bis Bd. 3: Während Sakura, die Prinzessin des Landes Kurō, überlegt, wie sie Shaolan, dem Adoptivsohn seines wandernden Archäologen, ihre Liebe gestehen könnte, löst sie unbewusst ein altes Siegel in einer Ruine, die Shaolan gerade untersucht. Dabei breiten sich auf Sakuras Rücken Flügel aus, deren Federn sich in alle Himmelsrichtungen zerstreuen. Wie sich herausstellt, enthalten die Federn Sakuras Erinnerungen, ohne die sie nicht überleben kann. Um Sakura zu retten, muss Shaolan ihre Erinnerungen wiederfinden. Hierzu werden er und Sakura, die das Bewusstsein verloren hat, vom obersten Magier des Landes zur Hexe der Dimensionen (*jigen no majo*) geschickt. Dort trifft Shaolan auf Kurogane, einen Ninja, und Fye (Fai), einen Magier, die zur gleichen Zeit bei der Hexe ankommen. Da alle drei letztlich durch Raum und Zeit reisen möchten, Shaolan, um Sakuras Federn zu suchen, Kurogane, um in seine Welt zurückzukehren, und Fye, weil er seine Welt niemals wieder sehen möchte, überlässt ihnen die Hexe das magische Wesen Mokona im Austausch gegen ihren wertvollsten Besitz, bei Kurogane ein Schwert, bei Fye seine Zauberkraft und bei Shaolan sein Selbst in Sakuras Erinnerung. Mit Hilfe von Mokona gelangen die drei in Begleitung von Sakura zunächst in die Republik Hanshin (Osaka-Kobe), wo die Prinzessin dank einer ersten, abenteuerlich gewonnen Feder wieder zu Bewusstsein kommt, aber jede Erinnerung an Shaolan verloren hat. Wenig später setzt die Gruppe ihre Reise fort. Dabei werden aus einer anderen Dimension von zwei dunklen Gestalten beobachtet, einem Mann und einer Frau, die ebenfalls hinter Sakuras Erinnerungen her sind [MV: Die Elemente Aufbruch (in andere Dimensionen), Gewinn von Gefährten (Kurogane, Fye) und Kampf gegen Gegner (dunkle Gestalten) sind zu erkennen].

Belohnung/Weiblichkeit: Im untersuchten Bereich gibt es keine Hinweise auf eine Belohnung im engeren Sinne. Dafür ist mit Sakura, die nicht nur eine als attraktiv gekennzeichnete Figur darstellt, sondern sogar als Prinzessin eingeführt wird, die Position einer weiblichen Beloh-

nung hervorgehoben besetzt (weBe). Da es bei der Suche nach den Federn um Sakuras Leben geht, nimmt das Motiv der beschützten Weiblichkeit ebenfalls eine kaum zu übersehende Stellung ein (beW). Wegen seiner Gefühle für Sakura (vgl. z. B. Bd. 1: 25) ist Shaolan als ein Held mit einer heterosexuellen Orientierung anzusehen (He).

Direkte Hinweise: im untersuchten Bereich keine

Yankī-kun to Megane-chan (Der Rowdy und die Brillenschlange, 2006-2011)

Zeichner: Yoshikawa Miki

Werbetext/Selbstvorstellung: „Eines Tages wird Shinagawa Daichi, das größte Problemkind der Schule, von der Klassensprecherin Adachi Hana angesprochen. Sie trägt eine Brille und scheint ein eher ernsthafter, stiller Typ zu sein, ist aber in Wirklichkeit ein unglaublicher ...“ (Bd. 1: Klappentext).

Held: Shinagawa Daichi, ist gerade in die erste Klasse der Oberschule gekommen und gilt als der größte Raufbold der Schule (*yankī*). Er wird als Durchschnittsmensch aus einer durchschnittlichen Familie präsentiert. Er ist zwar körperlich robust und bekommt im Allgemeinen schlechte Zensuren, kann aber bei einer Prügelei auch verlieren und entwickelt eine gewisse Stärke für Mathematik (zu letzterem vgl. Bd. 3: 148), wodurch ihm weder besondere Fähigkeiten noch ein hervorgehoben niedriger Status zukommen.

Geburt: In dem Werk ist keine Geburtsepisode im Sinne der Fabula erkennbar (geG).

Handlungsverlauf bis Bd. 3: Kurz nach Beginn des neuen Schuljahres wird Shinagawa Daichi, der größte Raufbold der Schule, von der Klassensprecherin Hana, die ihm bis auf die Toilette gefolgt ist, energisch gebeten an einer Schulexkursion teilzunehmen. Wie sich herausstellt ist Hana, die eine Brille und Zöpfe trägt, eine ehemalige *furyō* (weiblicher Rowdy mit Unterweltkontakten), die sich nach einem Leben als normale Oberschülerin sehnt, aber in dem *yankī* Shinagawa einstweilen den einzigen Gesprächspartner sieht. In der Folge werden die Abenteuer dieses ungleichen Paares an der Oberschule geschildert, angefangen bei einer Schulexkursion in einen Zen-Tempel über Hanas ersten Schwimmunterricht bis hin zum gemeinsamen Lernen für Prüfungen. Auch helfen die beiden ihrem Klassenkameraden Seiya, der von Schlägern bedroht wird, dass sich dieser wieder in die Schule traut. Zum Leidwesen Hanas, die ihre Karriere als *furyō* beenden möchte, werden die beiden allerdings immer wieder in Prügeleien hineingezogen, wobei sich Hana als noch robuster als Shinagawa erweist. Dank Nachhilfestunden von Seiya gelingt es ihnen, sicher ins zweite Jahr der Oberschule vorzustoßen, wo sich ihre Abenteuer fortsetzen [Gag, eingeschränkt; KE; soV: Die Handlung ist in abgeschlossene Kurzepisoden unterteilt, die durch die Zeitachse eines Schuljahres sowie die beiden Hauptfiguren nebst der Entwicklung ihrer Freundschaft verbunden sind. Der An-

satzpunkt einem *yankī* eine ehemalige *furyō* gegenüberzustellen und diese versuchen zu lassen, ein normales Leben als Oberschüler zu führen, bietet oft den Ausgang zur Darstellung von Komik. Diese wird allerdings teils durch ernste Episoden gebrochen].

Belohnung/Weiblichkeit: In dem *manga* liegt keine Belohnung im engeren Sinne vor. Mit Hana, die Shinagawa als sehr attraktiv empfindet (vgl. Bd. 1: 11; He), tritt indes eine potentielle weibliche Belohnung auf. Gleichwohl wird in der Geschichte gerade mit dem Motiv einer weiblichen Belohnung gespielt, da bei Hana nicht nur Schein und Sein auseinanderklaffen, sondern sie auch Shinagawa genauso beständig wie kühl zurückweist (vgl. z. B. Bd. 1: 41 f.). Nichtsdestotrotz entwickeln die beiden ein immer vertrauterer Verhältnis zueinander (weBe). Wenn es zu einer Prügelei kommt, versucht Shinagawa Hana zu beschützen, gleichwohl ist es immer wieder Hana, die Shinagawa aus einer gefährlichen Lage befreit. Beispielsweise ermöglicht sie ihm und einem Freund mit Hilfe ihrer Unterweltkontakte die Flucht vor einer Yakuza-Gang (vgl. Bd. 2: 111 f.; beW, eingeschränkt).

Direkte Hinweise: keine

2.3. Dauerserien des Jahres 2008 in *Shōnen Sunday* (A bis Z)

Cross Game (2005-2010)

Zeichner: Adachi Mizuru

Werbetext/Selbstvorstellung: „Die tüchtige Erstgeborene Ichiyō, die heitere und offenherzige zweite Tochter Wakaba, die etwas schnippische drittgeborene Aoba und die jüngste Tochter, die lebhafteste Momiji. Umgeben von den vier Tsukishima-Schwestern, mit denen er von klein auf zusammen ist, öffnet sich der Vorhang für Kitamura Kōs lebhafteste Jugendgeschichte“ (Bd. 1: Klappentext).

Held: Kitamura Kō, lebt zusammen mit seinen Eltern, die ein Sportartikelgeschäft betreiben, in einer von Kleingewerbe geprägten Nachbarschaft im Einzugsbereich von Tokyo. Als Kind geht er verschiedenen Hobbys nach, ohne aber die nötige Ausdauer zu zeigen, um sich einer Sache dauerhaft zu widmen. Gleichwohl legt er ein beachtliches Talent als Baseballspieler an den Tag. Sobald er anfängt ernsthaft zu trainieren, entwickelt er durch langjährige Arbeit die nötigen Fertigkeiten, um ein gefürchteter Pitcher zu werden (bF).

Geburt: In dem Werk liegen weder eine besondere Geburt im Wortsinn noch eine Verzauberung vor. Eine existentielle Grenzerfahrung ist insofern zu erkennen, dass Kō im Alter von elf Jahren durch einen Unfall seine erste große Liebe Wakaba verliert. Dieser hatte er nach einer Niederlage in einem Baseballspiel versprochen, ernsthaft Baseball zu trainieren und ein be-

rühmter Pitcher zu werden (vgl. Bd. 2: 34-37). Durch Wakabas Tod wird dieses Kinderversprechen zu einer Lebensaufgabe, die er umzusetzen versucht (eG).

Handlungsverlauf bis Bd. 3: Kitamura Kō, dessen Eltern ein Sportartikelgeschäft führen, verbringt seine Kindheit mit den Tsukishima-Schwestern, deren alleinerziehender Vater in der Nachbarschaft ein Batting-Center für Baseball betreibt. Besonders mit der zweiten Tochter Wakaba, die am gleichen Tag im gleichen Krankenhaus wie er geboren wurde, ist er eng befreundet. Um sich vor Neidern, die ihm sein gutes Verhältnis zu Wakaba missgönnen, zu schützen, ist Kō Mitglied in einem Hobby-Baseballteam, ohne besonderes Interesse für den Sport aufzubringen. Nichtsdestotrotz ist er ein geübter Schlagmann, da er fast jeden Tag im Batting-Center von Wakabas Vater trainiert. Kōs Einstellung zum Baseball beginnt sich erst mit einer Niederlage gegen eine Mannschaft um Wakabas jüngere Schwester Aoba zu wandeln, die er nicht auf sich sitzen lassen möchte. Er gibt Wakaba das Versprechen, ein Pitcher zu werden, den auch Aoba respektiert. Als Wakaba durch einen Unfall im Sommercamp ihres Schwimmvereins einen tödlichen Unfall erleidet, wird dieses Versprechen zu einer Lebensaufgabe. Aufgrund von mangelndem Selbstvertrauen kann sich Kō jedoch erst zu Beginn seiner Oberschulzeit dazu entschließen, dem Baseballclub seiner Schule beizutreten. Hier bildet er ein Duo mit dem Catcher Akaishi, den er noch zu seiner Grundschulzeit in einem Baseballduell geschlagen hatte. Ebenfalls in Wakaba verliebt, versucht Akaishi deren letzten Traum Realität werden zu lassen: am Morgen ihres Todes hatte sie ihm bei einer zufälligen Begegnung erzählt, sie habe ihn gemeinsam mit Kō im Finale des Kōshien-Turniers gesehen. Bevor die beiden diesem Traum nachgehen können, müssen sie sich indes mit Problemen innerhalb ihres Baseballclubs auseinandersetzen, der von dem kühl-grausamen Erfolgscoach Daimon und gescouteten Spielern um den Power-Batter Azuma beherrscht wird [MV: Die Elemente Aufbruch (Eintritt in den Baseballclub), Gewinn von Gefährten (Akaishi, Teammitglieder) und Kampf gegen Gegner (Daimon, implizit andere Teams) sind zu erkennen].

Belohnung/Weiblichkeit: Mit dem Ziel einer Teilnahme am Kōshien-Turnier tritt in dem Werk eine Belohnung im engeren Sinne zu Tage (Be). Zudem wird mit Wakabas jüngerer Schwester Aoba, die als Idol des Baseballclubs ihrer Mittelschule gilt, das Motiv einer weiblichen Belohnung angedeutet. So versucht Kō, nicht zuletzt um von Aoba akzeptiert zu werden, einen Straight-Ball zu erlernen, der eine Geschwindigkeit von 160 km/h erreicht. Einen Jungen, der hierzu in der Lage ist, bezeichnet Aoba als Traummann (vgl. Bd. 1: 99; weBe). Schon wegen seiner Gefühle für Wakaba ist Kō als heterosexuell zu bezeichnen (He). Hinweise auf eine beschützte Weiblichkeit oder mehrere weibliche Figuren, die auf den Helden fokussiert sind, sind im untersuchten Bereich nicht zu beobachten.

Direkte Hinweise: keine

Darren Shan (dt.: Darren Shan, 2006-2009)

Zeichner: Arai Takahiro (*manga*); Shan Darren (Darren O'Shaughnessy, Original)

Werbetext/Selbstvorstellung: „Der Junge Darren Shan hat ein ruhiges und glückliches Leben. Doch kaum dass er mit seinem besten Freund Steve den geheimnisvollen »Cirque de Freak« besucht, nimmt sein Schicksal eine dramatische Wende. Der lange erwartete erste Band der schauerlich düsteren Vampir-Saga“ (Bd. 1: Klappentext).

Held: Darren Shan, ist ein 12-jähriger Junge, der zusammen mit seinen Eltern und seiner jüngeren Schwester in einer europäischen Kleinstadt lebt und eine besondere Vorliebe für Spinnen besitzt. Er wird als normaler Jugendlicher aus einer Durchschnittsfamilie gezeichnet, der in die Schattenwelt der Vampire gezogen wird. Zu einem Halbvampir geworden, beginnt er Sinnes- und Körperkräfte zu entwickeln, die denen eines normalen Menschen um ein Vielfaches überlegen sind (ÜK).

Geburt: Indem er einen Pakt mit dem Vampir Larten Grepsley schließt, wird der normale Junge Darren zu einem Halbvampir (vgl. Bd. 1: 138-140). Dies ist als eine besondere Geburt im Sinne einer Verzauberung zu werten (Vz).

Handlungsverlauf bis Bd. 3: Das Leben der beiden Freunde Steve, einem Vampir-Fan, und Darren, einem Spinnenliebhaber, verändert sich grundlegend, sobald die beiden die Freakshow „Cirque de Freak“ besuchen und dort die Vorstellung des Vampirs Grepsley und seiner Riesenspinne Madame Okulta bestaunen. Von dem Gedanken besessen, selbst ein Vampir zu werden, bittet Steve Grepsley nach der Vorstellung ihn zu einem Vampir zu machen, was Grepsley aber mit der Begründung ablehnt, dass Steve ein potentieller Mörder sei. Am folgenden Tag schleicht sich dann Darren erneut zum Cirque de Freak, um dort Madame Okulta zu stehlen, die er um jeden Preis besitzen möchte. Als Darren die Riesenspinne seinem Freund Steve zeigt, wird dieser gebissen und lebensgefährlich vergiftet. Um an ein Gegengift zu kommen, geht Darren einen Pakt mit Grepsley ein, durch den er selbst zum Halbvampir wird. Aus Angst durch seinen aufkommenden Blutdurst seine Familie und seine Freunde in Gefahr zu bringen, täuscht Darren seinen Tod vor und verlässt seine Heimat. Bei einer letzten Begegnung mit Steve schwört dieser ein Vampir-Jäger zu werden und Darren zu töten. Darren und Grepsley begeben sich zum Cirque de Freak, wo sich Darren mit dem Schlangemenschen Evra und dem Zirkusliebhaber Sam anfreundet. Als Sam in der Folge von einem Wolfsmenschen getötet wird, trinkt Darren dessen Blut, um ein Weiterleben von dessen Seele in seinem Körper zu ermöglichen. Ein Jahr später begleiten Darren und Evra Grepsley in eine Großstadt, wo der mörderische Vampir (Vampaneze) Marlock sein Unwesen treibt [ME, ein-

geschränkt; soV: Im Verlauf der Handlung werden zwar die Elemente Aufbruch (in die Welt der Vampire), Gewinn von Gefährten (Evra, Sam) und Kampf gegen Gegner (Marlock) deutlich. Diese werden jedoch von anderen Motiven wie Verführung, Schuld (Diebstahl der Spinne) und Buße (werden zum Halbvampir für Gegengift) überlagert und in den Hintergrund gedrängt. Daneben ist zu beachten, dass die Einzelbände des *manga* in sich abgeschlossene Handlungsstränge darstellen, die durch deutliche Ortswechsel und Zeitsprünge voneinander getrennt sind].

Belohnung/Weiblichkeit: Im Untersuchungsbereich ist keine Belohnung im engeren Sinne zu erkennen. Darren muss mit dem Ende seines normalen Lebens vielmehr sogar einen Verlust ertragen. Auch das Moment einer weiblichen Belohnung liegt in dem Werk nicht vor. Zwar trifft Darren während seines Aufenthalts in der Großstadt mit Debbie eine als attraktiv gekennzeichnete weibliche Figur, in die er sich verliebt (vgl. Bd. 3: 28-30; He). Da er Debbie wegen seines Daseins als Halbvampir in Lebensgefahr bringt, gibt er diese Liebe jedoch auf, obwohl sie auf Gegenseitigkeit beruht (vgl. Bd. 3: 177 f.). Nicht zuletzt deshalb bleiben im untersuchten Bereich die Motive einer beschützten Weiblichkeit und mehrerer weiblicher Figuren mit Fokus auf den Helden außen vor.

Direkte Hinweise: keine auf die Momotarō-Fabula. Das Werk stellt eine *manga*-Fassung der Jugendbuchreihe *Darren Shan* von Darren O'Shaughnessy dar.

Gamble! (2007-2009)

Zeichner: Kaga Mitsuru

Werbetext/Selbstvorstellung: „Im Jahr 20XX hat die Regierung alle Beschränkungen für das Glücksspiel aufgehoben. Japan wurde zu einem Paradies für Gambler. Um der beste Glücksspieler werden und um seinen verschwundenen Vater zu finden, fängt der junge Masaru an, sich Herausforderungen in der dunklen und gefährlichen Welt des Glücksspiels zu stellen. Sein erster Kampf ist ein Würfelspiel gegen den Profispieler Boss. Kurz vor einer absoluten Niederlage lässt Masaru ein ungeheuerliches Talent für das Glücksspiel aufblitzen“ (Bd. 1: Klappentext).

Held: Kyōmoto Masaru, besucht die sechste Klasse der Grundschule und hat großes Talent für jede Art von Glücksspiel. Er besitzt die besondere Fähigkeit den Verlauf eines Spiels zu lesen und besonders hohe Wetteinsätze genau dann zu tätigen, wenn er am gewinnen ist (bF). Seit sein Vater fünf Jahre zuvor verschwunden ist, arbeitet er neben der Schule als Tellerwäscher, um seine Mutter und seine kleine Schwester zu unterstützen (nS/W).

Geburt: Im untersuchten Bereich finden sich weder Hinweise auf eine besondere Geburt im Wortsinn noch auf eine Verzauberung. Eine prägende Grenzerfahrung erlebt Masaru aber mit

dem Verlust seines Vaters, eines professionellen Glücksspielers. Im Alter von sieben Jahren nimmt dieser seinen Sohn zu einem Glücksspielduell mit, bei dem er eine Niederlage einstecken muss. Daraufhin wird Masaru vom Ort des Duells weggebracht, sein Vater verschwindet spurlos (vgl. Bd. 1: 19-31; eG).

Handlungsverlauf bis Bd. 3: Seit die japanische Regierung jede Beschränkung für das Glücksspiel hat fallen lassen, spielen selbst Grundschüler um hohe Geldsummen; so auch zwei von Masarus Klassenkameraden, die in einem Hinterhof-Casino 800.000 Yen verlieren und nicht wissen, wie sie diese bezahlen sollen. Auf die Vermittlung seines Freundes Jan, eines Rechengenieurs, nimmt sich Masaru der Sache an. Obwohl er bis dato nie selbst gespielt hat, fordert er den Profispieler Boss, gegen den seine Freunde verloren hatten, zu einem Würfelspiel heraus und gewinnt. Um Masarus Fähigkeiten zu testen, lässt Boss ihn hierauf gegen eine Profispielerin im Spiel Bakkarat antreten, die der Held ebenfalls besiegen kann. Jan, der Masaru zu seinen Ausflügen in die Glückspielwelt begleitet, schwankt zwischen Bewunderung und Ungläubigkeit, erkennt jedoch die Fähigkeiten seines Freundes an, als er ein Kartenduell gegen Masaru verliert. Während dieses Duells werden die beiden von ihrer Mitschülerin Kazuha aufgesucht, die sie unter Tränen um Hilfe bittet, nachdem ihr Vater 50 Mio. Yen verloren hat und ihre Familie vor dem Ruin steht. Masaru und Jan begleiten sie zu einem Profispieler namens Gaeru, der fordert, dass sich Kazuha als Wetteinsatz zur Verfügung stellt. Diese stimmt zu, worauf Jan und Masaru Gaeru in seinem Lieblingsspiel All bezwingen. In der Folge schließt sich Kazuha den beiden an und begleitet sie zu einem mit 500 Mio. Yen dotierten Glückspieltournament, an dem Masaru teilnimmt, um Hinweise auf den Verbleib seines verschwundenen Vaters zu erhalten [MV: Die Elemente Aufbruch (in die Welt des Glückspiels), Gewinn von Gefährten (Jan) und Kampf gegen Gegner (andere Spieler) sind zu beobachten].

Belohnung/Weiblichkeit: Mit den zum Teil hohen Spieleinsätzen sowie einem Turniergehalt in Höhe von 500 Mio. Yen wird in dem Werk eine Belohnung im engeren Sinne deutlich. Für Masaru, der in der Hauptsache ein Wiedersehen mit seinem Vater anstrebt, ist selbige freilich nur von untergeordneter Bedeutung (Be, eingeschränkt). Daneben tritt mit Kazuha, die als das hübscheste Mädchen ihrer Klasse gilt (vgl. Bd. 2: 140), eine als attraktiv gekennzeichnete weibliche Figur auf, die als Belohnung zu verstehen ist. Ist sie doch von Masarus Auftreten beim Glücksspiel derart beeindruckt, dass sie ihn näher kennenlernen will (vgl. Bd. 3: 88; we-Be). Umgekehrt errötet Masaru, sobald Kazuha ihn ansieht (vgl. Bd. 3: 83; He). Da Jan und Masaru Kazuha und ihre Familie vor dem Ruin retten, liegt das Moment einer beschützten Weiblichkeit ebenfalls vor (beW). Mehrere weibliche Figuren, die auf den Helden fokussiert sind, sind im untersuchten Bereich nicht zu beobachten.

Direkte Hinweise: keine

Golden Age (2006-2009)

Zeichner: Samukawa Kazuyuki

Werbetext/Selbstvorstellung: „Shirakawa Yui gehört zu einer professionellen Jugendmannschaft. Obwohl er erst in der siebten Klasse (*chū-ichi*) ist, gilt er als so herausragendes Fußballtalent, dass es sicher scheint, dass ihm eine Zukunft als Fußballprofi bevorsteht. Doch Yuis Team wird aufgelöst und damit der Weg zum Profi abgeschnitten. Während seine Teamkameraden noch Trübsal blasen, entscheidet sich Yui dem kleinen und schwachen Fußballclub der Kamome Mittelschule beizutreten. Diese Wahl, die alle in seinem Umfeld überrascht, hat eine bestimmte Ursache. Es beginnt eine echte Fußballgeschichte, die mit frischer Sinnlichkeit jugendliche Charaktere zeichnet, die ein goldenes Talent besitzen und auch unter widrigen Bedingungen den Weg gehen, an den sie glauben“ (Bd. 1: Klappentext).

Held: Shirakawa Yui, geht in die erste Klasse der Kamome Mittelschule und spielt gleichzeitig in der Jugendmannschaft der Chigasaki Shīsāpentsu, einem J-League Verein aus Kanagawa, Fußball. Er gilt als hochtalentierter Stürmer, der über Führungsqualitäten verfügt und den Traum hat, eine ihm eigene Spielweise zu entwickeln (bF). Hinweise auf einen niedrigen Status oder ein Dasein als Waisenkind liegen im untersuchten Bereich nicht vor.

Geburt: Im Untersuchungsbereich ist keine Geburtsepisode im Sinne der Momotarō-Fabula enthalten. Yui gilt als normaler Mittelschüler, der von Anfang an ein ausgezeichneter Fußballspieler ist (geG).

Handlungsverlauf bis Bd. 3: Shirakawa Yui, ein großes Stürmertalent, besucht mit seinen Teamkameraden Toramasa (Tora) und Naria, einem geborenen Brasilianer, die erste Klasse der Kamome Mittelschule. Dort begegnet er dem Schulrowdy Ōmi, einem Jungen, der über einen härteren Schuss als er verfügt, obwohl er noch nie in einer richtigen Mannschaft gespielt hat. Als Yuis Mannschaft, ein professionelles Jugendteam, wegen Schwierigkeiten ihres Sponsors aufgelöst wird, tritt Yui dem Fußballclub seiner Schule bei, den Ōmi mit einigen Spießgesellen gekapert hat. Ein Konflikt um die richtige Einstellung gegenüber dem Fußball führt dazu, dass die beiden ein Duell auf dem Fußballplatz austragen, das Yui und seine Kameraden trotz eines gewährten Handicaps von zehn Toren Rückstand gewinnen. In der Folge beginnt Yui um die Schulrowdys, bei denen er großes Interesse für das Fußballspielen geweckt hat, eine Mannschaft aufzubauen, die er zum besten Mittelstufenteam in ganz Japan machen will. Hierzu gilt es, die Jugendmannschaft des J-League Teams der Tokyo Eagles zu besiegen, deren Topstürmer Andō in Yui einen Rivalen erkennt. Den ersten Schritt zu diesem Ziel geht Yuis Mannschaft bei den Qualifikationsspielen zur Präfektur-Meisterschaft von

Kanagawa, die wenig später beginnen [MV: Die Elemente Aufbruch (Beitritt zum Fußballclub der Kamome Mittelschule), Gewinn von Gefährten (Ōmi und die Schulrowdys) und Kampf gegen Gegner (Tokyo Eagles, andere Mannschaften) sind zu erkennen].

Belohnung/Weiblichkeit: Mit den Zielen, die beste Mittelstufenmannschaft von ganz Japan aufzubauen und eine Karriere als Profispieler anzustreben, wird in dem Werk eine Belohnung im engeren Sinne deutlich (Be). Daneben tritt mit Haneda Konami, eine Klassenkameradin von Yui, die als Model arbeitet (vgl. Bd. 1: 8), eine als attraktiv gekennzeichnete weibliche Figur auf, die sich Hals über Kopf in Yuis Fußballspiel verliebt (vgl. Bd. 1: 27-29; weBe). Yui und Konami lernen sich kennen, als Konami von einigen Oberschülern belästigt wird und dabei hinter Yui, Tora und Naria Schutz sucht (vgl. Bd. 1: 12-14; beW). Obwohl Yui im untersuchten Bereich nur wenig Interesse für eine Liebesbeziehung zeigt, steht er Konami zumindest nicht abweisend gegenüber (He). Ein Hinweis auf mehrere weibliche Figuren mit Fokus auf den Helden ist im untersuchten Bereich nicht zu finden.

Direkte Hinweise: keine

Hayate no gotoku! (Engl. Titel des Originals: Hayate the combat butler, ab 2005; siehe auch Weisgerber 2013: 249-262)

Zeichner: Hata Kenjirō

Werbetext/Selbstvorstellung: „Eine Hauptfigur, die wegen der Schulden ihrer Eltern von deren Geldgebern verfolgt wird. Dazu eine schicksalhafte Begegnung mit einer etwas weltfremden kleinen Lady. Ja, und er hat noch das Glück als Butler angestellt zu werden. Aber ist das wirklich als Glück zu bezeichnen?“ (Bd. 1: Klappentext).

Held: Ayasaki Hayate, ist ein 16-jähriger Oberschüler, der für sich selbst sorgen muss, weil seine Eltern notorische Arbeitsverweigerer sind, die ihn zur Rückzahlung ihrer Schulden sogar an Kredithaie verkaufen (nS/W). Trotz seines jungen Alters hat er bereits dutzende Nebenjobs ausgeübt, durch die er die verschiedensten Fertigkeiten erworben hat. Er verfügt zudem über eine robuste, an Übernatürlichkeit grenzende Körperkraft, die ihn befähigt, mit einem Fahrrad ein Auto zu verfolgen oder nahezu unbewaffnet einen hochtechnisierten Kampfroboter zu besiegen (ÜK).

Geburt: Im Untersuchungsbereich sind weder eine besondere Geburt im Wortsinn noch eine Verzauberung zu erkennen. Es wird jedoch von einem Traum aus Hayates Kindheit berichtet, in dem ihm der Weihnachtsmann begegnet. Als Hayate diesen um ein Geschenk bittet, weist der Weihnachtsmann sein Anliegen mit dem Hinweis zurück, dass er zu arm sei, um ein Geschenk zu bekommen. Er fordert Hayate stattdessen auf zu arbeiten, um sich seinen Lebens-

unterhalt zu verdienen. Hayate nimmt diese Maxime für sein Leben an, so dass dieses Ereignis als prägende Grenzerfahrung zu werten ist (eG).

Handlungsverlauf bis Bd. 4: An einem ereignisreichen Heiligabend verliert der 16-jährige Ayasaki Hayate erst seinen Job, ehe ihn eine Gruppe von Kredithaien bedrängt, an die ihn seine Eltern verkauft haben. Indem er daraufhin zunächst einen so kläglichen Entführungsversuch bei der 13-jährigen Sanzen'in Nagi, einem Waisenkind aus reicher Familie, startet, dass diese glaubt, er würde ihr spontan seine Liebe gestehen, und sie anschließend vor einer wirklichen Entführung rettet, erhält Hayate eine Anstellung als deren Butler. In den folgenden Tagen muss Hayate die Hauslehrerin Maria, die um seinen Entführungsversuch weiß, sowie den Chefbutler Klaus, der an seinen Fähigkeiten zweifelt, von seiner Eignung als Butler überzeugen. Hierzu gilt es, sich Herausforderungen von Nagis Haustiger Tama und eines modernen Sicherheitsroboters zu stellen. Daneben lernt Hayate die Extravaganzen seiner neuen Herrin kennen, die ihn nach einer unüberlegten Bemerkung über einen von ihr gezeichneten *manga* zwischenzeitlich sogar aus dem Haus wirft. Während eines Neujahrsbesuchs bei Nagis Großvater, dem Ölmagnaten Sanzen'in Mikado, tritt Hayate dann als Nagis Beschützer in Aktion, kaum dass sie von dem Erbschleicher Gilbert angegriffen wird. Da Hayate nichts von den Gefühlen seiner Herrin ahnt, kommt es bald zum Streit. Indem Hayate Nagi bei einem weiteren Übergriff von Gilbert das Leben rettet, kehrt er aber auf seine Butlerposition zurück. Dank seiner vielfältigen Fähigkeiten freundet sich Hayate auch mit Nagis Bekannten an, ihrer lebhaften Kleincousine Sakuya, ihrer sanftmütigen Freundin Isumi und ihrem provisorischen Verlobten Wataru. Nach dem Ende der Weihnachtsferien muss er sich der Herausforderung der Vereinbarkeit von Schule und Butler-Beruf stellen [MV, eingeschränkt; KE; Gag, eingeschränkt: Die Elemente Aufbruch (in den Beruf des Butlers) und Kampf gegen Gegner (Gilbert) sind deutlich, das Element eines Gewinns von Gefährten (besiegen von Tama, anfreunden) ansatzweise zu erkennen. Daneben wird die Handlung im Untersuchungsbereich durch assoziativ verkettete Kurzepisoden vor dem Hintergrund des täglichen Lebens von Nagi bestimmt. Trotz einer melancholischen Grundstimmung ist die Handlung mit einer Vielzahl von Slapstick-Einlagen und parodistischen Momenten angereichert).

Belohnung/Weiblichkeit: Als Sohn von Eltern, die ihn wegen ihrer Schulden an Kredithaie verkaufen, hat Hayate den Traum ein normales Leben in einer 3-LDK-Eigentumswohnung (3-Zimmer-Küche-Bad) zu führen (vgl. Bd. 2: 100). Dies ist als eine Belohnung im engeren Sinne zu verstehen (Be). Dazu ist Hayate von einer Vielzahl weiblicher Figuren umgeben, die alle eine gewisse Zuneigung für ihn empfinden (mF). Im untersuchten Bereich nimmt von diesen allerdings keine die Position einer weiblichen Belohnung ein. Zwar erregt etwa die

Hauslehrerin Maria schon bei ihrer ersten Begegnung mit dem Helden dessen Aufmerksamkeit (vgl. Bd. 1: 42; He), nimmt aber eher die Rolle einer älteren Schwester ein. Gleichzeitig behandelt Hayate Nagi, die in ihn verliebt ist, wie eine jüngere Schwester (weBe, eingeschränkt). Im Übrigen stellt Hayate für Nagi einen Beschützer dar, der sie vor jeder Art von Bedrohung verteidigt (vgl. z. B. Bd. 1: 46-52 (Entführung), Bd. 2: 81 f. (Gilbert), Bd. 3: 180-182 (Gilbert mit Riesenroboter); beW).

Direkte Hinweise: keine auf die Momotarō-Fabula. Ungeachtet dessen weist das Werk eine Vielzahl intertextueller Elemente auf.

Juhō kaikin! Haido & Kurōsā (Hyde & Closer, Fluch aufheben verboten! 2008-2009)

Zeichner: Asō Haro

Werbetext/Selbstvorstellung: „Der Mittelschüler Kurousa Shunbei, ein wenig der Verlierertyp, wird in einen dunklen Voodoo-Krieg hineingezogen. Fortwährend von verfluchten Puppen angegriffen, hängt sein Leben am seidenen Faden. Doch plötzlich erwacht sein Teddybär Hyde, den ihm einst sein Großvater geschenkt hat, zum Leben [...]“ (Bd. 1: Klappentext).

Held: Kurousa Shunbei, ist ein Siebtklässler (*chū-ichi*), der weder beim Lernen noch im Sport besondere Fähigkeiten an den Tag legt und unter seinen Mitschülern als hoffnungsloser Versager gilt (nS/W, eingeschränkt). Sobald er in einen Voodoo-Krieg hineingezogen wird, zeigt sich allerdings, dass er über verborgene Kräfte verfügt. Ihm gelingt es beispielsweise ohne vorhergehendes Training eine Barriere-Technik einzusetzen, die er zuvor nur einmal bei seinem Großvater gesehen hat (vgl. Bd. 1: 74-76, 98; ÜK).

Geburt: Als Nachkomme des Voodoo-Königs Closer, der niemand anders als sein Großvater ist, besitzt Shunbei besondere Kräfte. Diese kann er jedoch erst einsetzen, als ihm Hyde, ein von seinem Großvater verzauberter Teddybär, in einer lebensbedrohlichen Situation das Selbstvertrauen zuspricht, an sie zu glauben (vgl. Bd. 1: 94-97). Diese Konstellation ist als eine prägende Grenzerfahrung zu werten (eG). Hinweise auf eine besondere Geburt im Wort-sinn oder eine Verzauberung finden sich im untersuchten Bereich nicht.

Handlungsverlauf bis Bd. 3: Das Leben des notorischen Versagers Shunbei beginnt sich grundlegend zu ändern, als ihm ein Lieferbote ein Päckchen mit einem Plüschtier überbringt, das zum Leben erwacht und ihn angreift. Von dem Plüschtier erfährt er, dass sein Großvater der in der Unterwelt bekannte Voodoo-König Closer ist und daher einem Voodoo-Meister, der Shunbeis Herz verspeist, gewaltige Kräfte verheißen sind. Kurz davor von dem Plüschtier getötet zu werden, wird Shunbei von dem verzauberten Teddybären Hyde, den ihm einst sein Großvater geschenkt hat, gerettet. Hyde nimmt sich Shunbeis an und erreicht, dass dieser den Angriffen weiterer Gegner immer entschlossener entgegentritt. Mit Hydes Unterstützung

schafft er es unter anderem seinen älteren Mitschüler Sōsuke und dessen Voodoo-Puppe Tomiko zu besiegen. Ebenso kann er einen Angriff des Schattennutzers Bagusu zurückschlagen, der ihm und seiner Klassenkameradin Tatsumi in der Schule auflauert. Bei einem weiteren Kampf, den Shunbei nur übersteht, weil ihm Sōsuke und Tomiko, mit denen er sich zwischenzeitlich angefreundet hat, zu Hilfe eilen, erfährt er schließlich, dass ein geheimnisvoller Mann am Fenster (*madobe no otoko*) die Angriffe auf ihn steuert und dass ihm Auseinandersetzungen mit sechs starken Voodoo-Meistern bevorstehen. Um sich dieser Herausforderung zu stellen, beschließt Shunbei stärker zu werden, wobei ihn Hyde, Sōsuke und Tatsumi unterstützen [MV: Die Elemente Aufbruch (in die Welt des Voodoo), Gewinn von Gefährten (Hyde, Sōsuke und Tomiko) und Kampf gegen Gegner (Mann am Fenster, Voodoo-Meister) kommen zum Vorschein].

Belohnung/Weiblichkeit: Mit dem Status eines Helden in Person eines Voodoo-Meisters ist für den Verlierertypen Shunbei eine Belohnung im engeren Sinne erkennbar (Be). Darüber hinaus tritt mit seiner Mitschülerin Tatsumi eine weibliche Figur auf, an der Shunbei zum einen großen Gefallen findet (vgl. z. B. Bd. 2: 76; Shunbei reagiert aufgeregt, als Tatsumi das Wort „Liebe“ in den Mund nimmt; He) und die zum anderen von den Fähigkeiten des Helden beeindruckt ist (vgl. Bd. 2: 37 f.; weBe). In diesem Zusammenhang wird vor allem die Vorstellung einer beschützten Weiblichkeit hervorgehoben. So beginnt Tatsumi Shunbei erst ernst zu nehmen, als sich dieser im Kampf gegen eine Voodoo-Puppe schützend vor sie stellt (vgl. Bd. 2: 35). Gleichzeitig behandelt sie ihn äußerst abfällig, als er sich unfähig zeigt, einer Frau auf der Straße beizustehen, die vor seinen Augen von Vorstadtganoven belästigt wird (vgl. Bd. 2: 14 f.; beW). Das Moment mehrerer weiblicher Charaktere mit Fokus auf den Helden ist im untersuchten Bereich nicht zu beobachten.

Direkte Hinweise: keine

Kekkaishi (dt.: Kekkaishi, 2003-2011)

Zeichner: Watanabe Ierō

Werbetext/Selbstvorstellung: „Sumimura Yoshimori und Yukimura Tokine sind beide Nachfolger einer Familie, die seit 400 Jahren die Kekkaishi-Profession [= das Bannen von Geistern, AdV.] betreibt. Die beiden sind Nachbarn, Freunde seit Kindertagen und verbringen ihre Tage mit Streiten und dem Bannen von Geistern an dem mysteriösen Ort Karasumori, der böse Geister anzieht... Eine Battle-Story um das Bannen böser Geister, angelegt in einem überwältigenden Rahmen“ (Bd. 1: Klappentext).

Held: Sumimura Yoshimori, ist 14 Jahre alt und lebt mit seinem Vater, seinem Großvater und seinem kleinen Bruder in einer mittelgroßen japanischen Stadt, abseits der Metropolen, wäh-

rend seine Mutter auswärts arbeitet. Als Nachkomme und künftiges Oberhaupt einer alten Geisterjägerfamilie hat er die Fähigkeit böse Geister zu bannen, indem er sie in einen Bannkreis (*kekkaï*) einschließt und zerstört (ÜK).

Geburt: Yoshimori wird zum künftigen Oberhaupt der Sumimura bestimmt, weil ihm als Kleinkind ein quadratisches Zeichen (*hōin*) auf der rechten Hand erschienen ist, das ihn als Oberhaupt kennzeichnet (vgl. Bd. 1: 15; tG). Daneben ist bei Yoshimori eine prägende Grenzerfahrung zu beobachten: als er sich im Alter von neun Jahren von einem bösen Geist hat austricksen lassen und in Lebensgefahr gerät, muss er mit ansehen, wie ihn seine Freundin Tokine unter Einsatz ihres Lebens rettet und dabei schwer verwundet wird. Seither ist er von dem Wunsch beseelt stärker zu werden, um Tokine zu beschützen (eG).

Handlungsverlauf bis Bd. 3: Der 14-jährige Yoshimori und die zwei Jahre ältere Tokine sind Nachkommen und künftige Oberhäupter von zwei rivalisierenden Familien mit einer langen Geisterjäger-Tradition. Die beiden müssen den mystischen Ort Karasumori vor dem Eindringen böser Geister beschützen, um zu verhindern, dass selbige eine spezielle Energie aufnehmen, durch die sich ihre Kräfte vervielfachen. Eine Legende besagt, dass an dem Ort 400 Jahre zuvor das Schloss des Daimyō-Clans der Karasumori stand, der von bösen Geistern ausgelöscht wurde. Zur Erzählgegenwart sind Yoshimoris Mittel- und Tokines Oberschule hier beheimatet. Um ihre Aufgabe zu erfüllen, begeben sich die beiden jeden Abend zu ihrer Schule, wo sie unterstützt von den Hundegeistern Hakubi (Tokine) und Madachio (Yoshimori) böse Geister bannen. Im Umfeld ihrer abendlichen Profession werden die Alltagserfahrungen der Jugendlichen geschildert, die trotz der Rivalität ihrer Familien innig verbunden sind [ME; KE; soV: Der Handlungsverlauf ist im untersuchten Bereich durch assoziativ verkettete Kurzepisoden geprägt, die durch das Motiv des Schutzes für den verwunschenen Ort Karasumori verbunden sind. Dies stellt einen Gegensatz zum eher offensiven Element des Aufbruchs in der Momotarō-Fabula dar. Ungeachtet dessen ist das Moment eines Kampfes gegen Gegner (böse Geister) zu erkennen, Hinweise finden sich zudem auf den Gewinn von Gefährten, etwa die Geisterhunde].

Belohnung/Weiblichkeit: Eine Belohnung im engeren Sinn kommt in dem Werk nicht zum Vorschein. Yoshimoris Ziele beschränken sich darauf, Tokine zu beschützen und ihr ein Schloss aus Süßigkeiten zu backen (vgl. Bd. 1: 95, 98). Mit Tokine, für die Yoshimori schon seit seiner Kindheit tiefe Gefühle hegt (vgl. Bd. 1: 30-32; He), ist das Motiv einer weiblichen Belohnung jedoch ausgeprägt besetzt (weBe). Von einer beschützten Weiblichkeit kann mit Einschränkungen gesprochen werden, da Yoshimori Tokine zwar beschützen möchte, ihm im untersuchten Bereich aber die Fähigkeiten dazu fehlen (vgl. Bd. 1: 88; beW, eingeschränkt).

Mit Yoshimoris Klassenkameradin Yurina tritt eine weitere weibliche Figur auf, die vom Helden beschützt wird und daraufhin Gefühle für ihn entwickelt (vgl. Bd. 2: 170; mF).

Direkte Hinweise: Yoshimoris und Tokines Helfer, die beiden Geisterhunde Hakubi und Madachio, können als ein Verweis auf den Hunde-Gefährten von Momotarō verstanden werden. Dazu findet sich eine Einzelepisode, in der ein Geisterprinz namens Honetarō (Knochentarō), begleitet von einem Hund, einem Affen und einem Fasan als Gegner von Yoshimori und Tokine auftritt (vgl. Bd. 3: 59-76). Durch diese Episode, die den Momotarō-Stoff gerade spiegelverkehrt darstellt, wird der Kontrast zwischen dem auf den Schutz eines Ortes ausgerichteten Handlungsverlauf des *manga* und dem Verlauf der Fabula deutlich (+).

Kongō-banchō (Kongō, der Gangleader, 2007-2010)

Zeichner: Suzuki Nakaba

Werbetext/Selbstvorstellung: „Eine höllische Gangleader-Gruppe greift nach der Macht in einem auf Friede versessenen Japan. Dem entgegen stellt sich der Leader (*banchō*) Kongō, der letzte verbliebene *kōha* [harter Typ, AdV.]. Herrje, wird Japan bald von einer zweifelhaften Schüler-Armee beherrscht? Wehende *gakuran* [Schuluniform mit langem Mantel, AdV.] und fliegende Fäuste, ein Freudenfest von Schweiß und Blutspritzern. Beiß die Zähne zusammen, lies und schaudere dich! Bist du abgestoßen? Oder fasziniert? Dazwischen gibt es nichts“ (Bd. 1: Klappentext).

Held: Kongō Akira, ist ein junger Mann von übernatürlicher Größe, an dessen Muskelmasse selbst die Klingen von Messern zerbrechen. Er verfügt über genügend Körperkraft, um ein Auto auf den Schultern zu tragen. Mit Hilfe eines Doppelfaustschlages setzt er diese Kraft auch im Kampf ein (ÜK). Über ein Dasein als Waisenkind oder einen niedrigen sozialen Status finden sich im untersuchten Bereich keine Angaben.

Geburt: Im Untersuchungsbereich gibt es weder Hinweise auf eine besondere Geburt im Wortsinn noch auf eine Verzauberung. Es wird lediglich angedeutet, dass Kongō von einem Ort an der Küste fern ab der Großstadt stammt und in eine Familie hineingeboren ist, die sich durch übermenschliche Körperkräfte auszeichnet. Als Grund, warum Kongō die Position des Helden einnimmt, wird ein familieninterner Streit mit seinem Bruder und seinem Vater angeführt, die Kongō beseitigen wollen, weil er es ablehnt seine Kräfte für den Gewinn von Macht einzusetzen (vgl. Bd. 3: 113-127). Diese Konstellation macht es möglich, von einer besonderen Geburt im Sinne einer prägenden Grenzerfahrung zu sprechen (eG).

Handlungsverlauf bis Bd. 3: In einem Duell mit seinem dämonischen Bruder fast getötet, ist Kongō nach Tokyo aufgebrochen. Dort versucht er ein von der japanischen Regierung initiiertes Kampfturnier zu stoppen, bei dem die 23 Bezirke von Tokyo unter 23 Gangleadern

(*banchō*) aufgeteilt werden, von denen der Stärkste das Land beherrschen soll. In Tokyo trifft Kongō auf die Oberschülerin Hinako und deren kleine Schwester Mitsuki, mit denen er sich anfreundet, nachdem er das Hauptquartier einer Yakuza-Gang gestürmt hat, um zu erreichen, dass sich ein Mafioso, der ein von Mitsuki gemaltes Bild zerrissen hat, bei ihr entschuldigt. Kongō wechselt auf Hinakos Oberschule, wo er im Zuge einer Entführung derselben bald auf den ersten Leader trifft, eine junge Schwertkämpferin, die nach Macht strebt, um Japan von allen westlichen Einflüssen zu befreien. Er kann diese besiegen und steigt so zum Leader des Chiyoda-Bezirks auf. In der Folge gelingt es Kongō fünf weitere Leader zu bezwingen. Hiermit zieht er indes die Aufmerksamkeit seines Bruders auf sich, der das Turnier aus der Ferne beobachtet und kontrolliert. Als auf dessen Befehl vier weitere Gangleader Kongōs Oberschule stürmen, stellt er sich diesen entgegen. Dabei wird er von vier Gangleadern unterstützt, die er zuvor bezwungenen und von seiner Gerechtigkeitsauffassung überzeugt hat [MV; Gag, eingeschränkt: Die Elemente Aufbruch (nach Tokyo), Gewinn von Gefährten (besiegte Gangleader) und Kampf gegen Gegner (dämonischer Bruder, von diesem kontrollierte Gangleader) sind zu erkennen; da die Hauptfigur übertrieben groß dargestellt ist, erscheinen Teile des Werkes ins Groteske überzeichnet].

Belohnung/Weiblichkeit: Mit dem Ziel, einen Herrscher für Japan zu bestimmen, ist in dem Werk zwar eine Belohnung im engeren Sinne zu beobachten. Diese lehnt der Held für sich aber gerade ab (Be, eingeschränkt). Mit Hinako, die im Verlauf des Werkes zunehmendes Interesse an Kongō zeigt (vgl. z. B. Bd. 3: 38) und der er zumindest nicht abweisend gegenübersteht (He), tritt zugleich das Motiv einer weiblichen Belohnung zu Tage (weBe). Hinako, die als niedliche, körperlich schwache Oberschülerin gezeichnet ist, stellt im Übrigen ein beliebtes Objekt der Rettung durch den Helden dar, beispielsweise nach ihrer Gefangennahme durch den Leader des Chiyoda-Bezirks (vgl. Bd. 1: 120-134; beW). Hinweise auf mehrere weibliche Figuren mit Fokus auf den Helden finden sich im untersuchten Bereich nicht.

Direkte Hinweise: keine

Major (1994-2010)

Zeichner: Mitsuda Takuya

Werbetext/Selbstvorstellung: „Gorō ist ein fünfjähriger Junger, der Tag und Nacht fleißig Baseball trainiert und den Traum hat, wie sein Vater Profispieler zu werden. Mit seinem Freund Toshiya stellt er sich der Herausforderung der Little League“ (Bd. 1: Klappentext).

Held: Honda Gorō, ist ein Halbweise, der mit seinem Vater, einem Baseballprofi der Yokohama Mariners in Kanagawa lebt. Er hat großes Interesse für Baseball und möchte wie sein Vater Profi werden. Trotz seines Alters von erst fünf Jahren ist er in der Lage, Bälle mit einer

Geschwindigkeit von über 90 km/h zu werfen (bF). Noch bevor er in die Grundschule kommt, verliert er seinen Vater und wird zum Vollwaisen (nS/W).

Geburt: Im untersuchten Bereich ist keine Geburtsepisode im Sinne der Momotarō-Fabula zu beobachten. Gorō beginnt unter dem Eindruck seines Vaters noch zu dessen Lebzeiten mit dem Baseballspielen und setzt dieses auch über dessen Tod hinaus fort. Im Übrigen wird er als normaler Mensch gezeichnet (geG).

Handlungsverlauf bis Bd. 3: Der fünfjährige Gorō lebt in großer Eintracht mit seinem Vater, einem Baseballprofi der Yokohama Mariners, der für ihn ein über alle Maßen respektiertes Vorbild darstellt. Daneben mag er seine Kindergärtnerin Frau Hoshino, die ihn an seine verstorbene Mutter erinnert. Als die Karriere seines Vaters wegen einer Verletzung vor dem Ende steht, leidet hierunter vor allem Gorō. Dies bringt den Vater dazu, zu versuchen von seiner angestammten Position als Pitcher, auf eine andere, die eines Schlagmanns, zu wechseln. Nach einem bestandenen Eingangstest steigt er bald in die erste Mannschaft auf. Hiervon erfährt Gorō, der zwischenzeitlich mit seinem Freund Toshiya gegen den Willen seines Vaters versucht hat, in ein Jugendteam einzutreten, jedoch erst, als ihn Frau Hoshino mit zu einem offiziellen Spiel seines Vaters nimmt. Während des Spiels gelingt dem Vater ein entscheidender Homerun, auch finden er und Frau Hoshino nach und nach zusammen, wodurch das private wie berufliche Glück von Gorōs Familie vollkommen scheint. Kurz nachdem Gorōs Vater Frau Hoshino einen Heiratsantrag gemacht hat, kommt er aber infolge eines Unfalls ums Leben. Er erliegt einer nicht rechtzeitig behandelten Schädelverletzung. Letztlich von Frau Hoshino aufgenommen, beginnt Gorō wenig später die Grundschule zu besuchen. Im Alter von neun Jahren tritt er erstmals in einen Baseballclub ein [ME, eingeschränkt; soV: Mit Gorōs Eintritt in einen Baseballclub ist im Handlungsverlauf zwar das Moment eines Aufbruchs zu erkennen. Dennoch ist das Werk eher als eine Lebensgeschichte angelegt, die Gorōs Entwicklung vom Kindergarten bis zum Baseballprofi nachzeichnet].

Belohnung/Weiblichkeit: Mit dem Ziel ein Baseballprofi zu werden, ist in dem Werk eine Belohnung im engeren Sinne allgegenwärtig (Be). Hinweise auf eine weibliche Belohnung sind im untersuchten Bereich indes nicht zu finden, was nicht zuletzt mit dem jungen Alter der Hauptfigur zusammenhängt. Nichtsdestotrotz wird Gorō als heterosexuell charakterisiert. So reagiert er auf die Frage, ob er denn Baseball oder seine Kindergärtnerin Frau Hoshino lieber mag, mit Erröten (vgl. Bd. 1: 8; He).

Direkte Hinweise: keine

Maō – Juvenile Remix (Der dämonische Herrscher – Remix, 2007-2009)

Zeichner: Ōsuda Megumi (*manga*); Isaka Kōtarō (Original)

Werbetext/Selbstvorstellung: „[...] Der Oberschüler Andō besitzt die Fähigkeit der Bauchredkunst, mit der er seine Gedanken von einem Anderen aussprechen lassen kann. Sein Gegenüber, der rätselhafte junge Mann Inukai, führt die Selbstschutzorganisation Grasshopper an. Dies in einer Stadt, die wegen eines Vorhabens zur Neugestaltung des Stadtzentrums gespalten ist. Eine Begegnung der beiden bildet den Ausgangspunkt für eine Geschichte um Mut, Entschlossenheit und Konfrontation“ (Bd. 1: Klappentext).

Held: Andō, besucht die zweite Klasse der Oberschule und lebt mit seinen um ein Jahr jüngeren Bruder Jun'ya in der fiktiven Stadt Nekota, einem sozialen Brennpunkt in der Kantō-Ebene. Seine Eltern hat er durch einen Verkehrsunfall verloren, als er noch ein Kind war (nS/W). Seit seiner Geburt besitzt er die Fähigkeit der Bauchredkunst, mit deren Hilfe er seine Gedanken in den Mund eines anderen legen kann. Dabei wird kurzfristig das Bewusstsein seiner Opfer blockiert, er selbst muss körperliche Schmerzen in Kauf nehmen (ÜK).

Geburt: Im untersuchten Bereich finden sich keine Hinweise auf eine besondere Geburt im Sinne der Momotarō-Fabula. Trotz seiner Kräfte wird Andō als ein durchschnittlicher Jugendlicher gezeichnet und auch der Verlust seiner Eltern stellt eher einen Schicksalsschlag als ein Ereignis dar, das aus ihm einen Helden machen würde. Während sich Inukai und die Grasshopper in seiner Stadt ausbreiten, schwankt er zunächst zwischen Unbehagen über deren Gebaren und Tatenlosigkeit. Erst unter dem Eindruck verschiedener Erlebnisse beginnt er, sich allmählich gegen die Grasshopper zu wenden (geG).

Handlungsverlauf bis Bd. 3: Hinter den Kulissen der heruntergekommenen Stadt Nekota tobt eine Auseinandersetzung zwischen dem ausländischen Unternehmer Anderson, der ein Stadtentwicklungsprojekt durchführen möchte, und der Selbsthilfeorganisation Grasshopper, deren charismatischer Führer Inukai die Macht in der Stadt an sich zu reißen sucht. In diese Auseinandersetzung wird der Oberschüler Andō hineingezogen, als er, ursprünglich fasziniert von Inukais Erscheinung, mit ansehen muss, wie brutal die Grasshopper mit ihren Gegnern umgehen. Zweifelnd ob er etwas tun kann, trägt Andō seine Bedenken gegen Inukai einem Mitschüler vor, der kurz zuvor den Grasshopper beigetreten ist. Dieses Gespräch wird von einem führenden Mitglied der Organisation belauscht, worauf Andō als potentielle Gefahr eingestuft wird. Während des Besuchs in einem Vergnügungspark entkommt Andō nur knapp einem mysteriösen Unfall. Bald muss er sich sogar gegen den Angriff eines Auftragsmörders wehren, dem er nur entkommt, weil der Tötungsauftrag kurz vor Andōs Tod aufgehoben wird. In einem anschließenden Gespräch fordert ihn der Attentäter auf, lieber die Konfrontation als die Flucht zu wählen. Daraufhin vereitelt Andō mit Hilfe seiner besonderen Fähigkeit eine von Inukai geplante Explosion, ohne sich der Tragweite seines Einsatzes bewusst zu sein. Bei ei-

nem Treffen fordert Inukai den Oberschüler schließlich heraus, indem er angibt, dass Andō der einzige sei, der ihn noch aufhalten könne [soV: Im untersuchten Bereich entscheidet sich Andō zwar zum Kampf gegen Inukai, was mit den Elementen des Aufbruchs und eines Kampfes gegen Gegner in der Momotarō-Fabula in Verbindung zu bringen wäre. Allerdings ist sein Handeln eher durch Reagieren als durch Agieren bestimmt, was der Fabula widerspricht. Daneben ist der Handlungsverlauf durch assoziativ verkettete, in ihrem Ausmaß eskalierende Ereignisse vor dem Hintergrund der versuchten Machtübernahme der Grasshopper in Nekota bestimmt, die stetig neu über Andō hereinbrechen].

Belohnung/Weiblichkeit: In dem Werk ist keine Belohnung im engeren Sinne zu erkennen. Andō muss wegen seines Einsatzes gegen die Grasshopper vielmehr Repressalien befürchten. Eine weibliche Belohnung deutet sich indes in Andōs Schulkameradin Machiko an, die als eines der attraktivsten Mädchen auf Andōs Oberschule gilt und ihm zugeneigt ist (vgl. Bd. 1: 146). Obwohl sich Andō zu ihr hingezogen fühlt (vgl. Bd. 1: 152; Erröten bei Blickkontakt; He), versucht er aber weder sie zu gewinnen, noch wird ein Zusammenhang zwischen seinem Status als Held und der Beziehung der beiden hergestellt (weBe, eingeschränkt). Dennoch setzt Andō alles daran, sie zu beschützen, als die beiden während einer gemeinsamen Recherche für die Schülerzeitung ihrer Schule von einer Auftragsmörderin angegriffen werden (vgl. Bd. 3: 165-169; beW). Hinweise auf mehrere weibliche Figuren mit Fokus auf den Helden sind im untersuchten Bereich nicht auszumachen.

Direkte Hinweise: keine auf die Momotarō-Fabula. Das Werk stellt die *manga*-Fassung eines Literaturwerkes des populären Schriftstellers Isaka Kōtarō dar.

Meitantei Conan (dt.: Detektiv Conan, ab 1994; siehe auch Weisgerber 2013: 237-248)

Zeichner: Aoyama Gōshō

Werbetext/Selbstvorstellung: „Conan wird geboren. [...] Der berühmte Oberschüler-Detektiv Kudō Shin'ichi. In einen Fall verwickelt, flößen ihm rabenschwarz gekleidete Männer eine gewisse Substanz ein. Und... Was wird er, plötzlich klein geworden, tun? ...“ (My first Big Ausgabe, Bd. 1: Klappentext).

Held: Edogawa Conan, sieht aus wie ein gewöhnlicher Grundschüler, ist aber in Wahrheit Kudō Shin'ichi, ein berühmter Detektiv, der die zweite Klasse der Oberschule besucht. Dank eines ausgeprägten logischen Denkvermögens ist er in der Lage, die rätselhaftesten Kriminalfälle zu lösen (bF). Bei der Überführung eines Täters nutzt er zudem verschiedene technische Gadgets, gebaut von einem befreundeten Erfinder, mit deren Hilfe er Kräfte entfalten kann, die die eines Grundschülers um ein Vielfaches übersteigen (ÜK). Hinweise auf ein Dasein als

Waisenkind oder einen niedrigen sozialen Status treten in dem Werk nicht auf. Shin'ichis Eltern leben im Ausland, er selbst in einer repräsentativen Villa.

Geburt: Shin'ichi erhält den Körper eines Kindes durch die Wirkung eines Giftes, das ihm zwei schwarz gekleidete Männer in der Absicht einflößen, ihn zu töten (vgl. Bd. 1: 37-42; Vz). Um seine wahre Identität zu verbergen, nimmt er den Namen Edogawa Conan an.

Handlungsverlauf bis Bd. 3: Während einer Verabredung mit seiner Jugendfreundin Mōri Ran wird Shin'ichi in einen Mordfall hineingezogen, bei dessen Aufklärung ihm zwei schwarz gekleidete Männer auffallen. Während er diese verfolgt, beobachtet er, wie einer der beiden ein Geschäft mit einem Waffenhändler tätigt, bis ihn der andere aus dem Hinterhalt niederschlägt. Die beiden flößen Shin'ichi ein Gift ein, durch das sein Körper auf die Größe eines sechsjährigen Kindes schrumpft. Sobald sein Freund, der Erfinder Agasa Hiroshi, davon erfährt, rät er ihm seine wahre Identität zu verbergen, um weiteren Übergriffen vorzubeugen. Als wenig später Ran vor ihm steht, gibt er sich den Namen Edogawa Conan. Mit Hilfe von Agasa kommt Shin'ichi bei Ran unter, deren Vater Kogorō mit mäßigem Erfolg eine Detektei betreibt. Shin'ichi hat das Ziel Hinweise über die schwarz gekleideten Männer zu sammeln. Nach dem Lösen einiger Fälle erhält Kogorō von einer jungen Frau den Auftrag ihren Vater zu finden. Bald treten Ungereimtheiten auf, aufgrund derer Conan die Frau als Bankräuberin entlarvt. Es stellt sich heraus, dass eine Verbindung zwischen der Frau und den schwarz gekleideten Männern besteht, von denen sie niedergeschossen wird. Im Sterben liegend erklärt sie Conan, dass er es mit einer weitverzweigten Verbrecherorganisation zu tun hat. In der Folge wird der Held in der Grundschule seines Stadtteils eingeschult, wo er mit Ayumi, Genta und Mitsuhiro schnell Freunde findet, die ihn zum Detektivspielen einladen [MV; KE: Die Elemente Aufbruch (ins Büro von Kogorō), Gewinn von Gefährten (Kogorō, Mitschüler) und Kampf gegen Gegner (Verbrecher, die Männer in Schwarz) sind zu erkennen. Daneben ist die Handlung durch eine Vielzahl einzelner, teils assoziativ verketteter Kriminalfälle geprägt. Diese laufen meist nach dem Schema ab, dass Conan/Shin'ichi einen Fall löst, diese Lösung aber mit Hilfe seiner Gadgets Kogorō in den Mund legt].

Belohnung/Weiblichkeit: Von einer Belohnung im engeren Sinne ist in dem Werk insofern zu sprechen, dass Shin'ichi die Aufmerksamkeit genießt, die ihm zu Beginn des Werkes als berühmtem Schülerdetektiv zu Teil wird (vgl. Bd. 1: 13, Be). Zu Conan geworden verfolgt er jedoch eher das Ziel, möglichst bald wieder erwachsen zu werden, um mit Ran zusammenzukommen, die dem geschrumpften Helden unbeabsichtigt ihre Liebe gesteht (vgl. Bd. 1: 37-42; weBe; He). Außerdem zieht Conan das Interesse seiner Mitschülerin Ayumi auf sich, für die er während der Untersuchung eines vermeintlichen Spukhauses als Beschützer auftritt. Ange-

sichts des Altersunterschiedes, der zwischen Conan und Ayumi in Wahrheit besteht und der Tatsache, dass der Held wegen seiner kindlichen Gestalt teils selbst auf die Rettung von Ran angewiesen ist (vgl. Bd. 1: 111 f.), ist im untersuchten Bereich freilich nur eingeschränkt von einer beschützten Weiblichkeit und mehreren weiblichen Figuren mit Fokus auf den Helden auszugehen (mF, eingeschränkt; beW, eingeschränkt).

Direkte Hinweise: Die Geburtsepisode des Helden lässt sich als Anspielung auf die in der Edo-Zeit gebräuchliche Verjüngungsform der Momotarō-Geschichte werten, die eine Verjüngung der Großeltern im Vorfeld der Geburt des Helden vorsieht (+). Daneben enthält das Werk eine Vielzahl referenzieller Bezüge zu Werken der internationalen Kriminalliteratur.

O-bō Sanba (Mönchs-Samba, 2007-2009)

Zeichner: Iijima Kōsuke

Werbetext/Selbstvorstellung: „[...] Noch bevor auf unserer Erde die Dinosaurier geboren wurden, gab es eine Zeit, in der buddhistische Mönche lustig umher tollten. Der Anfang eines tosenden Gag-Feuerwerks um den Unruhestifter Chiwamaru, der ein Schüler des Großabts wird, des bedeutendsten Mönchs der Welt“ (Bd. 1: Klappentext).

Held: Chiwamaru, ist ein rundlicher junger Mann, der entweder Rapper oder buddhistischer Mönch werden möchte. Er wird als Einzelkind einer Durchschnittsfamilie beschrieben und fällt vor allem durch ein vulgäres Verhalten auf. Daneben besitzt er die Fähigkeit, die verschiedensten Dinge in seiner Unterhose zu verstecken (vgl. Bd. 1: 18), was mit Einschränkungen als eine besondere Fertigkeit zu werten ist (bF, eingeschränkt).

Geburt: Im Untersuchungsbereich ist keine Geburtsepisode im Sinne der Momotarō-Fabula zu erkennen. Chiwamaru verkündet seinen Eltern eines Tages ohne besonderen Anlass, dass er ein buddhistischer Mönch werden und dazu in den Großen Mönchstempel (Daibōzudera) gehen wolle. Dort wird er als Schüler angenommen (geG).

Handlungsverlauf bis Bd. 3: An einem nicht weiter bestimmten Tag teilt der kleine Unruhestifter Chiwamaru seinen Eltern mit, dass er von zu Hause weggehen wolle, um ein buddhistischer Mönch zu werden. Hierzu begibt er sich zu einem Tempel, der von dem Großabt geleitet wird. Wegen eines Gebetskranzes mit 108 magischen Perlen gilt dieser als einer der bedeutendsten Priester des Landes. Um in dem Tempel angenommen zu werden, muss sich Chiwamaru zunächst einer Herausforderung von Charming, dem besten Schüler des Großabts stellen. Dank seiner Fähigkeit, die verschiedensten Dinge in seiner Unterhose zu verstecken, kann er diesen jedoch besiegen. In der Folge versucht sich Chiwamaru in seinem Leben als Mönch zurechtzufinden, wobei er allerdings seinem vulgären Verhalten freien Lauf lässt. In diesem Zuge freundet er sich mit Inu, einem unfähigen Wachhund, und Midori, der Ansagerin

des Mönchskanals im Fernsehen, an. Ebenso kann er einen Eindringling in die Knie zwingen, der den Großabt herausfordert, um in den Besitz von dessen Gebetskranz zu kommen. Dennoch geht der Gebetskranz wenig später verloren, weil ihn der Großabt versehentlich die Toilette herunter spült. Um zu verhindern, dass die 108 magischen Perlen in falsche Hände geraten, brechen Chiwamaru, Inu, Charming und Midori im Auftrag des Großabts zu deren Wiederbeschaffung auf. Auf ihrer Reise müssen sich die vier den verschiedensten Gegnern stellen, die teils zufällig, teils bewusst in den Besitz der Perlen gelangt sind [MV; Gag: Die Elemente Aufbruch (Suche nach den Perlen), Gewinn von Gefährten (Charming, Inu, Midori) und Kampf gegen Gegner (zwischenzeitliche Besitzer der Perlen) sind zu erkennen. Ferner ist die Handlung mit zahlreichen parodistischen Momenten sowie Vulgärhumor angereichert].

Belohnung/Weiblichkeit: In dem Werk ist insofern von einer Belohnung im engeren Sinne zu sprechen, dass jeder der vier Gefährten, die sich auf die Suche nach den Perlen begeben, ein bestimmtes Ziel verfolgt. So möchte Charming etwas für seinen Tempel tun, Inu sein Image aufpolieren, Midori eine Exklusivgeschichte recherchieren und Chiwamaru einfach Spaß haben. Freilich steht keines dieser Ziele im Mittelpunkt, so dass das Belohnungsmoment nur eingeschränkt vorliegt (Be, eingeschränkt). Das Motiv einer weiblichen Belohnung ist im Untersuchungsbereich nicht auszumachen. Zwar tritt mit Midori eine als attraktiv gekennzeichnete weibliche Figur auf. Diese zeigt aber kein Interesse für den Helden und stellt eher eine Gefährtenfigur dar. Nichtsdestotrotz wird Chiwamaru als heterosexuell charakterisiert, da er vor seiner Zeit als Mönch bereits einer jungen Frau einen Heiratsantrag gemacht hat (vgl. Bd. 3: 150-152; He). Überdies ist bei Midori das Motiv einer beschützten Weiblichkeit zu beobachten. Beispielsweise wird sie von Charming aufgefangen, als sie aus großer Höhe in die Tiefe fällt (vgl. Bd. 2: 68; beW). Das Moment mehrerer weiblicher Figuren mit Fokus auf den Helden ist dem Werk nicht zu entnehmen.

Direkte Hinweise: Die Tatsache, dass Chiwamaru auf der Suche nach den Perlen von einem Hund in der Position eines Gefährten begleitet wird, ist als Verweis auf den Momotarō-Stoff zu werten (+).

O-cha nigosu. (Engl. Titel des Originals: A Bad boy Drinks Tea, 2007-2009)

Zeichner: Nishimori Hiroyuki

Werbetext/Selbstvorstellung: „Funabashi Masaya, von allen nur »Devil« genannt, gilt als brutalster Junge seiner Mittelschule. Als er auf die Oberschule wechselt, verschlägt es ihn zusammen mit seinem Kumpel Yamada aber irgendwie in den Club für Teezeremonie. Die beiden wollen sich nämlich von blutigen Prügeleien verabschieden und ein sanftes Herz und ein friedliches Schulleben erlangen. Doch die Seele eines Rowdys, mit der ihr Körper durchtränkt

ist, verschwindet nicht so einfach... Der Beginn einer Kultur- und Halbstarken-Ausstiegs-Komödie, in der Blut und Tee fließen“ (Bd. 1: Klappentext).

Held: Funabashi Masaya, ist an sich ein normaler Oberschüler, besitzt aber ein so furchteinflößendes Äußeres, dass er von allen als teuflisch bezeichnet wird. Nicht zuletzt weil er wegen seines Äußeren immer wieder von Rowdys angegriffen wird, gegen die er sich verteidigt, haftet ihm der Ruf an, der schlimmste Schläger der ganzen Gegend zu sein (nS/W, eingeschränkt). Er selbst sieht sich freilich eher als Opfer, zumal er ein feines Gespür für Recht und Unrecht an den Tag legt. Ist er von einer Position überzeugt, zeigt er die Fähigkeit, diese mit seinen Fäusten durchzusetzen. Daher wird ihm eine zwar gedankenlose, aber perfekte Stärke nachgesagt (vgl. Bd. 1: 162 f.; bF).

Geburt: Im untersuchten Bereich finden sich keine Hinweise auf eine Geburtsepisode im Sinne der Momotarō-Fabula. Funabashi tritt in den Teeclub seiner Schule ein, als er bei den Vorstellungen der Clubaktivitäten zu Beginn des Schuljahres von der Vorsitzenden des Teeclubs angesprochen und zu einer Mitgliedschaft eingeladen wird (geG).

Handlungsverlauf bis Bd. 3: Zusammen mit seinem Kumpel Yamada, den er einst von einem Dasein als Mobbing-Opfer befreit hat, ist der berüchtigte Rowdy Funabashi, wegen seines Äußeren meist nur Devil genannt, auf die Kaika Oberschule gewechselt. Dort will er eigentlich nur ein ruhiges Schülerleben verbringen, doch schon die Suche nach einer passenden Clubaktivität droht zum Fiasko zu werden, da ihn kein Club aufnehmen möchte. Unvermittelt wird er allerdings von Anesaki, der Vorsitzenden des Teeclubs, angesprochen, die ihn als einzige nicht nach seinem Äußeren bewertet. Funabashi tritt dem Club bei und beginnt mehr über die Geheimnisse der Teezeremonie zu lernen. Sein Kumpel Yamada tut es ihm wenig später gleich. Nichtsdestotrotz ist es für die beiden unerwartet schwierig ein ruhiges Schülerleben zu führen. So muss sich Funabashi nicht nur mit seiner Mitschülerin Kaho und dem Betreuungslehrer Tatejima auseinandersetzen, die ihn am liebsten wieder aus dem Teeclub hinauswerfen würden, sondern er wird zusammen mit Yamada auch immer wieder in Prügeleien hineingezogen. Mit den Mitgliedern des *anime*-Clubs, die er vor Schulrowdys beschützt, sowie der Clubvorsitzenden Anesaki gewinnt er aber zugleich neue Freunde. Während ihn die übrigen Mitglieder des Teeclubs allmählich akzeptieren, beginnt Funabashi tiefe Gefühle für die Clubvorsitzende zu entwickeln. Just zu diesem Zeitpunkt tritt mit dem selbsternannten Schönlings Kashizawa ein Rivale auf, der ebenfalls ein Auge auf Anesaki geworfen hat [MV; KE; Gag: Die Elemente Aufbruch (in den Teeclub), Gewinn von Gefährten (Yamada, Mitglieder des *anime*-Clubs) und Kampf gegen Gegner (Kashizawa, verschiedene Rowdys) sind zu erkennen. Neben den Elementen der Fabula ist der Handlungsverlauf des Werkes durch assozia-

tiv verkettete Kurzepisoden vor dem Hintergrund einer Schulszenerie geprägt. Der Kontrast zwischen den Welten des Rowdys und der Teezeremonie ist als Grundlage für Komödien-Elemente anzusehen].

Belohnung/Weiblichkeit: Das Ziel ein ruhiges Schulleben zu führen, ist aus der Sicht des Rowdys Funabashi als eine Belohnung im engeren Sinne zu bezeichnen (Be). Mit der als attraktiv gekennzeichneten Clubvorsitzenden Anesaki, in die sich Funabashi verliebt (vgl. Bd. 2: 65; He), tritt zudem eine Figur auf, die in die Kategorie einer weibliche Belohnung fällt (weBe). Im Übrigen erregt Funabashi das Interesse seiner Mitschülerin Kaho, bei der er im untersuchten Bereich gleichwohl vor allem Wutausbrüche provoziert (mF, eingeschränkt). Hinweise auf eine explizit beschützte Weiblichkeit finden sich im untersuchten Bereich keine. Funabashi tritt vielmehr gerade für männliche Figuren als Beschützer-Figur in Erscheinung, unter anderem für die Mitglieder des *anime*-Clubs (vgl. Bd. 1: 73-77).

Direkte Hinweise: keine

Saijō no mei'i (Saijō, Der beste Arzt des Landes, 2008-2010, ab 2010 Teil 2)

Zeichner: Hashiguchi Takashi

Werbetext/Selbstvorstellung: „Da ihm als Kind das Leben gerettet wurde, beschließt der Junge Saijō Mikoto ein erstklassiger Kinderchirurg zu werden. Durch das Treffen mit einem großartigen Mann wandelt sich der Traum des Jungen in ein festes Ziel. Der Traum erfasst irgendwann auch die Menschen in seiner Umgebung und dehnt sich grenzenlos aus. Der Vorhang öffnet sich für eine Geschichte um Rührung und Mut, Leidenschaft und Entschlossenheit“ (Bd. 1: Klappentext).

Held: Saijō Mikoto, ist ein junger Kinderchirurg, der nach seiner Ausbildung in den Vereinigten Staaten seine erste Stelle an einem japanischen Krankenhaus, der privaten Heisei-Zentralklinik, antritt. Trotz seiner Jugend legt er ein beachtliches Talent an den Tag. Er verfügt über ein fast perfektes räumliches Sehvermögen, einen sicheren, schnellen Umgang mit dem Skalpell, ist in der Lage auch in kritischen Situationen treffende Diagnosen zu erstellen und hat die Fähigkeit sich neue Operationsmethoden auszudenken. Auf diese Weise gelingt es ihm, eine zügige, Patienten schonende Heilung auch der komplexesten Krankheitsbilder herbeizuführen (bF). Hinweise auf einen niedrigen sozialen Status oder ein Leben als Waisenkind sind im Untersuchungsbereich nicht zu beobachten.

Geburt: Seit ihm als Kleinkind durch eine Herzoperation das Leben gerettet wurde, möchte Mikoto Arzt werden. In seiner Absicht bestärkt ihn ein Erlebnis, das er im Alter von zehn Jahren hat. Während er mit einem gleichaltrigen Freund zum Fischen aufs Meer fährt, erhält dieser einen so unglücklichen Stoß gegen den Brustkorb, dass er eine Herztamponade erleidet

und in Lebensgefahr gerät. Unter der telefonischen Anleitung seines Freundes Dr. Shindō, der ihn einst operiert hatte, kann Mikoto eine lebensrettende Sofortmaßnahme durchführen. Weil ihm darüber klar wird, dass durch die Heilung eines Kindes nicht nur dessen Zukunft beeinflusst wird, sondern auch die Zukunft aller Menschen, die einem Kind in Zukunft begegnen, beschließt er, Kinderchirurg zu werden (vgl. Bd. 1: 42-60). Dies ist als prägende Grenzerfahrung im Sinne der Momotarō-Fabula zu werten; Hinweise auf eine besondere Geburt im Wortsinn oder eine Verzauberung liegen nicht vor (eG).

Handlungsverlauf bis Bd. 3: Nach seiner Ausbildung in den USA, wo er einen Nachwuchspreis für Mediziner gewonnen hat, kehrt der junge Kinderchirurg Saijō Mikoto nach Japan zurück. Mit Hilfe eines Empfehlungsschreibens seines Freundes Dr. Shindō tritt er seine erste Stelle in der privaten Heisei-Zentralklinik an, wo jedoch die Kinderchirurgie wegen einer misslungenen Operation kurz zuvor geschlossen wurde. Mikoto setzt alles daran, dass diese wiedereröffnet wird, wobei er sich mit Nachwuchsmangel und fehlender Unterstützung durch die Klinikleitung auseinandersetzen muss. Bald kann er allerdings die junge Ärztin Maria, die sich für Kinderchirurgie interessiert, davon überzeugen, in seinen Bereich zu wechseln. Zu ihnen gesellt sich der talentierte Herzchirurg Ayame, der gegen den Willen seines älteren Bruders ebenfalls Kinderchirurg werden möchte. Mit Hilfe der beiden operiert Mikoto einen Lebertumor bei einem vierjährigen Patienten, worauf seine Fähigkeiten allgemein anerkannt werden. Als es ihm wenig später gelingt, bei einem jungen Mädchen eine neue Methode für eine Eierstockoperation einzuführen, die ohne äußere Wunden auskommt, wird die Kinderchirurgie an der Heisei-Klinik wiedereröffnet. Gleichwohl hat sich Mikoto durch seinen Einsatz einen mächtigen Gegenspieler geschaffen, Ayames Bruder, den stellvertretenden Klinikchef. Dieser verfolgt das Ziel, sich als Nachfolger des greisen Klinikbetreibers zu empfehlen, der sein Imperium von 57 Krankenhäusern in ganz Japan dem besten Arzt des Landes (*saijō no mei'i*) vermachen möchte. Hierbei sind ihm die Kinderchirurgie mit ihrer Vielzahl an riskanten, wenig einträglichen Operationen genauso wie Mikotos Fähigkeiten ein Dorn im Auge [MV: Die Elemente Aufbruch (in die Heisei Zentralklinik), Gewinn von Gefährten (Maria, Ayame) und Kampf gegen Gegner (stellvertretender Klinikchef) werden sichtbar].

Belohnung/Weiblichkeit: Mit der Möglichkeit die Kontrolle über 57 Krankenhäuser zu erlangen, die dem besten Arzt des Landes offensteht, ist in dem Werk eine Belohnung im engeren Sinne zu erkennen. An dieser hat der Held selbst aber kaum Interesse, da er sich lieber um Patienten als um Verwaltungsangelegenheiten kümmert (vgl. Bd. 2: 120 f.; Be, eingeschränkt). Daneben tritt mit Maria eine als attraktiv gekennzeichnete weibliche Figur auf, die von Mikotos Auftreten als Arzt tief beeindruckt ist und sich in diesen verliebt (vgl. Bd. 3: 35 f.;

weBe). Auch wenn Mikoto im untersuchten Bereich kein Interesse an einer Liebesbeziehung zeigt, steht er Maria zumindest nicht abweisend gegenüber (vgl. Bd. 3: 7; 45; He). Die Momente einer beschützten Weiblichkeit und mehrerer weiblicher Figuren mit Fokus auf den Helden sind im Untersuchungsbereich nicht zu beobachten.

Direkte Hinweise: keine

Saikyō! Toritsu Aoizaka-kōkō yakyūbu (Wir sind die besten! Der Baseballclub der Aoizaka Oberschule, 2005-2010)

Zeichner: Tanaka Motoyuki

Werbetext/Selbstvorstellung: „Den sechs Jahre alten Schwur »Wir bringen Schwester Suzu nach Kōshien« [japanische Baseballmeisterschaft für Oberschulen, AdV.] im Herzen wechselt Kitaōji Kitarō an die städtische Aoizaka Oberschule. Der von Suzu betreute Baseballclub, in den er eintritt, ist ein extrem schwaches Team, das gerade eben eine Mannschaft zusammenbekommt. Es gibt keinerlei Erwartungen und das Team trainiert im düsteren Hinterhof der Schule. Doch als sich die Kameraden, die einst mit Kitarō den Schwur geleistet haben, einfinden, rückt eine Teilnahme am Kōshien-Turnier in greifbare Nähe“ (Bd. 2: 3).

Held: Kitaōji Kitarō, wechselt an die städtische Aoizaka-Schule, obwohl er Angebote von Baseballclubs berühmter Oberschulen hat. Der Grund hierfür ist, dass der dortige Baseballclub von seiner Nichte Suzu betreut wird, der er Jahre zuvor versprochen hatte, sie bis nach Kōshien zu bringen. Kitarō ist ein äußerst begabter Pitcher, der seine Gegner mit einem links-händigen Underslow-Wurf das Fürchten lehrt (bF). Hinweise auf einen niedrigen sozialen Status des Helden oder eine Herkunft als Waisenkind finden sich im untersuchten Bereich nicht.

Geburt: Im Untersuchungsbereich ist weder eine besondere Geburt im Wortsinn noch eine Verzauberung zu beobachten. Als eine prägende Grenzerfahrung kann ein Versprechen gesehen werden, das Kitarō seiner Nichte sechs Jahre vor Beginn der Handlung gegeben hatte: als Suzu nach einer letzten Niederlage des Baseballclubs, für den sie zu ihrer Oberschulzeit als Managerin tätig ist, in Tränen ausbricht, weil sie es nicht bis nach Kōshien geschafft hat, schwört ihr Kitarō, das Kinderteam, das Suzu zu jener Zeit betreut, bis nach Kōshien zu bringen, wenn er erst auf der Oberschule ist. Gleichwohl bildet das Versprechen nicht den Anlass dafür, dass Kitarō mit dem Baseballspielen beginnt (eG, eingeschränkt).

Handlungsverlauf bis Bd. 3: Sechs Jahre nachdem Kitarō seiner Nichte Suzu versprochen hatte, sie nach Kōshien zu bringen, wechselt er trotz Angeboten anderer Schulen an die unbedeutende Aoizaka Oberschule, wo Suzu als Lehrerin arbeitet und den Baseballclub betreut. Als Kitarō zum ersten Mal an seine neue Schule kommt, steht der Baseballclub kurz vor der

Auflösung, da einige Clubmitglieder kurzfristig aufgehört haben und ein bevorstehendes Spiel vor der Absage steht. Ehe es zu der Absage kommt, finden sich jedoch vier Kameraden Kitarōs, die schon in seinem Grundschulteam zusammen mit ihm gespielt hatten, in der Aoizaka-Schule ein. Auch sie hatten Suzu seinerzeit das Versprechen gegeben, sie nach Kōshien zu bringen. Dank der fünf Neuen, jeder der Beste seines Teams auf der Mittelschule, kann die Aoizaka-Schule ihr Spiel gewinnen. Wenig später trifft die Gruppe mit Koma einen weiteren Kameraden aus Grundschulzeiten wieder, der bereits im Kōshien-Turnier gespielt hat und als Starspieler gilt. Ein Jahr älter als Kitarō und seine Freunde hat er einen anderen Weg gewählt und ist an eine Eliteschule gewechselt, wo er zum wichtigsten Schlagmann aufgestiegen ist. Da für Koma anders als für den Helden und seine Kameraden nur der Sieg zählt, wird er zu deren größten Rivalen. Bei der kurz darauf beginnenden Qualifikation für das Kōshien-Turnier brennen die Freunde darauf, sich bis ins Finale durchzukämpfen, wo Komas Team auf sie wartet [MV: Die Elemente Aufbruch (an die Aoizaka Oberschule), Gewinn von Gefährten (Zusammenkommen von Kameraden im Gefolge von Kitarō) und Kampf gegen Gegner (andere Baseballteams, Koma) sind zu erkennen].

Belohnung/Weiblichkeit: Mit dem Ziel einer Teilnahme am Kōshien-Turnier ist in dem *manga* eine Belohnung im engeren Sinne allgegenwärtig (Be). Neben Suzu, die zwar als attraktiv gekennzeichnet ist, aber schon wegen des großen Altersunterschiedes zum Helden und seinen Kameraden nicht als weibliche Belohnung gewertet werden kann, tritt mit Chiaki, die dem Cheerleader-Club der Aoizaka-Schule angehört, eine weibliche Figur auf, die dem Helden aufgrund seiner Spielweise sehr zugetan ist (vgl. Bd. 1: 176-176; weBe). Umgekehrt nimmt Kitarō diese ebenfalls als attraktiv wahr (vgl. Bd. 1: 167; He). Die Indikatoren einer beschützten Weiblichkeit oder mehrere Figuren, die sich auf den Helden fokussieren, treten im untersuchten Bereich nicht zu Tage.

Direkte Hinweise: keine

Shijō saikyō no deshi Ken'ichi (Ken'ichi , der stärkste Kampfsportschüler der Geschichte, ab 2002)

Zeichner: Matsuena Shun

Werbetext/Selbstvorstellung: „Shirahama Ken'ichi , der gerade in die Oberschule gekommen ist, ist ein Junge, der Bücher mag, sich aber tagtäglich mit Mobbing-Übergriffen herumschlagen muss. Doch dann freundet er sich zufällig mit Fūrinji Miu an, von deren Charme er sich angezogen fühlt und deren überragende Kampfsportkünste ihn beeindruckten. [...] Der Beginn einer Kampfsportgeschichte, die den wahren Mann zutage fördert“ (Bd. 1: Klappentext).

Held: Shirahama Ken'ichi , ist ein normaler Zehntklässler, der zusammen mit seinen Eltern

und seiner jüngeren Schwester abseits der Metropolen lebt. In der Schule ist er seit seiner Mittelschulzeit fortgesetzten Mobbing-Übergriffen ausgesetzt. Er gilt als großer Feigling, den alle nur *furuken* (Feigling Ken) rufen (nS/W, eingeschränkt). Selbst als er mit dem Kampfsporttraining beginnt, legt er zunächst kein besonderes Talent an den Tag, was ihm sogar seine Lehrer bescheinigen (vgl. Bd. 2: 118). Erst durch hartes, beständiges Training schafft er es, sich zu verbessern.

Geburt: Im untersuchten Bereich ist keine Geburtsepisode im Sinne der Momotarō-Fabula zu beobachten. Ken'ichi entschließt sich in einem längeren Prozess, bei dem mehrere Faktoren, auf ihn einwirken, unter anderem eine Begegnung mit der Kampfsportlerin Miu, mit dem Kampfsporttraining zu beginnen, um seine Feigheit zu überwinden (geG).

Handlungsverlauf bis Bd. 3: Ken'ichi ist weithin als Feigling bekannt. Er hat keine Freunde, ist kein guter Schüler und wird im Karateclub seiner Schule, dem er angehört, vor allem als lebender Sandsack und als Putzkraft eingesetzt. Ken'ichi's Leben beginnt sich aber zu ändern, als er sich mit Miu, einer geübten Kampfsportlerin, anfreundet, die neu an seine Schule kommt und genau wie er keine Freunde hat. Unter ihrem Einfluss nimmt Ken'ichi die Herausforderung eines Clubgenossen an, der ihn wegen seiner Schwäche aus dem Karateclub werfen möchte. Erstmals schafft er es, seine Furcht vor einem Kampf zu überwinden und sich zu stellen. Dank einer von Miu erlernten Kampftechnik kann er den Clubgenossen bezwingen, tritt aber wegen eines angeblichen Regelverstoßes freiwillig aus dem Club aus. In der Folge hört er von Niijima, einem Bekannten aus seiner Mittelschulzeit, der ihn nach seinem Sieg zum ersten Mal Respekt zollt, dass ihn der stellvertretende Chef des Karateclubs zu einer Prügelei herausfordern möchte. In seiner Not fragt Ken'ichi Miu um Rat, die ihm empfiehlt zum Ryōzanpaku Dōjō gehen, wo sie selbst zu Hause ist. Hier beginnt er unter der Anleitung von sechs Meistern der ostasiatischen Kampfkunst zu trainieren. Dank des Trainings schafft er es trotz Rückschlägen die Prügelei gegen den Karate-Kämpfer zu gewinnen, allerdings mit der Folge, dass er ins Visier der Jugendbande Ragnarök rückt, deren Mitglieder ebenfalls den Kampf mit ihm suchen [MV; Gag, eingeschränkt: Die Elemente Aufbruch (in den Ryōzanpaku Dōjō; Welt des Kampfes), Gewinn von Gefährten (Niijima) und Kampf gegen Gegner (Ragnarök) sind zu beobachten. Daneben bildet die Gegenüberstellung des betont gewöhnlichen Ken'ichi mit sechs teils grotesk überzeichneten Meistern des Kampfes trotz eines ernsten Grundtons eine Grundlage für komische Momente].

Belohnung/Weiblichkeit: Mit Ken'ichi's Ziel seine persönliche Schwäche zu überwinden ist in dem Werk eine Belohnung im engeren Sinne zu erkennen (vgl. Bd. 1: 32; Be). Darüber hinaus nimmt mit Miu, die der Held von Anfang an als sehr attraktiv empfindet (vgl. Bd. 1: 28; He),

das Moment einer weiblichen Belohnung breiten Raum ein. So trainiert Ken'ichi nicht zuletzt dafür, um mit Miu zusammen sein zu können (vgl. Bd. 2: 170). Umgekehrt lässt Miu keinen Zweifel daran, dass sie ihm ein feiges Verhalten nie verzeihen würde (vgl. Bd. 1: 108 f.; we-Be). Von einer beschützten Weiblichkeit ist insofern zu sprechen, dass Ken'ichi versucht, Miu zu beschützen, wobei er anfangs aber kläglich scheitert. Ungeachtet dessen gelingt es ihm eine Klassenkameradin zu retten, die von Mitgliedern des Karateclubs belästigt wird (vgl. Bd. 3: 36-42; beW). Die Klassenkameradin beginnt sich daraufhin für Ken'ichi zu interessieren (vgl. Bd. 3: 43 f.; mF).

Direkte Hinweise: Nach einem erschütternden ersten Eindruck von den sechs Meistern des Ryōzanpaku Dōjō sieht Ken'ichi ein Trugbild, wie diese mit Hörnern von *oni*-Dämonen auf dem Kopf die schöne Miu quälen. Hierauf sagt er sich, sie beschützen müssen (vgl. Bd. 2: 13). Die Szene lässt sich als Hinweis auf das Pattern einer vor *oni* geretteten Prinzessin der Momotarō-Fabula verstehen (+).

Zettai karen Children (Die absolut liebenswürdigen Children, ab 2005)

Zeichner: Shiina Takashi

Werbetext/Selbstvorstellung: „In der Welt einer nahen Zukunft wird die Existenz von Espern [Menschen mit übernatürlichen Kräften, AdV.] selbstverständlich. Jedoch sind Reibereien mit Normalos noch nicht vollständig verschwunden. Der junge, hochbegabte Wissenschaftler Minamoto Kōichi hat die Aufgabe drei Mädchen, Kaoru, Aoi und Shiho, zu beaufsichtigen, die zur stärksten Esper-Klasse Level 7 gehören. Sie sind zwar niedlich, aber auch ein klein wenig schwierige Charaktere... Der große Start einer Erziehungskomödie um drei Mädchen mit übernatürlichen Kräften, präsentiert von Meister Shiina Takashi“ (Bd. 1: Klappentext).

Held: Minamoto Kōichi, ist 20 Jahre alt und arbeitet für die Regierungsorganisation BABEL (Base of Backing Esper Laboratory), eine Forschungseinrichtung zur Unterstützung von Menschen mit übernatürlichen Fähigkeiten. Dort ist er für die Beaufsichtigung der Esper-Spezialeinheit „The Children“ zuständig, die aus drei zehnjährigen Mädchen besteht. Minamoto ist ein hochtalentierter Wissenschaftler, der es in seinem jungen Alter bereits auf zwei Universitätsabschlüsse bringt, selbst aber über keine übernatürlichen Kräfte verfügt. Es wird lediglich angegeben, dass er die Fähigkeit habe, die Macht von Personen unwirksam zu machen, die die Kräfte von Espern einschränken (vgl. Bd. 1: 193; bF). Im untersuchten Bereich finden sich weder Hinweise auf einen niedrigen sozialen Status noch ein Leben als Waisenkind.

Geburt: Bei Minamoto ist weder eine besondere Geburt im Wortsinn noch eine Verzauberung zu beobachten. Eine prägende Grenzerfahrung liegt insofern vor, dass er als Kind aufgrund

seiner Begabung gegen seinen Willen seine Grundschule verlassen und in ein Ausbildungsprogramm für hochbegabte Kinder wechseln musste, weil seine Lehrer seine Begabung als lästig empfunden hatten (vgl. Bd. 2: 3). Dieses Erlebnis bringt ihn letztlich dazu, die Verantwortung für die Children zu übernehmen (vgl. Bd. 1: 27; eG).

Handlungsverlauf bis Bd. 3: In einer Welt, die von dem plötzlichen Auftreten von Menschen mit übernatürlichen Fähigkeiten, so genannten Espern, geprägt ist, beaufsichtigt der junge Wissenschaftler Minamoto, ein Nicht-Esper, die Esper-Spezialeinheit „The Children“. The Children bestehen aus drei zehnjährigen Mädchen, dem Wildfang Kaoru, die Psychokinese beherrscht, der schüchternen Aoi, einer Teleporterin, und der kühlen Shiho, die psychometrisch veranlagt ist. Prognosen über die Zukunft der drei besagen, dass sich diese entweder zu Engeln entwickeln, die die Welt retten, oder aber zu Bösewichtern, die versuchen die Welt-herrschaft an sich zu reißen. Nach der düsteren Vision eines psychokinetisch veranlagten Delphins ist es sogar möglich, dass die drei im Alter von 20 Jahren im Zentrum eines Krieges zwischen Espern und Nicht-Espern stehen. Minamoto, an dem die drei Mädchen genauso hängen, wie sie mit ihm streiten, hat den Auftrag, diese so anzuleiten und zu erziehen, dass die düstere Zukunftsvision abgewendet wird. Vor diesem Hintergrund verbringen die vier ihren Alltag, während dem sie Spezialeinsätze für die Organisation BABEL übernehmen, etwa den Kampf gegen straffällig gewordene Esper, die Abwendung von Unfällen oder den Besuch einer Grundschule für normale Menschen. Auch müssen sie sich mit der Terrororganisation „Die Normalbürger“ (*futsū no hitobito*), die für die Auslöschung aller Esper kämpft, und dem Esper-Führer Hyōbu Kyōsuke auseinandersetzen, der um Kaoru, Aoi und Shiho eine Armee zur Befreiung der Esper aufbauen möchte [soV; KE; Gag: Im Handlungsverlauf, der im untersuchten Bereich durch assoziativ verkettete Einzelepisoden gegliedert ist, finden sich mit Ausnahme des Motivs eines Kampfes gegen Gegner (Die Normalbürger, Hyōbu Kyōsuke) keine Elemente der Momotarō-Fabula. Die Handlung wird vielmehr durch das Motiv der Erziehung der drei Mädchen geprägt. Da die Children als extreme Charaktere gezeichnet sind, verfügt das Werk außerdem über einen hohen Anteil an komödienthaften Momenten].

Belohnung/Weiblichkeit: Im Untersuchungsbereich finden sich keine Hinweise auf eine Belohnung im engeren Sinne. Mit dem Motiv der Erziehung der drei Mädchen ist dafür die Vorstellung einer weiblichen Belohnung ausgeprägt, nicht zuletzt weil sich Kaoru gerne als künftige Braut von Minamoto positioniert (weBe). Wegen des großen Altersunterschiedes und des Charakters der Children wird das Element von mehreren weiblichen Charakteren, die auf den Helden fokussiert sind, freilich ins Lächerliche gezogen (mF, eingeschränkt). Ungeachtet dessen setzt sich Minamoto ohne Rücksicht auf die eigene Gesundheit für seine Schützlinge ein,

wenn diese in Gefahr geraten (vgl. z. B. Bd. 2: 44-46, Minamoto beschützt Kaoru, als diese ihre Kräfte nicht beherrschen kann; beW). Minamotos sexuelle Orientierung wird als heterosexuell dargestellt. Er errötet etwa, als Kaorus Mutter, eine Schauspielerin, und ihre ältere Schwester, ein *gurabia-aidoru*, heftig mit ihm flirten (vgl. Bd. 2: 151; He).

Direkte Hinweise: keine

2.4. Die Dauerserien des Jahres 2008 im Spiegel der Momotarō-Fabula im Überblick

1. Serien aus der Zeitschrift *Shōnen-Jump*³

Serie	Held				Geburt				Handlungsverlauf					Belohnung				Plus
	ÜK	bF	nS/W	He	tG	Vz	eG	geG	MV	ME	Gag	KE	soV	Be	weBe	beW	mF	
Aishirudo 21		o	(o)	o				o	o					o	(o)			
Bleach	o		(o)	o		o	o		o						o	o	o	
D. Gray-man	o		o	o	o	o			o						o	(o)		
Gintama		o	(o)	o			(o)			o	(o)	o			o	o	o	
Hunter x Hunter		o	o	(o)			o		o					o				
Kateikyō Hitman Reborn	o		(o)	o		o			o					o	o	o	o	o
Kochira Katsushika-ku Kameari Kōen-mae hashutsujo				o				o			o	o	o					
Majin-tantei Nōgami Neuro	o			o						o		o						
Naruto	o		o	o	o		o		o					o	o	o		o
One Piece	o		o	(o)		o	o		o					o		o		o
Psyren	o		o	o		o			o					o	o	o		
Pyū to fuku! Jagā		o	(o)					o		(o)	o	o		o				
Sket Dance		o	(o)	o				(o)		(o)	(o)	o				(o)		
To-rabu-ru				o				o			o	o	o		o	o	o	(o)

2. Serien aus der Zeitschrift *Shōnen Magajin*

Serie	Held				Geburt				Handlungsverlauf					Belohnung				Plus
	ÜK	bF	nS/W	He	tG	Vz	eG	geG	MV	ME	Gag	KE	soV	Be	weBe	beW	mF	
Ahiru no Sora		o	(o)	o			o		o					o	o			
Air Gear		o	o	o			o		o					o	o	o	o	
Baby Steps		o		o			o		o					o	o		o	
Bloody Monday		o	(o)	o			(o)						o	(o)	o	o		
Daiya no A		o		o			(o)		o					o	(o)		o	
Eria no kishi		o		o		o			o					o	o			
Fairy Tail	o		o	o		o	o		o					(o)	o	o		
Godhand Teru	o		(o)	o		o	o			o		o	o		o			
Hajime no Ippo		o	o	(o)			o		o					o				
Hammer Session		o	o	o			o	o	(o)			o		(o)	o			
Mahō-sensei Negima!	o		o	o			o		o		(o)			o	(o)	o	o	
Mō, shimasen kara				o				o			o	o	o					
Sayonara Zetsubō-sensei		(o)		o				o			o	o	o		(o)		o	
Shibatora	o	o		o		o			(o)			o	o		(o)	(o)	o	o
Shinyaku "Kyojin no hoshi" Hanagata		o	(o)	o			o		(o)					o	(o)	o		
Sumasshu!		o		o			(o)			o			o	o	o	o		(o)
Tobaku haō-den Zero		o		(o)				(o)		o			o	o				
Tsubasa	o	o	o	o			o		o						o	o		
Yanki-kun to Megane-chan				o				o			(o)	o	o		o	(o)		

³ Das Kürzel „o“ bedeutet, dass der entsprechende Indikator in der jeweiligen Serie vorliegt, das Kürzel „(o)“, dass er eingeschränkt vorliegt. Der dargestellte Überblick entspricht Übersicht 7 der Publikation *Der weinenden Mann in der Momotarō-Fabula* (vgl. Weisgerber 2013: 156 f.). Selbiger wird zum Zweck der Zusammenfassung in die vorliegende Veröffentlichung übernommen, freilich ohne weitergehende Kommentierung.

3. Serien aus der Zeitschrift *Shōnen Sunday*

Serie	Held				Geburt				Handlungsverlauf					Belohnung				Plus
	ÜK	bF	nS/W	He	tG	Vz	eG	geG	MV	ME	Gag	KE	soV	Be	weBe	beW	mF	
Cross Game		o		o			o		o					o	o			
Darren Shan	o			o		o				(o)			o					
Gamble!		o	o	o			o		o					(o)	o	o		
Golden Age		o		o				o	o					o	o	o		
Hayate no gotoku!	o		o	o			o		(o)		(o)	o		o	(o)	o	o	
Juhō kaikin! Haido & Kurōsā	o		(o)	o			o		o					o	o	o		
Kekkaishi	o			o	o		o		o		o	o	o		o	(o)	o	o
Kongō-banchō	o			o			o		o		(o)			(o)	o	o		
Major		o	o	o				o		(o)			o	o				
Ma-ō - Juvenile Remix	o		o	o			o		o				o		(o)	o		
Meitantei Conan	o	o		o		o			o			o		o	o	(o)	(o)	o
O-bō Samba!!		(o)		o			o		o		o			(o)		o		o
O-cha nigosu.		o	(o)	o			o		o		o	o		o	o			o
Saijō no mei'i		o		o			o		o					(o)	o			
Saikyō! Aoizaka-kōkō yakyūbu		o		o			(o)		o					o	o			
Shijō saikyō no deshi Ken'ichi			(o)	o			o		o		(o)			o	o	o	o	o
Zettai karen Children		o		o			o				o	o	o		o	o	(o)	

3. Die Szenographie des weinenden Mannes in den ausgewählten Serien – Gesamtüberblick

Die Analyse der 50 Einzeltitel im Spiegel der Momotarō-Fabula dient im Rahmen der Publikation *Der weinende Mann in der Momotarō-Fabula* als Grundlage zur Auswahl der sechs Werke *One Piece*, *Naruto*, *Eria no kishi*, *Fairy Tail*, *Meitantei Conan* und *Hayate no gotoku*, die in ihrer Gesamtheit den Mainstream der *shōnen*-Werke der Millenniumsdekade beispielhaft abbilden (zur Auswahl siehe Weisgerber 2013: 160-163, Abschnitt 6.3.). Dieser Auswahl folgt eine Analyse der situationsbezogenen Szenographie des weinenden Mannes in jedem der genannten Werke. Hierfür wurden vorab sämtliche Tränenszenen der zentralen Aktanten-Positionen Held, Gefährten (jeweils Auswahl) und Gegner (jeweils Auswahl) sowie einzelne Szenen von ergänzenden männlichen Figuren und weiblichen Akteuren erfasst und zur Vorbereitung der Werkanalysen mit Hilfe von 27 Indikatoren in vier Gruppen, ergänzt um eine verbale Einschätzung und Erläuterung kodiert. Diese Kodierung der Einzelszenen nebst ihrer Beschreibung ist im Folgenden aufgeführt.

Der theoretische Hintergrund der hiesigen Untersuchung ist in Abschnitt 7.1. der Publikation beschrieben (vgl. Weisgerber 2013: 164-168). Die einzelnen Indikatoren nebst ihren Abkürzungen werden in der nachfolgenden Übersicht aufgeführt (entspricht Übersicht 8 der Publikation, vgl. Weisgerber 2013: 168).

Übersicht: Indikatoren zur Analyse der Tränenszenen in den ausgewählten Serien

Umfang

<i>DoSe</i>	Doppelsequenz	<i>EB</i>	Einzelbild
<i>ErSe</i>	Erzählsequenz	<i>KuSe</i>	Kurzsequenz
Gestaltung			
<i>anged.</i>	Tränen werden nur angedeutet, indexhafte Tränen	<i>betont</i>	Szene ist auf den Tränenausbruch zugeschnitten
<i>eingebettet</i>	Tränen sind nur ein Teilaspekt der Handlung	<i>überz.</i>	Tränen sind überzeichnet
Ursache			
<i>B</i>	Bedauern, Entschuldigung	<i>F</i>	Freude, Dank, Bewegung
<i>gebr.</i>	Tränen werden trivialisiert oder konterkariert	<i>Hlo</i>	Ausweg- oder Hilflosigkeit
<i>kS</i>	körperlicher Schmerz	<i>L</i>	Leid, Kummer, seelischer Schmerz
<i>ML</i>	Mitleid, Identifikation mit anderer Figur	<i>W</i>	Wut, Vorwurf
Situation			
<i>Eri</i>	Traum-, Erinnerungs-, Gedankensequenz	<i>I</i>	Innenbereich, abseits von Kämpfen
<i>iK</i>	im Kampf	<i>mP</i>	mehrere Figuren weinen gemeinsam
<i>nK</i>	nach einem Kampf	<i>offen</i>	Tränen sind im Werk offen sichtbar
<i>spontan</i>	ein Tränenausbruch tritt unmittelbar auf	<i>Tr</i>	Trost durch eine andere Figur
<i>unbemerkt</i>	Tränen bleiben innerhalb des Werkes unbemerkt	<i>vA</i>	vor Aktion
<i>verzögert</i>	Der Ausbruch der Tränen setzt zeitversetzt ein	Ergänzend: Verbale Erläuterung und Einschätzung der Szene	

Bei den Umschriften der Namen in den Analysen der einzelnen Szenen wird entsprechend dem Vorgehen bei in der Publikation auf die eingeführte Schreibweise zurückgegriffen, sofern ein Werk in deutscher Übersetzung vorliegt. Treten mehrere weinende Akteure in einer Szene auf, wird selbige der Figur zugeteilt, die aus Sicht des Verfassers im Vordergrund steht. Doppelzählungen bleiben damit außen vor.

3.1. Übersicht der Tränenszenen ausgewählter Figuren im Werk *One Piece (Shönen Jump)*

3.1.1. Held (Monkey D. Ruffy)

Textstelle	Umfang	Situation	Gestaltung	Ursache	Einschätzung
Bd. 1: 10 (als Kind)	EB	I, spontan, offen	eingebettet	kS	Tränen nach einer selbst zugefügten Verletzung im Kindesalter
Während des Aufenthalts seines Freundes Shanks in seinem Heimatdorf möchte Ruffy seinen Mut beweisen, indem er sich mit einem Messer ins Gesicht schneidet. Hierauf weint er, führt aber trotzdem an, dass der Schnitt schmerzfrei gewesen sei. Dafür wird er von Shanks gescholten.					
Bd. 1: 43-48 (als Kind)	DoSe	1: iK, spontan, offen	1: anged., eingebettet	1: Hlo 2: B	Tränen nach einer Grenzerfahrung im Kindesalter

3. Die Szenographie des weinenden Mannes in den ausgewählten Serien – Gesamtüberblick

		2: nK, Tr, spontan, offen	2: betont		
Im Verlauf des Aufenthalts seines Freundes Shanks in seinem Heimatdorf wird Ruffy von einem Banditen ins Meer geworfen und von einem Seeungeheuer bedroht. Als er unter Tränen um Hilfe ruft, kommt Shanks, um ihn zu retten, verliert dabei aber einen Arm. Dies vor Augen beginnt Ruffy heftig zu weinen.					
Bd. 1: 50 f. (als Kind)	KuSe	I, spontan, offen	anged., eingebettet	L	Tränen eines Jungen beim Abschied von seinem Vorbild
Beim Abschied von Shanks, der nur für kurze Zeit in seinem Heimatdorf Station gemacht hat, laufen Ruffy unvermittelt Tränen über die Wangen.					
Bd. 4: 69	EB	vA, spontan, offen	anged., eingebettet	W, gebr.	Eine Träne als Stilmittel zur Betonung plakativen Zorns
Vor seinem Kampf gegen den Piraten Kapitän Black verläuft sich Ruffy und kommt daher erst mit Verspätung am Ort des Kampfes an. Hierauf beschwert er sich mit einer Träne im Auge bei Lysop, weil ihm dieser angeblich den Weg nicht gut genug erklärt habe.					
Bd. 4: 156	EB	vA, spontan, offen	anged., eingebettet	kS	Tränen nach einem Treffer auf den Hinterkopf
Während des Kampfes gegen Kapitän Black wird Ruffy von dessen Handlanger hypnotisiert, kommt aber nach einem Treffer auf den Hinterkopf wieder zu Bewusstsein. Bevor er seinen Kampf gegen den Piraten fortsetzt, greift er sich mit schmerzverzerrtem Gesicht und einer Träne im Auge an den Hinterkopf.					
Bd. 5: 141 (mit Lysop)	EB	nK, mP, spontan, offen	überz., eingebettet	Hlo, B	Tränen nach einer nicht angenommenen Entschuldigung
Nachdem Ruffy einen vermeintlichen Angreifer verprügelt hat, der sich als ein Freund seines Kameraden Zorro herausstellt, entschuldigen sich Ruffy und in der Folge auch Lysop bei dem Opfer sowie dessen Begleiter. Als die Entschuldigung nicht sofort angenommen wird, zeigen sich die beiden bestürzt, aus ihren Augen fließen Tränen.					
Bd. 5: 157 f.	KuSe	nK, spontan, offen	überz., eingebettet	kS	Tränen nach einem gewagten Körpereinsatz
Nach dem Abschuss einer Kanonenkugel auf sein Schiff, gelingt es Ruffy diese mit seinem Körper aufzuhalten. Danach sinkt er allerdings halb bewusstlos, mit Tränen in den Augen zu Boden. Seine Gefährten sind von Ruffys Einsatz begeistert, nur Nami schüttelt den Kopf.					
Bd. 5: 162	EB	nK, spontan, offen	überz., eingebettet	B, gebr.	Tränen zur Betonung voreiligen Bedauerns
Durch Ruffys Schuld wird das Restaurantschiff Baratie von einer Kanonenkugel getroffen, worauf Ruffy vor dessen Besitzer geführt wird. Als er das Holzbein des Besitzers sieht, entschuldigt sich Ruffy unter Tränen, weil er das Bein mit dem Kanonentreffer in Verbindung bringt. Dies stellt sich jedoch als Missverständnis heraus.					
Bd. 8: 89	EB	I, spontan, offen	anged., eingebettet	kS	Stilisierte Schmerzenstränen beim Öffnen eines Verbandes
Nach seinem Kampf gegen den Piraten Don Creek liegt Ruffy verwundet in einem Bett des Restaurantschiffs Baratie. Kaum dass er sorglos einen seiner Verbände abnimmt, steht ihm eine Träne im linken Auge.					
Bd. 10: 144	EB	iK, spontan, offen	eingebettet	kS	Tränen als Reaktion auf einen Kontakt mit Salzwasser
Im Kampf gegen den Piraten Arlong wird Ruffy infolge einer verunglückten Aktion ins Meer geworfen und droht zu ertrinken. Sobald seine Freunde seinen Kopf aus dem Wasser ziehen, schnappt er nach Luft. Zugleich laufen ihm Tränen aus den Augen.					
Bd. 12: 60	EB	I, spontan, offen	überz., eingebettet	W, gebr.	Tränen nach dem Verlust einer bevorzugten Sitzgelegenheit

Auf dem Weg zur Grandline rammt Ruffys Schiff einen Riesenwal, worauf ein Teil des Bugs wegbricht. Da Ruffy auf diese Weise seine bevorzugte Sitzgelegenheit auf dem Schiff verliert, zeigt er Tränen.					
Bd. 15: 120	EB	I, spontan, offen	eingebettet	F, gebr.	Freudentränen beim Anblick von Schnee
Bei der Ankunft seines Schiffes auf der Winterinsel Drum sieht Ruffy zum ersten Mal in seinem Leben eine verschneite Landschaft. Ungeachtet der herrschenden Kälte vergießt er plakative Freudentränen. Zur gleichen Zeit geben sich seine Kameraden unbeteiligt oder besorgt.					
Bd. 18: 31	EB	I, spontan, offen	überz., eingebettet	W, gebr.	Tränen wegen einer verwehrtten Mahlzeit
Auf ihrem Weg zur Insel Alabasta werden Ruffy, Sanji und Zorro von Prinzessin Vivi aufgehalten, als sie versuchen ein Seeungeheuer zu erlegen. Hierauf schmolzt Ruffy unter Tränen, da er das Tier gerne gegessen hätte.					
Bd. 18: 45	EB	I, spontan, offen	überz., eingebettet	F	Freudentränen wegen einer bevorstehenden Mahlzeit
Nach ihrer Ankunft in einem Hafen der Insel Alabasta stürmt Ruffy ohne Rücksicht auf seine Kameraden vom Schiff, um ein Restaurant zu suchen. Dabei fließen ihm unter einer heiteren Mimik Tränen aus den Augen.					
Bd. 19: 27 (mit Lysop)	EB	I, mP, spontan, offen	überz., eingebettet	F	Freudentränen in Erwartung eines Kampfes
Nach einer längeren Wanderung durch die Wüste erreichen Ruffy und seine Kameraden die Stadt Rainbase, wo sich das Hauptquartier des Piraten Crocodile befindet. Glücklicherweise, endlich gegen Crocodile kämpfen zu können, vergießt Ruffy unter Jubelrufen Freudentränen. Sein Gefährte Lysop tut es ihm gleich.					
Bd. 19: 179 (mit Lysop)	EB	iK, spontan, offen	überz., eingebettet	F	Freudentränen eines Helden bei der Rettung durch einen Gefährten
Gefangen im Hauptquartier Crocodiles drohen Ruffy und seine Kameraden zu ertrinken. Als in dieser Situation der noch freie Sanji vor ihrer Zelle auftaucht, heißen Ruffy und Lysop diesen jubelnd und unter Tränen willkommen.					
Bd. 23: 207 (mit Lysop, Sanji, Chopper)	KuSe	nK, mP, spontan, offen	überz., eingebettet	L, Hlo	Tränen des Helden und seiner Gefährten über das Opfer eines früheren Gegners
Als Mr. 2 nach Ruffys Sieg über Crocodile einen hoffnungslosen Kampf gegen die Marine aufnimmt, um Ruffy und seinen Leuten die Flucht von der Insel Alabasta zu ermöglichen, schauen ihm der Held und drei seiner Kameraden unter heftigen Tränen hinterher.					
Bd. 27: 104 (mit Lysop)	EB	nK, mP, spontan, offen	überz., eingebettet	F, gebr.	Freudentränen in einer unpassenden Situation
Kurz nach Ruffys, Sanjis und Lysops Sieg über Enels Handlanger Satori beginnt Ruffy unvermittelt seinen Kameraden Zorro nachzuahmen, worüber er und Lysop so heftig lachen, dass ihnen Tränen aus den Augen spritzen. Sanji ermahnt die beiden wütend zur Ordnung.					
Bd. 29: 96	EB	iK, spontan, offen	überz., eingebettet	Hlo	Tränen nach einem Missgeschick im Kampf
Während eines Kampfes gegen Enels Handlanger Ōmu kommt Ruffy ins Stolpern und stürzt über den Rand eines Plateaus der Himmelsinsel Skypia in die Tiefe. Dabei spritzen dem Helden heftige Tränen aus den Augen. Wenig später gelingt es ihm, sich aus seiner misslichen Lage zu befreien.					
Bd. 29: 127	EB	nK, spontan, offen	anged., eingebettet	W	Tränen der Enttäuschung eines vom Kampf ausgeschlossenen Helden
Während sein Gefährte Zorro gegen Enels Handlanger Ōmu kämpft, hat sich Ruffy nach einem Missgeschick vorzeitig aus dem Kampf verabschiedet. Als er kurz darauf auf Nami und seinen Freund Ritter Ganfort trifft, die					

3. Die Szenographie des weinenden Mannes in den ausgewählten Serien – Gesamtüberblick

gerade eine Höhle erkunden, fragt er sie enttäuscht, mit Tränen in den Augenwinkeln, was sie gerade tun.					
Bd. 33: 103 (mit Lysop)	EB	iK, spontan, offen	überz., einge- bettet	ML, Hlo	Tränen des Helden beim Anblick eines Kampfes zweier Gefährten
Im Piratenduell zwischen Ruffys Bande und den Foxy-Piraten geraten Zorro und Sanji im Verlauf eines Wett- kampfes derart ins Hintertreffen, dass sie zu verlieren drohen. Hierauf reagieren Ruffy und Lysop, die zum Zu- schauen gezwungen sind, betroffen und feuern ihre Kameraden unter heftigen Tränen an.					
Bd. 34: 183	EB	I, spontan, offen	überz., einge- bettet	kS, B	Tränen des Helden nach einer Bestrafung durch seine Gefährten
Nach dem Besuch bei einem Geldwechsler in der Stadt Water Seven legt Ruffy einen derart sorglosen Umgang mit einem Geldkoffer an den Tag, dass er den Zorn von Lysop und Nami auf sich zieht. Getroffen von heftigen Prü- geln der beiden zeigt der Held plakative Tränen.					
Bd. 35: 121- 125 (mit Nami, Chopper, Lysop)	ErSe	nK, mP, verzö- gert, offen	betont Ruffy: anged.	L, B	Tränen von Held und Gefährten nach einem Duell unter Kameraden
An einem Strand der Stadt Water Seven kündigt Lysop Ruffy nach einem Streit um die Aufgabe ihres schwer beschädigten Schiffes die Gefolgschaft und fordert ihn zum Duell heraus. Während Ruffy seinen Kameraden nach einem ungefährdeten Sieg aus seiner Crew verbannt, vergießen die beiden heftige Tränen. Auch Nami und Chopper, die dem Duell nur zugeschaut haben, weinen.					
Bd. 36: 69 (auch: Nami)	EB	I, spontan, offen	anged., einge- bettet	kS	Männliche Tränen nach einer weiblichen Bestrafung
In der Stadt Water Seven auf der Suche nach seiner Gefährtin Robin bringt Ruffy Nami dazu, mit ihm von einem Turm zu springen. Auf dem Boden angekommen, wird Nami so wütend, dass sie dem Helden unter Tränen auf den Kopf schlägt. Hierauf bekommt der Held eine plakative Beule und zeigt eine Träne im rechten Auge.					
Bd. 39: 11 (mit Nami)	EB	I, mP, spontan, offen	anged., einge- bettet	L	Tränen des Helden in Erinnerung an einen ausgeschlossenen Gefährten
Nach ihrem Aufbruch in Richtung der Gerichtsinsel Enies Lobby präsentiert Nami eine Waffe, die von Lysop gebaut wurde. In Erinnerung daran, dass dieser Ruffys Crew kurz zuvor im Streit verlassen hat, zeigen Ruffy und Nami plakativ niedergeschlagen Tränen.					
Bd. 41: 9	EB	nK, spontan, unbemerkt	anged., einge- bettet	F, gebr.	Eine Träne entspannter Erleichterung beim Essen
Nach seinem Sieg über den CP9-Agenten Bruno auf dem Dach eines Gerichtsgebäudes von Enies Lobby nimmt Ruffy eine mitgebrachte Mahlzeit zu sich. Hierbei steht ihm eine Träne im linken Augenwinkel.					
Bd. 42: 23	EB	iK, spontan, offen	anged., einge- bettet	kS	Tränen unter dem Einfluss von Salzwasser
Beim Versuch seine Kameradin Robin aus den Fängen der Agentengruppe CP9 zu befreien, muss Ruffy, der nicht schwimmen kann, eine Lagune der Insel Enies Lobby durchqueren, wobei er ins Wasser fällt. Von Kameraden aus dem Meer gezogen, schnappt Ruffy unter Tränen nach Luft, ehe er seinen Befreiungsversuch fortsetzt.					
Bd. 44: 185	EB	nK, spontan, offen	anged., einge- bettet	F	Freudentränen beim Anblick eines zerstört geglauten Schiffes
Nach seinem Kampf gegen den CP9-Agenten Lutz kann sich Ruffy nur durch einen Sprung ins Wasser vor einem Angriff der Marine retten. Als er im Fallen sein schon zerstört geglaubtes Schiff entdeckt, das ihm eine sichere Landung ermöglicht, zeigt er glücklich eine Träne im rechten Auge.					
Bd. 44: 218-	ErSe	nK, mP, verzö-	betont	L, B	Tränen von Held und Gefährten beim Ab-

225 (mit Lysop, Nami, Franky, Chopper)		gert, offen			schied von ihrem geliebten Schiff
Nach dem Sieg von Ruffy und seinen Kameraden über die Agenten von CP9 muss der Held für die Beerdigung des Schiffes der Strohhutbande sorgen, das auf ihrer langen Reise nach und nach zerstört wurde. Indem er das Schiff auf hoher See anzündet, erinnern sich er und seine Kameraden an gemeinsame Erlebnisse, worüber Nami und Chopper zu weinen beginnen. Als sich in der Folge die Seele des Schiffes von Ruffy und seinen Freunden verabschiedet, brechen auch Lysop, Franky und Ruffy in heftigen Tränen aus.					
Bd. 45: 27, 30	EB	I, spontan, offen	anged., eingebettet	kS	Plakative Tränen nach einem hinterhältigen Angriff
Nach den Kämpfen auf Enies Lobby wird Ruffy im Schlaf von einem Faustschlag seines Großvaters, dem Marinekapitän Garp, überrascht. Im Gesicht getroffen, zeigt Ruffy eine Träne im rechten Augenwinkel.					
Bd. 45: 55	EB	I, spontan, offen	anged., eingebettet	F	Freudentränen bei der Erinnerung an eine Jugendgeschichte
Bei einem Wiedersehen mit Corby, der mit Ruffys Großvater in die Stadt Water Seven gekommen ist, erinnert dieser Ruffy an ihre erste Begegnung. In Nostalgie schwelgend spritzen Ruffy unter einem Lachen Tränen aus den Augen.					
Bd. 45: 167 (auch: Lysop)	KuSe	I, mP, spontan, offen	überz., betont	F	Freudentränen des Helden bei der Rückkehr eines verloren geglaubten Gefährten
Als Ruffy bei seiner Abfahrt aus Water Seven wahrnimmt, wie sich Lysop unter Tränen für einen von ihm herbeigeführten Streit entschuldigt, bricht Ruffy vor Freude ebenfalls in Tränen aus. In der Folge erlaubt er Lysop, in seine Mannschaft zurückzukehren.					
Bd. 50; 152	EB	I, spontan, offen	anged., eingebettet	F	Freudentränen des Helden bei der Begrüßung eines neuen Crew-Mitglieds
Nach Ruffys Sieg über den Piraten Moria schließt sich das Skelett Brook der Strohhutbande an. Während Ruffy und seine Kameraden Brook freudig willkommen heißen, spritzen Ruffy unter einen Lachen Tränen aus den Augen.					
Bd. 52: 187	EB	iK, spontan, offen	anged., eingebettet	Hlo	Tränen eines Helden beim Anblick des Kampfes eines Freundes
Auf der Insel Shabondi sehen sich Ruffy und seine Kameraden mit dem Marineadmiral Ki-zaru konfrontiert, dem weder Ruffy noch seine Leute gewachsen sind. Als Ruffy mit ansehen muss, wie sich Rayleigh, ein neu gewonnener Freund, dem Admiral entgegenstellt, zeigt er hilflos erschrocken eine Träne im linken Auge.					
Bd. 53: 23-25	ErSe	nK, spontan, offen	betont	L, B	Tränen des Helden nach dem Verlust seiner Gefährten
Auf der Insel Shabondi müssen sich Ruffy und seine Leute dem Piraten Kuma stellen, der ihnen überlegen ist. Als Kuma Ruffys Kameraden mit Hilfe seiner besonderen Fähigkeit in aller Welt verstreut, bricht Ruffy in Tränen aus, da er seine Leute nicht beschützen konnte. Danach wird auch Ruffy von Kumas Zauber getroffen.					

(35)

3.1.2. Gefährten (A bis Z, Auswahl)

Textstelle	Umfang	Situation	Gestaltung	Ursache	Einschätzung
Franky; Bd. 37: 74-78 (mit Kiwai,	ErSe	I, mP, spontan, offen	überz., betont	ML	Tränen plakativ pathetischen Mitgefühls

3. Die Szenographie des weinenden Mannes in den ausgewählten Serien – Gesamtüberblick

Mozu)					
Nach dessen Bruch mit Ruffy gewährt Franky Lysop Unterschlupf in seiner Geheimbasis. Während Lysop dort versucht, seine Erlebnisse zu verarbeiten, kommentiert Franky dessen Schicksal mit plakativ mitleidenden Tränen, die seine Groupies Kiwai und Mozu teilen. Obwohl Lysop Frankys Mitleid eher unangenehm ist, beginnt Franky in der Folge eine Elegie auf Lysop zu singen, in deren Verlauf sich sein Tränenausbruch fortsetzt.					
Franky; Bd. 37: 203-205 (als Kind)	ErSe	Eri, nK; nK, spontan, offen	eingebettet	L, B	Tränen eines jungen Gefährten beim Tod seines Lehrmeisters
Nach einer Niederlage gegen Mitglieder der Agententruppe CP9 erinnert sich Franky an seine Lehrjahre bei dem Schiffsbaumeister Tom. Als dieser aufgrund eines durch Regierungsbeamte angezettelten Missbrauchs von Schiffen, die Franky gebaut hatte, unschuldig zum Tode verurteilt wird, fordert er Franky auf, immer stolz auf seine Schiffe zu sein. Hierauf treten Franky Tränen in die Augen.					
Franky; Bd. 37: 224-227	ErSe	Eri, nK; iK, spontan, offen	eingebettet	L → W	Tränen eines jungen Gefährten bei einer Vergeltungsaktion
Nach einer Niederlage gegen Mitglieder der Agententruppe CP9, erinnert sich Franky, wie er nach der Hinrichtung seines Lehrmeisters versucht hatte, diesen zu rächen. Als er sich hierzu einem Zug mit Regierungsangehörigen in den Weg stellt, weint er.					
Franky; Bd. 38: 201 f.	KuSe	I, spontan, offen	überz., eingebettet	ML, B	Tränen plakativer Bewegung
In einem Meereszug auf dem Weg nach Enies Lobby gelingt es Sanji seine Kameraden Lysop und Franky aus den Fängen von Regierungsbeamten zu befreien. Als Sanji den beiden erklärt, dass sich ihre Gefährtin Robin, die ebenfalls in dem Zug gefangen gehalten wird, der Regierungsorganisation CP9 ergeben habe, um die Sicherheit ihrer Kameraden zu gewährleisten, ist Franky so bewegt, dass ihm Tränen in die Augen treten.					
Franky; Bd. 39: 92	EB	iK, spontan, unbemerkt	anged., eingebettet	kS	Tränen nach einem hinterhältigen Angriff
Auf dem Weg nach Enies Lobby muss Franky gegen einen Regierungsagenten kämpfen, der ihm in den Rücken schießt. Obwohl der Schuss Franky nichts anhaben kann, zeigt er angesichts des unerwarteten Schmerzes eine Träne im rechten Augenwinkel.					
Franky; Bd. 41: 205	EB	vA, spontan, offen	überz., eingebettet	F	Tränen plakativer Bewegung
Nachdem Ruffy seine Kameradin Robin in einem Streitgespräch davon überzeugt hat, sich von ihm vor den Agenten der CP9 retten zu lassen, beginnt Franky, der dies mit angesehen hat, spontan Tränen zu vergießen. In der Folge schlägt er sich auf die Seite des Helden und seiner Gefährten, die für Robins Rettung kämpfen.					
Franky; Bd. 41: 219 f.	KuSe	iK, spontan, offen	überz., betont	F	Tränen plakativer Bewegung
Gefangen auf Enies Lobby erkennt Franky, dass seine Kameraden aus Water Seven an der Seite Ruffys für seine Befreiung kämpfen. Dieser Anblick nötigt Franky sofort Tränen ab, die er, auf sie angesprochen, jedoch bestreitet.					
Franky; Bd. 44: 76 (als Kind)	EB	Eri, nK; iK, spontan, offen	eingebettet	W	Erinnerung eines Gefährten an vergangene Tränen
Sobald es Franky an der Seite Robins gelingt, den Anführer der Agentengruppe CP9 zu besiegen, erinnert er sich, wie er nach dem Tod seines Meisters unter Tränen versucht hatte, gegen diesen zu kämpfen, damals vergeblich.					
Franky; Bd. 44: 171 f.	KuSe	iK/nK, spontan, offen	überz., eingebettet	F	Freudentränen nach einer Mitteilung über Kameraden in Sicherheit
Als Franky hört, dass seine Kameraden aus Water Seven, die nach Enies Lobby gekommen sind, um ihn zu retten,					

in Sicherheit sind, beginnt er abrupt zu weinen. Schon im nächsten Moment setzt er seinen Einsatz in einer tobenden Schlacht zwischen Ruffy, dessen Kameraden und Regierungsbeamten fort.					
Franky; Bd. 45: 91	EB	I, spontan, offen	anged., eingebettet	F	Tränen eines Gefährten, bewegt von einem Hilfsangebot seiner Freunde
Während Franky auf einem Schiffsfriedhof der Stadt Water Seven an einem neuen Schiff für Ruffy und seine Bande arbeitet, stoßen einige seiner Kameraden zu ihm, um ihm zu helfen. Während Franky diese Hilfe unter einem Fluchen akzeptiert, zeigt er eine Träne im rechten Augenwinkel.					
Franky; Bd. 45: 135-146	ErSe	I, verzögert, offen	betont	L	Tränen eines Gefährten beim Abschied von seiner Heimat
Von Ruffy aufgefordert seiner Crew beizutreten, ist Franky zunächst unfähig zu antworten. Indem ihn sein alter Freund Eisberg an seinen Traum erinnert und von Schuldgefühlen am Tod ihres gemeinsamen Meisters freispricht, bricht Franky in Tränen aus. Hierauf schließt er sich Ruffy und seinen Kameraden an.					
Franky; Bd. 47: 204 (mit Chopper)	KuSe	I, mP, spontan, offen	überz., eingebettet	F	Tränen plakativer Bewegung
Nach ersten Erkundungen auf der Geisterinsel Thriller Bark unterhalten sich Ruffy und seine Kameraden über ihr weiteres Vorgehen. Dabei erfährt Franky, dass das Skelett Brook mit einem Wal befreundet ist, den auch Ruffy und seine Freunde kennen. Bewegt von der Freundschaft des Skeletts mit einem Wal beginnt Franky zu weinen. Chopper tut es ihm gleich. Die anderen Mitglieder von Ruffys Crew rufen ihn indes auf, sich zu beruhigen.					
Franky; Bd. 48: 40 (mit Sanji und Zorro)	EB	iK, mP, spontan, offen	überz., eingebettet; Zorro, Sanji: anged.	kS, Hlo, gebr.	Tränen männlicher Gefährten nach einem hinterhältigen weiblichen Angriff
Beim Kampf gegen Morias Untergebene Perona geraten Sanji, Zorro und Franky unter deren Zauber, der eine depressive Wirkung auf sie ausübt. In der Folge fangen die drei zu weinen an, Franky vergießt sogar heftige Tränen. Auf Lysop, der ebenfalls gegen Perona kämpft, hat der Zauber hingegen keine Wirkung.					
Franky; Bd. 51: 63, 68	KuSe	nK, spontan, offen	überz., eingebettet	ML	Tränen aus Mitleid für einen Gegner
Nach ihren Abenteuern auf Thriller Bark treffen die Strohhutpiraten auf den Provinz-Rocker Duval, der wegen seiner Ähnlichkeit zu Ruffys Gefährten Sanji von der Regierung gejagt wird. Als dieser nach einem verlorenen Kampf durch das Abnehmen einer Maske seine Ähnlichkeit zu Sanji offenbart, reagieren Ruffy und seine Kameraden überrascht. Franky vergießt in einem Anflug von Mitleid plakative Tränen.					
(14)					
Lysop; Bd. 3: 123	EB	I, spontan, unbemerkt	anged., eingebettet	F, gebr.	Freudentränen beim Lachen
Vor seiner ersten Begegnung mit Ruffy spielt Lysop den Bewohnern seines Dorfes einen Streich, indem er vor Piraten warnt, die es gar nicht gibt. Darauf von wütenden Dorfbewohnern verfolgt, zeigt er lachend Tränen.					
Lysop; Bd. 3: 185-187	DoSe	1, 2: offen, iK, spontan	1: überz., eingebettet 2: anged., eingebettet	1, 2: Hlo	Tränen eines ängstlichen Gefährten
Zusammen mit Ruffy hört Lysop mit an, wie der Pirat Kapitän Black plant, Lysops Heimatdorf zu vernichten. Der Gefährte möchte daraufhin unauffällig das Weite suchen, muss aber mit ansehen, wie Ruffy eine Auseinandersetzung mit dem Piraten sucht. Hiergegen kann Lysop nur tränenreich protestieren.					
Lysop; Bd. 3: 190 f.	KuSe	nK, spontan, unbemerkt	anged., eingebettet	Hlo, ML	Tränen eines Gefährten in hilfloser Angst um seine Mitmenschen

3. Die Szenographie des weinenden Mannes in den ausgewählten Serien – Gesamtüberblick

Nach einem Streitgespräch mit Kapitän Black, hastet Lysop unter Tränen in sein Dorf, um dessen Bewohner vor einem bevorstehenden Angriff des Piraten zu warnen. Kapitän Black fürchtet derweil keine Gefahr, weil Lysop als notorischer Lügner gilt, dem niemand glauben schenkt.					
Lysop; Bd. 4: 18-23	ErSe	I, spontan, unbemerkt,	betont	Hlo, L	Tränen eines Lügners, dem niemand glaubt
Im Angesicht eines drohenden Angriffs durch den Piraten Kapitän Black versucht Lysop seine Angebetete Kaya von einer Flucht zu überzeugen. Als Kaya Lysops Worten keinen Glauben schenkt und er sie auch mit verzweifelten, teils handgreiflichen Apellen nicht überzeugen kann, ergreift Lysop weinend die Flucht.					
Lysop; Bd. 4: 25-27, 32	ErSe	I, spontan, offen	eingebettet	W → F	Tränen der Entschlossenheit bei einer Entscheidung zum Kampf, gefolgt von Freude über eine Hilfszusage des Helden
Am Abend vor dem Angriff von Kapitän Black auf Lysops Heimatdorf sitzt Lysop mit Ruffy und seinen Gefährten am Strand und schwört weinend sein Dorf zu beschützen. Als ihm Ruffy und seine Kameraden daraufhin ihre Unterstützung zusichern, ist Lysop so bewegt, dass er erneut weint.					
Lysop; Bd. 5: 13-15	ErSe	iK, spontan, offen	betont	Hlo → W	Tränen als Zeichen von Entschlossenheit
Während seines Kampfes gegen Kapitän Black muss Lysop feststellen, dass er diesem nicht gewachsen ist. Schon geschlagen am Boden liegend, schwört er gleichwohl unter Tränen seine Heimat zu beschützen. In der Folge treten Ruffy und Zorro auf und besiegen Kapitän Black.					
Lysop; Bd. 5: 104-109	ErSe	I, mP, verzögert, offen	betont	L	Tränen beim Abschied von der Heimat
Kurz bevor Lysop seine Heimat verlässt, um sich Ruffy anzuschließen, verabschiedet er sich in seinem Dorf von drei Freunden. Dabei bricht er unter dem Eindruck von Erinnerungen in Tränen aus.					
Lysop; Bd. 5: 124 f. (als Kind)	KuSe	Eri, I; I, spontan, offen	betont	L	Tränen eines Jungen beim Tod seiner Mutter
Nach Lysops Aufbruch an der Seite des Helden erzählt ein Diener seiner Angebeteten Kaya, wie Lysop seine Mutter verloren hat. Am Totenbett habe er dieser unter Tränen versprochen, wie sein Vater Pirat zu werden.					
Lysop; Bd. 9: 16-21	ErSe	iK, spontan, offen	überz., betont	Hlo	Tränen eines ängstlichen Gefährten
Bei einer Erkundung von Namis Heimatdorf trifft Lysop auf den Fischmenschen Arlong und seine Handlanger. Beim Versuch gegen diese zu kämpfen, wird er attackiert und ergreift unter heftigen Tränen die Flucht.					
Lysop; Bd. 9: 42	EB	iK, spontan, offen	anged., eingebettet	kS	Tränen eines Gefährten in der Hand der Gegner
Von der Arlong-Bande gefangen genommen, wird Lysop zu deren Kapitän gebracht. Als dieser ihn würgt, zeigt Lysop eine Träne im linken Augenwinkel.					
Lysop; Bd. 9: 48	EB	iK, spontan, offen	anged., eingebettet	kS	Tränen eines Gefährten in der Hand der Gegner
Während seiner Gefangenschaft bei den Arlong-Piraten wird Lysop von deren Kapitän verhört. Dabei gewürgt und mit einem Messer bedroht, treten Lysop Tränen in die Augen.					
Lysop; Bd. 9: 103	EB	I, spontan, offen	überz., eingebettet	kS	Tränen eines Gefährten nach einem Treffer durch Kameraden
Im Heimatdorf von Nami wird Lysop ungewollt in eine Auseinandersetzung zwischen Zorro und Sanji hineingezogen und geht unter einem Querschläger zu Boden. Hierauf vom Helden aufgefunden laufen einem bewusstlosen Lysop Tränen aus den Augen.					

Lysop; Bd. 10: 37	EB	iK, spontan, offen	überz., eingebettet	Hlo	Tränen während einer verzweifelten Hilfsaktion für den Helden
Während des Angriffs von Ruffy und seinen Gefährten auf den Arlong-Park, das Hauptquartier der Arlong-Bande, versucht Lysop Ruffy zu befreien, dessen Füße nach einer impulsiven Angriffsaktion im Boden feststecken. Als dies mehrfach misslingt, reagiert Lysop so verzweifelt, dass ihm Tränen in die Augen treten.					
Lysop; Bd. 10: 40, 45, 65	ErSe	iK, spontan, unbemerkt	eingebettet	Hlo	Tränen im Verlauf einer Flucht
Beim Kampf gegen die Arlong-Bande muss sich Lysop mit dem Fischmenschen Chū auseinandersetzen, während sich seine Kameraden mit anderen Gegnern duellieren. Lysop ergreift zunächst unter heftigen Tränen die Flucht.					
Lysop; Bd. 10: 116-119	ErSe	vA, verzögert, unbemerkt → offen	betont	B → W	Tränen aus Reue über Feigheit, die sich in Entschlossenheit wandelt
Während des Kampfes der Strohhutbande gegen die Arlong-Piraten wird Lysop von dem Fischmenschen Chū verfolgt, schafft es aber zu entkommen. Hierauf beginnt er an seine Freunde zu denken, die tapfer kämpfen. Aus Scham kommen Lysop Tränen, in deren Folge er Chū zum Kampf herausfordert.					
Lysop; Bd. 11: 163	EB	vA, spontan, offen	überz., eingebettet	Hlo	Tränen eines erschrockenen Gefährten
In der Stadt Logue Town muss Lysop an der Seite seiner Freunde feststellen, dass Ruffy von dem Piraten Buggy gefesselt wurde und mit dem Tod bedroht wird. Dies vor Augen erschreckt er so sehr, dass er zu weinen beginnt.					
Lysop; Bd. 12: 42 (mit Nami und Sanji)	KuSe	iK, mP, spontan, offen	überz., eingebettet Sanji: anged.	Hlo	Tränen eines erschrockenen Gefährten
Auf dem Weg zur Grandline landet Ruffys Schiff unvermittelt auf der Nase eines Seeungeheuers, worauf Lysop, Nami und Sanji spontan Tränen in die Augen treten. Dabei klammert sich Nami am Schiffsmast fest, Lysop fällt in Ohnmacht. Einzig Sanji bleibt standhaft.					
Lysop; Bd. 12: 69 f. (mit Nami)	EB	I, mP, spontan, offen	überz., eingebettet	Hlo	Tränen zweier ängstlicher Gefährten
Unmittelbar nach dem Erreichen der Grandline taucht vor dem Schiff der Strohhutbande ein Riesenkrake auf, vor dessen Anblick Lysop und Nami unter Tränen zurückschrecken. Derweil treten Zorro und Sanji dem Kraken entgegen.					
Lysop; Bd. 13: 138 (mit Nami)	EB	I, mP, spontan, offen	überz., eingebettet	Hlo, B	Tränen zweier Gefährten im Angesicht der Sorglosigkeit mutigerer Kameraden
Nach ihrer Ankunft auf Little Garden, einer Urzeitinsel, machen sich Ruffy, Vivi, Zorro und Sanji enthusiastisch auf den Weg, diese zu erkunden. Lysop und Nami bleiben auf dem Schiff zurück. Angesichts des sorglosen Mutes ihrer Kameraden zeigen sie Tränen.					
Lysop; Bd. 13: 145, 147 f. (mit Nami)	KuSe	I, mP, spontan, offen	überz., eingebettet	Hlo	Tränen zweier ängstlicher Gefährten
Auf der Insel Little Garden warten Lysop und Nami auf dem vor Anker liegenden Schiff der Strohhutpiraten auf die Rückkehr ihrer Kameraden. Als sie dabei von einem Riesen angesprochen werden und feststellen müssen, dass die Insel von Dinosauriern bevölkert wird, stehen ihnen vor Angst Tränen in den Augen.					
Lysop; Bd. 14: 37, 39 f.	DoSe	1: iK, spontan, unbemerkt	1: überz., eingebettet	1: Hlo 2: B, Hlo	Tränen eines hilflosen Gefährten, verbunden mit einer Suche nach dem Helden

3. Die Szenographie des weinenden Mannes in den ausgewählten Serien – Gesamtüberblick

		2: nK, spontan, unbemerkt → offen	2: überz., ein- gebettet		
In einem Dschungelgebiet der Insel Little Garden flüchten Lysop und Nami vor einem Dinosaurier, wobei Lysop heftige Tränen aus den Augen spritzen. Nach geglückter Flucht stellt Lysop fest, dass er Nami verloren hat. Heftig weinend beginnt er darauf nach Ruffy zu suchen, um ihn um Hilfe zu bitten.					
Lysop; Bd. 14: 129	EB	iK, spontan, offen	überz., einge- bettet	W, Hlo	Tränen eines ängstlichen Gefährten
Im Kampf gegen den Bösewicht Mr. 5 ergreift Lysop nach einem fehlgeschlagenen Angriff die Flucht. Um schneller zu sein, fordert er die Renn-Ente Karuh unter heftigen Tränen auf, ihn auf sich reiten zu lassen. Diese macht sich aber ohne Lysop aus dem Staub.					
Lysop; Bd. 15: 59	EB	nK, spontan, offen	eingebettet	F	Tränen der Bewegung im Angesicht eines idealen Heldentums
Als die beiden Riesen Boogey und Woogey nach dem Aufbruch von Ruffy und seinen Kameraden von der Insel Little Garden einen Riesenfisch besiegen, der das Schiff des Helden bedroht, erkennt Lysop hierin sein persönliches Heldenideal. Im Angesicht dieses Ideals laufen ihm Tränen über die Wangen.					
Lysop; Bd. 17: 174	EB	I, spontan, offen	anged., einge- bettet	F	Freudentränen während einer vergnüglichen Feier
Nach ihren Abenteuern auf der Insel Drum feiern Ruffy und seine Kameraden eine Willkommensparty für ihr neues Crewmitglied Chopper. Als Lysop dabei einem lustigen Tanz von Ruffy zusieht, zeigt er unter heftigem Lachen eine Träne im rechten Augenwinkel.					
Lysop; Bd. 19: 7	KuSe	I, spontan, offen	überz., einge- bettet	Hlo, W	Tränen nach einer erfolglosen Bitte
Auf einer Wanderung durch ein Wüstengebiet der Insel Alabasta streiten Ruffy und Lysop um ein kleines Fass mit Wasser, das Ruffy als Geschenk erhalten hatte. Sobald Lysop merkt, dass Ruffy ihm kein Wasser abgeben will, ist er so enttäuscht, dass ihm Tränen aus den Augen laufen.					
Lysop; Bd. 19: 40 f. (mit Nami)	EB	iK, mP, spon- tan, offen	überz., einge- bettet	Hlo	Tränen zweier ängstlicher Gefährten auf der Flucht
In der Stadt Rainbase werden Lysop und Nami von Handlangern des Piraten Crocodile verfolgt, worauf sie versuchen, sich unter heftigen Tränen aus dem Staub zu machen.					
Lysop; Bd. 19: 76	EB	I, spontan, offen	eingebettet	F, gebr.	Tränen beim Lachen über einen unpassenden Scherz
Von dem Piraten Crocodile gefangen genommen und in ein Verlies gesperrt, macht Ruffy einen Scherz, über den Lysop so heftig lacht, dass ihm Tränen aus den Augen spritzen. Nami hält die beiden zur Ordnung an.					
Lysop; Bd. 19: 161	EB	I, spontan, offen	überz., einge- bettet	F	Tränen der Erleichterung nach der Rettung einer Kameradin
Aus einer Gefängniszelle im Hauptquartier des Piraten Crocodile müssen Ruffy und seine Kameraden mit ansehen, wie Vivi von einem Riesenkrokodil angegriffen wird. Als es ihr gelingt, zu entkommen, rufen ihr ihre Freunde erleichtert Anfeuerungsrufe entgegen. Lysop laufen Tränen aus den Augen.					
Lysop; Bd. 19: 175	EB	iK, spontan, offen	überz., einge- bettet	Hlo	Tränen eines ängstlichen Gefährten
Gefangen im Hauptquartier des Piraten Crocodile müssen Ruffy und seine Kameraden feststellen, dass ihre Zelle unter Wasser gesetzt wird. Daraufhin hüpf Lysop in Todesangst unter plakativen Tränen hin und her. Seine Kameraden sind ebenfalls betroffen, zeigen aber keine Tränen.					

Lysop; Bd. 20: 78 f.	KuSe	iK, spontan, offen	überz., einge- bettet	Hlo	Tränen eines ängstlichen Gefährten
Auf dem Weg nach Arbana, der Hauptstadt der Insel Alabasta, müssen Ruffy und seine Kameraden durch einen Fluss schwimmen. Dabei von einem Riesenfisch angegriffen, nimmt Lysop unter Tränen Reiß aus.					
Lysop; Bd. 20: 179	EB	iK, spontan, offen	überz., einge- bettet	Hlo	Tränen aus Furcht vor einem hartnäckigen Gegner
Vor den Toren der Stadt Arbana muss sich Lysop mit Crocodiles Handlangerin Miss Merry Christmas auseinandersetzen. Nach einem geglückten Angriff wähnt er sich bereits als Sieger, muss dann aber unter heftigen Tränen feststellen, dass er die Lage falsch eingeschätzt hat.					
Lysop; Bd. 20: 188 f.	KuSe	iK, spontan, offen	überz., einge- bettet	Hlo	Tränen eines ängstlichen Gefährten
Im Kampf gegen Crocodiles Handlangerin Miss Merry Christmas versucht Lysop nach schweren Treffern weinend zu fliehen, wird aber gestellt und am Fuß gepackt. Hierauf versucht er unter Tränen, sich loszureißen.					
Lysop; Bd. 22: 20	KuSe	nK, spontan, offen	anged., einge- bettet	L	Tränen eines leichtgläubigen Gefährten
Während seines Kampfes gegen Crocodiles Handlangerin Miss Merry Christmas hat Lysop von dieser erfahren, dass Ruffy im Kampf gegen Crocodile gestorben sei. In der Folge bejammert Lysop mit einer Träne im linken Augenwinkel Ruffys angeblichen Tod. Von Sanji angesprochen streitet er jedoch ab, zu weinen.					
Lysop; Bd. 23: 17	EB	iK, spontan, offen	überz., einge- bettet	kS	Männliche Tränen nach einem weiblichen Tiefschlag
In der Schlacht um die Stadt Arbana helfen Ruffy und seine Kameraden ihrer Freundin Vivi bei der Suche nach einer Bombe. In diesem Zuge muss Nami Lysop dazu bringen, in die Luft zu springen, was sie durch einen Schlag zwischen seine Beine zu erreichen sucht. Von Nami getroffen, spritzen Lysop Tränen aus den Augen.					
Lysop; Bd. 23: 25	EB	iK, spontan, offen	überz., einge- bettet	Hlo	Tränen eines ängstlichen Gefährten
Während die Stadt Arbana im Verlauf einer Schlacht von einer Bombenexplosion bedroht wird, gerät Lysop außer sich und weint, sobald seine Handlungsmöglichkeiten erschöpft sind. Derweil versuchen seine Kameraden die Explosion zu verhindern.					
Lysop; Bd. 24: 17	EB	I, spontan, offen	überz., einge- bettet	Hlo	Tränen in Reaktion auf eine furchterregende Aussage einer Kameradin
Nach dem Ende ihrer Abenteuer auf der Insel Alabasta nimmt Ruffy mit Robin eine ehemalige Handlangerin seines Gegenspielers Crocodile in seine Crew auf. Als Lysop diese nach ihren Fähigkeiten fragt und Meuchelmord als Antwort erhält, zuckt er unvermittelt zusammen und zeigt plakative Tränen.					
Lysop; Bd. 24: 38 (mit Chopper)	EB	I, mP, spontan, offen	überz., einge- bettet	F	Tränen zur Betonung eines Lachens
Kurz nach der Aufnahme von Robin in seine Crew ahmt Ruffy mit deren Hilfe Chopper nach, worauf Lysop und Chopper anfangen, so heftig zu lachen, dass ihnen Tränen aus den Augen spritzen.					
Lysop; Bd. 24: 90	EB	iK, spontan, offen	überz., einge- bettet	Hlo	Tränen eines ängstlichen Gefährten
Beim Anblick einer Riesenschildkröte, die unvermittelt neben Ruffys Schiff auftaucht, glaubt Lysop erst, er würde träumen. Von Robin in die Realität geholt, wendet er sich erschrocken ab und zeigt Tränen.					
Lysop; Bd. 24: 118 (mit Nami und	EB	I, mP, spontan, offen	überz., einge- bettet	Hlo	Tränen dreier Gefährten beim Anblick einer potentiellen Gefahr

3. Die Szenographie des weinenden Mannes in den ausgewählten Serien – Gesamtüberblick

Chopper)					
Als Ruffy und seine Kameraden in einer Hafenstadt auf der Insel Jaya einlaufen und weithin hörbar Lärm von Prügeleien ertönt, zucken Lysop, Nami und Chopper unter plakativen Tränen zusammen.					
Lysop; Bd. 25: 36	EB	I, spontan, offen	überz., einge- bettet	Hlo	Tränen eines ängstlichen Gefährten
Auf der Insel Jaya treffen Ruffy und seine Kameraden auf den Schatzsucher Cricket. Indem Lysop eine unbedachte Bemerkung über dessen Lebenseinstellung macht, wird dieser zornig. Unter dem Eindruck von Crickets Zorn zuckt Lysop erschrocken, unter plakativen Tränen zusammen.					
Lysop; Bd. 25: 40	EB	I, spontan, offen	eingebettet	ML, F	Tränen eines berührten Gefährten
Als der Schatzsucher Cricket Ruffy und seinen Kameraden erzählt, wie er durch den Einfluss der Legende eines Vorfahren zum Schatzsucher geworden ist, beginnt Lysop unvermittelt zu weinen. Er ist gleichermaßen bewegt von Crickets Entschlossenheit und betroffen von seinem Schicksal.					
Lysop; Bd. 25: 55	EB	I, spontan, offen	anged., einge- bettet	Hlo	Tränen eines ängstlichen Gefährten
Bei einem Gespräch mit dem Schatzsucher Cricket macht dieser Ruffy und seinen Kameraden den Vorschlag, dass sie auf einer Monsterwelle zur Himmelsinsel Skypia reisen könnten. Als Lysop diesen Vorschlag hört, beginnt er mit einer Träne im rechten Augenwinkel zu zittern.					
Lysop; Bd. 25: 56	EB	I, spontan, offen	überz., einge- bettet	ML	Tränen eines Gefährten über den Zustand seines Schiffes
Im Anschluss an Crickets Vorschlag auf einer Monsterwelle zur Himmelsinsel Skypia zu reisen, deutet Lysop unter Tränen auf das Schiff der Strohhutbande. Dieses befindet sich laut Lysop in einem erbärmlichen Zustand.					
Lysop; Bd. 25: 76	EB	iK, spontan, offen	überz., einge- bettet	Hlo	Tränen eines ängstlichen Gefährten
Vor ihrer Reise nach Skypia müssen Ruffy und seine Kameraden in einem Wald der Insel Jaya einen Vogel fangen, was wegen eines knappen Zeitrahmens bei Dunkelheit geschehen muss. Aus Angst vor dem dunklen Wald laufen Lysop zu Beginn der Suche unvermittelt Tränen aus den Augen.					
Lysop; Bd. 25: 188-191 (mit Nami und Chopper)	ErSe	iK, mP, spon- tan, offen	überz., einge- bettet	Hlo	Tränen dreier ängstlicher Gefährten
Während das Schiff der Strohhut-Bande auf einer Monsterwelle fährt, die sie zur Himmelsinsel Skypia bringen soll, laufen Lysop, teils auch Nami und Chopper, in Todesangst Tränen aus den Augen. Die anderen Mitglieder der Strohhutbande zeigen keine Zeichen von Aufregung.					
Lysop; Bd. 26: 40	EB	I, spontan, offen	anged., einge- bettet	Hlo, gebr.	Tränen eines ängstlichen Gefährten
Vor den Toren der Himmelsinsel Skypia fürchtet Lysop beim Anblick des Schriftzuges „Himmelstor“ gestorben zu sein, worauf er Tränen zeigt. Mit Ausnahme von Chopper bleiben seine Kameraden gelassen.					
Lysop; Bd. 26: 150	EB	iK, spontan, offen	überz., einge- bettet	Hlo	Tränen eines erschrockenen Gefährten
Auf Skypia beschließen Ruffy und seine Kameraden Enel, den Despoten der Insel, herauszufordern. Als Enel darauf Ruffy mit einem Überraschungsangriff zusetzt, spritzen einem erschrockenen Lysop Tränen aus den Augen.					
Lysop; Bd. 26: 162	EB	iK, spontan, offen	überz., einge- bettet	Hlo	Tränen eines ängstlichen Gefährten

Auf ihrer Suche nach Enel befahren Ruffy, Lysop und Sanji einen Fluss der Himmelsinsel Skypia. Abrupt von Ungeheuern angegriffen, zuckt Lysop unter Tränen zusammen. Derweil stürzen sich Sanji und Ruffy in den Kampf.					
Lysop; Bd. 26: 182	EB	iK, spontan, offen	anged., eingebettet	Hlo	Tränen eines ängstlichen Gefährten
Während Ruffy, Sanji und Lysop gegen Enels Handlanger Satori kämpfen, lässt dieser vor Lysop unvermittelt eine Riesenschlange erscheinen. In der Folge schreckt Lysop weinend zusammen, ehe Ruffy die Schlange beseitigt.					
Lysop; Bd. 28: 30	EB	I, spontan, offen	anged., eingebettet	Hlo	Tränen eines ängstlichen Gefährten
Während ihrer Abenteuer auf Skypia erklärt Ritter Ganford, ein zwischenzeitlicher Verbündeter von Ruffy und seinen Gefährten, Sanji, Nami und Lysop die Funktionsweise eines Impact Dials, einer Waffe der Himmelsinsel. Als Sanji die Waffe ausprobiert und damit eine unerwartet große Kraft freisetzt, stehen einem erschrockenen Lysop Tränen in den Augenwinkeln.					
Lysop; Bd. 28: 84-90	ErSe	iK, spontan, offen	betont	ML, Hlo	Tränen eines Gefährten nach einem Angriff auf einen Kameraden
Während einer Fahrt auf einem Fluss der Himmelsinsel Skypia werden Sanji, Nami und Lysop unerwartet von Enel, dem Despoten der Insel, angegriffen. Als Enel Sanji mit nur einem Schlag niederstreckt, treten Lysop Tränen in die Augen, weil er fürchtet, dass Sanji tot ist. Dann wird auch er niedergestreckt.					
Lysop; Bd. 30: 156	EB	iK, spontan, unbemerkt	anged., eingebettet	Hlo	Tränen eines ängstlichen Gefährten
Während des Kampfes gegen Enel wird Lysop von Sanji dazu gebracht, ihn auf das Luftschiff ihres Gegners zu begleiten, um Nami von dort zu retten. Als die beiden versuchen, auf getrennten Wegen das Oberdeck des Schiffes zu erreichen, durchquert Lysop den Maschinenraum, wo er im vorbeilaufen zitternd, mit einer Träne im linken Augenwinkel den Antriebsmechanismus des Schiffes begutachtet. Er fürchtet, das Schiff könne abstürzen.					
Lysop; Bd. 30: 172 (mit Nami)	EB	iK, spontan, offen	überz., eingebettet	kS	Tränen nach einem überraschenden Angriff
In einen Kampf gegen Enel verwickelt, versuchen Lysop und Nami zunächst die Situation zu ignorieren. Ein Elektroschock-Angriff von Enel holt die beiden jedoch ins Geschehen zurück. Während sie getroffen werden, laufen sowohl Lysop als auch Nami unter Schreien Tränen aus den Augen.					
Lysop; Bd. 30: 188	KuSe	nK, spontan, offen	überz., betont	Hlo, gebr.	Tränen eines ängstlichen Gefährten
Nach einem Kampf gegen Enel auf dessen Luftschiff versucht Lysop sich und seinen bewusstlos gewordenen Kameraden Sanji zu retten, indem er in die Tiefe springt. Im Fallen schreit Lysop unter heftigen Tränen, dass er sterben müsse, ehe er sicher auf einer Wolkenformation der Himmelsinsel Skypia landet.					
Lysop; Bd. 31: 181	EB	iK, spontan, offen	überz., eingebettet	Hlo	Tränen eines Gefährten im Angesicht der Macht eines Gegners
Während des Entscheidungskampfes zwischen Ruffy und Enel setzt letzterer eine Kampftechnik ein, die so mächtig ist, dass sie ein Loch in den Boden der Himmelsinsel Skypia reißt. Angesichts dieser Macht laufen einem erschrockenen Lysop Tränen aus den Augen.					
Lysop; Bd. 32: 11 f.	KuSe	iK, spontan, offen	überz., eingebettet	ML	Tränen eines Gefährten nach einem Angriff auf einen Kameraden
Während des Kampfes der Strohhutpiraten gegen Enel setzt Zorro zum Schlag gegen eine Riesepflanze an, wird dabei aber von einem Blitz getroffen. Hierauf fasst sich Lysop, der Zorro aus dem Hintergrund zuschaut, unter heftigen Tränen an den Kopf und flucht.					

3. Die Szenographie des weinenden Mannes in den ausgewählten Serien – Gesamtüberblick

Lysop; Bd. 32: 72 (mit Ganfort)	KuSe	nK, spontan, offen	überz., eingebettet	F	Tränen eines Gefährten nach einem Sieg des Helden
Nach Ruffys Sieg über Enel gelingt es dem Helden die Himmelglocke, ein legendäres Artefakt der Insel Skypia, zu läuten. Unter dem Eindruck von Ruffys Sieg und dem Klang der Glocke laufen Lysop heftige Tränen aus den Augen. Auch Ritter Ganfort, ein zeitweiliger Verbündeter von Ruffy und seinen Freunden, weint.					
Lysop; Bd. 33: 55 f.	KuSe	iK, spontan, offen	eingebettet	W, Hlo	Tränen eines ängstlichen Gefährten
Während des Piratenduells gegen die Foxy-Piraten nehmen Lysop, Nami und Robin an einem Bootsrennen teil. Als sie in einen Meeresstrudel geraten, fordert Nami Lysop zum Einsatz seines Impact Dials auf, einer Waffe, die er auf der Himmelsinsel Skypia erbeutet hat. Angesichts der erwarteten Wirkung wendet sich Lysop vorwurfsvoll, unter Tränen an Nami. Nach dem Einsatz der Waffe bewusstlos, stehen Lysop noch immer Tränen in den Augen.					
Lysop; Bd. 33: 77 (mit Chopper)	KuSe	nK, spontan, offen	überz., eingebettet	ML, Hlo	Tränen eines Gefährten in Sorge um einen Kameraden
Nachdem die Strohhutbande den ersten Wettkampf im Piratenduell gegen die Foxy-Bande verloren hat, muss sie ihren Schiffsarzt Chopper an die gegnerischen Piraten abgeben. Dies mit ansehend fasst sich Lysop unter Tränen an den Kopf und leidet mit Chopper, der ebenfalls weint.					
Lysop; Bd. 33: 121, 124	KuSe	iK, spontan, offen	anged., eingebettet	ML, Hlo	Tränen eines Gefährten beim Anblick des Kampfes zweier Kameraden
Beim zweiten Wettkampf des Piratenduells gegen die Foxy-Bande muss Lysop mit ansehen, wie seine Kameraden Sanji und Zorro Prügel beziehen. Hierauf fasst er sich erschrocken an den Kopf und feuert die beiden mit einer Träne im rechten Auge an. Dies setzt sich eine Weile fort.					
Lysop; Bd. 33: 129	EB	iK, spontan, offen	anged., eingebettet	F	Tränen eines Gefährten beim Anblick seiner kämpfenden Kameraden
Beim zweiten Wettkampf des Piratenduells zwischen der Strohhutbande und den Foxy-Piraten beziehen Sanji und Zorro derart heftige Prügel, dass sie zu Boden gehen. Als die beiden, für viele Anwesende unerwartet, wieder aufstehen, jubelt Lysop ihnen mit Tränen in den Augen zu.					
Lysop; Bd. 33: 148 (mit Chopper)	KuSe	nK, spontan, offen	überz., eingebettet	F	Freude eines Gefährten über einen Sieg seiner Kameraden
Nachdem Sanji und Zorro den zweiten Wettkampf des Piratenduells gegen die Foxy-Piraten für sich entschieden haben, reagieren ihre Kameraden erleichtert. Lysop hebt unter heftigen Tränen die Arme in die Höhe und lässt die Sieger hochleben. Auch Chopper vergießt Tränen.					
Lysop; Bd. 33: 188	EB	iK, spontan, offen	überz., eingebettet	ML, Hlo	Tränen eines Gefährten in Sorge um den Helden
Im dritten Wettkampf des Piratenduells zwischen der Strohhutbande und den Foxy-Piraten stehen sich die beiden Kapitäne Ruffy und Foxy in einem Boxkampf gegenüber. Als Ruffy dabei unter schweren Schlägen zu Boden geht, fasst sich Lysop unter Tränen an den Kopf und feuert Ruffy an.					
Lysop; Bd. 33: 220 (mit Chopper)	EB	iK, spontan, offen	anged., eingebettet	ML, Hlo	Tränen eines Gefährten in Sorge um den Helden
Während des Boxkampfes zwischen Ruffy und Foxy muss Ruffy derart heftige Treffer einstecken, dass er zu Boden geht. Dies nimmt Lysop derart erschrocken auf, dass er unter Tränen Ruffys Namen schreit. Auch Chopper ist erschrocken und weint.					
Lysop; Bd.	KuSe	iK, spontan,	eingebettet	ML, Hlo	Tränen eines Gefährten in Sorge um den

33: 225 (mit Chopper)		offen			Helden
Während des Boxkampfes zwischen Ruffy und Foxy steht Ruffy kurz vor einer Niederlage, was seine Kameraden betroffen mit ansehen. Während Lysop und Chopper Tränen in den Augen stehen, sammelt Ruffy seine Kräfte und stemmt sich gegen die Niederlage.					
Lysop; Bd. 34: 11 f., 14	KuSe	iK, spontan, offen	überz., eingebettet	F, ML	Tränen eines bewegten Gefährten
Im Verlauf des Boxkampfes zwischen Ruffy und Foxy gelingt es Ruffy trotz schwerer Treffer immer wieder aufzustehen. Dies mit ansehend laufen Lysop und Chopper Tränen aus den Augen. Lysop feuert Ruffy weinend an.					
Lysop; Bd. 34: 93	EB	nK, spontan, offen	anged., eingebettet	Hlo	Tränen eines Gefährten bei einer verzweifelten Rettungsaktion
Im Kampf gegen Ruffy und seine Bande hat der Marineadmiral Ao-kiji Robin zu Eis erstarren lassen. Als Lysop und Chopper versuchen, ihre Kameradin wieder aufzutauen, steht einem aufgeregten Lysop eine Träne im rechten Auge.					
Lysop; Bd. 34: 182	EB	I, spontan, offen	anged., eingebettet	F	Tränen freudiger Überraschung beim Anblick einer hohen Geldsumme
In einer Wechselstube der Stadt Water Seven tauschen Ruffy, Lysop und Nami einen Goldschatz, den sie auf der Himmelsinsel Skypia gefunden haben, in Bargeld um. Im Angesicht der erhaltenen Summe treten einem ungläubig zitternden Lysop Tränen in die Augen.					
Lysop; Bd. 34: 182 f. (mit Nami)	KuSe	I, spontan, offen	überz., eingebettet	W	Tränen zweier wütender Gefährten im Angesicht einer Dummheit des Helden
Nach dem Besuch eines Geldwechsels in der Stadt Water Seven wirft Ruffy aus Sorglosigkeit beinahe einen Koffer voller Geldscheine ins Wasser. Hierauf reagieren Lysop und Nami so schockiert, dass sie unter plakativen Tränen über Ruffy herfallen.					
Lysop; Bd. 34: 207	EB	I, spontan, offen	anged., eingebettet	F	Tränen der Erleichterung nach der Rettung eines Geldschatzes
Bei einem Besuch in der Galera-Company, einem Schiffsbaubetrieb in der Stadt Water Seven, werden Ruffy und seinen Leuten zwei Geldkoffer gestohlen. Als ein Mitarbeiter der Firma die Diebe stellt und vertreibt, steht einem erleichterten Lysop eine Träne im linken Augenwinkel.					
Lysop; Bd. 35: 24 f., 28, 36-40	DoSe	1: nK; 2: iK 1,2: spontan, offen	1: betont 2: eingebettet	B → W	Tränen eines bestohlenen Gefährten
In der Stadt Water Seven wird Lysop von Handlangern des Vorstadtganoven Franky ausgeraubt. Da er das Geld verloren hat, mit dem die Strohhutbande ihr Schiff reparieren lassen wollte, gibt er vor Nami, die ihn nach dem Überfall aufließt, unter Tränen an, seinen Kameraden nicht mehr unter die Augen treten zu können. Wenig später startet er unter Tränen einen vergeblichen Angriff auf Frankys Hauptquartier. Nami benachrichtigt Ruffy.					
Lysop; Bd. 35: 49, 52	EB	Eri, vA; nK, spontan, offen	eingebettet	B	Erinnerung an die Tränen eines Gefährten
Nach dem Überfall von Handlangern des Vorstadtganoven Franky auf Lysop greifen Ruffy, Sanji und Zorro in Gedanken an Tränen ihres Kameraden Lysop Frankys Hauptquartier an.					
Lysop; Bd. 35: 71	KuSe	I, spontan, offen	überz., eingebettet	B	Tränen bei einer Entschuldigung
Durch einen Überfall von Handlangern Frankys auf Lysop um eine hohe Geldsumme gebracht, haben Ruffy, Zorro, Sanji und Chopper versucht, diese wiederzubeschaffen. Sobald Lysop erfährt, dass der Versuch vergeblich war,					

3. Die Szenographie des weinenden Mannes in den ausgewählten Serien – Gesamtüberblick

zeigt er unter einer aufgeregten Entschuldigung Tränen in den Augen.					
Lysop; Bd. 37: 95-105 (mit Kiwai, Mozu)	ErSe	nK, mP, Tr, spontan, offen	betont → eingebettet	L	Tränen eines Gefährten beim Eingeständnis einer für ihn unangenehmen Wahrheit
In Frankys Geheimbasis in der Stadt Water Seven versucht Franky Lysop mit schlagkräftigen Argumenten klar zu machen, dass das Schiff der Strohhutbande, von dem sich Lysop nicht trennen möchte, irreparabel beschädigt ist. Als Lysop dies akzeptiert, beginnt er zu weinen. Anschließend erzählt er Franky unter Tränen, wie ihm einst die Seele des Schiffes erschienen ist. Lysops Geschichte bringt auch Frankys Groupies Kiwai und Mozu zum weinen. Derweil baut Franky Lysop mit ermutigenden Worten auf.					
Lysop; Bd. 38: 30 f.	KuSe	nK, spontan, offen	eingebettet	L, Hlo	Tränen eines Gefährten im Angesicht der Zerstörung eines geliebten Schiffes
Nach Lysops und Frankys Niederlage gegen die Mitglieder der Agentengruppe CP9 stößt einer ihrer Gegner das beschädigte Schiff der Strohhutbande ins Wasser und weicht es so dem Untergang. Dies mit ansehend treten einem verzweifelten Lysop Tränen in die Augen.					
Lysop; Bd. 42: 55	EB	iK, spontan, offen	überz., eingebettet	B	Tränen eines Gefährten nach einem Fehler im Kampf
Im Justizturm der Insel Enies Lobby kommt es zu einem Kampf zwischen Zorro, Lysop und den beiden CP9-Agenten Kaku und Jabla. Durch eine Unachtsamkeit fesselt Lysop Zorro mit Handschellen an seinen Arm. Begleitet von Vorwürfen Zorros zeigt er hierauf unter einem Fluchen Tränen.					
Lysop; Bd. 42: 58	EB	iK, spontan, offen	anged., eingebettet	Hlo	Tränen eines handlungsunfähig gewordenen Gefährten
Im Kampf gegen die CP9-Agenten Kaku und Jabla ist Lysop an Zorros Arm gefesselt. Indem Zorro Lysop neben sich her zerrt und die Flucht ergreift, spritzen einem aufgeregten Lysop Tränen aus den Augen.					
Lysop; Bd. 43: 62 f.	KuSe	iK, spontan, offen	überz., eingebettet	Hlo	Tränen eines hilflosen Gefährten im Kampf
Während Zorro und Lysop im Kampf gegen Kaku und Jabla mit Handschellen aneinander gekettet sind, werden sie von einem zum Monster mutierten Chopper attackiert. Zorro schenkt dem kaum Beachtung, Lysop ist hingegen so erschrocken, dass er heftige Tränen vergießt.					
Lysop; Bd. 44: 154	EB	iK, spontan, offen	anged., eingebettet	ML, Hlo	Tränen eines Gefährten bei Anfeuerungsrufen für den Helden
Während Lysop Ruffys Kampf gegen den CP9-Agenten Lutz beobachtet, muss er mit ansehen, wie sein Kapitän schwere Schläge einstecken muss. In der Folge feuert Lysop den Helden aufgeregt, mit einer Träne im rechten Augenwinkel an.					
Lysop; Bd. 44: 182 f. (mit Chopper)	KuSe	iK, spontan, offen	betont	Hlo	Tränen eines Gefährten bei einer verzweifelten Warnung an den Helden
Nach seinem Kampf gegen den CP9-Agenten Lutz liegt Ruffy bewegungsunfähig am Boden, während Marine-schiffe zu einem vernichtenden Angriff auf die Insel Enies Lobby, den Ort des Kampfes, ansetzen. Um seinen Kapitän zu warnen, schreit Lysop Ruffy verzweifelt und unter Tränen zu, er solle ins Meer springen. Chopper tut es Lysop gleich.					
Lysop; Bd. 45: 162-166	ErSe	I, spontan, offen	betont	B	Tränen eines Gefährten bei einer Entschuldigung an den Helden
Nach seinem zwischenzeitlichen Bruch mit Ruffy beschließt Lysop nach ihren gemeinsamen Abenteuern auf Enies Lobby den Helden um eine Wiederaufnahme in seine Crew zu bitten. Bevor es dazu kommt, muss er aber vom					

Ufer der Stadt Water Seven aus mit ansehen, wie Ruffys Schiff ohne ihn davonfährt. Dies vor Augen fällt Lysop auf die Knie und entschuldigt sich unter heftigen Tränen für sein früheres Fehlverhalten.					
Lysop; Bd. 45: 178 (mit Chopper)	EB	iK, spontan, offen	überz., eingebettet	Hlo	Tränen zweier ängstlicher Gefährten
Nach dem Sieg über die Agentengruppe CP9 begegnen die Strohhutpiraten Ruffys Großvater Garp, einem bekannten Marineoffizier. Als dieser Ruffys Schiff mit riesigen Eisenkugeln bewirft, laufen Lysop und Chopper Tränen aus den Augen, weil sie fürchten das Schiff könnte getroffen werden. Auch Sanji ist besorgt.					
Lysop; Bd. 46: 39 f. (mit Nami und Chopper)	KuSe	iK, mP, spontan, offen	überz., eingebettet	Hlo	Tränen dreier ängstlicher Gefährten
Nach ihrem Aufbruch von Water Seven treffen Ruffy und seine Kameraden auf offener See auf ein Geisterschiff. Beim Anblick des Schiffes treten Lysop, Nami und Chopper plakative Tränen aus den Augen. Bei Lysop setzen sich diese beim Anblick des Skeletts Brook, dem Bewohner des Schiffes, fort.					
Lysop; Bd. 46: 72 (mit Chopper)	KuSe	I, mP, spontan, offen	anged., eingebettet	F	Freudentränen zweier Gefährten
Ans Ufer der Geisterinsel Thriller Bark gespült, fahren Nami, Lysop und Chopper in einem Beiboot an Land. Weil das Beiboot ihrem früheren Schiff ähnelt, erleben die drei dabei einen Anflug nostalgischer Erinnerungen. Lysop und Chopper deuten unter einem Lachen Tränen an.					
Lysop; Bd. 46: 83 f. (mit Nami, Chopper)	KuSe	iK, mP, spontan, offen	überz., eingebettet	Hlo	Tränen dreier ängstlicher Gefährten
Bei der Erkundung der Geisterinsel Thriller Bark stoßen Lysop, Nami und Chopper auf einen dreiköpfigen Zombie-Hund, vor dem sie erschrocken und unter Tränen die Flucht ergreifen.					
Lysop; Bd. 46: 98-101, 104 (mit Nami, Chopper)	ErSe	iK, mP, spontan, offen	überz., eingebettet	Hlo	Tränen dreier ängstlicher Gefährten
Bei der Erkundung der Geisterinsel Thriller Bark überqueren Lysop, Nami und Chopper einen Friedhof, auf dem sie von Untoten attackiert werden. Dabei zeigen die drei heftige Tränen. Als Verteidigungsversuche wirkungslos bleiben, ergreifen sie weinend die Flucht.					
Lysop; Bd. 46: 140	EB	iK, spontan, offen	anged., eingebettet	Hlo	Tränen eines ängstlichen Gefährten
Bei der Erkundung der Geisterinsel Thriller Bark gelangen Lysop, Nami und Chopper ins Geisterschloss des Piraten Moria. Dort von Gespenstern überrascht, spritzen einem erschrockenen Lysop Tränen aus den Augen.					
Lysop; Bd. 46: 145 (mit Chopper)	EB	iK, mP, spontan, offen	anged., eingebettet	Hlo	Tränen zweier ängstlicher Gefährten
Bei der Erkundung des Geisterschlusses des Piraten Moria werden Lysop, Nami und Chopper von Gespenstern verfolgt, vor denen sie in panischer Angst flüchten. Lysop und Chopper stehen dabei Tränen in den Augen.					
Lysop; Bd. 47: 69	EB	iK, spontan, offen	anged., eingebettet	W, Hlo	Verzweifelte Tränen eines in seiner Erwartung enttäuschten Gefährten

3. Die Szenographie des weinenden Mannes in den ausgewählten Serien – Gesamtüberblick

Im Garten von Morias Geisterschloss erhalten Lysop, Nami und Chopper beim Kampf gegen Untote unerwartete Unterstützung von einem Zombie in Hundegestalt. Als dieser die drei am Ende selbst angreift, zeigt ein aufgeregt enttäuschter Lysop eine Träne im rechten Augenwinkel.					
Lysop; Bd. 47: 155 (mit Nami, Chopper)	KuSe	iK, mP, spontan, offen	anged., eingebettet	Hlo	Tränen dreier erschrockener Gefährten
Bei der Erkundung von Morias Geisterschloss auf der Insel Thriller Bark können sich Lysop, Nami und Chopper in die Nähe des Schlossherren Moria schleichen. Kaum sind die drei entdeckt worden, schrecken sie unter Tränen zusammen.					
Lysop; Bd. 47: 164 (mit Chopper)	KuSe	iK, mP, spontan, offen	anged., eingebettet	Hlo	Tränen zweier ängstlicher Gefährten
Auf der Flucht vor dem Piraten Moria wird Nami von einem Untoten entführt, ohne dass ihre Begleiter Lysop und Chopper etwas dagegen ausrichten können. Von Zombies attackiert geraten die beiden unter Tränen in Panik.					
Lysop; Bd. 48: 34 f.	KuSe	iK, spontan, offen	offen, überz., eingebettet	Hlo	Tränen eines ängstlichen Gefährten
Beim Anblick eines Riesengolems, den Moria, der Herr der Insel Thriller Bark, gegen Ruffy und seine Gefährten ins Feld schickt, spritzen einem plakativ erschrockenen Lysop Tränen aus den Augen.					
Lysop; Bd. 48: 113-115	KuSe	iK, spontan, offen	überz. → anged., eingebettet	Hlo	Tränen eines ängstlichen Gefährten
Beim Kampf gegen Morias Untergebene Perona ist Lysop deren Illusionskünsten ausgesetzt. Als Perona ihm vorspielt, sie würde direkt an sein Herz greifen, treten Lysop unvermittelt Tränen aus den Augen. Selbst als er erkennt, dass er einer Illusion erlegen ist, zeigt er noch immer zitternd Tränen.					
Lysop; Bd. 50: 29, 34 f. (mit Nami, Chopper)	KuSe	nK, spontan, offen	z. T. anged., eingebettet	L, gebr.	Tränen eines Gefährten um den vermeintlichen Tod seiner Kameraden
Nach dem Sieg von Ruffy und seinen Kameraden über Moria und seine Bande drohen Ruffy, Sanji, Zorro und Robin unter dem Einfluss der Morgensonne hinweg zu schmelzen, da sie von Moria verzaubert wurden. Dies mit ansehend beginnen Lysop, Nami und Chopper zu weinen. Als klar wird, dass die vier überlebt haben, und diese anfangen über die Situation zu scherzen, gerät Lysop, noch immer unter Tränen, in Rage.					
Lysop; Bd. 52: 77 (mit Nami)	KuSe	I, spontan, offen	eingebettet	F	Tränen der Bewegung bei der Begegnung mit einer lebenden Legende
Auf der Insel Shabondi treffen Ruffy und seine Kameraden auf Rayleigh, einst der Stellvertreter des hingerichteten Piratenkönigs Gold Roger. Als sich dieser Ruffy und seinen Leuten vorstellt, treten Lysop und Nami, bewegt von der Begegnung mit dieser Persönlichkeit, Tränen in die Augen.					
Lysop; Bd. 52: 178	EB	iK, spontan, offen	überz., eingebettet	Hlo	Tränen eines ängstlich hilflosen Gefährten
Auf der Insel Shabondi müssen Ruffy und seine Kameraden vor dem Marineadmiral Ki-zaru fliehen. Von Zorro auf dem Rücken getragen, treten Lysop plakative Tränen aus den Augen.					
Lysop; Bd. 52: 191	EB	iK, spontan, offen	anged., eingebettet	F	Tränen eines Gefährten beim Anblick eines unerwartet lebenden Kameraden
In der Auseinandersetzung der Strohhutpiraten mit dem Marineadmiral Ki-zaru auf der Insel Shabondi muss Lysop					

mit ansehen, wie sein Kamerad Zorro zusammenbricht. Als er erkennt, dass Zorro noch lebt, zeigt er unter einer erleichterten Miene eine Träne im rechten Augenwinkel.					
Lysop; Bd. 52: 206	EB	iK, spontan, offen	überz., eingebettet	Hlo	Tränen eines erschrockenen Gefährten
Auf der Insel Shabondi müssen sich Ruffy und seine Kameraden dem mächtigen Piraten Kuma stellen. Sobald Lysop feststellt, dass dieser noch einen Doppelgänger in Form eines Cyborgs besitzt, treten ihm unter einem Schreck heftige Tränen aus den Augen.					
(98)					
Sanji; Bd. 7: 96-106 (als Kind)	DoSe	Eri, iK; 1: I, spontan, unbemerkt, 2: I, spontan, offen	1:, eingebettet 2: betont	1: B 2: B, W	Tränen eines Kindes bei der Erkenntnis seiner Begrenztheit
Im Kampf gegen die Piratenbande von Don Creek wird Sanji niedergestreckt, worauf er sich erinnert, wie er einst mit Jeff, damals ein berühmter Pirat, auf einer einsamen Insel ausharren und hungern musste. Damals Küchenjunge erkennt er in seiner Erinnerung zunächst unter Tränen an, wie wichtig es für einen Koch ist, sparsam mit Lebensmitteln umzugehen, ehe er seine Meinung über Jeff ändert. Diesen hält er anfangs für einen Bösewicht, muss aber schließlich anerkennen, dass Jeff sein Leben riskiert hat, um ihn zu retten, worüber er erneut in Tränen ausbricht. Nach seiner Erinnerung kämpft Sanji mit neuer Kraft weiter.					
Sanji; Bd. 8: 117-121 (mit Jeff)	ErSe	I, mP, spontan, offen	betont	L	Tränen eines Gefährten beim Abschied von seinem Zuhause
Nach dem Sieg über die Bande von Don Creek und seiner Entscheidung sich Ruffy anzuschließen, bedankt sich Sanji unter Tränen bei seinem Vorbild Jeff für alles, was dieser für ihn getan hat. Während er sich von den Köchen des Restaurantschiffs Baratie verabschiedet, zeigen auch Jeff und zwei seiner Kollegen Tränen.					
Sanji; Bd. 15: 72 f.	KuSe	I, spontan, offen	eingebettet	L, ML	Tränen eines Charmeurs über das Leid einer attraktiven Frau
Nach ihren Abenteuern auf der Insel Little Garden bricht Nami unvermittelt mit hohem Fieber zusammen. In Furcht, dass Nami, die er als sehr anziehend empfindet, sterben könnte, vergießt Sanji heftige Tränen.					
Sanji; Bd. 15: 210	EB	iK, spontan, offen	anged., eingebettet	Hlo	Tränen eines Gefährten im Angesicht einer unabwendbaren Gefahr
Um einen Arzt für die erkrankte Nami zu finden, müssen Ruffy und Sanji auf der Winterinsel Drum einen Berg besteigen, wobei sie von Hasenmonstern angegriffen werden. Als Sanji erkennt, dass die Monster eine Lawine auslösen, die sie zu begraben droht, zeigt er erschrocken eine Träne im rechten Augenwinkel.					
Sanji; Bd. 21: 31	EB	iK, spontan, unbemerkt	überz., eingebettet	W, gebr.	Tränen eines ausgetricksten Gefährten
Während Sanjis Kampf gegen Crocodiles Handlanger Mr. 2 verwandelt sich dieser in Sanjis Angebotete Nami, die Sanji auch als Fälschung nicht angreifen möchte. Auf diese Weise an der Nase herumgeführt, zeigt Sanji, abgewandt von seinem Gegner, heftige Tränen.					
Sanji; Bd. 42: 65	EB	iK, spontan, offen	anged., eingebettet	Hlo, kS	Tränen eines Mannes nach weiblichen Prügeln
Im Justizturm der Insel Enies Lobby muss Sanji gegen die attraktive Kalifa kämpfen, die er als Gentleman nicht angreifen möchte. Sobald er nach dem Einstecken heftiger Prügel am Boden liegt, verflucht er seine Dummheit, wobei er eine Träne im linken Augenwinkel zeigt.					
Sanji; Bd. 45: 110	KuSe	I, spontan, offen	überz., eingebettet	W, gebr.	Tränen eines Mannes beim Anblick eines schlechten Fotos

3. Die Szenographie des weinenden Mannes in den ausgewählten Serien – Gesamtüberblick

Nach den Abenteuern der Strohhutbande auf der Insel Enies Lobby, werden neue Steckbriefe ihrer Mitglieder veröffentlicht. Als Sanji erkennen muss, dass auf seinem Steckbrief ein Foto abgedruckt ist, das sein Aussehen nicht zur Geltung bringt, wird er so wütend, dass ihm Tränen aus den Augen fließen.					
Sanji; Bd. 48: 65	EB	vA, spontan, offen	anged., einge- bettet	F	Freudentränen beim Anblick weiblicher Schönheit
Während des Kampfes gegen Moria auf der Geisterinsel Thriller Bark begibt sich Sanji auf die Suche nach Nami, die von einem Handlanger des Piraten entführt wurde. Sobald er Nami vor sich sieht, zeigt er erleichtert eine Träne im rechten Auge. In der Folge nimmt er den Kampf um ihre Befreiung auf.					
Sanji; Bd. 51: 196	EB	vA, spontan, offen	anged., einge- bettet	Hlo	Tränen eines ungeduldigen Gefährten vor dem Rettungsversuch für eine Angebetete
Nach der Ankunft der Strohhutbande auf der Insel Shabondi wird ihre Freundin Kemi, eine Meerjungfrau, von Sklavenhändlern entführt. Begleitet von dem Kleinkriminellen Duval eilen Ruffy und seine Kameraden zu einer Sklavenauktion, um sie zu retten. Als Sanji bemerkt, dass sich das Zeitfenster für Kemis Rettung schließt, reagiert er so aufgeregt, dass ihm eine Träne im rechten Augenwinkel steht.					
(9)					
Zorro; Bd. 1: 100	KuSe	I, spontan, offen	anged., einge- bettet	kS	Tränen als körperliche Reaktion auf ungenießbares Essen
Gefangen in der Marinebasis von Kapitän Morgan, bringt ein junges Mädchen, das er zuvor gerettet hat, Zorro eine Portion Reisbällchen. Sobald Zorro eines der Reisbällchen verzehrt, stehen ihm Tränen in den Augen. Die Reisbällchen sind ungenießbar.					
Zorro; Bd. 1: 136, 139 (als Kind)	DoSe	Eri, vA; 1: nK, spontan, offen 2: I, verzögert, unbemerkt	1: eingebettet 2: betont	1, 2: L	Tränen am Startpunkt eines Weges zum Schwertkämpfer
Im Angesicht seiner bevorstehenden Exekution in der Marinebasis von Kapitän Morgan erinnert sich Zorro, wie er nach dem Tod seiner Rivalin Kuina, die viele Jahre zuvor gestorben ist, unter Tränen geschworen hatte, der beste Schwertkämpfer der Welt zu werden. Hierauf wird er von Ruffy befreit und beginnt an dessen Seite zu kämpfen.					
Zorro; Bd. 6: 134 (als Kind)	EB	Eri, iK; I, spon- tan, unbemerkt	eingebettet	L	Erinnerungen an vergangene Tränen beim Kampf gegen einen mächtigen Gegner
Während seines Kampfes gegen den Schwertkampfmeister Falkenauge erinnert sich Zorro daran, wie er einst unter Tränen geschworen hatte, der beste Schwertkämpfer der Welt zu werden (vgl. Bd. 1: 136, 139). Hierauf startet er einen Angriff.					
Zorro; Bd. 6: 158-160 (mit Yosaku, Jonny)	ErSe	nK, mP, verzö- gert, offen	betont	L	Tränen nach einer Niederlage, verbunden mit einem Schwur nicht mehr zu verlieren
Nach seiner Niederlage gegen den Schwertkampfmeister Falkenauge schwört Zorro unter Tränen in Zukunft nicht mehr zu verlieren. Beim Anblick der schweren Verletzungen, die Zorro im Kampf gegen Falkenauge davongetragen hat, weinen auch seine alten Freunde Yosaku und Jonny.					
(4)					

3.1.3. Gegner (A bis Z, Auswahl)

Textstelle	Umfang	Situation	Gestaltung	Ursache	Einschätzung
Buggy; Bd. 3: 25	EB	iK, spontan, offen	überz., einge- bettet	kS	Tränen eines Gegners nach einem Treffer durch den Helden

Nachdem er im Kampf gegen Ruffy dessen geliebten Strohhut beschädigt hat, muss der Pirat Buggy einen so heftigen Schlag des Helden einstecken, dass ihm Tränen aus den Augen spritzen.					
Buggy; Bd. 3: 50	EB	iK, spontan, offen	überz., eingebettet	kS	Tränen eines Gegners nach einem Tiefschlag durch den Helden
Während seines Kampfes gegen Ruffy versucht der Pirat Buggy unvermittelt Nami anzugreifen, was der Held durch einen Tritt zwischen Buggys Beine verhindert. Infolge des Tritts stehen Buggy Tränen in den Augen.					
Buggy; Bd. 3: 55 (auch: Nami)	EB	iK, spontan, offen	überz., eingebettet	kS	Tränen eines Gegners nach einem trickreichen Angriff des Helden
Sobald Buggy in seiner Auseinandersetzung mit Ruffy versucht, dessen Kameradin Nami anzugreifen, die weinend flüchtet, bekommt der Held einen von Buggys Füßen zu fassen, den er zu kitzeln beginnt. Hierauf muss Buggy so heftig lachen, dass ihm Tränen in die Augen treten.					
(3)					
Duval; Bd. 51: 62-65	ErSe	nK, spontan, offen	betont	L, W	Tränen eines vom Schicksal getroffenen Kleinkriminellen
Wegen seiner zufälligen Ähnlichkeit mit Ruffys Gefährten Sanji wird der Kleinkriminelle Duval von der Regierung verfolgt und muss daher eine Maske tragen. Indem er diese Maske nach einer Niederlage gegen die Strohhutpiraten abnimmt, bricht er unter Vorwürfen, Sanji habe sein Leben ruiniert, in Tränen aus.					
Duval; Bd. 51: 69	EB	vA, spontan, offen	anged., eingebettet	B	Tränen eines vom Schicksal getroffenen Kleinkriminellen
Vor einem wütenden Angriff auf Sanji erzählt Duval unter einer schmerzlichen Erinnerung, die von einer Träne in seinem rechten Auge begleitet wird, dass er ein Rocker aus der Provinz sei, der wegen seiner Ähnlichkeit mit dem Gefährten in den Fokus gefährlicher Gegner geraten sei.					
(2)					
Gin; Bd. 5: 188 f.	KuSe	I, spontan, offen	eingebettet	F	Tränen eines Bösewichts nach einer barmherzigen Rettung
Von seinem Kapitän, dem Piraten Don Creek, ausgeschickt, um Nachschub für dessen Schiff und Mannschaft zu organisieren, bittet Gin nach Wochen auf See im Restaurantschiff Baratie um Hilfe, wird aber hinausgeworfen. Als ihm Sanji dann doch etwas zu essen gibt, bricht Gin, erleichtert nicht verhungern zu müssen, in Tränen aus.					
Gin; Bd. 6: 25	KuSe	I, spontan, offen	eingebettet	ML	Tränen eines Piraten beim Blick auf das Leid seiner Kameraden
Nach seiner Rettung durch Sanji kehrt Gin zum Schiff des Piraten Don Creek zurück, das er in einem erbärmlichen Zustand vorfindet. Unter Tränen beschließt er seinen Kapitän zum Restaurantschiff Baratie zu bringen, wo er hofft, Nahrungsmittel zu bekommen.					
Gin; Bd. 7: 167-169, 173-176	ErSe	nK, spontan, offen	betont	ML	Tränen eines Bösewichts während eines Akts der Gnade
Im Kampf um das Restaurantschiff Baratie gelingt es Gin, Sanji niederzustrecken. Bevor er zu einem finalen Schlag ausholt, bricht er jedoch in Tränen aus. Da Sanji der erste war, der ihm je eine Wohltat erwiesen hat, möchte er ihn verschonen. In der Folge bittet er seinen Kapitän Don Creek den Angriff auf das Restaurantschiff einzustellen, wozu dieser aber nicht bereit ist.					
(3)					
Mr. 2; Bd. 18: 19	EB	I, spontan, offen	überz., eingebettet	kS	Schmerzenstränen nach einem weiblichen Faustschlag

3. Die Szenographie des weinenden Mannes in den ausgewählten Serien – Gesamtüberblick

Auf dem Weg zur Insel Alabasta lernen Ruffy und seine Freunde Mr. 2, einen Handlanger des Piraten Crocodile, kennen, der die Gestalt anderer Menschen annehmen kann. Sobald sich dieser in Nami verwandelt und in aller Öffentlichkeit deren Brüste präsentiert, verpasst diese ihm einen Faustschlag. Hiernach laufen Mr. 2 plakative Tränen aus den Augen.					
Mr. 2; Bd. 18: 22 (mit Lysop, Ruffy, Chopper)	KuSe	I, mP, spontan, offen	anged., eingebettet	F	Tränen der Bewegung bei einer Freundschaftsbekundung
Als sich Crocodiles Handlanger Mr. 2 nach einem kurzen Aufenthalt auf dem Schiff des Helden von diesem und seinen Kameraden verabschiedet, bekundet er unter Tränen seine Freundschaft zu den Strohhutpiraten. Hierauf winken ihm Ruffy und seine Freunde unter Tränen nach.					
Mr. 2; Bd. 20: 130	EB	iK, spontan, offen	überz., eingebettet	F, gebr.	Tränen zur Betonung von Schadenfreude
Vor den Toren der Stadt Arbana wird Vivi von Crocodiles Handlanger Mr. 2 angegriffen. Als sie verzweifelt versucht zu entkommen, indem sie auf ihrem Reittier eine Felswand hochklettert, wähnt sich Mr. 2 bereits am Ziel. Er lacht so heftig, dass ihm Tränen aus den Augen spritzen. Zu seiner Überraschung gelingt Vivi jedoch die Flucht.					
Mr. 2; Bd. 21: 20	EB	iK, spontan, offen	überz., eingebettet	L, gebr.	Tränen nach einem verbalen Tiefschlag
In einem Kampf gegen Sanji versucht Crocodiles Handlanger Mr. 2 seinen Gegner durch eine Camouflage zu verunsichern. Als Sanji hierauf jedoch nur mit einer spitzen Bemerkung über sein Aussehen reagiert, gibt sich Mr. 2 niedergeschlagen und schaut unter plakativen Tränen in einen Spiegel.					
Mr. 2; Bd. 21: 57	EB	nK, spontan, offen	überz., eingebettet	F, gebr.	Voreilige Tränen der Bewegung
Nach der Niederlage von Mr. 2 gegen Sanji reicht letzterer seinem Gegner die Hand, um ihm hoch zu helfen. Von dieser Geste ist Mr. 2 so bewegt, dass er heftige Tränen vergießt. Die Erwartung von Mr. 2 wird aber enttäuscht: Sanji hilft ihm nicht hoch, sondern verpasst ihm weitere Prügel.					
Mr. 2; Bd. 23: 186 f.	KuSe	I, spontan, offen	überz., eingebettet	F	Tränen der Bewegung mit Hintergedanken
Als Ruffy und seine Kameraden nach der Schlacht um die Stadt Arbana auf ihr Schiff zurückkehren, werden sie dort von Mr. 2 erwartet. Dieser beschwört unter plakativen Tränen ihre Freundschaft, weil er hofft im Windschatten der Strohhutbande vor aufkreuzenden Marineschiffen fliehen zu können.					
Mr. 2; Bd. 23: 202 (mit seinen Untergebenen)	KuSe	vA, mP, spontan, offen	überz., eingebettet	F	Tränen der Bewegung vor einem Opfer für den Helden
Als Ruffy und seine Leute versuchen von der Insel Alabasta zu fliehen, treffen sie auf eine Blockade der Marine. Daraufhin erklärt sich Mr. 2 bereit, die Marine in die Irre zu führen, wobei er unter Tränen seine Freundschaft zu Ruffy beschwört. Angesichts der Worte von Mr. 2 weinen auch die Untergebenen des früheren Gegners.					

(7)

3.1.4. Ergänzung (Auswahl)

Textstelle	Umfang	Situation	Gestaltung	Ursache	Einschätzung
Corby; Bd. 1: 74-80	DoSe	1: I → iK; 2: nK; 1, 2: spontan, offen	1,2: eingebettet	Hlo → W → F	Tränen eines Jungen auf der Suche nach Unterstützung

Kurz nach einer unverhofften Begegnung mit Ruffy klagt Corby diesem weinend, dass er der Piratin Alvira dienen muss, obwohl er eigentlich zur Marine möchte. Mit Ruffys Hilfe gelingt es ihm aber, sich unter Tränen von Alvira loszusagen. Als Ruffy dafür sorgt, dass Corby die Bande der Piratin verlassen kann, weint dieser erneut.					
Corby; Bd. 1: 86	EB	I, spontan, offen	anged., einge- bettet	L	Tränen eines Jungen beim Abschied vom Helden
Nach seiner Rettung vor der Piratin Alvira sitzen Ruffy und Corby gemeinsam in einem Restaurant einer Hafensstadt. Corby bedankt sich bei Ruffy für seine Hilfe und sagt ihm unter Tränen leb wohl, weil er glaubt, dass die Zeit zum Abschied gekommen sei.					
Corby; Bd. 1: 97	EB	I, spontan, offen	anged., einge- bettet	Hlo	Tränen zur Betonung plakativer Hilflosigkeit
Auf der Suche nach dem Kopfgeldjäger Zorro entdecken Ruffy und Corby diesen in der Marinebasis von Kapitän Morgan an einen Pfahl im Hof gebunden. Als Ruffy vorschlägt, einfach Zorros Fesseln zu lösen und ihn mitzunehmen, treten Corby im Angesicht der potentiellen Reaktion der Marine Tränen in die Augen.					
Corby; Bd. 1: 127	EB	iK, spontan, offen	eingebettet	Hlo	Tränen eines überforderten Jungen
Beim Versuch den Kopfgeldjäger Zorro zu befreien, wird Corby von der Kugel eines Marinesoldaten gestreift. Als er feststellt, dass er blutet, gibt er sich erschrocken und zeigt unvermittelt Tränen.					
Corby; Bd. 1: 130, 132, 141	ErSe	iK, spontan, offen	eingebettet	Hlo	Tränen eines überforderten Jungen
Während Ruffys Befreiungsversuch für Zorro werden Ruffy und Corby von Marinesoldaten mit Gewehren bedroht, worauf Corby erschrocken Tränen zeigt. Dies setzt sich fort, als die Soldaten auf Ruffy schießen und dessen Körper von Gewehrsalven getroffen wird. Bald stellt Corby jedoch fest, dass Ruffy unverletzt geblieben ist.					
Corby; Bd. 46: 58	KuSe	I, spontan, offen	eingebettet	F	Tränen der Bewegung nach einer Ermunterung durch den Helden
Bei seinem Wiedersehen mit Ruffy in der Stadt Water Seven erzählt Corby, dass er den Traum habe, einmal als Marinekapitän gegen ihn zu kämpfen. Als Ruffy diesen Traum lobt, treten Corby Tränen in die Augen, in deren Folge er verkündet stärker werden zu wollen.					

(6)

3.1.5. Weiblichkeit (A bis Z, Kontrastszenen)

Textstelle	Umfang	Situation	Gestaltung	Ursache	Einschätzung
Nami; Bd. 9: 184-191	ErSe	iK, spontan, offen	betont	W	Tränen einer hintergangenen Frau im Angesicht ihres Peinigers
Nachdem ein Schatz, den Nami über Jahre gesammelt hatte, um ihr Heimatdorf von dem Piraten Arlong frei zu kaufen, durch dessen Machenschaften gestohlen wurde, begibt sich Nami in Arlongs Hauptquartier und stellt diesen zur Rede. Als offensichtlich wird, dass der Pirat sie hintergangen hat, wird sie so wütend, dass ihr Tränen über die Wangen laufen. Danach läuft sie weinend weg und sucht den Schutz des Helden.					
Nami; Bd. 9: 197-203	ErSe	vA, spontan, offen	betont	Hlo	Tränen einer hintergangenen Frau bei einer Bitte an den Helden
Von dem Piraten Arlong hintergangen, sticht Nami weinend auf eine Tätowierung ein, die ihre Zugehörigkeit zu dessen Piratenbande symbolisiert. Sie wird von Ruffy gestoppt, ehe sie diesen unter Tränen um Hilfe bittet. In der Folge ziehen Ruffy und seine Gefährten für Nami in den Kampf. Nami schaut ihnen weinend hinterher.					
Nami; Bd. 11: 73	EB	nK, spontan, offen	eingebettet	F	Freudentränen am Beginn eines neuen Lebensabschnitts
Nach Ruffys Sieg über den Piraten Arlong schärft der Held Nami ein, dass sie nun zu seinen Leuten gehöre. Von					

3. Die Szenographie des weinenden Mannes in den ausgewählten Serien – Gesamtüberblick

Arlong erlöst, stimmt Nami dem mit Tränen in den Augen zu.					
Robin; Bd. 41: 197-205	ErSe	vA, verzögert, offen	betont	Hlo, L	Tränen einer Gefährtin bei der Akzeptanz der Hilfe des Helden
Auf der Gerichtinsel Enies Lobby kommt es zu einem Streitgespräch zwischen Ruffy und Robin, die von der Regierungsorganisation CP9 gefangen gehalten wird. Aus Angst irgendwann hintergangen zu werden, lehnt diese die Hilfe des Helden zunächst ab, bis dieser die Weltregierung, Robins größten Feind, auch zu seinem Feind erklärt. Auf Ruffys Worte treten Robin Tränen in die Augen, ehe sie die Hilfe des Helden weinend akzeptiert.					
Vivi; Bd. 18: 122-124	ErSe	I, spontan, offen	betont	W → Hlo	Tränen einer Prinzessin beim Anblick eines verödeten Landstrichs
Beim Anblick eines verödeten Landstrichs auf ihrer Heimatinsel Alabasta bricht Vivi unvermittelt in Tränen aus und flucht über den Piraten Crocodile, der die Schuld am Niedergang ihres Landes trägt. Hierauf machen Ruffy und seine Kameraden Vivi deutlich, für sie kämpfen zu wollen.					
Vivi; Bd. 18: 219-221	ErSe	I, spontan, offen	eingebettet	F	Tränen einer Prinzessin nach einer Hilfszusicherung durch den Helden
Kurz vor ihrer Ankunft im Hauptquartier des Piraten Crocodile kommt es zum Streit zwischen Ruffy und Vivi, die ihre Kameraden aus dem Kampf um die Insel Alabasta heraushalten möchte. Ruffy macht ihr jedoch klar, dass er die Absicht habe, für sie sein Leben zu riskieren. Hierauf bricht Vivi in Tränen aus, bevor sie gemeinsam mit Ruffy und seinen Kameraden weiterzieht.					
Vivi; Bd. 22: 58-65, 68-70	ErSe	iK, spontan, offen	eingebettet	W → Hlo → F	Tränen einer gescheiterten Prinzessin im Angesicht ihres Erzfeindes
In der Schlacht um die Stadt Arbana gerät Vivi in die Hand ihres Erzfeindes, des Piraten Crocodiles, dem sie nach der Niederlage ihrer Diener nur noch Tränen entgegensetzen kann. Unfähig zur Gegenwehr von einer Klippe geworfen, wird sie durch den Helden gerettet, in dessen Armen sie erneut weint.					

3.2. Übersicht der Tränenszenen ausgewählter Figuren im Werk *Naruto* (*Shōnen Jump*)

3.2.1. Held (Uzumaki Naruto)

Textstelle	Umfang	Situation	Gestaltung	Ursache	Einschätzung
Bd. 1: 35 f., 49 f.	DoSe	1, 2: vA, verzögert, unbemerkt	1: eingebettet 2: betont	L → F	Tränen der Hauptfigur Vorfeld ihres ersten Auftritts als Held
Nach einer erfolglosen Abschlussprüfung an der Ninja-Akademie erfährt Naruto, dass der Geist eines neunschwänzigen Fuchses in seinem Körper versiegelt ist und er deshalb in seinem Dorf gemieden wird. Indem er dies erschrocken und unter Tränen aufnimmt, tritt sein Grundschullehrer Iruka auf und zollt ihm Anerkennung, obwohl der Fuchsgeist Schuld am Tod seiner Eltern ist. Hierauf beginnt Naruto zu weinen, worüber er die Kraft findet, um Mizuki, einen Verräter, der ihn zum Diebstahl einer Schriftrolle verführt hatte, zur Strecke zu bringen.					
Bd. 1: 93	EB	I, spontan, offen	anged., eingebettet	Hlo	Tränen angesichts einer ungewünschten Reaktion der Angebeteten
Gerade zum Ninja-Anwärter geworden, küsst Naruto aus Versehen seinen Rivalen Sasuke, was Narutos Angebetete Sakura, die ihrerseits in Sasuke verliebt ist, wütend macht. Im Angesicht von Sakuras Zorn treten Naruto erschrocken Tränen in die Augen.					
Bd. 1: 116	EB	I, spontan, offen	überz., eingebettet	B	Tränen nach einem verbalen Tiefschlag der Angebeteten

Gerade zu Ninja-Anwärtern geworden, stellen sich Naruto, Sakura und Sasuke ihrem neuen Lehrer Kakashi vor. Als Sakura dabei angibt, sie würde Sasuke mögen, aber Naruto hassen, ist der Held so betroffen, dass er Tränen vergießt.					
Bd. 1: 136	EB	iK, spontan, offen	überz., eingebettet	kS	Tränen infolge eines Tiefschlags im Kampf
Bei Narutos erstem Kampftraining mit seinem neuen Lehrer Kakashi muss er einen Treffer in den Anus einstecken. Hiernach fliegt der Held unter plakativen Tränen durch die Luft, um danach einen erneuten Angriff auf seinen Lehrer zu starten.					
Bd. 1: 152	EB	nK, spontan, offen	anged., eingebettet	kS	Tränen nach einem missglückten Training
Nach seinem ersten Training mit Kakashi, bei dem Naruto schwere Treffer einstecken musste, ist das Gesicht des Helden von Prellungen gezeichnet. In seinem linken Auge ist eine Träne zu sehen.					
Bd. 2: 25	EB	nK, spontan, offen	anged., eingebettet	F, gebr.	Getrübte Freudentränen nach einer bestandenen Prüfung
Als Kakashi Naruto, Sakura und Sasuke nach ihrem ersten Kampftraining mitteilt, dass sie seinen Test bestanden hätten und nun vollwertige Ninja seien, treten Naruto, im Verlauf des Trainings an einen Pfahl gefesselt, vor Freude Tränen in die Augen. In der Folge verlassen Narutos Kameraden das Trainingsgelände und lassen den Helden gefesselt zurück.					
Bd. 3: 15	EB	I, spontan, offen	eingebettet	kS	Schmerzenstränen nach einer Verletzung beim Training
Zum Training ihrer Ninja-Fähigkeiten erhalten Naruto, Sakura und Sasuke während ihrer Mission im Wellenland den Auftrag, ohne ihre Hände zu benutzen auf einen Baum zu klettern. Naruto misslingt sein erster Versuch derart, dass er unsanft auf dem Rücken landet, worauf ihm Tränen aus den Augen laufen.					
Bd. 3: 42	EB	I, spontan, offen	anged., eingebettet	kS	Tränen als körperliche Reaktion beim Erbrechen
Während der Mission seines Teams im Wellenland trainiert Naruto gemeinsam mit seinem Rivalen Sasuke, um stärker zu werden. Am Abend nach einem harten Trainingstag stopfen sich die beiden derart mit Essen voll, dass sie erbrechen müssen. Von Sakura zusammengestaucht, erklärt Naruto mit einer Träne im rechten Auge, dass er viel essen muss, um stärker zu werden.					
Bd. 3: 200-205	ErSe	vA, spontan, offen	eingebettet	L → W	Tränen des Helden vor dem Angriff auf einen Gegner
Beim Kampf gegen Zabuzas Handlanger Haku wird Sasuke verletzt, weil er einen gegen Naruto gerichteten Angriff abfangen hat. Indem der Rivale hierauf in die Arme des Helden sinkt, laufen Naruto Tränen aus den Augen. In der Folge erwacht in Naruto die Kraft des neunschwänzigen Fuchses, mit der er seinen Gegner angreift.					
Bd. 4: 91-95	ErSe	iK, verzögert, offen	betont → eingebettet	W	Tränen zur Anklage eines Gegners
Während der Auseinandersetzung von Naruto und seinen Kameraden mit Zabuzas Handlanger Haku opfert Haku sein Leben, um Zabuzas zu beschützen. Als Zabuzas dies gefühllos hinnimmt, macht Naruto dem Gegner sein Verhalten unter Tränen zum Vorwurf. Zu seiner Überraschung bringt er Zabuzas dazu, ebenfalls zu weinen und seine Einstellung zu ändern.					
Bd. 4: 107 f.	KuSe	nK, spontan, offen	eingebettet	F	Tränen der Erleichterung infolge einer guten Nachricht
Beim Kampf gegen Zabuzas Handlanger Haku ist Narutos Rivale Sasuke schwer verwundet worden und hat das Bewusstsein verloren. Sobald Naruto erfährt, dass Sasuke überleben wird, treten ihm unter einer erleichterten Mimik Tränen in die Augen.					

3. Die Szenographie des weinenden Mannes in den ausgewählten Serien – Gesamtüberblick

Bd. 4: 116	KuSe	nK, Tr, spontan, offen	eingebettet	L	Tränen des Helden nach dem Tod eines Gegners
Nach dem Sieg von Naruto und seinen Kameraden gegen Zabuzza und Haku muss Naruto mit ansehen, wie die beiden nebeneinander auf einer Brücke liegen und sterben. Beim Anblick von Haku, mit dem er sich angefreundet hatte, hält sich Naruto am Bein seines Lehrers Kakashi fest und weint.					
Bd. 4: 120 f. (mit Inari)	KuSe	I, mP, verzögert, offen	beide: überz., eingebettet	L	Tränen beim Abschied von einem neugewonnenen Freund
Nach erfolgreichem Abschluss seiner Mission im Wellenland muss sich Naruto von seinem neu gewonnenen Freund Inari, dem Enkel seines Klienten, verabschieden. Dabei laufen den beiden Tränen über die Wangen.					
Bd. 4: 133, 135 (mit Konohamaru)	KuSe	I, mP, spontan, offen	beide: überz., betont	kS	Tränen nach Prügelein durch die Angebetete
Nach seiner Mission im Wellenland zurück im Dorf Konoha treffen Naruto und Sakura auf Narutos Freund Konohamaru, der Sakura eine Liebesbeziehung zu Naruto unterstellt. Weil Naruto diese Behauptung unwidersprochen lässt, knöpft sich Sakura Naruto und Konohamaru vor, wonach die beiden mit plakativen Prellungen, heftig weinend am Boden liegen.					
Bd. 5: 89 f.	KuSe	I, spontan, unbemerkt	anged., betont	Hlo	Tränen eines lernschwachen Helden in einer Prüfung
Beim ersten Teil des <i>Chūnin</i> -Examens muss Naruto an einer schriftlichen Prüfung teilnehmen. Als er nach dem Lesen der Prüfungsaufgaben feststellt, dass er keine einzige Frage beantworten kann, treten ihm unter einer plakativ verzweifelten Mimik Tränen in die Augen.					
Bd. 5: 111	EB	I, spontan, unbemerkt	überz., eingebettet	B	Tränen zur Betonung plakativen Bedauerns
Während Naruto beim ersten Teil des <i>Chūnin</i> -Examens über einer schriftlichen Prüfung brütet, bietet ihm Hinata, eine Mitschülerin, unverhofft an, bei ihr abzuschreiben. Mit Rücksicht auf die Prüfungsaufsicht lehnt Naruto dies jedoch ab. Danach laufen ihm angesichts der verpassten Chance Tränen über die Wangen.					
Bd. 5: 135	EB	Eri, I; nK, spontan, offen	anged., eingebettet	F	Freudentränen in Erinnerung an ein Erfolgserlebnis des Helden
Während des schriftlichen Teils des <i>Chūnin</i> -Examens erinnert sich Sakura, wie Naruto unter Freudentränen gelacht hat, als er zum Ninja geworden ist. In der Erzählgegenwart droht ihm demgegenüber das Scheitern bei seiner Prüfung. Infolge der Erinnerung überlegt Sakura, was zu tun ist.					
Bd. 11: 69	EB	I, spontan, unbemerkt	überz., eingebettet	Hlo, gebr.	Tränen eines plakativ verzweifelten Helden
Zur Vorbereitung auf den dritten Teil des <i>Chūnin</i> -Examens trainiert Naruto unter seinem Meister Jiraiya die Ninja-Technik der Froschbeschwörung. Als ihm auch nach intensivem Training nicht mehr als die Beschwörung einer größeren Kaulquappe gelingt, fragt er sich unter Tränen, ab wann eine Kaulquappe als Frosch gelte. Derweil beschäftigt sich Jiraiya mit seinem Hobby.					
Bd. 11: 84, 88	KuSe	iK, spontan, unbemerkt	anged., eingebettet	Hlo	Tränen eines Helden in Todesangst
Beim Training der Ninja-Technik der Froschbeschwörung stößt Jiraiya seinen Schüler Naruto in eine Schlucht, um ihn dazu zu bringen, die Technik zu vervollkommen. Im Fallen steht Naruto in Todesangst eine Träne im rechten Augenwinkel, ehe er die Technik erstmals erfolgreich anwendet.					
Bd. 16: 58-64 (mit Gaara, als Kinder)	ErSe	Eri, nK; I, mP, spontan, offen	beide: betont	ML	Tränen zur Betonung einer gemeinsamen Erfahrung

<p>Während Orochimarus Angriff auf das Dorf Konoha erlebt Naruto im Zuge seines Kampfes gegen Gaara eine Vision, die ihn und Gaara als Kinder zeigt, die von ihrer Umgebung gemieden werden, weil in ihren Körper Dämonen gebannt wurden. Unter dem Eindruck ihrer Einsamkeit weinen beide heftig. Im Gegensatz zu Gaara gelingt es Naruto allerdings mit der Zeit Freunde zu finden und mit dem Weinen aufzuhören.</p>					
Bd. 26: 15-17; 41-50	DoSe	1: iK; 2: vA; 1, 2: verzögert, offen	1: betont 2: eingebettet	L → W	Tränen vor einem Angriff auf einen ehemaligen Gefährten
<p>Nach Sasukes Verrat an Konoha kommt es in einer Schlucht zum Duell mit Naruto. Als Naruto klar wird, dass Sasuke bereit ist, ihn zu töten, beginnt er zu weinen. Von Sasuke bedrängt, erinnert sich Naruto in der Folge an ein gemeinsames Kindheitserlebnis, bevor er unter Tränen die Kraft des in ihm versiegelten Fuchsgeistes beschwört und zum Gegenangriff übergeht.</p>					
Bd. 28: 154-158 (1: mit Gaara, als Kinder)	DoSe	1: Eri, I; I, mP, spontan, unbemerkt; 2: I, verzögert, offen	1: anged., betont 2: betont	ML	Tränen eines Helden in Gedanken an das Schicksal eines seelenverwandten Gefährten
<p>Auf dem Weg zu einer Rettungsmission für seinen Freund Gaara, der von der Ninja-Gruppe Akatsuki entführt wurde, erlebt Naruto eine Traumsequenz, die ihn und Gaara als Kinder zeigt, die weinen, weil sie von ihrer Dorfgemeinschaft gemieden werden. In der Erkenntnis, dass Gaara es immer schwerer als er gehabt hat (vgl. Bd. 16: 58-64), schwört Naruto unter Tränen ihn zu retten. Dies mit ansehend empfindet Gaaras Schwester Temari Dankbarkeit für Naruto.</p>					
Bd. 29: 119-123	ErSe	Eri, iK; I, verzögert, unbemerkt	betont	Hlo	Tränen der Verzweiflung infolge eines Illusionsangriffs eines Gegners
<p>Auf der Suche nach Gaara, der von der Ninja-Gruppe Akatsuki entführt wurde, treffen Naruto und seine Kameraden auf das Akatsuki-Mitglied Itachi. Dieser konfrontiert Naruto im Rahmen einer Illusion mit seinen schlimmsten Ängsten. Hierauf füllen sich Narutos Augen mit Tränen, bis ihn seine Kameraden aus der Illusion befreien.</p>					
Bd. 31: 134-139	ErSe	nK, spontan, offen	betont → eingebettet	L, Hlo	Tränen des Helden um einen verstorbenen Kameraden
<p>Nach Gaaras Rettung vor der Ninja-Gruppe Akatsuki muss Naruto feststellen, dass dieser bereits verstorben ist. In der Folge bricht er in Tränen aus und macht Chiyo, einer älteren Ninja-Dame aus Gaaras Heimatdorf, Vorwürfe, weil Gaara nur wegen eines Dämons, der ohne Gaaras Zustimmung in seinem Körper versiegelt wurde, ins Fadenkreuz von Akatsuki geraten ist. Unter dem Eindruck von Narutos Tränen holt Chiyo Gaara mit einer für sie tödlichen Technik ins Leben zurück.</p>					
Bd. 31: 168	EB	I, Tr, spontan, offen	anged., eingebettet	kS, B, gebr.	Tränen nach einem weiblichen Tiefschlag
<p>Nach Gaaras Rettung vor der Ninja-Gruppe Akatsuki wird dieser von Kameraden aus seinem Dorf umringt. Als Naruto von einigen Bewundererinnen von Gaara zu Boden gestoßen wird, ohne beachtet zu werden, zeigt er enttäuscht eine Träne im rechten Augenwinkel.</p>					
Bd. 35: 11-16 (mit Sakura)	ErSe	nK, mP, Tr, spontan, offen	Naruto: anged., betont	L, Hlo	Tränen des Helden nach der Erkenntnis der eigenen Unzulänglichkeit
<p>Auf einer Mission zur Ermittlung des Aufenthaltsortes von Sasuke, kommt es zu einem von Naruto lange herbeigesehnten Wiedersehen mit selbigem. Als es Naruto dabei nicht gelingt, Sasuke zu einer Rückkehr ins Dorf Konoha zu bewegen, sinkt er zu Boden und bricht in Tränen aus. Mit ihm weint seine Kameradin Sakura.</p>					
Bd.: 36: 17	KuSe	I, spontan, offen	anged., eingebettet	F → L, gebr.	Tränen eines hungrigen Helden angesichts der Tücken eines Nudel-Restaurants
<p>Nach einem Tag harten Trainings für eine neue Ninja-Technik sitzt Naruto müde und hungrig in seinem Lieblingsrestaurant. Als ihm dort eine lange ersehnte Schüssel Nudelsuppe (<i>ramen</i>) serviert wird, zeigt er erfreut Tränen in</p>					

3. Die Szenographie des weinenden Mannes in den ausgewählten Serien – Gesamtüberblick

den Augen. Seine Freude währt aber nur kurz, da ihm die Schlüssel sofort wieder weggenommen wird. Nun enttäuscht, laufen ihm erneut Tränen aus den Augen.					
Bd. 44: 48-56	ErSe	I, Tr, verzögert, unbemerkt → offen	betont	L	Weinen zur Verarbeitung des Todes einer vertrauten Person
Nach der Niederlage Jiraiyas gegen Pain, einen Anführer der Ninja-Gruppe Akatsuki, erfährt Naruto von der Dorfältesten Tsunade vom Tod seines Meisters. In der Folge zieht sich Naruto zurück und bricht während eines nächtlichen Spaziergangs in Tränen aus. Dabei findet ihn sein Grundschullehrer Iruka, der ihn wieder aufrichtet.					
Bd. 45: 66	KuSe	I, verzögert, offen	betont	L	Tränen eines Schülers im Gedenken an seinen Meister
Während Naruto mit Fukasaku, dem obersten Meister der Ninja-Kröten, trainiert, gibt dieser ihm ein Buch, das sein Lehrer Jiraiya geschrieben hat. Unter dem Eindruck der Geschichte erinnert sich Naruto an Jiraiya und beginnt zu weinen. Danach wendet er sich wieder seinem Training zu.					
Bd. 47: 138-142	ErSe	Eri, iK; I, Tr, spontan, offen	betont → eingebettet	F → W, F	Tränen eines Sohnes beim Wiedersehen mit seinem Vater
Im Verlauf seines Kampfes gegen Pain, einen Anführer der Ninja-Gruppe Akatsuki, beginnt Naruto das Siegel des Fuchsgeistes zu lösen, der in seinem Körper gefangen ist. Bevor er dies vollenden kann, begegnet ihm in einer Zeitblase der 4. Hokage, ein legendärer Held, der sich als sein Vater herausstellt. Mit dieser Wahrheit konfrontiert, bricht Naruto in Tränen aus. Zunächst aus Freude seinen Vater zu treffen, dann aus Wut, weil ihm dieser die Bürde des Fuchsgeistes auferlegt hat.					
Bd. 47: 158-160	KuSe	vA, spontan, offen	eingebettet	F → W	Tränen eines Helden nach einer Nachricht über die Unversehrtheit einer Kameradin
Während seines Kampfes gegen den Akatsuki-Anführer Pain wird Narutos Kameradin Hinata niedergestreckt. Hierauf wird Narutos Bewusstsein kurzfristig von dem Fuchsgeist übernommen, der in seinem Körper versiegelt ist. Sobald Naruto wieder zu sich kommt und erfährt, dass Hinata überlebt hat, vergießt er erleichtert Tränen. In der Folge wendet er sich wieder seinem Gegner zu.					
Bd. 48: 25 f.	KuSe	iK, spontan, offen	anged., eingebettet	W	Tränen eines Helden im Angesicht seines Gegners
Nachdem es Naruto gelungen ist, die mächtigste Technik des Akatsuki-Anführers Pain zu brechen, steht er diesem von Angesicht zu Angesicht gegenüber. Da sein Meister Jiraiya durch die Hand von Pain gestorben ist und viele Kameraden durch dessen Schuld leiden mussten, blickt Naruto seinen Gegner zornig an, wobei ihm Tränen in den Augen stehen. Derweil holt Pain vergeblich zu einem erneuten Angriff auf Naruto aus.					

(32)

3.2.2. Gefährten (A bis Z, Auswahl)

Textstelle	Umfang	Situation	Gestaltung	Ursache	Einschätzung
Iruka; Bd. 1: 26 (als Kind)	EB	Eri, I; iK, spontan, offen	eingebettet	L	Tränen eines Jungen beim Verlust seiner Eltern
Am Abend nach Narutos erfolgloser Abschlussprüfung an der Ninja-Akademie erinnert sich Iruka, wie seine Eltern beim Kampf gegen den neunschwänzigen Fuchsgeist ums Leben gekommen sind, der in Narutos Körper versiegelt ist. Während ihn andere Ninjas aus der Gefahrenzone bringen, vergießt der junge Iruka heftige Tränen.					
Iruka; Bd. 1: 35-40	ErSe	iK, verzögert, offen	betont	ML	Tränen eines Lehrers in tiefem Verständnis für seinen Schüler
Infolge seiner erfolglosen Abschlussprüfung wird der Held von dem Verräter Mizuki zum Diebstahl einer Schriftrolle verführt, worauf er getötet werden soll. Als Mizuki hierzu einen Angriff auf Naruto startet, wirft sich Narutos Grundschullehrer Iruka schützend vor seinen Schüler. Genau wie Naruto als Waisenkind aufgewachsen, hat er					

Verständnis für dessen Situation. Während Iruka unter Erinnerungen an seine Jugend in heftigen Tränen ausbricht, richtet er sich mit verständnisvollen Worten an den Helden.					
Iruka; Bd. 16: 77-79 (als Kind)	ErSe	Eri, I; I, Tr, spontan, offen	betont	L	Vergangene Tränen eines Mentors als Grundlage für den Trost eines Anderen
Bei der Trauerfeier für den 3. Hōkage erinnert sich Iruka beim Anblick von dessen weinendem Enkel, wie er selbst beim Tod seiner Eltern geweint hatte und vom 3. Hōkage getröstet wurde. Hierauf legt er dem Enkel tröstend eine Hand auf die Schulter.					
Iruka; Bd. 48: 142 f. (mit K.-maru)	KuSe	nK, spontan, offen	eingebettet	F	Tränen eines Lehrers beim Anblick der Erfolge seines Schülers
Nach seinem Sieg über Pain wird Naruto im Dorf Konoha als Held gefeiert. Vor Augen wie sein früherer Problemschüler von allen respektiert wird, laufen dessen Grundschullehrer Iruka Freudentränen aus den Augen. Auch Konohamaru, ein guter Freund Narutos, weint.					
(4)					
Kakashi; Bd. 27: 163-165, 168 f. (als Kind)	ErSe	vA, spontan, offen	betont → eingebettet	L → W	Tränen vor dem Angriff auf einen Gegner
Bei einem Rückblick auf Kakashis Jugend wird erzählt, wie dessen Kamerad Obito bei einem Befreiungsversuch für eine entführte Gefährtin durch den Angriff eines Gegners unter einem Felsblock begraben wird und stirbt. Unter Tränen setzt Kakashi daraufhin zu einem Angriff auf den Gegner an, der ihn als weinerlich beschimpft.					
(1)					
Rock Lee; Bd. 5: 34 f. (mit Gai)	KuSe	I, mP, spontan, offen	überz., eingebettet	B → F	Tränen der Bewegung über eine Lehrer-Schüler-Beziehung
Im Vorfeld des <i>Chūnin</i> -Examens kommt es zu einem Kräftemessen zwischen Lee und Sasuke. Als Lee dabei im Begriff ist, eine gefährliche Kampftechnik einzusetzen, wird er von seinem Lehrer Gai gestoppt und ins Gesicht geschlagen, ehe sich die beiden umarmen und unter Tränen ihre besondere Lehrer-Schüler-Beziehung beschwören.					
Rock Lee; Bd. 6: 136 f.	KuSe	Eri, vA; I, spontan, offen	überz., eingebettet	F, gebr. → kS	Tränen nach einem erfolgreichen Training
Während des zweiten Teils des <i>Chūnin</i> -Examens wird Lee in einen Kampf gegen Orochimarus Handlanger Dosu verwickelt. Als er ins Hintertreffen gerät, erinnert er sich, wie er eine Spezialtechnik gelernt hat, die er nun anwenden möchte. In seiner Erinnerung jubelt Lee nach der ersten erfolgreichen Anwendung der Technik unter Tränen, wird aber sogleich von seinem Meister mit einem Faustschlag, in dessen Folge er erneut weint, aus seiner Freude gerissen. An die Erinnerungssequenz schließt sich ein Angriff auf den Gegner an.					
Rock Lee; Bd. 10: 53-59	DoSe	1: Eri, iK; I, Tr, verzögert, offen; 2: vA, spontan, unbemerkt	1: betont 2: anged., eingebettet	L → F	Ein tränenreiches Grenzerlebnis als Kraftspender für einen neuen Angriff
Während des zweiten Teils des <i>Chūnin</i> -Examens wird Lee in einem Kampf gegen Gaara in die Enge getrieben. Dies weckt in ihm die Erinnerung an eine Niederlage gegen seinen Rivalen Neji, nach der er einst in Tränen ausgebrochen ist und von Gai, seinem Meister, getröstet wurde. Dabei hatte ihm Gai das Versprechen gegeben, aus ihm zu einem Ninja zu machen, dem er mit einem Lächeln beim Kämpfen zusehen kann. Als Lee in der Erzählgenwart ein solches Lächeln auf dem Gesicht seines Meisters erkennt, treten ihm Tränen in die Augen, bevor er zu					

3. Die Szenographie des weinenden Mannes in den ausgewählten Serien – Gesamtüberblick

einem neuen Angriff auf Gaara ansetzt.					
Rock Lee; Bd. 13: 33-35	ErSe	I, verzögert, offen	anged., betont	L	Tränen aus Kummer über die Unmöglichkeit selbstgesteuerten Handelns
Im Kampf gegen Gaara schwer verletzt, muss Lee den dritten Teil des <i>Chūnin</i> -Examens als Zuschauer verfolgen. Als er die Fortschritte wahrnimmt, die seine Kameraden gemacht haben, während er zum Nichtstun verdammt war, beginnt er unvermittelt zu weinen.					
Rock Lee; Bd. 20: 158-185	DoSe	1: I, Tr, verzögert, offen 2: I, Tr, spontan, offen	1, 2: betont	Hlo → F	Tränen bei der Überwindung einer Sinnkrise
Nach seiner Verletzung beim zweiten Teil des <i>Chūnin</i> -Examens steht Lee vor der Entscheidung, ob er sein Leben als Ninja aufgibt oder sich einer riskanten Operation unterzieht. Nicht zuletzt weil der Ausgang der Operation vor allem vom Glück anhängt, bricht Lee während eines abendlichen Gesprächs mit seinem Meister, das von tränenunterlegten Kindheitserinnerungen begleitet ist, in Tränen aus. Als sein Meister ihm empfiehlt sich der Operation zu stellen und verspricht, ihm notfalls in den Tod zu folgen, weint Lee erneut, ehe er den Meister umarmt.					
(5)					
Shikamaru; Bd. 26: 184-187	ErSe	nK → I, verzögert, offen	betont	L → F	Weinen nach einem Fehlschlag, verbunden mit einem Versprechen stärker zu werden
Nach dem Scheitern der seiner Leitung anvertrauten Mission, den Verräter Sasuke nach Konoha zurückzubringen, wartet Shikamaru im Krankenhaus auf Mitteilung über den Zustand seiner Kameraden, die im Verlauf der Mission teils schwere Verletzungen erlitten haben. Da er sich eine Mitschuld an den Verletzungen gibt, überlegt er sein Leben als Ninja aufzugeben, wird aber durch eine Strafpredigt seines Vaters davon abgehalten. Sobald er erfährt, dass seine Kameraden überleben, bricht er in Tränen aus und verspricht, sich in Zukunft mehr anzustrengen.					
Shikamaru; Bd. 36: 135 f.	KuSe	iK, spontan, offen	anged., eingebettet	L	Tränen eines Schülers nach einem tödlichen Treffer gegen seinen Meister
Bei einem Kampf gegen das Akatsuki-Mitglied Hidan muss Shikamaru mit ansehen, wie sein Lehrer Asuma diesem unterliegt. Als Hidan Asuma einen finalen Schlag versetzt und Asuma zu Boden sinkt, füllen sich die Augen eines erschrockenen Shikamaru unvermittelt mit Tränen.					
Shikamaru; Bd. 36: 154-167 (mit Ino, Chōji)	ErSe	nK, mP; Ino, Chōji: spontan, offen; Shikamaru: verzögert, unbemerkt	Ino, Chōji: eingebettet; Shikamaru: betont	L	Tränen dreier Gefährten um ihren ermordeten Lehrer
Nach Azumas Niederlage gegen das Akatsuki-Mitglied Hidan sind Asumas Schüler Ino, Chōji und Shikamaru bei ihrem Lehrer. Als dieser seine letzten Atemzüge tut, vernehmen die drei Asumas letzte Worte, worauf erst Ino, dann Chōji und schließlich Shikamaru in Tränen ausbrechen.					

(3)

3.2.3. Gegner (A bis Z, Auswahl)

Textstelle	Umfang	Situation	Gestaltung	Ursache	Einschätzung
Haku; Bd. 4: 30-40	ErSe	nK, verzögert, offen	betont	F	Tränen eines besiegten Gegners
Bei Narutos Mission im Wellenland gelingt es dem Helden Zabuzas Handlanger Haku zu besiegen. Am Boden liegend erzählt Haku Naruto die Geschichte, wie er als Waisenkind von Zabuzas aufgezogen wurde. Als er endet, weint der Gegner angesichts seiner besonderen Beziehung zu Zabuzas und bittet Naruto ihn zu töten.					

Haku; Bd. 4: 116	KuSe	nK, spontan, offen	eingebettet	F	Freudentränen bei der Erfüllung eines Wunsches
Nach der Niederlage Zabuzas und Hakus gegen Naruto und seine Kameraden liegen die beiden Gegner nebeneinander im Sterben. Indem Zabuzas seine letzten Worte Haku widmet und dabei zärtlich dessen Wange berührt, läuft ein Tränenfluss aus Hakus rechtem Auge. Mit seiner Geste hat Zabuzas erstmals Hakus Zuneigung für ihn erwidert.					
(2)					
Orochimaru; Bd. 13: 156-160	ErSe	vA, spontan, offen	anged., eingebettet	-	Tränen zur Betonung der Skrupellosigkeit eines Bösewichts
Bei einem von Orochimaru angeführten Angriff auf das Dorf Konoha fordert dieser seinen alten Meister, den 3. Hokage, zum Duell heraus. Kurz vor Beginn des Kampfes stehen Orochimaru Tränen in den Augen, die dieser in Reaktion auf eine Nachfrage seines Gegenübers als Zeichen von Müdigkeit abtut.					
(1)					
Sasuke; Bd. 7: 5 (als Kind)	KuSe	Eri, vA; I, spontan, offen	eingebettet	W	Tränen vor einem Angriff auf einen Gegner des Helden
Während des zweiten Teils des <i>Chūnin</i> -Examens wird Sasuke von Orochimaru ein Gift eingeflößt, durch dessen Wirkung er mit hohem Fieber danieder liegt. In einem Fiebertraum erscheint ihm ein früheres Ich, das ihm weinend vorwirft, ihm habe schon immer die nötige Stärke gefehlt. Danach wacht Sasuke auf und startet einen Angriff auf drei Ninjas, die in Abwesenheit des Helden seine Kameradin Sakura bedrängen.					
Sasuke; Bd. 17: 32-38 (als Kind)	ErSe	Eri, vA; iK, spontan, offen	betont	L → W	Tränen eines Rivalen am Beginn eines Wegs in die Dunkelheit
Bei einer Begegnung mit seinem älteren Bruder Itachi kommen Sasuke Bilder in den Sinn, wie er Itachi einst vor den Leichen seiner Eltern gefunden hatte, die von diesem ermordet wurden. In der Erinnerungssequenz bricht ein verzweifelter Sasuke daraufhin in Tränen aus. Zurück in der Erzählrealität startet Sasuke einen wütenden Angriff auf seinen Bruder.					
Sasuke; Bd. 25: 142-156 (als Kind)	DoSe	Eri, vA; 1: iK, spontan, offen 2: I, verzögert, unbemerkt	1: eingebettet 2: betont	L	Tränen eines Rivalen auf seinem Weg in die Dunkelheit <i>[in der Szene wird die Tränensequenz in Bd. 17: 32-38 wieder aufgegriffen]</i>
Nach seinem Verrat am Dorf Konoha muss Sasuke gegen Naruto kämpfen, der verhindern möchte, dass Sasuke auf die Seite von Orochimaru wechselt. Während des Kampfes erinnert sich Sasuke, wie er als Kind von seinem Bruder erfahren hatte, dass dieser seine ganze Familie ausgelöscht hat. Dabei bricht er zunächst im Angesicht des Bruders in Tränen aus, ehe er am folgenden Tag den Schauplatz des Mordes aufsucht und erneut weint. Infolge seiner Erinnerung postuliert Sasuke, Naruto töten zu wollen und startet einen Angriff auf sein Gegenüber.					
Sasuke; Bd. 43: 202 (als Kind)	KuSe	Eri, I; nK, spontan, offen	eingebettet	L	Tränen eines Rivalen auf seinem Weg in die Dunkelheit <i>[in der Szene werden die Sequenzen in Bd. 17: 32-38 und Bd. 25: 142-156 aufgegriffen]</i>
Nach seinem Sieg im Duell mit seinem Bruder Itachi gerät Sasuke in die Hände des Akatsuki-Gründers Madara. Von diesem erfährt er, dass sein Bruder bei der Ermordung seiner Familie auf Befehl der Dorfführung von Konoha gehandelt hat. Hierauf kommen Sasuke Bilder in den Sinn, die ihn als weinendes Kind im Angesicht seines Bruders zeigen.					
Sasuke; Bd. 43: 234-241	ErSe	I, verzögert, unbemerkt	betont	L → W	Tränen eines Rivalen am Ende seines Weges in die Dunkelheit

3. Die Szenographie des weinenden Mannes in den ausgewählten Serien – Gesamtüberblick

<p>Im Anschluss an Sasukes Sieg über Itachi macht der Akatsuki-Gründer Madara diesem klar, dass das Dorf Konoha die Schuld am Tod seines Bruders trägt. Zurückgezogen ans Meer ruft sich Sasuke daraufhin erst verschiedene Erinnerungen an Itachi ins Gedächtnis, ehe er in heftigen Tränen ausbricht und Madaras Worte akzeptiert. In der Folge schwört er, sich an dem Dorf Konoha für das Schicksal seines Bruders zu rächen.</p>					
Sasuke; Bd. 44: 16-20 (auch: Itachi, als Kind)	ErSe	Eri, I; vA, mP, spontan, offen	anged., eingebettet	L → W	Tränen eines Rivalen auf seinem Weg in die Dunkelheit [in der Szene werden die Sequenzen in Bd. 17: 32-38, Bd. 25: 142-156 und Bd. 43: 202 wieder aufgegriffen]
<p>Am Abend vor seinem ersten Auftrag für die Ninja-Gruppe Akatsuki wird Sasuke von Madara in ein Gespräch verwickelt, in dessen Verlauf der Rivale erzählt, wie er in der Nacht, in der sein Bruder seine Familie ausgelöscht hatte, diesen unter Tränen angriff, bis er im Gesicht seines Bruders Tränen entdecken konnte. Diese Tränen dienen ihm als Beleg, dass sein Bruder, wie Madara suggeriert, nur auf Befehl gehandelt habe.</p>					
(6)					
Zabuza; Bd. 4: 94-96	ErSe	nK, vA, mP, verzögert, offen	betont	B	Tränen in Anerkennung eigenen Fehlverhaltens
<p>Nach dem Tod seines Gefährten Haku, der ihn wie einen Vater geliebt hatte, zeigt Zabuza nicht die geringste Gefühlsregung, was Naruto derart in Rage bringt, dass er seinem Gegner unter Tränen Vorwürfe macht. Diese Vorwürfe treffen Zabuza so hart, dass er in Tränen ausbricht, seine gefühlskalte Denkweise bedauert und sich gegen eine Gruppe Mafiosi wendet, in deren Auftrag er handelt.</p>					

(1)

3.2.4. Ergänzung (Auswahl)

Textstelle	Umfang	Situation	Gestaltung	Ursache	Einschätzung
Inari; Bd. 2: 197-200	ErSe	I, verzögert, offen	betont	L	Tränen eines Kindes, welche die Fürsorge des Helden wecken
<p>Während ihrer Mission im Wellenland übernachteten Naruto und seine Kameraden im Haus ihres Klienten Tazuna. Dort lässt sich Naruto auf einen Streit mit dessen sechsjährigem Enkel Inari ein, der sich in der Folge zurückzieht und in Erinnerung an seinen verstorbenen Stiefvater in Tränen ausbricht. Naruto sieht dies mit an und beschließt Inari klar zu machen, dass sein Vater gestorben ist, um ihn zu beschützen.</p>					
Inari; Bd. 3: 50	EB	Eri, I; iK, spontan, offen	anged., eingebettet	W	Tränen eines Jungen im Verlauf eines Streits
<p>Während ihrer Mission im Wellenland erzählt ihr Klient Tazuna Naruto und seinen Freunden vom Schicksal seines Enkels Inari und dessen Stiefvaters. Dabei berichtet er in Form von Erinnerungen, wie einige Alltagsgenossen Inari einen Hund wegnehmen, worauf Inari so wütend wird, dass ihm Tränen in den Augen stehen. Die anderen Kinder hätten den Hund schließlich ins Wasser geworfen.</p>					
Inari; Bd. 3: 52-56	ErSe	Eri, I; iK → I, Tr, verzögert, offen	eingebettet	Hlo	Tränen eines Kindes nach einer Rettung durch seinen Stiefvater
<p>In seinem Bericht über das Schicksal Inaris und seines Stiefvaters spricht Inaris Großvater darüber, wie sein Enkel von Gleichaltrigen ins Wasser gestoßen wurde. In der Erinnerung unter Tränen ums Überleben kämpfend wird Inari von seinem späteren Stiefvater, einem Fischer, aus dem Wasser gezogen. Bei einem anschließenden Gespräch weint er dann erneut, wobei ihm der Fischer Mut macht und ihn tröstet.</p>					
Inari; Bd. 3: 62 f.	KuSe	Eri, I; iK, spontan, offen	eingebettet	Hlo	Tränen eines Kindes im Angesicht des Todes seines Stiefvaters
<p>Während ihr Klient Tazuna vom Schicksal Inaris und seines Stiefvaters erzählt, führt er aus, wie sich der Stiefvater einer Gruppe Mafiosi widersetzt hatte und dafür an einen Pfahl gebunden und hingerichtet wurde. Indem er</p>					

dies hilflos mit ansieht, bricht Inari in der Erinnerung in Tränen aus.					
Inari; Bd. 3: 89-96	ErSe	I, spontan, offen	betont	W	Tränen eines verängstigten Kindes, verknüpft mit einem Weckruf des Helden
Im Verlauf ihrer Mission im Wellenland bemerkt Inari, wie sich Naruto beim Training aufopfert, worin er die Einstellung seines verstorbenen Stiefvaters wiedererkennt. In der Folge beginnt er aufgeregt und unter Tränen den Helden anzuschreien. Naruto reagiert erzürnt, bezeichnet Inari als weinerlichen Schwächling und fordert ihn auf, seine Lebenseinstellung zu überdenken.					
Inari; Bd. 3: 112-125	DoSe	1: vA, spontan, unbemerkt; 2: nK, Tr, spontan, offen	1, 2: betont	Hlo → F	Tränen bei der Überwindung der eigenen Schwäche
Während Narutos Mission im Wellenland dringen zwei Mafiosi ins Haus seines Klienten ein, um dessen Enkel Inari zu töten und Inaris Mutter als Geisel nehmen. Als sich die Mutter in diesem Zuge schützend vor ihren Sohn stellt, sitzt Inari in einem Versteck und weint. Unter seinen Tränen sammelt er aber die nötige Entschlossenheit, um aufzustehen und sich den Mafiosi entgegenzustellen. Unterdessen eilt Naruto Inari zu Hilfe und besiegt die Mafiosi. Vom Helden für seinen Einsatz gelobt, bricht Inari erneut in Tränen aus und wird von Naruto getröstet.					

(6)

3.2.5. Weiblichkeit (A bis Z, Kontrastszenen)

Textstelle	Umfang	Situation	Gestaltung	Ursache	Einschätzung
Sakura; Bd. 4: 78-80, 104-106	ErSe	nK, verzögert, offen	betont → eingebettet	L → F	Tränen eines Mädchens um ihren Geliebten
Nach dem Kampf von Sasuke und Naruto gegen Zabuzas Handlanger Haku findet Sakura Sasuke bewusstlos, mit schweren Verletzungen am Boden liegen. Obwohl sie versucht, ihre Gefühle zu unterdrücken, beginnt sie zu weinen. Als Sasuke unverhofft wieder zu sich kommt und sie anspricht, fällt sie ihm unter Tränen um den Hals.					
Sakura; Bd. 6: 88-91	ErSe	iK, spontan, offen	eingebettet	Hlo	Tränen eines hilflosen Mädchens im Angesicht des Leids ihres Geliebten
Während des zweiten Teils des <i>Chūnin</i> -Examens wird Sasuke von Orochimaru ein Gift eingeflößt, das ihm große Schmerzen verursacht. Indem sich Sasuke unter Schreien auf dem Boden windet, ohne dass Sakura etwas tun kann, beginnt sie heftig zu weinen.					
Sakura; Bd. 21: 13-24	ErSe	I, spontan, offen	eingebettet	L → Hlo	Tränen eines Mädchens bei der Trennung von ihrem Geliebten
Kurz bevor Sasuke das Dorf Konoha verlässt, um auf die Seite von Orochimaru zu wechseln, begegnet ihm Sakura, die ihn unter Tränen zum Bleiben bewegen will. Ihre Worte prallen jedoch an Sasuke ab. Als sie verzweifelt droht Alarm zu schlagen, versetzt sie Sasuke in Bewusstlosigkeit und verschwindet.					
Sakura; Bd. 21: 56-63	KuSe	I, Tr, spontan, offen	betont	Hlo	Tränen bei einer Bitte um Hilfe an den Helden
Am Morgen nach Sasukes Verrat bittet Sakura Naruto, der mit vier Kameraden den Auftrag erhalten hat, Sasuke zu verfolgen, unter Tränen ihn zu ihr zurückzubringen. Dies sagt ihr der Held zu.					
Sakura; Bd. 46: 129	KuSe	iK, spontan, offen	eingebettet	Hlo	Tränen bei einem Hilferuf an den Helden
Beim Angriff des Akatsuki-Anführers Pain auf das Dorf Konoha realisiert Sakura nach einer mächtigen Attacke des Gegners, dass ihre Heimat nahezu vollständig zerstört wurde. Beim Anblick der Zerstörungen treten Sakura Tränen in die Augen. Unvermittelt ruft sie um die Hilfe Narutos, der kurz darauf auftritt, um Pain zu besiegen.					

3. Die Szenographie des weinenden Mannes in den ausgewählten Serien – Gesamtüberblick

Tsunade; Bd. 18: 184-187, Bd. 19: 17-23	DoSe	1, 2: vA, offen; 1: verzögert 2: spontan	1, 2: betont	L → W	Tränen in Erinnerung an verstorbene Angehörige
Vor die Entscheidung gestellt der nächste <i>hōkage</i> von Konoha zu werden oder ein Geschäft mit Orochimaru einzugehen, erinnert sich Tsunade im Angesicht von Orochimaru an ihren jüngeren Bruder und ihre erste große Liebe, die beide den Traum hatten <i>hōkage</i> zu werden und dafür gestorben sind. Als ihr klar wird, dass sie den Traum der beiden nicht hintergehen kann, beginnt sie zu weinen. Unter ihren Tränen entscheidet sie sich, <i>hōkage</i> zu werden und Orochimaru anzugreifen.					
Tsunade; Bd. 19: 117-122	ErSe	iK, spontan, offen	betont	F	Freude über das Überleben des Helden nach zwei erlebten Todesfällen
Während ihrer Auseinandersetzung mit Orochimaru kann Tsunade Naruto, der in einem Kampf gegen Orochimarus Handlanger Kabuto schwer verwundet wurde, mit ihren ärztlichen Fähigkeiten das Leben retten. Als Naruto aus einer Bewusstlosigkeit erwacht, kommen Tsunade ihr toter Bruder und ihr verstorbener Geliebter in den Sinn, die sie nicht retten konnte. Hierauf laufen ihr erleichtert Tränen aus den Augen.					

3.3. Übersicht der Tränenszenen ausgewählter Figuren im Werk *Eria no kishi (Shōnen Magajin)*

3.2.1. Held (Aizawa Kakeru)

Textstelle	Umfang	Situation	Gestaltung	Ursache	Einschätzung
Bd. 1: 14	EB	I, spontan, offen	anged., eingebettet	B	Tränen bei einer Entschuldigung für ein Missgeschick
Auf der Tribüne einem Fußballspiel seines Bruders beiwohnend, feuert Kakeru diesen derart leidenschaftlich an, dass er einen anderen Zuschauer mit seinem Fuß am Kopf trifft. Infolge dieses Missgeschicks vergießt Kakeru kleinlaut erschrocken Tränen.					
Bd. 1: 32 (als Kind)	EB	Eri, I; I, spontan, offen	anged., eingebettet	F	Tränen eines Jungen bei einem sportlichen Erfolgserlebnis
Während einer Trainingseinheit seines Fußballclubs wird Kakeru unterwartet von seiner Jugendfreundin Nana besucht, worauf ihm in den Sinn kommt, wie er als Grundschüler mit ihr in einer Mannschaft gespielt hatte. In einer Erinnerungssequenz, in der er die Nachricht erhält, dass er zum Stammspieler befördert wurde, stehen ihm Tränen in den Augen.					
Bd. 1: 38	KuSe	I, spontan, offen	anged., eingebettet	Hlo, kS	Tränen eines Jungen im Angesicht der Wut seiner Mitschüler
An ihrem ersten Morgen an Kakerus Mittelschule weckt Nana dadurch, dass sie den Helden freundlich begrüßt, den Neid von Kakerus Klassenkameraden. Sobald diese Kakeru mit plakativ brachialen Mitteln über sein Verhältnis zu Nana ausfragen, stehen dem Helden Tränen in den Augen. Kakerus Mitschüler lassen allerdings sofort von ihm ab, als sie erfahren, dass Nana eine Schwäche für Kakerus Bruder Suguru haben soll.					
Bd. 1: 48 (als Kind)	EB	Eri, I; I, spontan, offen	anged., eingebettet	L	Männliche Tränen in einer weiblichen Erinnerung
Am Abend nach seinem Wiedersehen mit Nana erinnert Kakerus jüngere Schwester ihren Bruder daran, dass er heftig geweint habe, als selbige einige Jahre zuvor weggezogen war. Hierauf reagiert Kakeru pikiert und gibt an, nur wegen eines verlorenen Fußballspiels geweint zu haben.					
Bd. 1: 64 (als Kind)	EB	Eri, I; iK, spontan, offen	anged., eingebettet	B	Tränen bei einer Entschuldigung
Während eines abendlichen Fußballtrainings im Park erinnert sich Kakeru, wie sein einstiger Mitspieler Hibino					

während eines Trainingsspiels zu seiner Grundschulzeit durch seine Schuld verletzt wurde. In seiner Erinnerung kniet Kakeru auf dem Boden und stammelt weinend eine Entschuldigung. Der Vorfall löst bei ihm eine mentale Blockade aus, wegen der er in der Mittelschule das Tor nicht mehr trifft.					
Bd. 1: 170 f. 177, 183-186	ErSe	nK, Tr, verzögert, unbemerkt →offen	eingebettet	L	Tränen eines Fußballers nach einem missglückten Spiel
Obwohl er sein Bestes gegeben hat, hat Kakeru bei einem Trainingsspiel mehrere Torchancen vergeben und ist deshalb ausgewechselt worden. Als er sich nach dem Spiel auf seine selbstgewählte Position als Teammanager zurückzieht, vergießt er beim Waschen der Trikots seiner Mitspieler Tränen. Bald suchen ihn jedoch sein Bruder und Nana auf, um ihn aufzumuntern.					
Bd. 2: 6	KuSe	I, spontan, offen	anged., eingebettet	kS	Tränen eines von einem Kameraden malträtierten Helden
Von Nana nach einem missglückten Trainingsspiel aufgemuntert, wird Kakeru von seinem eifersüchtigen Klassenkameraden Kōta mit brachialen Mitteln über sein Verhältnis zu selbiger ausgefragt. Dabei zeigt Kakeru in einem schmerzerfüllten Gesicht Tränen.					
Bd. 2: 27-30	ErSe	I, verzögert, offen	betont	L	Tränen eines unfertigen Helden im Streit mit seinem Bruder
Während eines abendlichen Trainings im Park wird Kakeru von Nana unterstützt, die er aber mit seinem Bruder verwechselt, weil sie maskiert ist. Als ihm Nana wie zuvor sein Bruder ein mentales Problem unterstellt, gerät Kakeru, sobald er nach Hause kommt und dort seinem Bruder begegnet, in Rage. Kakeru schreit diesen an, schüttelt ihn und läuft auf sein Zimmer, wo er in Tränen ausbricht. Derweil macht sich sein Bruder Sorgen um Kakeru.					
Bd. 2: 85	EB	I, spontan, offen	anged., eingebettet	L	Männliche Tränen nach einer weiblichen Bestrafung
Durch einen Verkehrsunfall schwer verletzt, stattdessen Kakerus Klassenkameraden diesem einen Krankenbesuch ab. Dabei konfisziert Nana eine Erotikzeitschrift, mit dessen Hilfe Kakerus Mitschüler Kōta versucht, den Helden aufzumuntern. Um den Anblick der Zeitschrift gebracht, stehen Kakeru unter einer flehentlich niedergeschlagenen Miene gegenüber Nana Tränen in den Augen.					
Bd. 2: 95-99 (mit Kakerus Mutter)	ErSe	I, mP, Tr, spontan, offen	betont	L Mutter: ML	Tränen des Helden nach dem Verlust seines Bruders
Mit seinem Bruder in einen Verkehrsunfall verwickelt, erfährt Kakeru erst nach Tagen im Krankenbett, dass selbiger den Unfall nicht überlebt hat. Als Kakeru realisiert, dass sein Bruder tot ist, bricht er in heftigen Tränen aus. Dabei wird er von seiner Mutter umarmt, die angesichts des Leids ihres Sohnes ebenfalls weint.					
Bd.: 2: 106	EB	I, spontan, offen	anged., eingebettet	kS	Männliche Tränen bei einer weiblichen Bestrafung
Während einer Reha-Maßnahme bringt Kakeru durch ein Missgeschick eine Trainerin in eine peinliche Situation. Dafür gehohlet, steht Kakeru eine Träne im linken Auge.					
Bd. 2: 107	EB	I, spontan, offen	anged., eingebettet	F, gebr.	Freudentränen beim Wiedersehen mit Freunden
An seinem ersten Schultag nach Wochen im Krankenhaus wird Kakeru von seinen Mitschülern herzlich empfangen. Von seinen Freunden in die Luft geworfen, steht Kakeru eine Träne der Bewegung im Auge. Unmittelbar danach prallt er an die Decke des Klassenzimmers.					
Bd. 2: 157-166	ErSe	I, Tr, verzögert, unbemerkt	teils anged., betont	L	Tränen eines Helden auf dem Weg zu sich selbst
Nach seinem Unfall auf dem Weg zur vollständigen Genesung erfährt Kakeru von Nana, dass ihm das Leben gerettet wurde, weil das Herz seines Bruders, der bei dem Unfall gestorben ist, in seinen Körper transplantiert wurde.					

3. Die Szenographie des weinenden Mannes in den ausgewählten Serien – Gesamtüberblick

<p>Hierauf läuft Kakeru nach Hause ins Zimmer seines Bruders, wo er, zwischenzeitlich von seinem Vater getröstet, beim Anblick eines Fotos von ihm und seinem Bruder zu Boden sinkt und weint. Am nächsten Morgen findet er das Tagebuch seines Bruders, über dessen Lektüre er dann in heftigen Tränen ausbricht. In der Folge trifft er den Entschluss, dem Wunsch seines Bruders zu folgen und eine Karriere als Mittelstürmer anzustreben.</p>					
Bd. 2: 176	KuSe	I, spontan, offen	anged., eingebettet	kS	Männliche Tränen nach einer ungerechten Bestrafung
<p>Eine Äußerung des Trainers von Kakerus Fußballteam bringt Nana derart in Rage, dass sie diesem einen Ball an den Hinterkopf schießt. Hierfür wird indes Kakeru zur Verantwortung gezogen, der heftige Ohrfeigen einstecken muss. Während sich Nana daraufhin bei ihm entschuldigt, fasst sich Kakeru unter Tränen an seine Wangen.</p>					
Bd. 3: 21, 23	KuSe	I, spontan, offen	anged., eingebettet	B, gebr. → Hlo, gebr.	Tränen nach einer unüberlegten Handlung
<p>Bei einem Treffen mit dem brasilianischen Nachwuchsstar Leonardo Silva, der seinen Bruder gut gekannt hatte, lädt Kakeru diesen kurzentschlossen zu einem Fußballspiel seiner Mannschaft ein. Da Kakeru aber nicht weißt, ob er überhaupt spielen darf, fragt er sich im Anschluss verzweifelt, mit einer Träne im Auge, was passiert, wenn Leonardo Silva wirklich kommen sollte. Als der befürchtete Fall eintritt, ist Kakeru so erschrocken, dass er erneut eine Träne im Auge zeigt.</p>					
Bd. 3: 143 f.	KuSe	I, spontan, offen	eingebettet	F	Tränen eines Fußballers nach einem Lob seines Trainers
<p>Nach Kakerus letztem Spiel an der Mittelschule nimmt dessen Trainer ihn während einer abendlichen Abschiedsfeier beiseite, lobt seine Spielweise und macht ihm Mut für die Zukunft. Die Worte des Trainers bewegen Kakeru so sehr, dass er unter Dankesworten Tränen vergießt.</p>					
Bd. 3: 170 f.	KuSe	I, spontan, offen	betont	F	Tränen eines Fußballers, der seinem Trainer dankt
<p>Infolge einer Entschuldigung seines Trainers, der bei Kakerus Abschied von seinem Mittelschulclub bedauert, ihn nicht häufiger eingesetzt zu haben, begibt sich der Held nochmals zu diesem, um sich unter Tränen zu bedanken.</p>					
Bd. 4: 26	EB	I, spontan, offen	anged., eingebettet	L, Hlo	Tränen eines Fußballers nach der Aufklärung eines Missverständnisses
<p>An seinem ersten Tag an der Oberschule muss Kakeru feststellen, dass er in den Hobbyfußballclub statt in den Proficlub seiner Schule eingetreten ist. Sobald ihm dieses Missgeschick klar wird, bestürzt er verzweifelt, mit einer Träne im linken Auge seinen älteren Mitschüler Araki, der sich jedoch betont unwissend gibt.</p>					
Bd. 4: 28	EB	I, spontan, offen	anged., eingebettet	Hlo	Tränen eines erschrockenen Helden
<p>In den falschen Fußballclub eingetreten, bittet Kakeru seine Clubkameraden, ihm einen Wechsel des Clubs zu erlauben, worauf diese aber zurückhaltend reagieren. Kakerus älterer Mitschüler Araki fordert Kakeru derweil auf, sich vor einem Wechsel des Clubs in Yakuza-Manier einen Finger abzuschneiden. Diese Forderung löst bei Kakeru plakatives Entsetzen aus, das mit Tränen in den Augen unterlegt ist.</p>					
Bd. 5: 26 f.	KuSe	I, spontan, offen	betont	F	Freudentränen eines Fußballers über die Unterstützung eines früheren Kameraden
<p>In der Halbzeitpause des Entscheidungsspiels zwischen dem Enoshima SC und dem Enoshima FC um die Vorherrschaft an der Enoshima-Oberschule wechselt Kakerus früherer Teamkamerad Kōta unvermittelt die Seiten und tritt Kakerus Enoshima FC bei. Als Kōta angibt, dass sie von nun an wieder gemeinsam Fußball spielen könnten, ist Kakeru so gerührt, dass ihm Tränen in die Augen treten.</p>					
Bd. 7: 114-117	ErSe	Eri, I; iK, spontan, offen	eingebettet	B	Erinnerung an Tränen eines jungen Helden
<p>Während eines abendlichen Trainings im Parkt trifft Kakeru auf Hibino, den Spieler, der in seiner frühen Jugend</p>					

durch Kakeru Schuld eine schwere Verletzung erleiden musste. In einem Gespräch erinnert sich Kakeru, wie er die Verletzung seines Gegenübers unter Tränen aufgenommen hatte. Das Gespräch mündet in einer Herausforderung Hibinos an Kakeru, der den Helden bezwingen will.					
Bd. 16: 73	KuSe	I, spontan, offen	anged., eingebettet	kS	Tränen des Helden nach einem überraschenden Treffer am Kopf
Kurz nach seiner Ankunft im Trainingslager der japanischen U-16-Nationalmannschaft wird Kakeru, der gerade in ein Gespräch mit Araki vertieft ist, von einer Tür am Kopf getroffen. Während sich der Held mit einer Träne im linken Auge an den Kopf fasst, kommt der Trainer der Nationalmannschaft zum Vorschein und fordert die beiden auf, unverzüglich auf den Fußballplatz zu gehen.					
Bd. 16: 101	KuSe	I, spontan, offen	anged., eingebettet	Hlo	Tränen eines Helden beim Versuch eine Untat seiner Kameraden zu verhindern
Im Trainingslager der japanischen U-16-Nationalmannschaft beschließen einige Spieler, angeführt von Araki, einen Blick ins Gemeinschaftsbad zu werfen, wo sie die Spielerinnen der Frauennationalmannschaft vermuten. Hieran versucht Kakeru seine Mitspieler so verzweifelt zu hindern, dass ihm Tränen in den Augen stehen, er bleibt aber erfolglos. Wenig später stellt sich heraus, dass sich Araki und seine Kumpane lediglich einen Scherz auf Kosten Kakerus erlaubt haben.					
Bd. 16: 104 (auch: Tendō)	EB	I, spontan, offen	anged., eingebettet	W (Tendō: F)	Vorwurfsvolle Tränen eines Helden, der Opfer eines Scherzes geworden ist
Nach einem Scherz von Araki und einigen Kumpanen, die Kakeru und einen Kameraden ins vermeintliche Gemeinschaftsbad der Spielerinnen der Frauennationalmannschaft gestoßen haben, äußert Kakeru mit Tränen in den Augen Vorwürfe. Das zweite Opfer des Scherzes ist ebenfalls erregt. Tendō, einer der Organisatoren des Streichs, ist über die Szenerie indes so amüsiert, dass ihm Tränen in den Augen stehen.					

(24)

3.3.2. Gefährten (A bis Z, Auswahl)

Textstelle	Umfang	Situation	Gestaltung	Ursache	Einschätzung
Araki; Bd. 4: 28	EB	I, spontan, offen	anged., eingebettet	kS	Tränen während des Empfangs einer Strafe
Als Kakeru an seinem ersten Tag an der Oberschule in den Hobbyfußballclub statt in die Profimannschaft seiner Schule eingetreten ist, bietet ihm sein älterer Mitschüler Araki an, ihm einen Clubwechsel zu erlauben, wenn er sich in Yakuza-Manier einen Finger abschneidet. Auf diese Forderung ertet Araki jedoch den Fußtritt eines Teamkameraden, den er mit einer Träne im linken Auge beantwortet.					
Araki; Bd. 5: 178-182	ErSe	nK, spontan, offen	anged., eingebettet	L → W, gebr.	Tränen eines Fußballers mit leerem Magen
Nach dem Entscheidungsspiel der beiden Fußballclubs der Enoshima-Oberschule bricht Araki zusammen, um gestützt auf seinen Gegenspieler Oda den Platz zu verlassen. Als Araki mit Tränen in den Augen angibt, dass er Hunger habe, lässt ihn Oda fallen. Danach wird Araki von seinen Mitspielern aufgezo-gen, wogegen er weinerlich protestiert.					
Araki; Bd. 6: 22 f.	KuSe	I, spontan, offen	anged., eingebettet	B, gebr.	Tränen eines Fußballers bei der Verteidigung seines Übergewichts
Beim ersten Training des neu formierten Fußballclubs der Enoshima-Oberschule tritt Araki mit offensichtlichem Übergewicht auf und zieht damit den Zorn seiner Mannschaftskameraden auf sich. Hiergegen versucht er sich mit einer tränenunterlegten Rechtfertigung zu wehren.					
Araki; Bd. 6: 26	EB	I, spontan, offen	anged., eingebettet	W, gebr.	Tränen eines protestierenden Übergewichtigen

3. Die Szenographie des weinenden Mannes in den ausgewählten Serien – Gesamtüberblick

Während des ersten Trainings des vereinigten Fußballclubs der Enoshima-Oberschule wird Araki erwischt, wie er Cola trinkt, obwohl er Übergewicht hat. Als sein Mannschaftskamerad Oda daraufhin die Cola auf den Boden schüttet, reagiert Araki mit weinerlichem Protest.					
Araki; Bd. 6: 38	EB	I, spontan, offen	anged., einge- bettet	W, gebr.	Tränen eines protestierenden Übergewichtigen
Nach dem ersten Training des vereinigten Fußballclubs der Enoshima-Oberschule versucht sich der übergewichtige Araki an einem Getränkeautomaten mit einem Zuckergetränk zu versorgen. Als der Automat nur eine Flasche Oolong-Tee ausspuckt, reagiert Araki mit weinerlichem Protest.					
Araki; Bd. 6: 45	KuSe	I, spontan, offen	anged., einge- bettet	W → Hlo, gebr.	Tränen eines protestierenden Übergewichtigen
Um Araki bei der Lösung seiner Gewichtsprobleme zu helfen, suchen Kakeru und Nana sein Zuhause auf, wo sie im Beisein seiner Mutter seinen Süßigkeiten-Vorrat konfiszieren. Dies quittiert Araki erst mit weinerlichem Protest, ehe er mit Tränen in den Augen resigniert.					
Araki; Bd. 6: 47	KuSe	I, spontan, offen	anged., einge- bettet	W, gebr.	Tränen eines protestierenden Übergewichtigen
Nach einem Besuch von Kakeru und Nana versucht der übergewichtige Araki seine konfiszierten Süßigkeiten zurückzubekommen, wird aber von seiner Mutter daran gehindert. Hierauf reagiert er mit weinerlichem Protest.					
Araki; Bd. 6: 80	EB	I, spontan, offen	anged., einge- bettet	F, gebr.	Tränen beim Lachen während des Trainings
Bei einem Strandtraining des Fußballclubs der Enoshima-Oberschule fällt der Spieler Oda nach einer misslungenen Aktion ins Wasser. Dies wird mit allgemeiner Heiterkeit aufgenommen, in die auch der Betroffene einstimmt. Araki lacht zum Unverständnis Odas aber derart laut, dass ihm Tränen in den Augenwinkeln stehen.					
Araki; Bd. 6: 143 f.	KuSe	I, spontan, offen	anged., einge- bettet	W, gebr.	Tränen eines protestierenden Übergewichtigen
Auf dem Weg ins Trainingslager des Fußballclubs der Enoshima-Oberschule wirft Nana eine Tasche, in der Araki Süßigkeiten versteckt hat, in einen Papierkorb. Während sein Mitspieler Oda daraufhin einen Wutausbruch Arakis unterdrückt, zeigt der Fußballer Tränen in den Augen.					
Araki; Bd. 6: 157	KuSe	I, spontan, offen	anged., einge- bettet	W, gebr.	Tränen eines protestierenden Übergewichtigen
Während des Trainingslagers des Fußballclubs der Enoshima-Oberschule wird der übergewichtige Araki von Nana, der Teammanagerin, auf Diät gesetzt. Im Angesicht der dürftigen Portion seines Essens stehen Araki unter stillem Protest Tränen in den Augen.					
Araki; Bd. 6: 160	EB	I, spontan, offen	anged., einge- bettet	W, gebr.	Tränen eines protestierenden Übergewichtigen
Während des Trainingslagers des Fußballclubs der Enoshima-Oberschule gibt Nana dem übergewichtigen Araki eine Flasche Apfelsaft, die, wie sich herausstellt, ein Abführmittel enthält. Indem Araki zur nächsten Toilette läuft, stehen ihm unter protestierenden Worten Tränen in den Augen.					
Araki; Bd. 6; 163 (mit Hyōdō)	EB	I, spontan, offen	anged., einge- bettet	Hlo	Tränen zweier Fußballer im Angesicht der Wut eines Teamkameraden
Während des Trainingslagers des Fußballclubs der Enoshima-Oberschule versucht Araki mit einigen Spießgesellen einen Blick in das Bad der Teammanagerinnen zu erhaschen, wird dabei aber von seinem Teamkameraden Oda aufgegriffen. Der zorngefüllte Gesichtsausdruck Odas macht Araki so große Angst, dass ihm Tränen aus den Augen laufen. Arakis Kamerad Hyōdō reagiert in gleicher Weise.					

Araki; Bd. 8: 11	EB	I, spontan, offen	anged., einge- bettet	W, gebr.	Tränen eines protestierenden Übergewichtigen
Vor einem Spiel der Enoshima-Oberschule gegen den Fußballclub der Tsujidō-Oberschule nehmen die Spieler Anfeuerungsrufe von Seiten des Publikums entgegen. Dabei mit Kommentaren zu seinem Übergewicht konfrontiert, versucht Araki mit einer Träne im Auge gegen diese zu protestieren.					
Araki; Bd. 12: 129	EB	I, spontan, offen	anged., einge- bettet	B, Hlo, gebr.	Tränen bei einer unnötigen Entschuldigung
Beim Zusehen eines Spiels der Yōin-Schule, eines kommenden Gegners der Enoshima-Oberschule, wird Araki durch einen Schrei derart aufgeschreckt, dass er unter einer Entschuldigung Tränen vergießt. Der Schrei galt allerdings nicht ihm, sondern den Spielern der Yōin-Schule.					
Araki; Bd. 14: 154-156 (auch: Mitspieler)	DoSe	1: Eri, I; nK, mP, spontan, offen; 2: I, verzögert, unbemerkt	1: eingebettet 2: betont	1, 2: L	Tränen eines Fußballers nach einem verlorenen Spiel
Nach einem Spiel gegen die Yōin-Schule scheidet Kakerus Enoshima-Oberschule aus dem Qualifikationsturnier zur japanischen Landesmeisterschaft aus. Am Abend nach dem Spiel zieht sich Araki, der Spielmacher seiner Mannschaft, an den Strand zurück, erinnert sich, wie seine Teamkameraden nach dem Schlusspfiff geweint haben, und bricht mit Blick auf das Meer schließlich selbst in Tränen aus. Er fühlt sich für die Niederlage verantwortlich, weil er im Elfmeterschießen einen Strafstoß verschossen hat.					
Araki; Bd. 15: 112-114	ErSe	I, spontan, offen	anged., einge- bettet	Hlo, gebr.	Tränen eines Fußballers bei der Verteidigung seines Übergewichts
Kurz nach dem Ausscheiden der Enoshima-Oberschule beim Qualifikationsturnier für die Landesmeisterschaft nimmt der Fußballclub wieder das Training auf. Als Araki dabei mit einem schon überwunden geglaubten Übergewicht auftritt, wird sein Teamkamerad Oda so wütend, dass er ihm einen Faustschlag verpasst. Auf Odas Wut reagiert Araki derart erschrocken, dass ihm Tränen in den Augen stehen. In der Folge versucht er sein Übergewicht weinerlich zu rechtfertigen.					
Araki; Bd. 15: 133	EB	I, spontan, offen	anged., einge- bettet	kS	Tränen nach einer rüden Bestrafung
Während der Fußballclub der Enoshima-Oberschule einem Spiel der rivalisierenden Shūkyū-Schule beiwohnt, errötet Arakis Mitspieler Oda nach einem Blick auf ein Lächeln von Nana. Indem Araki dies schelmisch kommentiert, gibt ihm Oda eine Kopfnuss, worauf Araki unter einer plakativen Beule Tränen in den Augen zeigt.					
Araki; Bd. 16: 172	EB	I, spontan, offen	anged., einge- bettet	W, gebr.	Tränen eines Fußballers bei der Verteidigung seines Übergewichts
Nach seiner Rückkehr aus dem Trainingslager der japanischen U-16-Nationalmannschaft zeigt sich, dass Araki an Gewicht zugelegt hat. Dies erregt den Zorn seiner Mannschaftskameraden, die über Araki herfallen. Hierauf reagiert Araki mit einem protestierenden Blick in Richtung seines Begleiters Kakerus, wobei ihm eine Träne im linken Augenwinkel steht.					
(18)					
Kōta; Bd. 1: 110	EB	I, spontan, offen	anged., einge- bettet	L, gebr.	Männliche Tränen nach einer weiblichen Bestrafung
Nach einem Versuch Nanas Brüste anzufassen, wird Kōta von dieser bildlich in den Boden eingegraben. Enttäuscht, dass sein Vorhaben gescheitert ist, zeigt er eine Träne im linken Auge.					
Kōta; Bd. 2: 6	EB	I, spontan, offen	überz., einge- bettet	L, gebr.	Tränen eines Gefährten beim Nachahmen des Helden
Von Nana nach einem missglückten Trainingsspiel aufgemuntert, blickt Kakeru ihr mit einem sehnsuchtsvoll me-					

3. Die Szenographie des weinenden Mannes in den ausgewählten Serien – Gesamtüberblick

lancholischen Blick hinterher. Hierauf tritt unvermittelt Kakerus Klassenkamerad Kōta auf, ahmt Kakeru mit plakativen Tränen im Gesicht nach und beginnt mit brachialen Mitteln, Kakeru über sein Verhältnis zu Nana auszufragen.					
Kōta; Bd. 4: 13	EB	I, spontan, offen	anged., einbettet	kS	Männliche Tränen nach einer weiblichen Bestrafung
Nach einem Versuch ihre Brüste anzufassen, wird Kōta von Nana gegen eine Wand geschleudert und bleibt mit dem Kopf stecken. Vom Helden befreit, zeigt Kōta eine Träne im linken Auge.					
Kōta; Bd. 6: 91 f.	KuSe	I, spontan, offen	anged., eingebettet	L	Tränen eines Fußballers in Furcht um seinen Platz in der Mannschaft
Nach einigen Wochen des Trainings werden im Fußballclub der Enoshima-Oberschule Rückennummern verteilt, die einen Hinweis auf spätere Einsatzchancen geben. Hierbei leidet Kōta, der um seinen Platz in der Mannschaft fürchtet, so sehr, dass ihm Tränen in den Augen stehen. Seine Spannung löst sich, als er von seinem Trainer hört, dass er es in den erweiterten Kreis der Mannschaft geschafft hat.					
Kōta; Bd. 12: 89	EB	I, spontan, offen	anged., eingebettet	kS	Männliche Tränen nach einer weiblichen Bestrafung
Während der Fußballclub der Enoshima-Oberschule einem Spiel der Yōin-Schule zusieht, fällt Kōta unsanft zu Boden, weil Nana ihm ausweicht, als er versucht, ihre Brüste anzufassen. Während er wieder aufsteht, zeigt der Fußballer Tränen.					
(5)					
Trainer Iwaki; Bd. 3: 185	EB	I, Tr, spontan, offen	anged., eingebettet	Hlo, gebr.	Tränen der Unsicherheit über die Wirkung einer peinlichen Aktion
Nach einer zurückhaltenden Reaktion Nanas auf eine Schauspieleinlage, mit der Trainer Iwaki Kakeru dazu gebracht hat, in den von ihm betreuten Fußballclub einzutreten, beklagt er sich mit einer Träne im linken Auge bei einem seiner Spieler über die Wirkung seiner Aktion. Der Spieler muntert den Trainer jedoch auf, indem er angibt, dass auch Nana dem Club letztlich beigetreten sei.					
Trainer Iwaki; Bd. 4: 79	EB	I, spontan, offen	anged., eingebettet	kS, Hlo	Tränen eines Trainers nach einem Scherz seiner Schützlinge
Während eines Fußballtrainings am Strand schüttet einer seiner Schützlinge Trainer Iwaki von hinten Sand unter sein Trikot. Hierauf reagiert der Trainer so erschrocken, dass ihm eine Träne im Auge steht.					
Trainer Iwaki; Bd. 5: 188-191	ErSe	nK, spontan, offen	eingebettet	F	Tränen eines Trainers nach der Anerkennung durch einen Rivalen
Nach dem Entscheidungsspiel zwischen den beiden Fußballclubs der Enoshima Oberschule erkennt Kondō, der Trainer des Enoshima SC, die Leistung seines jungen Gegenübers Iwaki an und überträgt ihm die Verantwortung für einen neu zu formierenden Club der Schule. Vom Vertrauen seines früheren Rivalen bewegt, treten Iwaki unter Dankesworten Tränen in die Augen.					

(3)

3.3.3. Gegner (A bis Z, Auswahl)

Textstelle	Umfang	Situation	Gestaltung	Ursache	Einschätzung
Hibino; Bd. 11: 60-62	ErSe	Eri, vA; I, spontan, offen	anged., eingebettet	F, ML	Tränen eines Fußballers im Angesicht der Anstrengungen seiner Mitspieler
Während des Spiels von Kakeru Enoshima-Oberschule gegen die Shōnan-daifuzoku-Oberschule muss Kakeru gegen seinen alten Rivalen Hibino antreten. Als Hibino einen Freistoß ausführt, erinnert er sich, wie er mit seinen Teamkameraden das Freistoß-Schießen trainiert hatte. Dabei von seinen Kameraden aufgefordert ohne Rücksicht auf ihre Gesundheit zu üben, stehen Hibino bewegt Tränen in den Augen. In der Folge zielt er mit einem wuchti-					

gen Schuss auf den Helden.					
(1)					
Keisō-Spieler; Bd. 7: 43	EB	nK, mP, spontan, offen	eingebettet	L	Tränen von Gegenspielern nach einer Niederlage ihrer Mannschaft
Nach einem 4:1 Sieg der Enoshima-Oberschule gegen die Keisō-Oberschule verlassen deren Spieler betroffen, teils unter Tränen den Platz. Zugleich freuen sich die Enoshima-Spieler über ihren Sieg.					
(1)					
Leonardo Silva; Bd. 2: 25	EB	I, spontan, offen	anged., eingebettet	kS	Tränen eines gescheiterten Schürzenjägers
Beim Versuch während eines Auftritts in einer Sportsendung im Fernsehen einen Kuss von der Moderatorin zu ergattern, handelt sich Leonardo Silva, der brasilianische Rivale von Kakerus Bruder, eine Ohrfeige ein. In der Folge zeigt er unter einer enttäuschten Mimik eine Träne im rechten Auge.					
(1)					
Sagami-gaura-Spieler u. Trainer; Bd. 18: 102 f.	KuSe	nK, mP, spontan, offen	eingebettet	L	Tränen von Gegenspielern nach einer Niederlage ihrer Mannschaft
Nach einer knappen Niederlage gegen das Team der Enoshima-Oberschule verlassen die Spieler der Sagami-gaura-Oberschule unter Tränen den Platz. Dabei muntert sie ihr Trainer, dem ebenfalls Tränen in den Augen stehen, mit einem Lächeln auf.					
(1)					
Shōnan-Spieler; Bd. 12: 36 f., 44	KuSe	nK, mP, spontan, offen	eingebettet	L	Tränen von Gegenspielern nach einer Niederlage ihrer Mannschaft
Nach dem Sieg der Enoshima-Oberschule gegen die Shōnan-daifuzoku-Oberschule lobt deren Trainer seine Spieler für ihre Leistung. Hierauf brechen die Spieler kollektiv in Tränen aus.					
(1)					
Uryū (Tsuji-dō-Trainer); Bd. 9: 52 f., 57-59 (mit Spielern)	ErSe	nK, mP, spontan, offen	betont	L → F	Tränen eines Trainers beim Lob seiner Mannschaft
Während seine Spieler nach einer knappen Niederlage gegen die Enoshima-Oberschule Tränen vergießen, hält Uryū, der Trainer der Tsujidō-Oberschule, eine kurze Ansprache, in der er die Leistung seiner Mannschaft lobt. Als er den Stolz, ausdrückt, den er für sein Team empfindet, laufen ihm Tränen über die Wangen. Hierauf antworten seine Spieler, indem sie erneut weinen.					

(1)

3.3.4. Ergänzung

Im untersuchten Bereich sind keine relevanten Tränenszenen männlicher Ergänzungsfiguren zu ermitteln.

3.3.5. Weiblichkeit (A bis Z, Kontrastszenen)

Textstelle	Umfang	Situation	Gestaltung	Ursache	Einschätzung
------------	--------	-----------	------------	---------	--------------

3. Die Szenographie des weinenden Mannes in den ausgewählten Serien – Gesamtüberblick

Kakerus Mutter; Bd. 16: 68 f.	KuSe	I, spontan, offen	eingebettet	F	Freudentränen einer Mutter über einen Erfolg ihres Sohnes
Als Kakeru eines Abends vom Training nach Hause kommt, erzählt ihm seine Mutter im Beisein seines Vaters und seiner jüngeren Schwester, dass er eine Einladung zum Trainingslager der japanischen U-16-Nationalmannschaft erhalten habe. Aus Freude über den Erfolg ihres Sohnes vergießt die Mutter Tränen.					
Nana; Bd. 2: 61-69 (auch: Kōta, Kakerus Mutter)	ErSe	I, mP, spontan, offen	eingebettet; Kōta: anged.	L	Tränen einer jungen Frau in Sorge um geliebte Menschen
Auf dem Schulweg wird Nana Zeugin eines Verkehrsunfalls, dem ihre beiden engen Freunde Kakeru und Suguru zum Opfer fallen. Indem sie vom Krankenhaus aus Kakerus Mutter über den Unfall informiert, stehen ihr Tränen in den Augen. Als weitere Freunde von Kakeru und Suguru im Krankenhaus eintreffen, schildert sie weinend die Verletzungen der beiden. Im Verlauf der Sequenz weinen auch Kakerus Mutter und dessen Freund Kōta.					
Nana, Bd. 2: 91 f.	KuSe	I, spontan, offen	eingebettet	ML, L	Tränen einer jungen Frau in Sorge um einen geliebten Menschen
Durch einen gemeinsamen Unfall hat Kakeru seinen Bruder Suguru verloren, ohne dass ihm dies zunächst klar ist. Als eine Krankenhauspsychologin versucht, Kakeru nach Tagen auf dem Krankenbett zu informieren, greift Nana unterstützend ein. Mit Tränen in den Augen schildert sie die Sorgen, die Kakerus Eltern das Überbringen dieser Nachricht bereitet hat.					
Nana; Bd. 9: 47	EB	iK, spontan, offen	eingebettet	F	Freudentränen nach einem Tor des Helden
Während des Spiels der Enoshima-Oberschule gegen die Tsujidō-Oberschule sieht Nana von der Bank aus mit an, wie Kakeru mit Hilfe einer Finte, die er zusammen mit ihr trainiert hatte, den Siegtreffer erzielt. Sobald der Held von seinen Mannschaftskameraden jubelt, stehen Nana Tränen in den Augen.					
Nana; Bd. 12: 8	EB	iK, spontan, offen	eingebettet	F	Freudentränen nach einem Tor des Helden
Während Nana dem Spiel der Enoshima-Oberschule gegen die Shōnan-daifuzoku-Oberschule von der Bank aus zusieht, beobachtet sie, wie Kakeru ein entscheidendes Tor schießt. Als der Held im Zuge seines anschließenden Jubels in die Richtung von Nana blickt, lächelt ihm diese mit Tränen in den Augen entgegen.					

3.4. Übersicht der Tränenszenen ausgewählter Figuren im Werk *Fairy Tail (Shōnen Magajin)*

3.4.1. Held (Natsu)

Textstelle	Umfang	Situation	Gestaltung	Ursache	Einschätzung
Bd. 1: 27 (mit Happy)	EB	I, mP, spontan, offen	überz., eingebettet	F	Tränen der Bewegung nach einer Einladung zum Essen
Bei seiner ersten Begegnung mit Lucy befreit Natsu diese unbeabsichtigt von dem Charmenzauber eines Verführers. Als Lucy sich hierfür bei Natsu bedankt, indem sie ihn zum Essen einlädt, laufen dem Helden in bewegter Dankbarkeit Tränen über die Wangen. Happy, Natus sprechende Katze, weint ebenfalls.					
Bd. 1: 120	KuSe	Eri, I; I, spontan, unbemerkt	eingebettet	L	Tränen eines jungen Helden nach dem Verlust seines Vormunds
Bei einem Gespräch über Natus Vergangenheit erfährt Lucy von der Fairy Tail-Magierin Mirajane, dass dieser					

von einem Drachen großgezogen wurde, der eines Tages verschwunden ist. Dies wird durch zwei Erinnerungspansels dargelegt, die Natsu nach dem Verschwinden des Drachen weinend zeigen. Unter der Zustimmung von Lucy spricht Mirajane mit Blick auf die Tränen schließlich von einer „niedlichen Seite“ des Helden.					
Bd. 1: 158	EB	nK, spontan, offen	überz., eingebettet	F	Tränen der Bewegung nach der Rettung durch einen befreundeten Zaubergeist
Nach dem Kampf gegen ein Schneungeheuer droht Natsu in eine Schlucht zu stürzen, wird aber von Lucy und einem Zaubergeist, den diese beschworen hat, gerettet. Mit Blick auf Lucys Zaubergeist, den er zuvor noch angegriffen hatte, laufen Natsu in bewegter Dankbarkeit Tränen aus den Augen.					
Bd. 6: 82	EB	nK, spontan, offen	überz., eingebettet	Hlo	Tränen aus Angst vor einer Bestrafung
Während des Handlungsstrangs um den Kampf gegen Grays früheren Mitschüler Lyon sieht sich Natsu mit einer zornigen Erza konfrontiert, die ihn einfangen soll, weil er eine Regel der Fairy Tail-Gilde übertreten hat. Von Erza festgehalten und an der Flucht gehindert, spritzen Natsu unter einer erschrockenen Mimik Tränen aus den Augen.					
Bd. 6: 138 (auch Lucy)	KuSe	I, mP, verzögert, offen	überz., eingebettet	Hlo	Tränen aus Angst vor einer Bestrafung
Kurz nach Abschluss ihres Kampfes gegen Grays früheren Mitschüler Lyon erinnert Erza Natsu daran, dass ihn eine Strafe erwartet, weil er eine Regel seiner Gilde verletzt hat. Hierauf beginnt Natsu zu schwitzen und versucht sich aus dem Staub zu machen, wird aber von Erza aufgehalten. Angesichts der erwarteten Strafe läuft Natsu ein heftiger Tränenstrom über die Wangen. Auch Lucy zeigt aus Angst über die bevorstehende Strafe Tränen.					
Bd. 6: 139-142	ErSe	I, spontan, offen	betont	L, W	Tränen des Helden im Angesicht eines Angriffs auf seine Freunde
Als Natsu, Erza und Gray nach den Kämpfen gegen Grays ehemaligen Mitschüler Lyon ins Hauptquartier ihrer Gilde zurückkehren, finden sie dieses nach einem Angriff der rivalisierenden Magier-Gilde Phantom Lord schwer beschädigt vor. Beim Anblick des Gebäudes treten einem wütend betroffenen Natsu Tränen in die Augen.					
Bd. 7: 103 f.	KuSe	iK, spontan, offen	überz., eingebettet	kS	Tränen nach einem hinterhältigen Treffer
Im Kampf gegen den Phantom Lord-Magier Totomaru von einer Stinkbombe getroffen, schnappt Natsu unter heftigen Tränen nach Luft. Derweil zeigt sein Gegner ein schadenfrohes Lachen.					
Bd. 11: 35 (maskiert, mit Miriana)	KuSe	iK, mP, spontan, offen	überz., eingebettet	L, gebr.	Tränen zur Beeinflussung einer weiblichen Figur
Im Kampf gegen Gerards Handlanger Wally und Miriana wird Natsu von letzterer mit einem Seil gefesselt, das ihn seiner magischen Kräfte beraubt. Um sich aus der Situation zu befreien, täuscht Natsu eine schmerzfüllte Mimik vor, die er mit Tränen in den Augen betont. Da er dabei eine Katzenmaske trägt und Miriana als Katzenliebhaberin gezeichnet ist, bringt er sie dazu, ebenfalls zu weinen und ihn von dem Seil zu befreien.					
Bd. 11: 44 (maskiert)	EB	I, spontan, offen	überz., eingebettet	kS	Tränen beim Ausziehen eines Kostüms
Nach Natus Kampf gegen Gerards Handlanger Wally und Miriana versucht Happy den Helden von einer Katzenmaske zu befreien, die er sich zuvor unbedarft aufgesetzt hat. Indem Happy heftig an der Maske zieht, laufen Natsu Tränen über die Wangen.					
Bd. 11: 68	EB	iK, spontan, offen	anged., eingebettet	kS	Tränen des Helden nach einem hinterhältigen Angriff eines Gegners
Im Kampf gegen Gerards Handlanger Fukurō nutzt dieser einen Schwachpunkt Natus (bei der Nutzung eines Fahrzeuges wird ihm sofort übel), um den Helden auszutricksen und aus großer Höhe auf den Boden zu schleudern. Als sich Natsu nach einem harten Aufschlag wieder aufrafft, steht ihm eine Träne im linken Auge.					

3. Die Szenographie des weinenden Mannes in den ausgewählten Serien – Gesamtüberblick

Bd. 12: 156-159 (mit Erza u. a.)	ErSe	nK, mP, spontan, offen	eingebettet	L, Hlo	Verzweifelte Tränen beim Abschied von einer Gefährtin
Nach Natus Sieg gegen den dunklen Magier Gerard versucht Erza unter Einsatz ihres Lebens einen im Verlauf des Kampfes freigesetzten Zauber zu stoppen, um Natsu und seine Kameraden zu beschützen. Indem sich Erza unter Tränen von Natsu verabschiedet, stehen auch Natsu Tränen in den Augen. Ihre Freunde Happy, Shō und Miriana, die in der Nähe stehen, weinen ebenfalls. Natsu weigert sich indes Erzas Opfer zu akzeptieren.					
Bd. 12: 180-182 (mit Lucy u. a., auch: Erza)	ErSe	Eri, nK; I, mP, spontan, offen	eingebettet	L	Tränen bei einer fiktiven Trauerfeier
Bei ihrem Versuch einen im Kampf gegen den dunklen Magier Gerard freigesetzten Zauber zu stoppen, erlebt Erza einen Traum ihrer eigenen Trauerfeier. Während Happy, Lucy und andere Mitglieder der Fairy Tail-Gilde um Erza weinen, versucht Natsu, der ihren Tod nicht akzeptieren will, die Feier unter Tränen zu beenden. Mit Blick auf ihre leidenden Freunde beginnt auch Erza weinen. Unmittelbar danach erwacht sie in den Armen des Helden.					
Bd. 12: 185-191 (mit Shō, Lucy, Happy, Jubia, auch: Erza)	ErSe	nK, mP, Tr, offen; Natsu: verzögert, außer Natsu: spontan	Natsu: anged.; eingebettet	W, F außer Natsu: F	Tränen des Helden und seiner Kameraden nach der Rettung einer Gefährtin
Als Erza unter Lebensgefahr versucht, einen im Kampf gegen den dunklen Magier Gerard freigesetzten Zauber zu neutralisieren, wird sie von Natsu gerettet. Während Natsu Erza daraufhin aus der Gefahrenzone trägt, laufen den beiden ihre Kameraden Lucy, Jubia, Happy und Shō unter Freudentränen entgegen. Mit einem Blick auf Natsu weint auch eine noch etwas perplexer Erza, ehe sie Natsu, der am Ende ebenfalls weint, auffordert, sich nie wieder in Lebensgefahr zu begeben. Erza stimmt dem Helden zu und fasst ihm tröstend an die Wange.					
Bd. 14: 38	EB	I, spontan, offen	anged., eingebettet	B, gebr.	Tränen nach einer unnötigen Entschuldigung
Nachdem Erza zu Beginn der Battle of Fairy Tail versteinert wurde, versucht Natsu sie aus dieser Lage zu befreien. Als dabei ein Riss in Erzas Gesicht auftritt, glaubt der Held, sie würde durch seine Schuld auseinanderfallen. Hierauf sinkt er unter Entschuldigungsbekundungen auf die Knie, ehe er überrascht, mit Tränen in den Augen, zusieht, wie Erza die Versteinering aus eigener Kraft löst.					
Bd. 15: 125-129 (auch: Levy)	ErSe	vA, mP, spontan, offen	anged., eingebettet	W (Levy: Hlo)	Tränen eines Helden im Angesicht der Uneinsichtigkeit eines Kameraden
Indem er während der Battle of Fairy Tail mitansieht, wie der vom Ehrgeiz besessene Magier Laxus seinen Kampf um die Vorherrschaft in der Fairy Tail-Gilde selbst dann nicht aufgibt, als ihm die Magierin Levy unter Tränen die Nachricht übermittelt, dass sein Großvater, der Gildenmeister, im Sterben liegt, gerät Natsu derart in Wut, dass sich seine Augen mit Tränen füllen. In der Folge setzt der Held zu einem entschlossenen Angriff an.					
Bd. 16: 42	KuSe	I, spontan, offen	anged., eingebettet	kS	Tränen eines Helden, der sich verschluckt hat
Während einer Parade, in der sich die Fairy Tail-Gilde ihrer Stadt präsentiert, übt sich Natsu als Feuerschlucker. Dabei verschluckt er sich aber, worauf er so heftig husten muss, dass ihm Tränen in den Augen stehen.					

(16)

3.4.2. Gefährten (A bis Z, Auswahl)

Textstelle	Umfang	Situation	Gestaltung	Ursache	Einschätzung
Gray; Bd. 4:	ErSe	I, verzögert,	betont	L	Tränen eines Gefährten in Erinnerung an den

122-125		offen			Tod seiner Meisterin
Im Vorfeld der Kämpfe gegen Grays früheren Mitschüler Lyon stoßen Natsu, Gray und Lucy auf einen Dämon, der von Grays Meisterin in ein Eisgefängnis eingeschlossen wurde, aber wieder zum Leben erweckt werden soll. Um herauszufinden, wer für dieses Vorhaben verantwortlich ist, legen sich die drei in der Nähe des Dämons auf die Lauer, wobei Lucy einen ihrer Zaubergeister ein Lied singen lässt. Unter dem Eindruck des Liedes erinnert sich Gray an die erste Begegnung mit seiner Meisterin, worauf er in sich zusammensinkt und zu weinen anfängt.					
Gray; Bd. 4: 170-173	ErSe	nK, Tr, verzögert, offen	betont	L	Tränen eines Gefährten nach der Niederlage gegen einen Rivalen
Nach einer Niederlage gegen seinen früheren Mitschüler Lyon, der wie er bei der Eismagierin Ul das Zaubern gelernt hat, wird Gray am Boden liegend von Natsu gefunden. Gray schmerzt die Niederlage so sehr, dass er in Gedanken an seine Meisterin Tränen vergießt. Natsu fordert ihn jedoch auf, sich nicht hängen zu lassen und eine neue Chance für einen Angriff zu suchen.					
Gray; Bd. 5: 126 (als Kind)	KuSe	Eri, vA; nK, spontan, offen	betont	L, W	Tränen eines jungen Gefährten nach dem Verlust seiner Heimat
Auf der Suche nach seinem früheren Mitschüler Lyon erzählt Gray Erza, Lucy und Happy von seiner Vergangenheit. Zu Anfang berichtet er, wie ihn seine spätere Meisterin Ul als Kind weinend in einem Dorf aufgelesen hatte, das von einem Dämon zerstört wurde. Dabei schwört Gray unter Tränen, dem Dämon niemals zu vergeben.					
Gray; Bd. 5: 144-148, 151-160 (als Kind)	ErSe	Eri, vA; iK, spontan, offen	eingebettet → betont	L, B	Tränen eines jungen Gefährten beim Verlust seiner Meisterin
Während er seinen Kameraden von seiner Vergangenheit als Schüler der Eismagierin Ul erzählt, führt Gray aus, wie er einst alleine ausgezogen ist, um gegen den Dämon zu kämpfen, der sein Heimatdorf zerstört hatte, dabei aber von seiner Meisterin Ul aufgehalten wurde. Als diese ihren eigenen Körper zu Eis verwandelt, um Gray und ihren zweiten Schüler Lyon vor dem Dämon zu beschützen, vergießt Gray heftige Tränen.					
Gray; Bd. 5: 161-164 (als Kind; auch: Lyon)	ErSe	Eri, vA; iK, mP, spontan, offen	betont	L (Lyon: L, W)	Tränen eines jungen Gefährten nach dem Verlust seiner Meisterin
Zum Ende der Geschichte um seine Vergangenheit berichtet Gray, wie er nach dem Opfer seiner Meisterin mit seinem damaligen Mitschüler Lyon in Streit geraten ist. Als Gray seinem Mitschüler weinend in sich zusammengesunken erzählt, dass Ul beim Kampf gegen den Dämon gestorben sei, packt ihn dieser am Kragen und gibt ihm, ebenfalls unter Tränen, die Schuld an Uls Tod. Nach dem Ende seiner Erzählung nimmt Gray den Kampf gegen Lyon auf.					
Gray; Bd. 6: 78-80	ErSe	nK, verzögert, offen	betont	L, F (Lyon: L)	Tränen eines Gefährten, der von einer Last befreit wurde
Im Anschluss an Grays Sieg über seinen früheren Mitschüler Lyon bricht der Dämon, der Grays Heimatdorf zerstört hat, unverhofft auseinander. Da Gray hierin die Wirkung eines Zaubers seiner Meisterin Ul erkennt, bricht er in Tränen aus und bedankt sich bei seiner Meisterin. Auch sein ehemaliger Mitschüler, der nach dem Kampf geschlagen am Boden liegt, weint. Er wollte den Dämon eigenhändig besiegen, um zu beweisen, dass er stärker als Ul geworden ist.					
Gray; Bd. 17: 121, 126 (mit Sherry)	KuSe	nK, mP, spontan, offen	anged., eingebettet	L, Hlo	Tränen eines Gefährten in Sorge um einen Kameraden
Im Kampf der Vier-Gilden-Allianz gegen die Magier der dunklen Gilde Oracion Seis gelingt es Gray und seinem					

3. Die Szenographie des weinenden Mannes in den ausgewählten Serien – Gesamtüberblick

alten Rivalen Lyon den dunklen Magier Racer besiegen. Als Racer seine Niederlage nicht eingestehen will und sich selbst in die Luft sprengt, wird auch Lyon in die Explosion hineingezogen. Dies mit ansehend, stehen einem erschrockenen Gray Tränen in den Augen. Lyons Gefährtin Sherry weint ebenfalls.					
(7)					
Loki; Bd. 8: 54 (mit Reedus)	KuSe	nK, mP, spontan, offen	betont (Reedus: eingebettet)	B	Tränen eines Mannes, der unfähig war, eine Frau zu beschützen
Bei einem Versuch Lucy in Sicherheit zu bringen, die von Magiern der rivalisierenden Gilde Phantom Lord verfolgt wird, wird der Fairy Tail-Magier Reedus von dem feindlichen Zauberer Gajeel gestellt und besiegt. In der Folge von seinem Kameraden Loki gefunden, laufen Reedus Tränen über die Wangen, worauf auch Loki zu weinen beginnt. Er fühlt sich schuldig, weil er sich nicht genug angestrengt hat, um Lucy zu beschützen.					
Loki; Bd. 9: 170-173, 184-186	DoSe	1, 2: I, Tr, spontan, offen	1, 2: betont → eingebettet	L, B → F	Tränen eines vom Tod bedrohten Zaubergeistes
Während eines Ausflugs in ein <i>onsen</i> -Bad findet Lucy heraus, dass ihr Kamerad Loki ein Zaubergeist ist, der in die Menschenwelt verbannt wurde, weil er seine frühere Herrin verraten hat. Als Lucy versucht, ihm zu helfen, droht sie zusammen mit Loki ausgelöscht zu werden. Hierauf bittet sie der Zaubergeist unter Tränen, ihn sterben zu lassen, damit er nicht noch mehr Schuld auf sich lade. Lucy erreicht jedoch, dass Loki in die Geisterwelt zurückkehren darf. Sobald Loki dies realisiert, beginnt er erneut zu weinen und akzeptiert Lucy als neue Herrin.					
(2)					
Makarov; Bd. 3: 141	EB	I, spontan, offen	anged., eingebettet	kS	Männliche Tränen bei einer weiblichen Umarmung
Nach Natus Sieg über den Anführer der dunklen Magiergilde Eisenwald überzeugt Makarov einen von dessen Handlangern aufzugeben. Dies beeindruckt Erza derart, dass sie den Gildenmeister fest an sich drückt. Da Erza eine Metallrüstung trägt, empfindet Makarov dabei Schmerzen, die sich in einer Träne im Auge ausdrücken.					
Makarov; Bd. 9: 22	KuSe	nK, spontan, offen	überz., eingebettet	Hlo	Tränen eines Verantwortungsträgers im Angesicht einer möglichen Bestrafung
Nach dem Kampf der Magiergilden Fairy Tail und Phantom Lord malt sich Makarov aus, welche Konsequenzen seine Gilde von Seiten staatlicher Stellen erwarten könnten. Hiernach beginnt der Gildenmeister zu zittern und vergießt plakative Tränen.					
Makarov; Bd. 9: 25	EB	I, Tr, spontan, offen	überz., eingebettet	Hlo	Tränen eines Verantwortungsträgers im Angesicht einer möglichen Bestrafung
Nach dem Kampf der Magiergilden Fairy Tail und Phantom Lord werden die Magier der Fairy Tail-Gilde von Vertretern staatlicher Stellen verhört. Angesichts einer möglichen Bestrafung seiner Gilde ist der Gildenmeister Makarov derart verzweifelt, dass ihm Tränen über die Wangen strömen. Von der Erscheinung des Gildenmeisters betroffen, spricht Erza ermunternde Worte.					
Makarov; Bd. 9: 82	KuSe	I, spontan, offen	überz., eingebettet	Hlo	Tränen eines enttäuschten Verantwortungsträgers
Während Makarov über Personen nachdenkt, die ihn einmal als Meister der Fairy Tail-Gilde ablösen könnten, überbringt ihm seine Mitarbeiterin Mirajane die Nachricht, dass seine Favoritin Erza im Verlauf einer Mission die Zerstörung einer halben Stadt zu verantworten hat. Hierauf reagiert Makarov so enttäuscht und betroffen, dass ihm heftige Tränen aus den Augen fließen.					
Makarov; Bd. 12: 167	EB	Eri, nK; I, spontan, offen	anged., eingebettet	kS	Männliche Tränen nach einer weiblichen Bestrafung
Während Erza versucht einen Zauber zu stoppen, der im Kampf gegen den dunklen Magier Gerard freigesetzt wurde, erinnert sie sich, wie Makarov, der Gildenmeister von Fairy Tail, sie einst zu einer Heilerin gebracht hatte,					

um ein verletztes linkes Auge behandeln zu lassen. Als Makarov dabei eine nach Ansicht der Heilerin unpassende Bemerkung macht, zieht diese ihn so heftig am Ohr, dass ihm Tränen aus den Augen spritzen.					
Makarov; Bd. 12: 176	KuSe	Eri, nK; I, spontan, offen	eingebettet	L	Tränen eines Verantwortungsträgers um eine Kameradin
Beim Versuch einen Zauber zu stoppen, der im Kampf gegen den dunklen Magier Gerard außer Kontrolle geraten ist, sieht Erza eine Traumsequenz ihrer eigenen Beerdigung. Zu deren Beginn spricht Makarov in seiner Funktion als Meister der Fairy Tail-Gilde eine kurze Ansprache, in deren Folge er Tränen vergießt.					
Makarov; Bd. 13: 62	KuSe	I, spontan, offen	überz., einge- bettet	Hlo	Tränen eines im Stich gelassenen Verantwortungsträgers
Nach Natus Sieg über den dunklen Magier Gerard kehren Natsu und seine Kameraden ins Hauptquartier der Fairy Tail-Gilde zurück. Dort entwickelt sich aus einer tosenden Party eine Kneipenschlägerei, unter deren Anblick Makarov Tränen aus den Augen laufen. Er fühlt sich von seinen Untergebenen im Stich gelassen, weil er den Besuch eines Zeitschriftenreporters erwartet, dem er ein möglichst positives Bild seiner Gilde vermitteln will.					
Makarov; Bd. 13: 156	EB	I, spontan, offen	anged., einge- bettet	kS	Tränen beim vergeblichen Versuch eine unsichtbare Wand zu durchdringen
Zu Beginn der Battle of Fairy Tail ist Makarov im Hauptquartier seiner Gilde gefangen, weil Freed, ein Handlanger seines Enkels Laxus, eine unsichtbare Wand um das Gebäude gespannt hat. Indem Gray versucht, Makarov durch diese Wand hindurch ins Freie zu ziehen, drückt er ihn mit voller Wucht dagegen, worauf der Gildenmeister unter einer schmerz erfüllten Mimik Tränen zeigt.					
Makarov; Bd. 16: 19- 22	ErSe	I, spontan, unbemerkt	betont	B	Tränen eines Großvaters bei der Bestrafung seines Enkels
Nach dem Ende der Battle of Fairy Tail, die von seinem überehrgeizigen Enkel Laxus angezettelt wurde und Kameraden wie Unbeteiligte in Gefahr gebracht hat, verbannt Makarov selbigen in seiner Funktion als Gildenmeister aus der Gilde. Während sich Laxus, zwischenzeitlich geläutert, von seinem Großvater verabschiedet, wendet Makarov ihm den Rücken zu und fordert ihn unter heftigen Tränen auf, das Zimmer zu verlassen.					

(9)

3.4.3. Gegner (A bis Z, Auswahl)

Textstelle	Umfang	Situation	Gestaltung	Ursache	Einschätzung
Aria; Bd. 7: 19-22	ErSe	iK, spontan, offen	überz., einge- bettet	L, gebr.	Gewohnheitstränen eines Gegners
Während einer Strafexpedition der Fairy Tail-Gilde gegen das Hauptquartier der Magier-Gilde Phantom Lord wird Makarov, der Gildenmeister von Fairy Tail, von dem Phantom Lord-Magier Aria überrascht. Dieser greift Makarov unter heftigen Tränen, die Schmerz suggerieren sollen, an und setzt ihn außer Gefecht.					
Aria; Bd. 7: 27	KuSe	nK, spontan, offen	überz., einge- bettet	F, gebr.	Gewohnheitstränen eines Gegners
Nach dem Schlag des Phantom Lord-Magiers Aria gegen Makarov müssen die Fairy Tail-Magier eine Strafexpedition gegen das Hauptquartier von Phantom Lord abrechnen. Als Aria von seinem Kameraden Gajeel erfährt, dass der Verlauf des Kampfes von Joze, dem Meister von Phantom Lord, von Anfang bis Ende geplant war, bricht er in heftigen Freudentränen aus. Hierauf herrscht Gajeel ihn an, nicht ständig zu weinen.					
Aria; Bd. 7: 166	EB	vA, spontan, offen	überz., einge- bettet	ML, L, gebr.	Gewohnheitstränen eines Gegners
Beim Kampf der Fairy Tail-Magier gegen einen Angriff der Magier-Gilde Phantom Lord fordert Aria Natsu heraus, wobei ihm heftige Tränen über die Wangen laufen. Er beweint Natus vermeintliches Schicksal.					
Aria; Bd. 9: 8	EB	nK, spontan,	eingebettet	F, gebr.	Freudentränen eines Gegners vor einem ver-

3. Die Szenographie des weinenden Mannes in den ausgewählten Serien – Gesamtüberblick

		offen			meintlich sicheren Angriff
Nach Makarovs Sieg über Joze, den Anführer der Magiergilde Phantom-Lord, glaubt dessen Untergebener Aria eine Möglichkeit gefunden zu haben, Makarov anzugreifen. In Vorfreude auf einen vermeintlich leichten Treffer greift er Makarov unter heftigen Freudentränen an, wird aber sofort niedergestreckt.					
(4)					
Gerard; Bd. 10: 121 f. (als Kind)	KuSe	Eri, I; nK, spontan, offen	anged., eingebettet	ML → F	Tränen eines späteren Bösewichts
Während Erza ihren Kameraden von ihrer Kindheit als Sklavin erzählt, berichtet sie von ihrer Bekanntschaft zu dem dunklen Magier Gerard. Von Aufsehern misshandelt, wurde Erza einst von diesem gerettet. Die gerettete Erza vor Augen beginnt der junge Gerard zu weinen.					
Gerard; Bd. 18: 48 f.	KuSe	iK, spontan, offen	betont	L, B	Tränen eines Mannes mit Gedächtnisverlust
Im Kampf der Vier-Gilden-Allianz gegen die Magier der dunklen Gilde Oracion Seis wird der tot geglaubte Gerard wieder zum Leben erweckt, ohne eine Erinnerung an sein früheres Leben zu haben. Indem ihn seine alte Liebe Erza mit seinen früheren Verbrechen konfrontiert, reagiert Gerard bestürzt und ringt weinend nach Worten.					
(2)					
Laxus; Bd. 16: 43-51	ErSe	I, verzögert, offen	betont	B, L	Tränen der Reue eines vom Weg abgekommenen Gefährten
Nach seiner Verbannung aus der Fairy Tail-Gilde sieht Laxus einer Parade zu, mit der sich die Gilde ihrer Heimatstadt präsentiert. Als dabei sowohl sein Großvater Makarov als auch seine Kameraden eine Pose einnehmen, die er ihnen als Kind selbst beigebracht hatte, ist Laxus so überrascht, dass ihm Tränen in die Augen treten. Während ihm sein Großvater aufmunternde Gedanken zusendet, weint Laxus heftig, ehe er die Stadt verlässt.					
(1)					
Shō; Bd. 10: 43	EB	nK, spontan, offen	anged., eingebettet	F	Tränen eines alten Freundes beim Wiedersehen mit einer Gefährtin
Während des Besuchs in einem Kasino werden Natsu und seine Freunde von Handlangern des dunklen Magiers Gerard überrascht, die sich als frühere Kameraden von Erza herausstellen. Als diese Erza in ihre Gewalt bringen, treten ihrem alten Freund Shō Tränen in die Augen. Er ist glücklich, dass Erza wieder in seiner Nähe ist.					
Shō; Bd. 10: 62-64.	ErSe	I, spontan, offen	betont	F → W	Tränen eines alten Freundes bei Vorwürfen an eine Gefährtin
Von Handlangern des dunklen Magiers Gerards entführt, wird Erza auf eine Insel gebracht, auf der sie in ihrer Kindheit als Sklavin interniert war. Während der Überfahrt besucht sie ihr alter Freund Shō und umarmt sie unter Tränen, weil er glücklich ist, sie wieder um sich zu haben. Anschließend wirft er ihr heftig weinend vor, Gerard verraten zu haben.					
Shō; Bd. 10: 78 f. (als Kind)	KuSe	Eri, I; iK, spontan, offen	eingebettet	Hlo	Tränen eines hilflosen Kindes im Angesicht einer Bedrohung
Von Handlangern des dunklen Magiers Gerard auf eine einsame Insel gebracht, wird Erza von ihrem früheren Kameraden Shō an ihre gemeinsame Kindheit in der Sklaverei erinnert. In ihrer Erinnerung stehen Erza, Shō und weitere Kameraden Aufsehern gegenüber, die sie für einen Fluchtversuch bestrafen wollen. Aus Angst vor der Strafe laufen einem kindlichen Shō Tränen über die Wangen.					
Shō; Bd. 10: 124-128 (als Kind)	ErSe	Eri, I; vA, spontan, offen	eingebettet	Hlo, ML	Tränen eines hilflosen Kindes im Angesicht überlegener Gegner

Im Rahmen ihrer Erinnerungen an ihre Kindheit in der Sklaverei berichtet Erza, wie sie nach Misshandlungen in ihre Zelle zurückkehrt. Beim Anblick ihrer Verletzungen bricht ihr brüderlicher Freund Shō in so heftigen Tränen aus, dass er Aufseher auf den Plan ruft. Als diese Shō bedrohen, beginnt Erza gegen die Wächter zu kämpfen.					
Shō; Bd. 10: 142 (als Kind)	EB	Eri; I; iK, spontan, offen	anged., eingebettet	ML	Tränen eines hilflosen Kindes beim Angriff auf eine Freundin
Im Rahmen ihrer Erinnerungen an ihre Kindheit in der Sklaverei erzählt Erza, wie sie eine Rebellion gegen ihre Wächter angeführt hatte. Als sie dabei attackiert wird, ohne etwas tun zu können, steht einem erschrockenen Shō eine Träne im rechten Auge. In der Folge wird Erza durch den Einsatz eines älteren Mannes gerettet.					
Shō; Bd. 11: 17-20	ErSe	I, Tr, spontan, offen	betont	L, Hlo	Tränen eines Gegners mit Zweifeln über seinen Herrn
Nach Erzas Erzählung über ihre Kindheit, die Shō belauscht hat, gerät dieser in Zweifel über die Motive seines Herrn Gerard. In einem anschließenden Gespräch mit Erza beginnt er zu erkennen, dass Gerard ihn belogen hat. Während er mit sich ringt, ob er Gerard oder Erza vertrauen soll, bricht er in heftigen Tränen aus, wird aber von Erza getröstet. In der Folge stellen sich Erza und ihre Kameraden auf einen Kampf gegen Gerard ein.					
Shō; Bd. 11: 163	EB	iK, spontan, offen	anged., eingebettet	Hlo	Tränen eines bekehrten Gegners, der von einer Gefährtin beschützt wird
Beim Versuch sich dem dunklen Magier Gerard zu nähern, werden Erza und Shō von dessen Handlangerin Ikaruga überrascht. Während Shō wenig ausrichten kann, tritt Erza Ikaruga entgegen. Mit Blick auf die kämpfende Erza stehen Shō, der am Boden liegt, Tränen in den Augen.					
Shō; Bd. 11: 176-179	ErSe	iK, spontan, offen	eingebettet	Hlo	Tränen eines bekehrten Gegners aus Angst um eine Kameradin
Während Erzas Kampf gegen Gerards Handlangerin Ikaruga gerät Erza in die Defensive. Dies mit ansehend, treten ihrem alten Kameraden Shō Tränen in die Augen. Er hat Angst Erza zu verlieren und feuert sie daher an, mit ganzer Kraft zu kämpfen.					
Shō; Bd. 13: 31-39 (mit Erza, Wally, Miriana)	ErSe	I, mP, spontan, offen	eingebettet	L	Tränen beim Abschied von einer alten und neuen Kameradin
Nach dem Ende des Kampfes gegen Gerard beschließen dessen geläuterte Handlanger Shō, Wally und Miriana auf eigene Faust die Welt zu erkunden. Als sich ihre alte Kameradin Erza hierauf unter Tränen von ihnen verabschiedet, beginnen auch sie zu weinen. Im Hintergrund veranstalten Natsu, Gray und Lucy ein Feuerwerk.					

(9)

3.4.4. Ergänzung (A bis Z, Auswahl)

Textstelle	Umfang	Situation	Gestaltung	Ursache	Einschätzung
Kaby (Klient); Bd. 2: 100 f.	KuSe	I, spontan, offen	betont	F	Freudentränen eines Klienten nach Abschluss der Arbeit des Helden
Nach dem Kampf gegen den exzentrischen Millionär Ebalū überbringen Natsu und Lucy ihrem Auftraggeber Kaby ein Buch, das von dessen verstorbenem Vater geschrieben wurde. Als Kaby hierin eine an ihn gerichtete Botschaft erkennt, laufen ihm Tränen aus den Augen.					
Kaby (Klient); Bd. 2: 103	EB	I, spontan, offen	anged., eingebettet	F	Freudentränen eines Klienten nach Abschluss der Arbeit des Helden
Nachdem Natsu und Lucy sich von ihrem Auftraggeber Kaby verabschiedet haben, liest dieser in einem Buch, das					

3. Die Szenographie des weinenden Mannes in den ausgewählten Serien – Gesamtüberblick

ihm der Held gebracht hat. Dabei zeigt er so große Freude, dass ihm unter einem herzhaften Lachen eine Träne im linken Auge steht.					
(2)					
Romeo; Bd. 1: 114 f., 121-123	ErSe	I, Tr, spontan, offen	eingebettet → betont	L, Hlo	Tränen eines hilfeschuchenden Jungen in Sorge um seinen Vater
Kurz nach der Aufnahme von Lucy in die Fairy Tail-Gilde taucht in deren Hauptquartier unvermittelt Romeo, der Sohn eines Magiers, auf und klagt dem Gildenmeister Makarov unter Tränen, dass er sich Sorgen um seinen Vater mache, weil dieser von einer Mission nicht zurückkehre. Als Makarov Romeos Hilfesuchung ablehnt, läuft dieser weinend weg, wird aber wenig später von Natsu abgepasst. Dieser streicht dem Jungen tröstend durchs Haar und macht sich auf die Suche nach dessen Vater.					
Romeo; Bd. 1: 135	EB	Eri, iK; I, spontan, offen	anged., eingebettet	L	Tränen eines hilfeschuchenden Jungen
Als Lucy auf einem Berg von Schneeeungeheuern gefangen genommen wird, führt sie sich vor Augen, wie sie in diese Situation gekommen ist. Dabei erinnert sie sich an Romeo, der im Hauptquartier der Fairy Tale-Gilde ihren Partner Natsu durch seine Tränen dazu gebracht hat, auf den Berg zu gehen und nach seinem Vater zu suchen.					
Romeo; Bd. 1: 162 f.	DoSe	1: Eri, I; 1, 2: I, spontan, offen	1, 2: eingebettet 1: anged.	1: L 2: B → F	Tränen eines Jungen beim Wiedersehen mit seinem Vater
Nach der Rettung von Romeos Vater durch Natsu und Lucy bringen die beiden diesen zu seinem Sohn Romeo. Als sich Romeo daran erinnert, dass sein Vater ursprünglich wegen seines weinerlichen Drängens losgezogen war, um einen gefährlichen Auftrag zu verrichten, treten ihm unter einer Entschuldigung Tränen in die Augen. Er wird jedoch von seinem Vater umarmt, um schließlich unter seinem Lächeln erneut zu weinen.					
(3)					

3.4.5. Weiblichkeit (A bis Z, Kontrastszenen)

Textstelle	Umfang	Situation	Gestaltung	Ursache	Einschätzung
Erza; Bd. 10: 12 f. (als Kind)	KuSe	Eri, I; iK, spontan, unbemerkt	betont	L, Hlo	Tränen einer Gefährtin in einer leidvollen Vergangenheit
Nach einem für sie glücklichen Tag am Meer schläft Erza in einem Liegestuhl am Strand ein. Dabei träumt sie von ihrer Vergangenheit als Sklavin. In Kontrast zu ihrer glücklichen Mimik in der Erzählgegenwart zeigt sie in ihrem Traum heftige Tränen.					
Erza; Bd. 10: 118, 170, Bd. 11: 7	DoSe	1, 2: I, offen; 1: spontan 2: verzögert	1, 2: betont	F → L	Tränen einer Gefährtin aus Bewegung über die Hilfe ihrer Kameraden, gefolgt von einer schmerzlichen Erinnerung
Von Handlangern des dunklen Magiers Gerard auf eine Gefängnisinsel verschleppt, eilen Natsu und seine Freunde Erza zu Hilfe. Obwohl Erza diese Hilfe erst ablehnt, gelingt es ihrem Kameraden Gray, sie von deren Annahme zu überzeugen. Bewegt von der Entschlossenheit ihrer Freunde treten Erza Tränen in die Augen. In der Folge enthüllt sie ihren Freunden ihre Vergangenheit. Als ihre Erzählung endet, stehen ihr unter dem Eindruck ihrer Erinnerungen erneut Tränen in den Augen.					
Erza; Bd. 11: 139-141 (als Kind)	ErSe	Eri, vA; I, spontan, offen	eingebettet	L	Weibliche Tränen als Ursprung männlichen Siegeswillens
Während Gray gegen Gerards Handlanger Fukurō kämpft, erinnert er sich daran, wie er Erza kennengelernt hat. Bevor er zu einem entscheidenden Angriff auf seinen Gegner ansetzt, kommt ihm in den Sinn, wie er Erza einst weinend am Fluss angetroffen hatte. Zurück in der Erzählgegenwart macht er deutlich, dass er kämpft, damit Erza					

nicht mehr weinen muss.					
Erza; Bd. 12: 73-77	ErSe	nK, spontan, offen	eingebettet	W, Hlo	Tränen einer Gefährtin in Lebensgefahr
Nach ihrer Niederlage gegen ihren früheren Kameraden Gerard möchte dieser Erza opfern, um den dunklen Magier Zeref wieder zum Leben zu erwecken. Durch einen Zauber Gerards gelähmt, kann Erza diesen nur noch in hilfloser Wut, unter Tränen anschreien, ehe Natsu auftritt und den Kampf gegen Gerard sucht.					
Erza; Bd. 20: 57-62	ErSe	nK, verzögert, unbemerkt	betont	L	Tränen einer jungen Frau in Trauer um ihren Geliebten
Nach dem Sieg der Vier-Gilden-Allianz über die Magier der dunklen Gilde Oracion Seis wird Gerard, den wegen früherer Verbrechen die Todesstrafe erwartet, vor Erzas Augen von Regierungsbeamten abgeführt. Obwohl der Held und einige Kameraden hiergegen protestieren, mahnt Erza sie zur Ordnung. Daraufhin zieht sie sich zurück und bricht unter dem Eindruck einer Erinnerung an ihre gemeinsame Kindheit mit Gerard in Tränen aus.					
Lucy; Bd. 1: 42-44	ErSe	iK, spontan, offen	betont → ein- gebettet	Hlo, W	Tränen einer enttäuschten jungen Frau in Gefahr
Von einem selbsternannten Magier der Fairy Tale-Gilde gefangen genommen, soll Lucy in die Sklaverei verkauft werden. Da sie zuvor gerade die Fairy Tale-Gilde immer besonders bewundert hat, treten ihr in ohnmächtiger Wut Tränen in die Augen. Kurz bevor sie mit einem Brandmal versehen wird, erscheint jedoch Natsu, gibt sich als echter Fairy Tale-Magier zu erkennen und bringt den Hochstapler zur Strecke.					
Lucy; Bd. 2: 21 f.	KuSe	I, spontan, offen	überz., einge- bettet	L → W	Tränen einer schockiert beleidigten Frau
Beim Versuch den exzentrischen Millionär Ebalū zu verführen, von dem Natsu und Lucy ein unrechtmäßig erworbenes Buch zurückholen sollen, wird Lucy als hässlich beschimpft, worauf sie so niedergeschlagen ist, dass sie sich zurückzieht und plakative Tränen vergießt. Sobald Natsu vorschlägt Ebalū mit brachialen Mitteln zu bekämpfen, stimmt Lucy dem wütend, unter plakativen Tränen zu.					
Lucy; Bd. 7: 61 f.	KuSe	I, spontan, offen	betont	F	Tränen einer jungen Frau nach einer Aufmunterung durch den Helden
Nach der gescheiterten Strafexpedition gegen das Hauptquartier der Magiergilde Phantom Lord ist Lucy niedergeschlagen, bis Natsu ihre Zugehörigkeit zur Fairy Tail-Gilde betont, obwohl der Konflikt mit Phantom Lord von Lucys Vater ausgelöst wurde. Im Anschluss an Natsus Aufmunterung treten Lucy Tränen in die Augen.					
Lucy; Bd. 8: 131 f.	KuSe	iK, spontan, offen	eingebettet	Hlo, ML	Tränen einer jungen Frau, die mit dem Helden leidet
Während Natsu im Kampf gegen den Phantom Lord-Magier Gajeel um Lucys Freiheit kämpft, muss er so schwere Treffer einstecken, dass er zu Boden geht. Dies mit ansehend, beginnt Lucy zu weinen, ehe Natsu, unterstützt von einem ihrer Zaubergeister, den Kampf doch noch für sich entscheiden kann.					
Lucy; Bd. 19: 73	KuSe	iK, spontan, offen	überz., einge- bettet	W, Hlo	Tränen einer jungen Frau nach einer unanständigen Attacke eines Gegners
Während Natsu, Gray und Lucy gegen Brain, den Anführer der dunklen Gilde Oracion Seis, kämpfen, schaut dessen Zauberstab, der ein Eigenleben besitzt, Lucy unter den Rock. Hierauf reagiert Lucy mit einem wütenden Aufschrei, während dem ihr auch Tränen aus den Augen spritzen.					

3.5. Übersicht der Tränenszenen ausgewählter Figuren im Werk *Meitantei Conan* (*Shönen Sunday*)

3.5.1. Held (Edogawa Conan, Kudō Shin'ichi)

Textstelle	Umfang	Situation	Gestaltung	Ursache	Einschätzung
Conan; Bd. 1: 75	EB	iK, spontan, offen	anged., eingebettet	kS	Tränen eines kindlichen Helden nach einem rüden Schlag seines Vormunds
Nach der Entführung der Tochter eines Firmenchefs versucht Conan vom Butler des Hauses Informationen über den Tathergang zu erfahren. Als er dabei nach Ansicht von Kogorō zu aufdringlich vorgeht, gibt ihm dieser eine Kopfnuss. In der Folge zeigt der Held unter einer plakativen Beule Tränen im rechten Auge.					
Conan; Bd. 2: 36	KuSe	iK, spontan, offen	anged., eingebettet	kS	Tränen eines kindlichen Helden nach einem rüden Schlag seines Vormunds
Während sich Kogorō für einen Fall Fotos ansieht, beginnt Conan mit diesen zu spielen, um den Detektiv auf eine Entdeckung aufmerksam zu machen. Hierauf reagiert Kogorō zornig und gibt Conan eine Kopfnuss, unter deren Gewalt dem Helden Tränen in den Augen stehen. Mit einer plakativen Beule am Kopf und einer Träne im linken Auge klammert sich der geschrumpfte Oberschüler an seiner Freundin Ran fest.					
Conan; Bd. 4: 9 (mit Kogorō)	EB	I, mP, spontan, offen	anged., eingebettet	F	Tränen zweier männlicher Figuren beim Lachen über eine unglaubliche Geschichte
Als Ran eines Tages ins Detektivbüro ihres Vaters kommt und Conan und Kogorō enthusiastisch erzählt, im historischen Museum würde eine Rüstung jede Nacht von Geisterhand geführt durchs Haus marschieren, beginnen die beiden so heftig zu Lachen, dass ihnen Tränen in den Augen stehen. Ran reagiert verschnupft.					
Conan; Bd. 6: 141	EB	nK, spontan, offen	anged., eingebettet	kS	Tränen nach einem Tritt gegen einen harten Gegenstand
Während eines Abenteuers mit den Detective Boys von einem Mörder angegriffen, nutzt Conan seine Spezialschuhe, um einen Metallkessel so zu schießen, dass er den Mörder am Kopf trifft und außer Gefecht setzt. Von der Härte des Kessels überrascht, springt der Held in der Folge unter einem Schmerzensschrei, mit einer Träne im rechten Auge in die Luft und hält sich seinen rechten Fuß.					
Conan; Bd. 10: 174	EB	iK, spontan, offen	anged., eingebettet	kS	Tränen eines kindlichen Helden nach einem rüden Schlag seines Vormunds
Kurz nach der Entdeckung eines Mordopfers läuft Conan um die Leiche herum und versucht Ermittlungen anzustellen. Kaum dass er eine letzte Botschaft des Verstorbenen entdeckt hat, wird er von einer heftigen Kopfnuss Kogorōs getroffen, der nicht will, dass Conan am Tatort umherstreift. Begleitet von einer Träne im rechten Auge bekommt Conan eine plakative Beule.					
Conan; Bd. 13: 110 f.	KuSe	iK, spontan, offen	anged., eingebettet	kS	Tränen eines kindlichen Helden nach einem rüden Schlag seines Vormunds
Während Conan versucht den Mord an einer Graphikerin aufzuklären, erregt er durch seine Präsenz am Tatort den Ärger Kogorōs. Der Detektiv versetzt ihm einen harten Schlag auf den Kopf, in dessen Folge der Held unter einem schmerz erfüllten Gesicht und einer plakativen Beule am Kopf Tränen im rechten Auge zeigt.					
Conan; Bd. 19: 54	EB	iK, spontan, offen	anged., eingebettet	kS	Tränen eines kindlichen Helden nach einem rüden Schlag seines Vormunds
Von der Tochter eines Kriminalschriftstellers mit der Lösung einer verschlüsselten Botschaft beauftragt, erhalten Kogorō und Kommissar Megure einen Unterstützungsanruf von Conans Rivalen Heiji. Als Conan den Hörer übernimmt und nach einigen Worten mir nichts dir nichts auflegt, reagiert Kogorō pikiert. Im nächsten Panel ist Conan mit einer plakativen Beule und einer Träne im rechten Auge zu sehen.					

Conan; Bd. 19: 76 (mit Ran)	EB	I, mP, spontan, offen	anged., eingebettet	F	Tränen während eines Lachanfalls beim Fernsehen
Nach der Lösung eines Falles um den Tod eines Kriminalschriftstellers werden Figuren eines Fernseh dramas nach dem Modell von Conan, Ran und Kogorō gestaltet. Als die drei diese Figuren im Fernsehen betrachten, lachen Ran und Conan so heftig, dass ihnen Tränen in den Augenwinkeln stehen. Kogorō ist weniger begeistert.					
Conan; Bd. 23: 106	EB	iK, spontan, offen	anged., eingebettet	kS	Tränen eines kindlichen Helden nach einem rüden Schlag seines Vormunds
Während Conan einem Mordfall auf einer Yacht nachgeht und dafür Zeugen befragt, trifft ihn unvermittelt die Faust von Kogorō, der ihn in der Folge wegen seines aufdringlichen Verhaltens ausschimpft. Vom Schlag Kogorōs getroffen, stehen Conan Tränen in den Augen.					
Conan; Bd. 25: 41	EB	iK, spontan, offen	anged., eingebettet	kS	Tränen eines kindlichen Helden nach einem rüden Schlag seines Vormunds
Beim Versuch Nachforschungen zu einem Mordfall auf der Toilette eines Eislaufcenters anzustellen, wird Conan von Kogorō überrascht, der ihm eine Kopfnuss gibt. Während er den Helden vom Tatort wegträgt, zeigt dieser unter einer plakativen Beule Tränen im linken Auge.					
Conan; Bd. 30: 32	EB	iK, spontan, offen	anged., eingebettet	kS	Tränen eines kindlichen Helden nach einem rüden Schlag seines Vormunds
Während einer Fahrt im Expresszug von Osaka nach Tokyo wird ein Mann ermordet, worauf Conan und Kogorō, die sich zufällig im Zug befinden, in die Ermittlungen eingreifen. Als sich Conan nach Ansicht Kogorōs zu sehr einmischt, versetzt er ihm eine Kopfnuss. Von dem Schlag getroffen, zeigt Conan eine Träne im linken Auge.					
Conan; Bd. 38: 112	EB	iK, spontan, offen	anged., eingebettet	kS	Tränen eines kindlichen Helden nach einem rüden Schlag seines Vormunds
Beim Versuch Kogorō bei der Aufklärung eines Mordfalls in einem Wrestling-Stadium zu unterstützen, erregt Conan mit seinen Hinweisen dessen Zorn, so dass ihm der Detektiv mit der Faust auf den Kopf schlägt. Von dem Schlag getroffen, zeigt Conan eine Träne im rechten Auge.					
Shin'ichi; Bd. 55: 109 (als Kind)	EB	I, spontan, offen	anged., eingebettet	kS	Tränen eines Jungen bei einer rüden Bestrafung durch seine Mutter
Bei der Erzählung eines Abenteuers aus Shin'ichis Kindheit wird geschildert, wie dieser nach einem abendlichen Besuch in der Schule von seiner Mutter ausgeschimpft wird. Indem diese ihren Sohn in den Schwitzkasten nimmt und mit der Faust über seinen Kopf reibt, stehen Shin'ichi Tränen in den Augenwinkeln.					
Shin'ichi; Bd. 62: 148-154 (Doppelgänger)	ErSe	iK, spontan, offen	eingebettet	B, gebr.	Tränen eines falschen Helden bei der gespielten Rechtfertigung eines Mordes
Einem Hinweis auf eine vermeintlich falsche Lösung eines Kriminalfalles durch Shin'ichi nachgehend, begeben sich Kogorō, Conan, Heiji, Ran und Kazuha in einem ländlichen Teil des Hauptstadtbezirkes. Dort verübt ein Doppelgänger Shin'ichis einen Mord, der in Abwesenheit von Conan durch Heiji aufgeklärt wird. Noch in seiner Rolle als Shin'ichi rechtfertigt der Mörder seine Tat unter Tränen. Kaum beginnt der Doppelgänger zu weinen, erkennt Ran allerdings, nicht den echten Shin'ichi vor sich zu haben.					

(14)

3.5.2. Gefährten (A bis Z, Auswahl)

Textstelle	Umfang	Situation	Gestaltung	Ursache	Einschätzung
------------	--------	-----------	------------	---------	--------------

3. Die Szenographie des weinenden Mannes in den ausgewählten Serien – Gesamtüberblick

Dr. Agasa; Bd. 45: 87	KuSe	I, spontan, offen	anged., einge- bettet	F	Tränen der Bewegung über ein unerwartetes Geburtstagspräsent
Bei einem Ausflug zum Fischen führt der Detective Boy Genta gegenüber Dr. Agasa an, extra für ihn einen Fisch gefangen zu haben, damit er und seine Schuldfreunde eine Geburtstagsparty für ihn ausrichten können. Von dem Zeichen der Zuneigung der Kinder bewegt, treten Dr. Agasa Tränen in die Augen.					
(1)					
Kogorō; Bd. 2: 99 f.	KuSe	I, spontan, offen	anged., einge- bettet	F, gebr.	Schadenfreude eines Mannes über das Ausse- hen eines Kollegen
Beim Gespräch mit einem Kollegen drängt Kogorō diesen, seine Sonnenbrille abzunehmen. Als Kogorō daraufhin in das plakativ harmlose Gesicht des Mannes blickt, beginnt er so heftig zu lachen, dass ihm Tränen in den Augen stehen. Obwohl ihn Ran zur Ordnung mahnt, wiederholt sich dies kurz darauf noch einmal.					
Kogorō; Bd. 6: 90	EB	I, spontan, offen	anged., einge- bettet	kS, gebr.	Schmerzenstränen aufgrund einer unbedeu- tenden Verletzung
Nachdem Conan mit Kogorōs Stimme einen Mordfall aufgeklärt hat, führt der Täter, ein geübter Schwertkämpfer, vor, wie er sein Opfer niedergestreckt hatte. Dabei erleidet Kogorō, noch unter dem Einfluss eines Schlafmittels, das ihm Conan verabreicht hat, eine kleine Wunde an der Stirn. Sobald der Detektiv diese bemerkt, gerät er in Panik und ruft mit einer Träne im linken Auge nach einem Krankenwagen.					
Kogorō; Bd. 24: 41	KuSe	I, spontan, offen	anged., einge- bettet	L, gebr.	Tränen eines Mannes in fälschlicher Todes- angst
Infolge eines Missverständnisses mit seinem Hausarzt glaubt Kogorō nur noch ein halbes Jahr zu leben zu haben. Darauf packt er den Arzt aufgeregt, mit Tränen in den Augen am Kragen, bis ihm der Arzt erklärt, dass er lediglich ein halbes Jahr auf Alkohol verzichten müsse.					
Kogorō; Bd. 32: 73	KuSe	I, spontan, offen	eingebettet	L, gebr.	Tränen eines Mannes nach einem vermeint- lich geplatzten Traum
Während sich Kogorō eine Fernsehsendung seines Idols, der Sängerin Okino Yōko, ansieht, liest ihm seine Tochter Ran eine Einladung zu einer Verlobungsparty vor. Da Kogorō aus der Situation heraus den Schluss zieht, sein Idol Yōko hätte sich verlobt, bricht für ihn eine Welt zusammen. Unter einer erschrocken versteinerten Miene laufen ihm Tränen aus den Augen.					
Kogorō; Bd. 40: 61	EB	I, spontan, offen	anged., einge- bettet	L, gebr.	Tränen eines in seiner Erwartung enttäuschten Frauenliebhabers
Während der Fahrt zu einem Tennisclub in der Gunma-Präfektur ködert Sonoko Kogorō mit der Aussicht auf eine Begegnung mit attraktiven Studentinnen. Als es bei ihrer Ankunft regnet und daher niemand Tennis spielt, stehen dem Detektiv angesichts seiner enttäuschten Erwartung Tränen in den Augen.					
Kogorō; Bd. 41: 24	KuSe	I, spontan, unbemerkt	anged., einge- bettet	kS, Hlo, gebr.	Tränen nach einer Erziehungsmaßnahme der Ehefrau
Nach einer durchzechten Nacht unfähig zu arbeiten, wird Kogorō, unter dem Einfluss von Alkohol schlafend, von seiner Ehefrau an ein Sofa gefesselt, während sie sich aufmacht, um einen Fall zu lösen. Sobald Kogorō aufwacht und zur Toilette muss, windet er sich unter Tränen hin und her.					
Kogorō; Bd. 46: 34	EB	I, spontan, offen	anged., einge- bettet	Hlo, gebr.	Tränen eines Mannes in Furcht einen Schaden zu verursachen
Während eines Auftrags für eine Musikerfamilie probiert Kogorō eine Geige aus, die sich als Stradivari herausstellt. Als Ran ihn daraufhin auffordert, das Instrument aus der Hand zu legen, gibt der Detektiv zitternd, mit Tränen in den Augen an, bewegungsunfähig zu sein. Im Angesicht des Wertes der Geige ist er vor Schreck erstarrt.					
Kogorō; Bd. 63: 164	EB	I, spontan, offen	anged., einge- bettet	B, Hlo, gebr.	Tränen eines Mannes wegen eines verpassten Fernsehprogramms

Am Abend nach einem Arbeitstag sitzt Kogorō an seinem Schreibtisch über die Tischplatte gebeugt und schläft. Als er aufwacht, fällt ihm ein, dass er sich im Fernsehen den Abspann eines Dramas ansehen wollte, dessen Lied von seinem Idol Okino Yōko gesungen wird. Kaum stellt er fest, dass er den Song verpasst hat, blickt er in hilfloser Verzweiflung auf seinen Fernseher und zeigt Tränen in den Augenwinkeln.					
(8)					
Kommissar Yamamura; Bd. 31: 44	KuSe	iK, spontan, offen	eingebettet	L, gebr.	Tränen eines Kommissar beim vermeintlichen Tod seines Idols
Während der Nachforschungen zu einem rätselhaften Todesfall in einem traditionell japanischen Gasthaus in der Gunma-Präfektur findet Kommissar Yamamura einen Doppelgänger seines Idols Mōri Kogorō erhängt auf. Beim Anblick des Toten treten ihm unvermittelt Tränen in die Augen, bis der echte Kogorō neben ihm auftaucht.					
Kommissar Yamamura; Bd. 35: 144 f.	KuSe	iK, Tr, spontan, offen	eingebettet	Hlo	Tränen eines Kommissars in einer Sinnkrise
Auf der Suche nach ihrem Mitschüler Mitsuhiko, der sich in einem Wald in der Gunma-Präfektur verirrt hat, treffen Conan, seine Schulfreunde und Dr. Agasa auf Kommissar Yamamura, der sich auf der Suche nach einem entflohenen Sträfling befindet. Als der Kommissar begreift, in gleich zwei Suchaktionen involviert zu sein, ist er mit der Situation überfordert und sinkt mit Tränen in den Augen auf die Knie. Conan und seine Freunde machen ihm jedoch Mut.					
Kommissar Yamamura; Bd. 40: 81	EB	iK, spontan, offen	anged., eingebettet	L, gebr.	Vorwurfsvolle Tränen eines enttäuschten Fans
Bei einem Ausflug in die Gunma-Präfektur in einen Mordfall verwickelt, trifft Kogorō im Verlauf der Ermittlungen auf Kommissar Yamamura. Als Kogorō eine Schlussfolgerung anstellt, ohne, entsprechend seinem Ruf, vorher eingeschlafen zu sein, reagiert der Kommissar enttäuscht. Mit einer Videokamera in der Hand und Tränen in den Augen führt er an, wie gerne er den so genannten „schlafenden Kogorō“ filmen würde.					
Kommissar Yamamura; Bd. 40: 108	EB	nK, spontan, offen	anged., eingebettet	L, gebr.	Tränen eines enttäuschten Fans
Nach der Aufklärung eines Mordfalls in der Gunma-Präfektur fährt Kommissar Yamamura Kogorō und seine Familie zurück nach Tokyo. Sobald er feststellt, dass er vergessen hat, Kogorō bei seiner Fallaufklärung zu filmen, was er sich fest vorgenommen hatte, reagiert er so enttäuscht, dass ihm Tränen in den Augen stehen.					

(4)

3.5.3. Gegner (A bis Z)

Textstelle	Umfang	Situation	Gestaltung	Ursache	Einschätzung
Aizono, Mörder; Bd. 63: 81 f.	KuSe	nK, spontan, offen	anged., eingebettet	B	Tränen eines Mörders bei der Rechtfertigung seiner Tat
Während Conan mit seinen Schulfreunden und Dr. Agasa ein Sushi-Restaurant besucht, bricht dort ein Restaurantkritiker vergiftet zusammen. Conan kann einen Gast des Restaurants der Tat überführen. Als dieser gesteht und seine Motive anführt, stehen ihm Tränen in den Augen. Conan macht ihm jedoch klar, dass Mord durch nichts zu rechtfertigen ist.					
(1)					
Akio, Mörder; Bd. 2: 182-185	ErSe	nK, spontan, offen	eingebettet	B	Tränen eines Mörders beim Geständnis seiner Tat

3. Die Szenographie des weinenden Mannes in den ausgewählten Serien – Gesamtüberblick

Bei der Erkundung eines Spukhauses treffen Conan und seine Schulfreunde auf eine Mutter und ihren Sohn, der Jahre zuvor seinen Vater ermordet hat. Indem Conan die beiden mit dieser Wahrheit konfrontiert, gesteht der Sohn unter Tränen seine Tat. Conan erklärt der Mutter, dass das Geständnis für den Sohn eine Erlösung sei.					
(1)					
Blonder Räuber; Bd. 30: 159	EB	nK, spontan, offen	anged., eingebettet	kS	Tränen eines von der Polizei gestellten Verbrechers
Beim Versuch Genta mit einem Messer zu bedrohen, wird ein blonder Räuber, der Conans Freund zuvor verfolgt hat, von Kommissarin Satō gestellt und zu Boden geschleudert. Unter einem Haltegriff der Polizistin zeigt der Räuber eine Träne im rechten Auge.					
(1)					
Funemoto, Mörder; Bd. 54: 36	KuSe	nK, spontan, offen	eingebettet	B	Tränen eines Mörders aus Reue über seine Tat
Von Conan mit der Stimme Kogorōs des Mordes an seiner Ehefrau überführt, gibt der Täter, ein Mann namens Funemoto, deren Gleichgültigkeit gegenüber dem gemeinsamen Sohn als Motiv für seine Tat an und beginnt darüber zu weinen. Als er sich von seinem Sohn, der nichts von der Tat seines Vaters ahnt, verabschiedet, vergießt er erneut Tränen.					
(1)					
Hijikata, Mörder; Bd. 17: 181 f., Bd. 18: 8-12	ErSe	iK, spontan, offen	betont → eingebettet	L, gebr.	Tränen eines Mörders bei der versuchten Vertuschung seiner Tat
Von dem Fernsehstar Hijikata unter einem Vorwand in seine Wohnung gelockt, finden Conan, Ran und Kogorō dessen Ehefrau auf, die er zuvor erdrosselt hat. Vor der Leiche seiner Frau kniend, beginnt Hijikata heftig zu weinen, zeigt aber zugleich ein Lächeln, das nur Conan auffällt. Hijikata setzt seinen Tränenausbruch fort, bis die Polizei eintrifft. Dann weist ihn Conan auf Unstimmigkeiten in seinem Verhalten hin.					
(1)					
Hinohara, Mörder, falscher Held; Bd. 62: 164	KuSe	nK, spontan, offen	eingebettet	B	Tränen eines Mörders nach der Aufklärung seiner Tat
Da er die Lösung eines Falles durch den Schülerdetektiv Kudō Shin'ichi nicht verkraftet, hat sich der Oberschüler Hinohara durch Operationen dessen Gestalt angeeignet, um ihn zu verleumden. Er verübt einen Mord an einer Journalistin, die seine Tarnung durchschaut hatte, wird aber von dem echten Shin'ichi und dessen Rivalen Heiji entlarvt. Der Tat überführt, sinkt Hinohara unter heftigen Tränen in sich zusammen.					
(1)					
Hondō, Spion; Bd. 49: 128	KuSe	I, spontan, offen	anged., eingebettet	kS	Tränen nach einem schmerzhaften Missgeschick
In Person Hondō Eisukes stellt sich bei Kogorō ein neuer Mitschüler seiner Tochter Ran vor, von dem Conan vermutet, dass er als Spion für die Organisation der Männer in Schwarz arbeitet. Dabei fällt diesem durch ein Missgeschick eine Kiste auf den Kopf, worauf er unter einer schmerzzerfüllten Mimik Tränen in den Augen zeigt.					
Hondō, Spion; Bd. 49:	KuSe	I, spontan, offen	anged., eingebettet	kS	Tränen nach einem schmerzhaften Missgeschick

172					
Auf der Heimfahrt von der Aufklärung eines Mordfalls bietet Kogorō Rans Mitschüler Hondō an, ihn jederzeit besuchen zu dürfen. Hierauf bricht Hondō derart in Jubel aus, dass er sich den Kopf am Dachhimmel des Autos stößt. Danach stehen ihm unter einer schmerzerfüllten Mimik Tränen im rechten Auge.					
Hondō, Spi- on; Bd. 53: 108 f.	KuSe	I, spontan, offen	anged., einge- bettet	kS	Tränen nach einem schmerzhaften Missge- schick
Bei einem Besuch in der Detektei Kogorōs wird Hondō von Ran aus Versehen mit einer Tasse Kaffee überschüttet, worauf er Tränen in den Augen zeigt. In der Folge wird er am Hinterkopf von einer Tür getroffen, so dass ihm erneut Tränen in den Augen stehen.					
Hondō, Spi- on; Bd. 53: 159	KuSe	I, spontan, offen	überz., einge- bettet	kS	Männliche Tränen nach einer rüden Bestra- fung
Bereits am frühen Morgen von Hondō besucht, verspricht dieser, Kogorō einen interessanten Fall zu vermitteln. Als sich herausstellt, dass es sich dabei nur um ein Gerücht aus dem Internet handelt, gibt Kogorō Hondō eine Kopfnuss, in deren Folge Hondō unter einer plakativen Beule Tränen aus den Augen laufen.					
Hondō, Spi- on; Bd. 53: 134, Bd. 54: 45	DoSe	1: nK; 2: Eri, I; iK; 1, 2: spontan, offen	1, 2: eingebettet	1,2: L	Tränen eines vermeintlichen Spions wegen eines ungelösten Kriminalfalls
Während Conan versucht einen Mordfall an einem Mann zu lösen, der erschlagen aus dem fiktiven Teimuzu-Fluss gezogen wurde, sieht er zu, wie sich Hondō an einem Brückengeländer festhält und weint. In einem späteren Gespräch mit Ai über die Frage, ob Hondō ein Spion der Organisation der Männer in Schwarz sei, führt Conan diesen Tränenausbruch als Gegenargument an. Der Held erklärt Hondōs Tränen damit, dass er zwar etwas zur Lösung des Falles beitragen wollte, sich aber nicht artikulieren konnte.					
Hondō, Spi- on; Bd. 58: 34 f.	KuSe	iK, spontan, offen	eingebettet	W	Tränen eines Jungen im Angesicht seiner lange vermissten Schwester
Auf der Suche nach seiner Schwester begibt sich Rans Mitschüler Hondō ans Krankenbett der Fernsehsprecherin Rena, ein vermeintliches Mitglied der Organisation der Männer in Schwarz. Als diese trotz Zurufens nicht antwortet, greift Hondō wütend nach einer Schere und versucht unter Tränen auf sie einzustechen. Indem Rena unvermittelt die Augen öffnet, hält sie ihn jedoch davon ab und spricht beruhigend auf ihn ein.					
Hondō, Spi- on; Bd. 58: 107-109	ErSe	Eri, I; iK, spon- tan, offen	eingebettet	W	Tränen eines Jungen im Angesicht seiner lange vermissten Schwester
Als sich Conans Vermutung, dass Hondō ein Spion der Männer in Schwarz sei, als Fehlschluss herausstellt und daneben dessen Schwester, die Fernsehsprecherin Rena, als CIA-Agentin eingeführt wird, wird Hondōs Tränenszene aus Bd. 58, S. 34 in einer Erinnerungssequenz wiederholt, gefolgt von der Darstellung einer Vereinbarung, die Conan, Rena und der FBI-Agent Akai Shūichi miteinander schließen.					
(7)					
Ichirō, Mör- der; Bd. 3: 114-116	ErSe	nK, spontan, offen	anged., einge- bettet	B	Tränen eines Mörders beim Geständnis seiner Tat
Nach einem Doppelmord auf einem Schiff gelingt es Conan den Fall zu lösen und den Täter mit Kogorōs Stimme zu enttarnen. Sobald der Mörder seine Tat eingesteht und seine Motive offenbart, stehen ihm in großer Aufregung Tränen in den Augen.					

3. Die Szenographie des weinenden Mannes in den ausgewählten Serien – Gesamtüberblick

(1)					
Kamieda, Räuber; Bd. 33: 29	KuSe	nK, spontan, offen	eingebettet	B	Tränen eines Diebes bei der Rechtfertigung seiner Tat
Nach einem Raubüberfall auf einen Convenience-Store kann Kommissar Takagi den Täter ermitteln und nach kurzer Verfolgungsjagd festnehmen. Von dem Polizisten zu Boden geschleudert, rechtfertigt sich der Täter unter Tränen, dass er das Geld gebraucht habe, um die Trennung von einer Frau zu finanzieren.					
(1)					
Kano, Raubmörder; Bd. 27: 102 f.	KuSe	I, spontan, offen	anged., eingebettet	B	Tränen eines Täters im Rückblick auf den Tod eines Polizisten
In einem Gespräch mit Kommissarin Satō erklärt der ehemalige Raubmörder Kano, den sie des Totschlags an ihrem Jahre zuvor verstorbenen Vater verdächtigt, dass letzterer gestorben sei, um ihm das Leben zu retten. Hierauf fügt Kano unter Tränen an, dass er dadurch die Kraft gefunden habe, um weiter zu leben.					
(1)					
Kujirai, Mörder; Bd. 23: 122-124	ErSe	iK, spontan, offen	eingebettet	Hlo, gebr.	Tränen eines Mörders beim Vorspielen von Angst
Nach einem Mord auf einer Yacht gibt Kujirai, ein Fahrgast, unter Tränen vor, Angst zu haben, das nächste Mordopfer zu sein, weil er wie das Mordopfer in einen zwanzig Jahre zuvor verübten Bankraub verwickelt ist. Die weiteren Ermittlungen zeigen allerdings, dass Kujirai selbst der Mörder ist.					
(1)					
Matsuo, Mörder; Bd. 11: 44-46	ErSe	iK, spontan, offen	eingebettet	L, gebr.	Tränen eines Mörders bei der versuchten Vertuschung seiner Tat
Nach dem Tod eines Produzenten in den Studios des fiktiven Fernsehsenders Nichi-uri-TV bricht dessen noch nicht überführter Mörder, der Fernsehstar Matsuo, im Beisein von Kogorō, Conan und Kommissar Megure in Tränen aus und beweint den Tod seines Opfers. Wenig später gibt er unter heftigen Tränen Interviews und verkündet den vermeintlich letzten Willen seines Opfers erfüllen zu wollen.					
(1)					
Mazuo, Mörder; Bd. 21: 137 f.	KuSe	iK, spontan, offen	eingebettet	L, gebr.	Tränen eines Mörders bei der versuchten Vertuschung seiner Tat
Während die beiden Kommissare Takaki und Satō die Ehefrau des Bankmanagers Mazuo in dessen Beisein ermordet auffinden, bricht dieser aufgeregt in Tränen aus. Wenig später kann Conan jedoch beweisen, dass Mazuo selbst der Täter ist.					
(1)					
Midorigawa, Mörder; Bd. 66: 17 f.	KuSe	nK, spontan, offen	eingebettet	B	Tränen eines Mörders beim Eingeständnis seiner Tat
Um Mithilfe bei der Untersuchung eines Mordfalls gebeten, begeben sich Conan, Ran und Kogorō in die Nagano-Präfektur. Während der Untersuchung wird erst ein Verdächtiger ermordet, ehe ein Anschlag auf einen Polizisten verübt wird. Conan gelingt es schließlich, mit Hilfe eines Tricks den Mörder zu entlarven. Als dieser über sein Motiv spricht, fließen ihm Tränen aus den Augen.					
(1)					

Misumi, Mörder; Bd. 49: 142	KuSe	iK, spontan, offen	eingebettet	L, gebr.	Tränen eines Mörders bei der versuchten Vertuschung seiner Tat
Begleitet von ihrem Klienten, einem Mann namens Misumi, machen sich Kogorō, Ran und Conan auf die Suche nach dessen Lebensgefährtin. Als sie diese auf einer verschneiten Bergstraße der Gunma-Präfektur tot in ihrem Wagen finden, bricht Misumi in Tränen aus. Wenig später findet Conan jedoch heraus, dass Misumi selbst der Mörder ist.					
Misumi, Mörder; Bd. 49: 169 f.	KuSe	nK, spontan, offen	eingebettet	B, gebr.	Tränen eines Mörders bei einer versuchten Rechtfertigung seiner Tat
Von Conan mit der Stimme Kogorōs des Mordes an seiner Lebensgefährtin überführt, gibt der Täter, ein Mann namens Misumi, unter Tränen an, dass er zum Tatort zurückgekehrt sei, weil er im Stillen gehofft habe, seine Freundin noch lebend vorzufinden. Seine Rechtfertigung wird jedoch von Conan widerlegt und zurückgewiesen.					
(2)					
Morita, Mörder; Bd. 33: 151	KuSe	nK, spontan, offen	eingebettet	B	Tränen eines Mörders bei der Rechtfertigung seiner Tat
Nach dem Mord an einer Frau, den Conan mit der Stimme von Dr. Agasa aufklärt, rechtfertigt der Mörder, deren Nachbar Morita, seine Tat, indem er auf eine Mitschuld seines Opfers am Tod seiner Ehefrau verweist.					
(1)					
Morozuni, Brandstifter; Bd. 39: 23	KuSe	iK, Tr, spontan, offen	eingebettet	L, gebr.	Tränen eines Mörders bei der versuchten Vertuschung seiner Tat
Als seine Frau bei einem Hausbrand ums Leben kommt, laufen dem Psychologen Morozuni beim Anblick der verbrannten Leiche Tränen aus den Augen. Dabei wird er von einem Freund getröstet. Conan und sein Rivale Heiji finden jedoch bald heraus, dass Morozuni das Feuer selbst gelegt hat.					
(1)					
Motoyama, Mörder; Bd. 45: 137	KuSe	nK, spontan, offen	eingebettet	B	Tränen eines Mörders bei der Rechtfertigung seiner Tat
Nach der Aufklärung eines Mordes an zwei Baseballspielern auf Okinawa räumt der Täter seine Tat ein. Als er eine verhinderte Baseballkarriere als Motiv für seine Tat anführt, treten ihm Tränen in die Augen. Kogorō macht ihm jedoch klar, dass Mord durch nichts zu rechtfertigen ist.					
(1)					
Nagumo, Mörder; Bd. 37: 70	EB	Eri, iK; I, spontan, offen	eingebettet	L	Tränen eines Mörders in der Erinnerung einer Frau
Bei der Aufklärung eines Mordes durch Kogorō rechtfertigt dessen Jugendfreundin Ruri die Tatsache, dass sie den Mörder deckt, mit einem Verweis auf einen Tränenausbruch. Nagumo, der Täter, hat es mit seinen Tränen erreicht, dass Ruri ihn als Vater akzeptiert, obwohl er ihre Mutter vor ihrer Geburt verlassen hatte.					
(1)					
Naoki, Entführer; Bd. 8: 16 f.	KuSe	nK, spontan, offen	eingebettet	B	Tränen eines Entführers aus Reue über seine Tat
Von der Freundin des Fußballstars Hideo damit beauftragt, dessen kleinen Bruder zu suchen, finden Conan und					

3. Die Szenographie des weinenden Mannes in den ausgewählten Serien – Gesamtüberblick

Ran diesen in der Wohnung von Hideos Rivalen Naoki. Während Naoki durchblicken lässt, er habe aus Neid über Hideos Erfolg gehandelt, wird im Fernsehen ein Live-Interview mit dem Fußballer gezeigt, in dessen Verlauf der Star seinem Rivalen Respekt zollt. Hierauf bricht Naoki aus Reue über seine Tat in Tränen aus.					
(1)					
Negami, Mörder; Bd. 41: 99	KuSe	nK, spontan, offen	eingebettet	B	Tränen eines Mörders bei der Rechtfertigung seiner Tat
Nach dem Mord an einem Spezialisten für das Schneiden von Kinofilmen, den Conan an der Seite der Detective Boys aufklärt, gibt der Mörder seine Motive an. Als er dabei auf einen Fehler des Opfers hinweist, durch den eine Szene in einem Film seines verstorbenen jüngeren Bruders zerstört wurde, was ihn zu dem Mord veranlasst habe, treten dem Mörder Tränen in die Augen.					
(1)					
Oikawa, Mörder; Bd. 53: 39	EB	iK, spontan, offen	anged., eingebettet	L, gebr.	Tränen eines Mörders bei der versuchten Vertuschung seiner Tat
Im Rahmen eines angeblichen Überfalls des Meisterdiebes Kaitō Kid wird ein Mann ermordet. In einem Fernsehinterview fordert Oikawa, der Schwiegersohn des Opfers, den Dieb Kid daraufhin mit Tränen in den Augen auf, ihm das Diebesgut und seinen ermordeten Schwiegervater zurückzugeben. Wenig später findet Conan heraus, dass Oikawa selbst der Täter ist.					
Oikawa, Mörder; Bd. 53: 65, 67	DoSe	1: Eri, nK, I; 2: nK; 1, 2: spontan, offen	1, 2: eingebettet	1: L; 2: B	Tränen eines Mörders bei der Rechtfertigung seiner Tat
Von Conan des Mordes an seinem Schwiegervater überführt, rechtfertigt Oikawa seine Tat mit dessen Verhalten. Er wirft dem Schwiegervater Grausamkeit vor, weil er eine tödliche Krankheit seiner Tochter, Oikawas Ehefrau, dazu nutzen wollte, ihn zur Annahme eines ungewünschten Auftrags zu zwingen. Vor diesem Hintergrund wird zunächst ein Erinnerungspanel gezeigt, das Oikawa weinend am Sterbebett seiner Frau zeigt. Conan macht dem Täter jedoch klar, dass der Schwiegervater ihm helfen wollte, was ihn derart in die Enge treibt, dass ihm auch in der Erzählgegenwart Tränen in den Augen stehen.					
(2)					
Okino, Attentäter; Bd. 3: 182 f.	KuSe	nK, spontan, offen	eingebettet	B	Tränen eines Vaters bei einem abgebrochenen Mordversuch
Von einem Arzt engagiert, gelingt es Conan einen Attentatsplan gegen dessen Sohn aufzudecken. Initiiert von einem Vater, der glaubt sein Kind durch die Schuld des Arztes verloren zu haben, gibt dieser letztlich auf, als er sich beim Anblick seines potentiellen Opfers an sein verstorbenes Kind erinnert und darüber in Tränen ausbricht.					
(1)					
Onizuka, Mörder; Bd. 57: 118	KuSe	nK, verzögert, offen	eingebettet	B	Tränen eines Mörders beim Geständnis seiner Tat
Während Conan und seine Schulfreunde den fiktiven Fernsehsender Nichi-uri-TV besuchen, wird dort ein Musikproduzent erstochen aufgefunden. Schnell steht der Sänger einer Heavy Metal Band als Täter fest. Sobald dieser die Motive für seine Tat offenbart, laufen ihm Tränen aus den Augen. Die Tränen hält er dabei für unvereinbar mit seinem selbstgewählten Image als dämonischer Metal-Sänger.					
(1)					
Robert, Mörder; Bd. 25:	ErSe	nK, spontan, offen	betont	L, Hlo	Tränen eines Mörders bei der Rechtfertigung seiner Tat

137-139					
<p>Nachdem Robert, ein Amerikaner, von Conan und Heiji des Mordes am Stiefvater seiner Geliebten überführt worden ist, erklärt er unter Tränen, dass er für seine Geliebte drei Jahre Japanisch gelernt habe, um dann von deren Selbstmord zu erfahren, für den er ihre Familie verantwortlich macht. Indem Heiji dieses Motiv zurückweist und Robert auf eine mögliche Mitschuld am Selbstmord der Geliebten hinweist, sinkt Robert unter Tränen zu Boden und wird weinend abtransportiert.</p>					
(1)					
Sadakane, Mörder; Bd. 29: 35	KuSe	nK, spontan, offen	eingebettet	B	Tränen eines Mörders beim Geständnis seiner Tat
<p>Auf der Suche nach einem Serientäter, der junge Frauen angreift, wird Sonoko von Kommissar Megure gerettet, als sie vom Täter mit einem Baseballschläger angegriffen wird. Von dem Kommissar mit seinem Vergehen konfrontiert, sieht der Täter ein, dass er falsch gehandelt hat, und bricht unter Tränen zusammen.</p>					
(1)					
Salaryman, Dieb; Bd. 42: 72	EB	nK, spontan, offen	eingebettet	F	Tränen eines Mannes beim Erhalten einer zweiten Chance
<p>Nachdem Ran mit telefonischer Unterstützung von Shin'ichi einen Salaryman des Ladendiebstahls in einem Convenience-Store überführt hat, rechtfertigt dieser sein Handeln mit einer wirtschaftlichen Notlage. Indem ihm der Ladenbesitzer darauf eine Stelle anbietet, ist der Salaryman so glücklich, dass er weint.</p>					
(1)					
Seko, Unruhestifter; Bd. 45: 32	EB	Eri, nK; I, spontan, offen	eingebettet	W, L	Vergangene Tränen als Ausgangspunkt einer Tat
<p>Von Ran wegen vermeintlicher Geistererscheinungen an ihrer Schule um Hilfe gebeten, kann Conan in dem Schüler Seko den Unruhestifter ausmachen, der für die „Geistererscheinungen“ verantwortlich ist. Als dieser Wut über den Tod eines gemobbten Mitschülers als Motiv angibt, wird ein Erinnerungspanel gezeigt, in dem ihm Tränen aus den Augen laufen, sobald er die Todesursache seines Kameraden realisiert.</p>					
(1)					
Takahashi, Mörder; Bd. 5: 84-88	ErSe	nK, verzögert, offen	eingebettet	L, B	Tränen eines Mörders bei der Rechtfertigung seiner Tat
<p>Im Landhaus des Suzuki-Clans gelingt es Conan einen Mordfall zu lösen und mit der Stimme von Rans Schulfreundin Sonoko den Täter zu benennen. Sobald der Täter in großer Aufregung Rache für den Selbstmord einer Freundin als Motiv für seine Tat angibt, treten ihm Tränen in die Augen. Dann versucht er sich weinend das Leben zu nehmen, ehe er von Conan zur Vernunft gebracht wird und unter Tränen zu Boden sinkt.</p>					
(1)					
Takasugi, Täter; Bd. 8: 179 f. (als Kind), 184	DoSe	1: Eri, iK; iK, spontan, offen 2: nK, spontan, offen	1, 2: eingebettet	1: L 2: F	Vergangene Tränen als Ausgangspunkt einer Tat, gefolgt von Tränen der Erleichterung nach deren Scheitern
<p>Nach einem von Conan aufgeklärten Mordversuch an seiner Braut gibt der Täter Hass auf deren Vater als Motiv für seine Tat an: der Vater sei schuld am Tod seiner Mutter. Daraufhin wird der Tod der Mutter in einer Erinnerungssequenz dargestellt, wobei der Täter als weinender Junge zu sehen ist. Conan macht dem Täter jedoch klar, dass seine Braut von dessen Mordanschlag gewusst habe und aus Liebe hat über sich ergehen lassen. Als wenig später die Nachricht eintrifft, dass die Braut überleben wird, laufen dem Täter erleichtert Tränen aus den Augen.</p>					

3. Die Szenographie des weinenden Mannes in den ausgewählten Serien – Gesamtüberblick

(1)					
Toganō, Mörder; Bd. 12: 154	EB	iK, spontan offen	eingebettet	W, gebr.	Tränen eines Mörders bei einem gespielten Wutausbruch
Nach dem Mord an dem Besitzer einer Pension, der ein Treffen japanischer Holmes-Fans organisiert hat, nehmen Conan und Heiji die Ermittlungen auf. Als sie zu deren Beginn die Teilnehmer des Treffens darauf hinweisen, dass ein Mord vorliegt, fragt Toganō, der sich später als Täter herausstellt, in großer Erregung, mit Tränen im linken Auge, wer die Tat begangen haben könnte.					
Toganō, Mörder; Bd. 13: 18	KuSe	nK, spontan, offen	eingebettet	B	Tränen eines Mörders nach dem Geständnis seiner Tat
Bei einem Treffen japanischer Holmes-Fans gelingt es Conan einen Doppelmord aufzuklären. Indem er mit der Stimme seines Rivalen Heiji den Täter benennt und in die Enge treibt, räumt dieser seine Tat ein, um schließlich unter Tränen in sich zusammenzusinken.					
(2)					
Tsunashima, Dieb; Bd. 29: 138 f.	KuSe	nK, spontan, offen	eingebettet	B	Tränen eines Diebes bei der Rechtfertigung seiner Tat
Nachdem sein Versuch ein diamantenes Hundehalsband zu stehlen von Conan und den Detective Boys aufgeklärt wurde, rechtfertigt der Dieb Tsunashima sein Handeln mit der Notwendigkeit, Geld für die Versorgung seiner Hunde zu beschaffen. Hiervon berührt, schenkt ihm sein Opfer, ein Hundefreund, das gestohlene Halsband.					
(1)					

3.5.4. Ergänzung (A bis Z)

Textstelle	Umfang	Situation	Gestaltung	Ursache	Einschätzung
Akamatsu, Betroffener; Bd. 48: 84	KuSe	iK, spontan, offen	eingebettet	L	Tränen eines Mannes bei der Erinnerung an den Tod seiner Frau
Bei Ermittlungen in einem Mordfall in der Villa einer reichen Familie gerät das Hauspersonal in Verdacht, da jeder Bedienstete Jahre zuvor bei einem Schiffsunfall, in den auch das Opfer involviert war, Familienangehörige verloren hat. Zu dem Sachverhalt verhört, führt Akamatsu, der Butler des Hauses, unter Tränen an, seine Frau verloren zu haben.					
(1)					
Ebihara, Betroffener; Bd. 28: 114	KuSe	iK, spontan, offen	eingebettet	L	Tränen eines Vaters um seine Tochter
Im Verlauf eines Schreinfestes auf einer entlegenen Insel zieht unvermittelt die Leiche einer jungen Frau, die von einem Wasserfall herunterfällt, die Blicke der Anwesenden auf sich. Während Conan und Heiji die Ermittlungen aufnehmen, umarmt Ebihara, der Vater der Verstorbenen, seine Tochter unter Tränen.					
(1)					
Ebina, Ver- dächtiger, Bd. 23: 151 f.	DoSe	1: Eri, iK; I, 2: iK; 1, 2: spon- tan, offen	1, 2: eingebettet	1: L 2: Hlo	Tränen eines zu Unrecht Beschuldigten
Während Conan, Ran und Kogorō an einer Yachttour teilnehmen, geschieht ein Doppelmord, den Conan mit der Stimme Kogorōs aufklärt. Dabei fällt zwischenzeitlich der Verdacht auf Ebina, einen ehemaligen Bankangestellten, dessen Geliebte bei einem Bankraub erschossen wurde. Indem er beteuert, nichts mit den Morden zu tun zu					

haben, stehen dem Verdächtigen Tränen in den Augen. Zuvor wird ein Erinnerungspanel an die Beerdigung der Geliebten gezeigt, in dessen Verlauf Ebina ebenfalls weint.					
(1)					
Genda, Verdächtiger; Bd. 39: 50	EB	Eri, nK; iK, spontan, offen	eingebettet	Hlo	Tränen eines vermeintlichen Brandstifters bei der Warnung vor einem Feuer
Einer Serie von Brandstiftungen verdächtigt, wird der Antiquitätenhändler Genda vor der Wohnung Kogorōs festgenommen. In diesem Zuge erzählt Ran ihrem Vater, wie Genda sie und ihre Freundin Kazuha unter Tränen vor einem Feuer gewarnt habe. Später stellt sich heraus, dass Genda unschuldig ist.					
(1)					
Hideo, Betroffener; Bd. 8: 12	EB	nK, spontan, offen	anged., eingebettet	F	Tränen eines Fußballers nach einer Nachricht über die Sicherheit eines Entführungsopfers
Während eines Spiels der Fußballmannschaft Tokyo Spirits ist der Fußballer Hideo in Sorge um seinen kleinen Bruder, dessen Entführung ein Teamkamerad initiiert hat. Sobald Conan den Fall gelöst hat und sich der Bruder bei Hideo über Telefon meldet, reagiert dieser so erleichtert, dass er Tränen vergießt.					
(1)					
Higashida, Verdächtiger; Bd. 23: 175-177, 180	ErSe	iK, verzögert, offen	anged., eingebettet	Hlo → F	Tränen eines zu Unrecht Beschuldigten, der eine zweite Chance erhält
Nach einer zwischenzeitlichen Flucht wird der Mordverdächtige Higashida von Kommissarin Satō wieder eingefangen, beteuert aber unter Tränen seine Unschuld. Da die beiden durch ein Versehen Satōs auf einer Toilette gefangen sind, beschließt sie, ihren Kollegen Takagi, begleitet von Conan und den Detective Boys, weitere Nachforschungen anstellen zu lassen. Dies macht Higashida so glücklich, dass ihm erneut Tränen in den Augen stehen.					
Higashida, Verdächtiger; Bd. 24: 22, 27, 29	ErSe	iK, spontan, offen	eingebettet	Hlo	Tränen eines unschuldig Verdächtigten
Zusammen mit dem Mordverdächtigen Higashida auf einer Toilette gefangen, hat Satō ihrem Kollegen Takagi den Auftrag gegeben, weitere Nachforschungen anzustellen. Als die Zeit abläuft, die Satō ihrem Kollegen gegeben hat, bricht Higashida in heftigen Tränen aus. Diese setzen sich fort, als die beiden feststellen müssen, dass das Haus, in dem sie sich aufhalten, durch eine Sprengung abgerissen werden soll.					
(2)					
Hirayama, Betroffener; Bd. 49: 116 f.	KuSe	nK, spontan, offen	eingebettet	F	Tränen eines Lehrers beim Wiederauftauchen einer verschwundenen Schülerin
Nach dem Verschwinden einer Schülerin ihrer Grundschule gehen Conan und die Detective Boys an der Seite des Klassenlehrers der Verschwundenen dem Fall nach, wobei der Lehrer zunächst durch ein verdächtiges Verhalten auffällt. Kaum wird die Schülerin sicher aufgefunden, bricht der Lehrer indes erleichtert in Tränen aus.					
(1)					
Kahara, Betroffener; Bd. 56: 99 f.	KuSe	nK, spontan, offen	eingebettet	B	Tränen eines vom Weg abgekommenen jungen Mannes
Nach dem Mord an einer jungen Frau in einem abgelegenen Haus kann Conan den Täter in einem von deren Un-					

3. Die Szenographie des weinenden Mannes in den ausgewählten Serien – Gesamtüberblick

tergebenen ausmachen. Zugleich findet er heraus, dass Kahara, ein zweiter Untergebener, der Enkel der Hausbesitzerin ist, der zufällig und unter falschem Namen in sein Elternhaus zurückgekehrt ist. Der Anblick eines Küchenmessers erinnert diesen an seinen alten Traum, Koch zu werden, den er zwischenzeitlich aufgegeben hatte. Hierauf bricht der Enkel in Tränen aus und beschließt sein Leben zu ändern.					
(1)					
Kannen, Betroffener; Bd. 11: 148 f.	KuSe	iK, spontan, offen	anged., eingebettet	L, Hlo	Tränen eines Mönchs beim Tod seines Abts
Bei einem Besuch in einem buddhistischen Kloster finden Conan, Kogorō und der Mönch Kannen den Abt des Klosters in einem Seitengebäude erhängt auf. Während eines wenig später beginnenden Verhörs durch Kommissar Megure stehen einem aufgeregten Kannen Tränen in den Augen.					
(1)					
Kanō, Betroffener; Bd. 29: 109	KuSe	iK, Tr, spontan, offen	anged., eingebettet	L	Tränen eines Tierliebhabers aus Angst um seinen Hund
Nach dem Verschwinden eines Hundes führt die Spur zu einem Mülllofen. Indem der Hundebesitzer Kanō fürchtet, sein vierbeiniger Freund sei in den Flammen umgekommen, stehen ihm erschrocken Tränen in den Augen. Conan findet aber sogleich heraus, dass dem nicht so ist und beruhigt den Hundefreund.					
(1)					
Makuma, Betroffener; Bd. 32: 83 f.	KuSe	I, spontan, offen	eingebettet	L	Tränen eines Mannes bei der Verlobung einer von ihm geliebten Frau
Auf der Verlobungsparty des Popsternchens Kaoru soll deren Manager Makuma eine kurze Botschaft auf eine Glückwunschkarte schreiben. Da er im Stillen in Kaoru verliebt ist, laufen ihm dabei Tränen aus den Augen.					
Makuma, Betroffener; Bd. 32: 89	KuSe	iK, spontan, offen	eingebettet	L	Tränen eines Mannes um seine Geliebte
Bei der Verlobungsparty für die Sängerin Kaoru wird diese mit einer Schnittwunde in der Halsschlagader in der Badewanne gefunden. Hierauf stürzt Makuma, ihr Manager, der in sie verliebt ist, auf sie zu und hebt sie unter Tränen aus der Wanne.					
Makuma, Betroffener; Bd. 32: 118	EB	Eri, I; nK, spontan, offen	eingebettet	L	Tränen eines Mannes in Sorge um seine Geliebte
Nach einem Mordversuch an der Sängerin Kaoru und dem versuchten Selbstmord der Täterin Yuki sprechen sich die beiden in einem Krankenzimmer aus. Dabei erklärt Kaoru glücklich, dass ihr Manager Makuma kurz nach ihrer Einlieferung ins Krankenhaus um sie geweint habe. Die Tränen des Managers werden in einem Erinnerungspanel angeführt.					
(3)					
Mörder, Verdächtiger; Bd. 64: 183	EB	Eri, iK; iK, spontan, offen	eingebettet	L	Tränen in einer Erinnerung an einen Serienmörder
Während der Untersuchung eines Mordfalls erinnert sich Oberinspektor Matsumoto an einen 15 Jahre zurückliegenden Mordfall an einem Kollegen, der von einem in der Erzählgegenwart noch nicht gefassten Serienmörder verübt wurde. Matsumoto gibt an, dass der Serienmörder bei einer Überprüfung durch seinen Kollegen geweint habe, während er ein Lied pfiff. Am Ende des Falles stellt sich heraus, dass es sich bei dem aktuellen Täter um einen Nachahmer des Serienmörders handelt.					

(1)					
Ōmura, Betroffener; Bd. 9: 108	KuSe	vA, spontan, offen	eingebettet	W	Tränen beim Angriff auf einen Mörder
Nachdem Kogōro einen Mord in seinem Freundeskreis aus seiner Zeit an der Universität aufgeklärt hat, packt Ōmura, ebenso wie der Mörder mit Kogorō befreundet, den Täter unter Tränen am Kragen und stellt ihn zur Rede. Hierauf wird er von dem Mörder mit einem Karategriff zu Boden geschleudert.					
(1)					
Ōyama, Mordopfer; Bd. 10: 160 f.	KuSe	I, spontan, offen	eingebettet	L	Weinen bei einem Fernsehfilm
Während Ōyama, der Kogorō, Ran und Conan Logis angeboten hat, einen Film im Fernsehen ansieht, treten ihm unter einer betroffenen Mimik Tränen in die Augen. Während er weint, fällt er einem Mord zum Opfer.					
(1)					
Polizist; Bd. 8: 184 (mit Ran)	EB	nK, spontan, offen	anged., eingebettet	F	Tränen der Erleichterung bei der Mitteilung einer Rettung
Nach der Vergiftung einer Braut bei einer Hochzeit überbringt ein Polizist deren Vater die Nachricht, dass seine Tochter überleben wird. Hierbei stehen dem Boten Tränen in den Augen. Auch Ran weint.					
(1)					
Shirakawa, Betroffener; Bd. 28: 188 f., Bd. 29: 6-8	ErSe	iK, Tr, spontan, offen	eingebettet	L	Tränen eines Mannes nach der Ermordung seiner Freundin
Im Parkhaus eines Kaufhauses wird eine junge Frau erschlagen aufgefunden. Während die Polizei den Tatort inspiziert, taucht der Freund des Opfers auf, der beim Anblick der Toten verzweifelt in Tränen ausbricht. Dabei wird er von einer Bekannten getröstet.					
(1)					
Some'i, Betroffener; Bd. 60: 178 f.	KuSe	nK, spontan, offen	eingebettet	L	Tränen eines Mannes um seine verstorbene Geliebte
Nach dem Fund eines Mordopfers ermittelt Conan die Mitarbeiterin einer kleinen Produktionsfirma, die zwischenzeitlich Selbstmord begangen hat, als Täterin. Angetrieben durch seine Gefühle für die Täterin hat Some'i, der Leiter der Produktionsfirma, versucht, die Schuld seiner Mitarbeiterin zu verschleiern. Sobald ihn Conan mit der Wahrheit konfrontiert, bricht er im Gedenken an seine Mitarbeiterin in Tränen aus.					
(1)					
Torada, Betroffener; Bd. 59: 134 f.	KuSe	iK, spontan, offen	eingebettet	L, ML	Tränen eines Vaters um das Schicksal seines Sohnes
Um den Tod seines Sohnes aufklären zu lassen, engagiert Torada, das Oberhaupt einer Samurai-Familie, Kogorō. Während dessen Ermittlungen geschehen zwei weitere Morde, unter deren Opfern sich auch der zweite Sohn des Auftraggebers befindet. Als letzterer im Beisein seines Vaters tot aufgefunden wird, beginnt dieser im Andenken an seinen Sohn zu weinen.					
(1)					

3. Die Szenographie des weinenden Mannes in den ausgewählten Serien – Gesamtüberblick

Vater, Betroffener; Bd. 17: 112	KuSe	nK, spontan, offen	eingebettet	F	Tränen eines Vaters nach der Rettung seiner Tochter
Im Anschluss an einen Krankenhausbesuch gelingt es Conan, eine Gruppe von Bankräubern auszuschalten, die ein kleines Mädchen als Geisel genommen hat, um ihren Vater dazu zu zwingen, einen Mitwisser zu ermorden. Sobald der Vater seine Tochter gesund wieder sieht, vergießt er Freudentränen.					
(1)					
Wachpolizisten; Bd. 53: 14	EB	iK, spontan, offen	anged., eingebettet	kS	Tränen zweier Polizisten nach einer Kontrolle durch ihren Vorgesetzten
Während eines Wacheinsatzes zum Schutz eines Bildes vor dem Dieb Kaitō Kid zeigen zwei Polizisten Tränen in den Augen, nachdem ihr Vorgesetzter, Kommissar Nakamori, sie in die Wangen gezwickt hat, um zu kontrollieren, ob sie nicht eine Maske tragen. Der Dieb Kid gilt als trickreicher Meister der Verkleidung.					
(1)					
Yamada, Betroffener; Bd. 6: 167 f.	KuSe	iK, spontan, offen	eingebettet	L	Tränen eines Redakteurs um einen Schriftsteller
Nach dem Mord an einem Schriftsteller kommt Yamada, der Redakteur einer Literaturzeitschrift, unvermittelt zum Tatort, um dessen Tod zu beweinen. In der Folge in Sorge um ein noch ausstehendes Manuskript für seine Zeitschrift bietet ihm ein zweiter Schriftsteller, der letztlich des Mordes an seinem Kollegen überführt wird, an, für den Verstorbenen einzuspringen.					
(1)					

3.5.5. Weiblichkeit (Kontrastszenen, Auswahl)

Textstelle	Umfang	Situation	Gestaltung	Ursache	Einschätzung
Ran; Bd. 1: 25 f.	KuSe	iK, spontan, offen	eingebettet	Hlo	Weibliche Tränen beim Anblick eines Mordes
Bei einem gemeinsamen Besuch von Shin'ichi und Ran in einem Vergnügungspark geschieht während einer Fahrt auf der Achterbahn vor ihren Augen ein Mord. Sobald sie aussteigen, klammert sich Ran weinend an Shin'ichi. Derweil macht sich Shin'ichi daran, den Mordfall zu lösen.					
Ran; Bd. 1: 184-188	DoSe	1,2: I, spontan, offen	1: betont 2: eingebettet	L→F	Tränen eines Mädchens in Sehnsucht nach ihrem Geliebten
Drei Tage nach der Lösung eines Rätsels um den Selbstmord des früheren Lebensgefährten eines Pop-Idols kommt es zu einem Gespräch zwischen Conan und Ran, in dessen Verlauf Ran unter Tränen ihre Sehnsucht nach dem verschwundenen Shin'ichi offenbart. Wenig später ruft sie Conan unter Verwendung von Shin'ichis Stimme an und tröstet sie. Als sie mit Shin'ichi spricht, stehen Ran unter einem Lächeln Tränen in den Augen.					
Ran; Bd. 8: 92 f., 97 f.	ErSe	vA, spontan, offen	eingebettet	Hlo	Weibliche Tränen auf der Suche nach einer Problemlösung
Nach einem Mord in einem Hotel glaubt Ran die Identität des Täters gelüftet zu haben. Während sie überlegt, was zu tun ist, sitzt sie weinend in ihrem Hotelzimmer und sehnt sich nach dem Rat ihres Geliebten Shin'ichi, nicht zuletzt weil sie Sympathie für den Verdächtigen empfindet. Indem sie sich daraufhin ein früheres Gespräch mit dem Helden in Erinnerung ruft, findet sie letztlich den Mut weitere Nachforschungen anzustellen.					
Ran; Bd. 15: 50, 55 f.	DoSe	1: iK, spontan 2: nK, verzögert; 1, 2: offen	1: eingebettet 2: betont	1,2: L	Tränen eines Mädchens in Sehnsucht nach ihrem Geliebten
Während einer Reise in die Berge geschieht in einem Chalet ein Doppelmord, den Ran mit Hilfe von Conan/					

Shin'ichi aufklärt. Indem sie ihre ehemalige Grundschullehrerin als Täterin benennt, stehen der Angebeteten des Helden unvermittelt Tränen in den Augen. Nach der Auflösung des Tathergangs zieht sich Ran zurück und nimmt Conan, in dem sie Shin'ichi erkennt, heftig weinend in die Arme.					
Ran; Bd. 33: 101	KuSe	I, Tr, spontan, offen	betont	L	Tränen eines Mädchens in Sehnsucht nach ihrem Geliebten
Am Valentinstag hofft Ran vergeblich darauf ihrem Geliebten Shin'ichi zu begegnen. Als sie nach einem Tag in der Schule nach Hause kommt, bricht sie beim Anblick der Schokolade, die sie ihm schenken wollte, in Tränen aus. Von Conan beobachtet, inszeniert dieser einen Besuch seines Alter Ego, um Ran zu trösten.					
Ran; Bd. 62: 150 f., 154	ErSe	iK, spontan, offen	betont → ein- gebettet	Hlo, L → F	Tränen eines Mädchens vor einem Auftritt ihres Geliebten
Während der Aufklärung eines Mordfalls, der durch einen Doppelgänger Shin'ichis verübt wurde, erkennt Ran letzteren daran, dass er zu weinen beginnt. Indem sie hierauf in Sehnsucht nach ihrem Geliebten ebenfalls Tränen vergießt, tritt der wirkliche Held auf und klärt die Herkunft des Doppelgängers auf.					

3.6. Übersicht der Tränenszenen ausgewählter Figuren im Werk *Hayate no gotoku* (*Shönen Sunday*)

3.6.1. Held (Ayasaki Hayate)

Textstelle	Umfang	Situation	Gestaltung	Ursache	Einschätzung
Bd. 1: 8 (als Kind)	KuSe	Eri, I; I, spontan, offen	eingebettet	Hlo	Tränen der Enttäuschung eines kindlichen Helden
Während Hayate einem Nebenjob als Fahrradkurier nachgeht, erinnert er sich an einen Traum aus seiner Kindheit, in dessen Verlauf ihm der Weihnachtsmann erschienen ist. Sobald dieser Hayates Bitte um ein Geschenk mit dem Hinweis auf den prekären Status seiner Familie ablehnt, stehen Hayate Tränen in den Augen. Anstelle eines Geschenks erhält Hayate den Rat zu arbeiten, um sich seine Wünsche zu erfüllen.					
Bd. 1: 33	EB	I, Tr, spontan, offen	anged., eingebettet	Hlo	Tränen eines Helden am Boden
Nach dem bis dato schwärzesten Tag seines Lebens, möchte Hayate sterben. Dazu legt er sich in einem winterlich verschneiten Park bäuchlings auf die Erde, wobei er eine Träne im linken Augen zeigt. Am Boden liegend wird er von Maria, der Erzieherin seiner späteren Herrin, angesprochen, deren Erscheinung ihn wieder aufrichtet.					
Bd. 1: 43	KuSe	I, spontan, offen	eingebettet	B	Tränen eines auf Abwege geratenen Helden
Am Ende eines Unglücktages hat Hayate mit seinem Leben abgeschlossen, bis ihm Maria, die Erzieherin seiner späteren Herrin, begegnet und ihn wieder aufrichtet. Im Angesicht von Marias Sanftmut erkennt Hayate, dass es nicht nur Schlechtes in der Welt gibt und bereut unter heftigen Tränen, zuvor böse Absichten verfolgt zu haben.					
Bd. 1: 58	EB	Eri, nK; iK, spontan, offen	anged., eingebettet	Hlo	Tränen eines Jungen auf der Flucht vor dem Weihnachtsmann
Nachdem Hayate Nagi vor zwei Entführern gerettet hat, verliert er aufgrund schwerer Verletzungen das Bewusstsein. Dabei träumt er, dass der Weihnachtsmann versucht, ihn zu ermorden. Von diesem mit zwei Messern in den Händen verfolgt, stehen Hayate Tränen in den Augen.					
Bd. 1: 75	EB	I, spontan, offen	anged., eingebettet	B	Tränen bei einer Entschuldigung
Von Maria auf seine erste Begegnung mit Nagi sowie eine Lüge ihr gegenüber angesprochen, erklärt Hayate Maria seine Situation und entschuldigt sich unter Tränen gelogen zu haben.					

3. Die Szenographie des weinenden Mannes in den ausgewählten Serien – Gesamtüberblick

Bd. 1: 77	EB	I, spontan, offen	eingebettet	F, gebr.	Tränen der Bewegung im Angesicht eines Missverständnisses
Als Nagi Hayate anbietet, für sie als Butler zu arbeiten, obwohl er zuvor versucht hat, sie zu entführen, stehen Hayate vor Bewegung Tränen in den Augen. Nagi hat ihrerseits von Hayates Entführungsversuch keine Ahnung, da sie selbigen als öffentliche Liebeserklärung aufgefasst hatte.					
Bd. 1: 87	EB	I, spontan, unbemerkt	anged., eingebettet	F	Tränen eines verfolgten Helden im Angesicht einer Bewährungschance
Von Nagi als Butler angestellt, ist Hayate glücklich, Kredithaien entkommen zu sein, die ihn wegen der Schulden seiner Eltern verfolgen. Entschlossen die ihm gegebene Chance zu nutzen, schwört er unter Tränen, sich auf seiner neuen Position anzustrengen.					
Bd. 1: 97	EB	I, spontan, offen	anged., eingebettet	B	Männliche Tränen nach einer weiblichen Bestrafung
Indem Hayate einen <i>manga</i> , den Nagi gezeichnet hat, als bebildertes Tagesbuch bezeichnet, macht er seine Herrin so wütend, dass diese ihn vor die Tür setzt. Von außen auf das Anwesen von Nagi blickend, steht Hayate daraufhin unter Worten des Bedauerns eine Träne im linken Auge.					
Bd. 1: 111 f.	KuSe	iK, spontan, offen	eingebettet	kS, Hlo	Tränen eines Helden in den Fängen von Kredithaien
Von Kredithaien verfolgt, stellt sich Hayate schützend vor seine Herrin Nagi. Hierauf reagieren die Kredithaie pikiert und fordern Hayate unter heftigen Schlägen auf, erst seine Schulden zu bezahlen, bevor er eine Beschützer-Pose einnimmt. Von den Schlägen getroffen, stehen dem Helden Tränen in den Augen.					
Bd. 1: 151, 154 (in Frauenkleidern)	KuSe	I, spontan, offen	eingebettet	Hlo	Tränen eines Helden in Frauenkleidern
Von Nagi in Frauenkleider gesteckt, zeigt sich Hayate so beschämt, dass ihm Tränen in den Augen stehen. Verzweifelt und unter Tränen versucht er daraufhin seine Herrin zu überzeugen, Männerkleider tragen zu dürfen. Sobald er sich mit Tränen in den Augen bei Maria beschwert, beginnt diese Nagi zu unterstützen.					
Bd. 1: 156-164 (in Frauenkleidern)	ErSe	I, spontan, offen	eingebettet	Hlo	Tränen eines Helden in Frauenkleidern
Von Nagi und Maria in Frauenkleider gesteckt, reagiert Hayate beschämt und zeigt Tränen in den Augen. Durch seine Kleidung erregt er zugleich die Aufmerksamkeit von Nagis Haustiger Tama und dem Chefbutler Klaus, die Hayates Erscheinung sexuell erregt. Von den beiden verfolgt, stehen Hayate erneut Tränen in den Augen.					
Bd. 2: 29	EB	I, spontan, offen	anged., eingebettet	kS	Männliche Tränen nach einer weiblichen Bestrafung
Weil Nagis Cousine Sakuya Hayates Fähigkeiten als Butler testen möchte, greift sie ihn unvermittelt bei der Gartenarbeit an und verpasst ihm heftige Prügel. Dabei stehen Hayate Tränen in den Augen.					
Bd. 2: 60	EB	I, spontan, offen	anged., eingebettet	Hlo	Tränen eines mit einer verdächtigen Person verwechselten Helden
Während eines Besuchs bei Nagis Großvater Mikado wird Hayate vom Sicherheitsdienst als verdächtige Person eingestuft und gefesselt. Hierauf wendet er sich hilfeschend, mit Tränen in den Augen an seine Herrin Nagi.					
Bd. 2: 62 f.	KuSe	I, spontan, offen	eingebettet	Hlo, B	Tränen eines ertappten Helden
Bei einem Spaziergang im Garten des Anwesens von Nagis Großvater betrachtet Hayate eine Vase und sagt sich, dass deren Wert genügen würde, um seine Schulden zu begleichen. Unverhofft von Nagis Großvater angesprochen, treten einem erschrockenen Hayate Tränen in die Augen. Er fürchtet, dass er missverstanden wurde.					

Bd. 2: 75	EB	I → iK, spontan, offen	anged., eingebettet	Hlo	Tränen eines überraschend angegriffenen Helden
Während sich Hayate im Garten des Anwesens von Nagis Großvater mit seiner Herrin unterhält, wird er aus dem Hinterhalt von Mikados Handlanger Gilbert angegriffen. Obwohl Hayate ausweichen kann, ist er infolge des unerwarteten Angriffs so erschrocken, dass ihm Tränen in den Augen stehen.					
Bd. 2: 96 (in Frauenkleidern)	EB	Eri, I; I, spontan, offen	anged., eingebettet	F, gebr.	Männliche Tränen in einer weiblichen Halluzination
Nach der Rückkehr von seinem Besuch bei Nagis Großvater legt sich Hayate bei der Hausarbeit mehr denn je ins Zeug, um sich, wie er sagt, seinem Traum zu nähern. Indem sich Nagi, Maria und Sakuya fragen, was Hayates Traum sein könnte, führt der Chefbutler Klaus an, dass er wohl eine Braut werden wolle. Hierauf stellen sich die drei weiblichen Figuren Hayate in einem Brautkleid vor, wobei dem Helden unter einem Lächeln Tränen im linken Auge stehen.					
Bd. 2: 133	EB	vA, spontan, offen	anged., eingebettet	B → W	Tränen eines Helden beim Schmieden guter Vorsätze
Beim Versuch Nagis Freundin Isumi zu helfen, wird Hayate in eine Auseinandersetzung zwischen deren Sicherheitsleuten und einer Gruppe Mafiosi hineingezogen. Bevor er sich daran macht, sich durch eine tobende Prügelei zu kämpfen, fasst er mit einer Träne im linken Auge den Entschluss, sich bei Maria für das Zerreißen eines teuren Mantels zu entschuldigen, falls er überleben sollte.					
Bd. 2: 135 f.	KuSe	nK, spontan, offen	anged., eingebettet	kS	Tränen eines Helden nach einem ungewollten Kampf
Durch eine Rettungsaktion für Nagis Freundin Isumi gerät Hayate zwischen die Fronten einer Auseinandersetzung von deren Sicherheitsleuten und einer Gruppe Mafiosi. Nach dem Kampf humpelt er gezeichnet, mit Tränen in den Augen nach Hause.					
Bd. 2: 137	EB	I, spontan, offen	anged., eingebettet	B	Tränen eines Helden bei einer Entschuldigung
Von Nagi nach einer unbedachten Äußerung ihrer Freundin Isumi in nassen Kleidern mehrere Stunden vor der Tür stehen gelassen, bekommt Hayate Fieber. Als er sich im Bett liegend dafür entschuldigt Umstände zu bereiten, steht ihm eine Träne im linken Auge. Hierauf bekommt Nagi Schuldgefühle, die Maria noch verstärkt.					
Bd. 3: 8	EB	Eri, I; I, spontan, offen	eingebettet	W, gebr.	Männliche Tränen in einer weiblichen Halluzination
Als Hayate erfährt, dass Nagi einen Verlobten hat, liest diese aus einer unvermittelt freundlichen Reaktion des Helden ein wütendes Entsetzen. In ihren Gedanken erscheint Hayate, von dem sie glaubt, er sei in sie verliebt, vorwurfsvoll verzweifelt, mit Tränen in den Augen.					
Bd. 3: 20	EB	nK, spontan, offen	anged., eingebettet	kS	Tränen eines Helden nach einem überraschenden Treffer
Nach einer Auseinandersetzung mit Nagis Verlobten Wataru wird Hayate durch einen plötzlichen Fausthieb desselben niedergestreckt. Danach liegt der Held mit einer plakativen Träne im rechten Auge am Boden.					
Bd. 3: 44 f.	KuSe	I, spontan, offen	eingebettet	L	Tränen eines sich ungeliebt fühlenden Helden
Auf der Suche nach einer Videothek, die von Nagis Verlobten Wataru betrieben wird, begegnet Hayate dessen Hausmädchen Saki. Während diese ihm den Weg zeigt, hält sie so betont Abstand, dass Hayate sie durch eine Berührung ihrer Schulter dazu bringen möchte, langsamer zu gehen. Damit provoziert er aber eine Abwehrreaktion, in deren Folge er glaubt, Sakis Hass auf sich gezogen zu haben. Dies macht ihn so niedergeschlagen, dass ihm Tränen in den Augen stehen.					
Bd. 3: 61	EB	I, spontan,	anged., einge-	kS	Männliche Tränen nach einer weiblichen Be-

3. Die Szenographie des weinenden Mannes in den ausgewählten Serien – Gesamtüberblick

		offen	bettet		strafung
Indem Hayate Nagis Cousine Sakuya als Kind bezeichnet, obwohl sich diese als junge Dame fühlt, wird sie so wütend, dass sie Hayate einen Fausthieb versetzt. Hierauf zeigt der Held eine Träne im linken Auge.					
Bd. 3: 71	EB	I, spontan, offen	anged., eingebettet	Hlo, W	Tränen eines um Selbstbestimmung bemühten Helden
Als Nagi Hayate zu einem Rundgang in ihrem hauseigenen Vergnügungspark einlädt, möchte sie, dass dieser sich umzieht. In der Folge von ihr und ihrer Erzieherin Maria als lebende Anziehpuppe missbraucht, stehen Hayate unter schwachem Protest Tränen in den Augenwinkeln.					
Bd. 3: 84	EB	iK, spontan, offen	anged., eingebettet	ML	Tränen des Helden aus Mitleid für einen schwächlichen Gegner
Bei einem Besuch von Nagis Vergnügungspark werden Nagi und Hayate von dem Roboter Nr. 8 angegriffen, den Hayate zuvor schon einmal besiegt hat. Als dieser von anderen Robotern des Parks gestellt und zusammengeschlagen wird, bittet Hayate Nagi mit einer Träne im rechten Auge, dem Roboter zu helfen.					
Bd. 3: 86	EB	I, spontan, offen	anged., eingebettet	Hlo	Männliche Tränen bei einer Kleiderprüfung
Nach dem Besuch von Nagis Vergnügungspark möchte Hayate seine verschmutzte Kleidung wechseln. Als sich Nagis Erzieherin Maria von dem Zustand der Kleidung überzeugt und dafür unvermittelt mit einem Finger über Hayates Rücken streicht, zuckt dieser erschrocken, mit einer Träne im linken Auge zusammen.					
Bd. 3: 96 f.	KuSe	I, spontan, offen	eingebettet	L	Tränen eines sich ungeliebt fühlenden Helden
Weil sich Maria während eines Gesprächs mit Hayate an eine für sie unangenehme Begebenheit erinnert, wendet sie sich beschämt ab. Marias Aktion versteht Hayate indes so, dass ihn Maria derart verachtet, dass sie ihm nicht ins Gesicht sehen möchte. Hierauf bricht Hayate unvermittelt in Tränen aus.					
Bd. 4: 48 f.	KuSe	I, spontan, offen	anged., eingebettet	kS	Männliche Tränen nach einer weiblichen Bestrafung
Beim Versuch Nagi ein vergessenes Mittagessen in die Schule zu bringen, wird Hayate von Nagis Klassenlehrerin Yukiji abgepasst. Als er versucht, diesen sein Anliegen zu erklären, fasst sie Hayate einseitig als verdächtige Person auf und schlägt ihn zweimal zu Boden. Hierauf stehen Hayate jeweils Tränen in den Augen.					
Bd. 4: 61	KuSe	I, spontan, offen	anged., eingebettet	kS → W	Männliche Tränen nach einem weiblichen Schlag
Bei Hayates erstem Besuch in der Hakuō-Schule begegnet er der Schulsprecherin Hinagiku, die ihn spontan bittet, sie bei einem Sprung von einem Baum aufzufangen. Bei Hinagikus Landung unsanft im Gesicht getroffen, zeigt Hayate eine Träne im linken Auge. In der Folge reagiert der Held plakativ erbost und bittet Hinagiku weinend, in Zukunft von Baumsprüngen Abstand zu nehmen.					
Bd. 4: 84	KuSe	nK, spontan, offen	eingebettet	L, Hlo	Tränen eines Helden in Angst um seinen Job
In einen Streit zwischen Hinagiku und ihrer Schwester Yukiji hineingezogen, wird eine Lunch-Box zerstört, die Hayate seiner Herrin Nagi überbringen sollte. In der Folge sinkt Hayate auf die Knie und bricht in Furcht um seine Stellung in Tränen aus. Hinagiku und Yukiji bieten ihm daraufhin an, Nagi die Situation zu erklären.					
Bd. 4: 107	KuSe	I, spontan, offen	anged., eingebettet	F	Tränen eines Butlers aus Dank an seine Herrin
Von Nagi darüber informiert, dass sie ihm ermöglichen möchte, ihre Schule zu besuchen, bricht Hayate zu ihrer Verwunderung in heftigen Tränen aus. Weil seine Eltern ihn zuvor aus der Schule genommen haben, um das Schulgeld zu sparen, ist der Held überglücklich.					
Bd. 4: 134	EB	I, spontan,	eingebettet	F	Tränen der Bewegung nach einem weiblichen

		offen			Vertrauensbeweis
Mit der Hilfe von Nagis Erzieherin Maria wird Hayate trotz einer knapp misslungenen Aufnahmeprüfung an der Hakuō-Schule aufgenommen. Während Maria ihm seinen Schülerschein gibt und ihn bittet, fleißig zu lernen, um ein erstklassiger Butler zu werden, ist Hayate so bewegt, dass ihm Tränen in die Augen treten.					
Bd. 5: 56	EB	iK, spontan, offen	anged., eingebettet	Hlo, gebr.	Tränen eines erschrockenen Helden in einem Spukhaus
Bei einem abendlichen Gang durch die Schule verläuft sich Hayate in ein altes Schulgebäude, in dem es spuken soll. Dort umherirrend, wird er vom Klingeln seines Handys überrascht. Dabei steht ihm, tief erschrocken, eine Träne im linken Auge.					
Bd. 5: 59	EB	iK, spontan, offen	eingebettet	Hlo	Tränen eines erschrockenen Helden in einem Spukhaus
Während Hayate am späten Abend durch ein altes Schulgebäude irrt, in dem es spuken soll, bricht unter ihm abrupt der Fußboden weg. In die Tiefe stürzend, stößt Hayate unter Tränen einen heftigen Schrei aus.					
Bd. 5: 77	KuSe	I, spontan, offen	anged., eingebettet	Hlo, L	Männliche Tränen nach einem verbalen Tiefschlag
Während Hayate und Hinagiku bei Dunkelheit durch ein altes Schulgebäude laufen, beginnt Hinagiku mit Hayates Gefühlen zu spielen. Sobald Hayate Hinagikus Spiel durchschaut, stehen ihm betroffen Tränen im linken Auge. Demgegenüber zeigt Hinagiku ein überlegenes Lächeln.					
Bd. 5: 144	EB	Eri, I; I, spontan, offen	anged., eingebettet	Hlo, gebr.	Männliche Tränen in einer weiblichen Halluzination
Indem Nagi feststellt, dass sich Hayate in den verschiedensten Bereichen um sie kümmert, ohne dass er in irgendeiner Form von ihr abhängig wäre, beginnt sie sich letzteres zu wünschen. Dies führt sie zu einem Traumbild eines verzweifelten Hayate, der sie mit einer Träne im linken Auge um Hilfe bittet.					
Bd. 6: 64	EB	I, spontan, offen	anged., eingebettet	L	Tränen des Helden bei der Übernahme von Verantwortung
Als Hayate mit dem Vorhaben scheitert, Nagi zum Sieg beim Geländelauf ihrer Schule zu führen, erklärt er sich während eines Rapports beim Chefbutler Klaus mit einer Träne im Auge dazu bereit, die Verantwortung dafür zu übernehmen und seine Stellung aufzugeben. Daraufhin beschließt Klaus, Hayate eine zweite Chance zu geben.					
Bd. 6: 92	EB	Eri, I; I, spontan, offen	anged., eingebettet	Hlo, gebr.	Männliche Tränen in einer weiblichen Halluzination
In einem Gespräch zwischen Ayumu und Nagi merkt erstere an, dass Hayate chronisches Pech mit Frauen habe und nennt sein Verhältnis zu Nagi als Beispiel dafür. In Ayumus Vorstellung wird Hayate von Nagi an einer Leine gehalten, wobei ihm unter einer unterwürfigen Mimik Tränen in den Augen stehen. Nagi widerspricht dieser Vorstellung energisch.					
Bd. 6: 95	EB	I, spontan, offen	anged., eingebettet	L	Tränen nach einem verbalen Tiefschlag einer weiblichen Figur
Nachdem Hayate gescheitert ist, Nagi zum Sieg beim Geländelauf ihrer Schule zu führen, wird er in ein Kloster geschickt, um seine Butler-Fähigkeiten zu verbessern. Indem ihn die diensthabende Nonne bei seiner Ankunft als hoffnungslosen Fall beschimpft, reagiert Hayate so niedergeschlagen, dass er eine Träne im linken Auge zeigt.					
Bd. 7: 10	KuSe	I, spontan, offen	anged., eingebettet	kS, Hlo	Männliche Tränen nach einem weiblichen Schlag
Nach Abenteuern in einem unterirdischen Labyrinth liegt Hayate verletzt im Bett. Als er trotz seines Zustandes aufstehen möchte, um zu arbeiten, wird er von Maria mit einem Staubwedel angetippt, worauf er erst mit einer Träne im linken Auge zusammensackt, bevor er Maria unter Tränen anfleht, aufstehen zu dürfen.					
Bd. 7: 30	EB	I, spontan,	anged., einge-	kS	Männliche Tränen nach einer weiblichen Be-

3. Die Szenographie des weinenden Mannes in den ausgewählten Serien – Gesamtüberblick

		offen	bettet		strafung
Bei einem Gespräch mit Sakuya erregt Hayate deren Zorn, weil er sie nicht wie eine junge Frau, sondern wie ein Kind behandelt. In der Folge verpasst ihm Sakuya eine Kopfnuss, unter deren Einfluss sich Hayates Augen mit Tränen füllen.					
Bd. 7: 62 (in Frauenkleidern)	EB	Eri, I; I, spontan, offen	anged., eingebettet	Hlo, gebr.	Männliche Tränen in einer weiblichen Halluzination
Am Valentinstag erhält Hayate den Auftrag seiner Herrin Nagi Schokolade zu schenken. Als sich Hayate mit Nagis Erzieherin Maria darüber unterhält, stellt diese sich Hayate vor, wie er Nagi in Frauenkleidern Schokolade überreicht. In Marias Vorstellung ist Hayate so verlegen, dass ihm Tränen in den Augen stehen.					
Bd. 7: 95	EB	I, spontan, offen	anged., eingebettet	Hlo	Tränen eines beschämten Helden
Um ihrer Kollegin Makimura zu schaden, versucht Hayates Klassenlehrerin Yukiji ein Verhältnis zwischen dieser und Hayate zu inszenieren. Als sich Hayate Yukiji widersetzt, versucht sie ihn mit Zudringlichkeiten zu zwingen, ihren Anweisungen zu folgen. Von Yukijis Verhalten beschämt, zeigt Hayate eine Träne im rechten Auge.					
Bd. 7: 103	EB	I, spontan, offen	anged., eingebettet	ML	Tränen eines Butlers in Sorge um seine Herrin
Am Morgen eines Schultages stellt Hayate fest, dass seine Herrin erkältet ist. Obwohl er anbietet zu Hause zu bleiben und sie zu pflegen, bittet ihn Nagi zur Schule zu gehen und für bevorstehende Prüfungen zu lernen. In Sorge um Nagi setzt Hayate mit einer Träne im rechten Auge zum Widerspruch an, folgt aber letztlich Nagis Wunsch.					
Bd. 8: 73	KuSe	I, spontan, offen	eingebettet	F	Tränen eines von weiblicher Fürsorge bewegten Helden
Für drei Tage von seinem Dienst als Butler beurlaubt, wird Hayate um den Lebensunterhalt für diese Zeit geprellt. Als Nagis Erzieherin Maria hiervon erfährt, sucht sie den Helden besorgt in der Schule auf. Dies bewegt Hayate so sehr, dass er zu weinen beginnt.					
Bd. 8: 125	EB	I, spontan, offen	anged., eingebettet	kS	Tränen eines Helden nach einem Treffer durch ein Haustier
Bei einem Streit mit Nagis Haustiger Tama, wirft dieser eine Zwiebel nach Hayate. Von dem Geschoss getroffen, stehen dem Helden plakative Tränen in den Augen.					
Bd. 9: 66	EB	I, spontan, offen	anged., eingebettet	Hlo	Tränen eines Mannes im Angesicht eines weiblichen Urteils
Während Hayate Nagis Erzieherin Maria ein Geschenk überreicht, fürchtet er abrupt, dass es Maria nicht gefallen könnte. In der Folge zeigt er einen beunruhigten Gesichtsausdruck, betont durch eine Träne im linken Auge.					
Bd. 9: 109, 119 (in Frauenkleidern)	KuSe	I, spontan, offen	anged., eingebettet	Hlo	Tränen eines hilflosen Helden in Frauenkleidern
Durch die Wirkung eines Fluchs an die Kleidung eines Hausmädchens (<i>meido</i>) gefesselt, fühlt sich der Held derart unangenehm, dass er Tränen vergießt; zum einen während er sich bei Maria erkundigt, warum er plötzlich Frauenkleider trage, zum anderen als ihm Nagis Cousine Sakuya ein Kompliment wegen seines Aussehens macht.					
Bd. 9: 131 (in Frauenkleidern)	EB	I, spontan, offen	anged., eingebettet	Hlo	Tränen eines hilflosen Helden in Frauenkleidern
Um einen Fluch zu brechen, der ihn an Frauenkleider fesselt, muss Hayate Hinagiku, die Schulsprecherin der Hakuō-Schule, im Duell bezwingen. Auf dem Weg zu ihr wird der Held von Kotetsu, dem Bruder einer Klassen-					

kameradin umgestoßen, worauf er hilflos beschämt, mit Tränen in den Augen auf dem Boden kniet. Kotetsu ist von Hayates weiblicher Erscheinung so angetan, dass er sich spontan in ihn verliebt.					
Bd. 10: 26 (als Kind)	EB	Eri, I; I, spontan, offen	überz., eingebettet	L	Tränen über einen verdorbenen Geburtstag
Nachdem Hayate Hinagiku ein Geburtstagsgeschenk gegeben hat, erzählt er ihr von seinen eigenen Geburtstagen, bei denen ihm seine Eltern ein Plätzchen statt eines Kuchens vorgesetzt hatten. Seine Erzählung ist untermalt von einer Darstellung, wie er vor einem Plätzchen mit einer Kerze sitzt und Tränen vergießt.					
Bd. 11: 39 (in Frauenkleidern)	EB	I, spontan, offen	anged., eingebettet	W	Tränen eines beschämten Helden in Frauenkleidern
Im Verlauf einer Präsentation von beliebten Figuren der Serie bemerkt Hayate unvermittelt, dass er Frauenkleider trägt. Hierauf beschwert er sich beschämt, mit einer Träne im linken Auge bei seiner Herrin Nagi.					
Bd. 11: 141	EB	I, spontan, offen	anged., eingebettet	kS	Männliche Tränen nach einer weiblichen Bestrafung
Von Hinagiku gebeten, ihre Freundin Ayumu zum Ziel eines Ausflugs auf der Izu-Halbinsel zu geleiten, versucht Hayate ihr zu widersprechen. Um ihrer Bitte Nachdruck zu verleihen, tritt Hinagiku dem Helden daraufhin so heftig auf den Fuß, dass diesem Tränen in den Augen stehen.					
Bd. 11: 167	EB	I, spontan, offen	anged., eingebettet	Hlo, W	Tränen des Helden nach einem verbalen Tiefschlag
Nachdem er ein Tischtennispiel gegen seinen Verehrer Kotetsu verloren hat, muntert Nagis Erzieherin Maria Hayate lächelnd auf und sagt, sie würde seine Niederlage rächen. Da Hayate das Spiel nur verloren hat, weil Maria ihn abgelenkt hatte, zeigt er unter einer betretenen Miene eine Träne im linken Auge.					
Bd. 12: 14	EB	I, spontan, offen	anged., eingebettet	kS	Männliche Tränen nach einer weiblichen Bestrafung
Während Nagi Hayate von ihrem Wunsch erzählt einen Außerirdischen zu treffen, nimmt dieser sie nicht ernst. Dies macht Nagi so wütend, dass sie ihm einen heftigen Schlag in die Magengrube versetzt, in dessen Folge Hayate in sich zusammensinkt und sich mit einer stilisierten Träne im Auge an den Bauch fasst.					
Bd. 12: 49	EB	I, spontan, offen	anged., eingebettet	Hlo	Tränen eines von einem lästigen Liebhaber bedrängten Helden
Während eines Besuchs in dem Ferienort Shimoda wird Hayate von seinem Verehrer Kotetsu überrumpelt und gegen seinen Willen sexuell bedrängt. Als Nagi die beiden überrascht, findet sie Kotetsu über einen am Boden liegenden Hayate gebeugt. Hayate stehen in einem hilflos erröteten Gesicht Tränen in den Augen.					
Bd. 12: 139	EB	I, Tr spontan, offen	anged., eingebettet	L, Hlo	Tränen eines über erlittenes Unglück klagenden Helden
Während Hayate versucht, seiner früheren Mitschülerin Ayumu ein Geschenk zum White Day zu bereiten, wird er immer wieder durch unvorhersehbare Zwischenfälle zurückgeworfen. In der Folge beginnt er sich abgekämpft, mit Tränen in den Augen zu fragen, warum er so viel Pech hat. Hierauf tritt seine Klassenkameradin Hinagiku auf und fragt lässig, ob er nicht verflucht sei.					
Bd. 12: 162 (als Kind)	KuSe	Eri, I; I, spontan, offen	anged., eingebettet	Hlo	Tränen eines ängstlichen Kindes
Bei einem Wettbewerb, bei dem es darum geht, die sinnloseste Geschichte zu erzählen, berichtet Hayate, wie er sich als Kind in einer stürmischen Nacht vor Windgeräuschen gefürchtet habe. In sein Bettzeug vergraben stehen ihm dabei Tränen in den Augen.					
Bd. 12: 178 (in Frauen-	EB	Eri, I; I, spontan,	anged., eingebettet	Hlo	Männliche Tränen in einer weiblichen Halluzination

3. Die Szenographie des weinenden Mannes in den ausgewählten Serien – Gesamtüberblick

kleidern)		offen			
Auf der Suche nach einem Schwachpunkt von Hayate stellen sich Nagi und ihre Erzieherin Maria diesen in Frauenkleidern vor. In der Halluzination der beiden zeigt Hayate ein beschämt errötetes Gesicht und weint.					
Bd. 13: 44	EB	I, spontan, offen	anged., eingebettet	kS	Männliche Tränen nach einem rüden Schlag eines älteren Herrn
Bei einem Besuch im Haus seiner Mitschülerin Risa kommt es zu einer Meinungsverschiedenheit zwischen dieser und Hayate, weil sich Risa weigert, ein Missverständnis zwischen Hayate und ihrem Großvater aufzuklären. Als Hayate gegen Risas Einstellung protestiert, verpasst ihm der Großvater einen Kinnhaken. Von diesem Schlag getroffen, steht Hayate eine Träne im rechten Auge.					
Bd. 13: 45	KuSe	I, spontan, offen	überz., eingebettet	Hlo	Tränen eines zu Unrecht eingesperrten Helden
Bei einem Besuch im Haus seiner Mitschülerin Risa wird Hayate von deren Großvater wegen eines Missverständnisses in ein Kellerverlies gesperrt, wo dem Helden im Angesicht erlittenen Unrechts plakative Tränen aus den Augen laufen. Hierauf bittet er Risa, die sich an seinem Leid erfreut, weinend um Hilfe.					
Bd. 13: 68 (mit Yukiji)	EB	I, mP, Tr, spontan, offen	anged., eingebettet	L	Tränen eines Helden nach der Zerstörung eines Lotterieloses
Wegen eines Lotterieloses im Wert von 3000 Yen kommt es zu einem heftigen Streit zwischen Hayate und seiner Klassenlehrerin Yukiji, den Nagi beendet, indem sie das Los in ein Kaminfeuer wirft. Von dem Verlust getroffen, beginnt Yukiji zu weinen. Wenig später ist auch ein plakativ niedergeschlagener Hayate mit einer Träne im linken Augenwinkel zu sehen. Derweil versucht Nagi Hayate wieder aufzumuntern.					
Bd. 13: 138	EB	Eri, I; I, spontan, offen	anged., eingebettet	L	Männliche Tränen in einer weiblichen Erinnerung
In einem Gespräch mit ihrer Erzieherin Maria macht sich Nagi Gedanken über den Wert von Geld, wobei sie sich an Hayate erinnert, wie er nach dem Verlust eines Lotterieloses mit einer Gewinnsumme von 3000 Yen geweiht hat. In der Folge fasst sie den Entschluss sich einen Nebenjob zu suchen.					
Bd. 13: 174	EB	I, spontan, offen	anged., eingebettet	kS	Männliche Tränen nach einer weiblichen Bestrafung
Von Nagi mit einer Schüssel beworfen, weil er ihrer Ansicht nach zu heftig mit seiner ehemaligen Schulkameradin Ayumu geflirtet hat, zeigt Hayate eine stilisierte Träne im rechten Auge.					
Bd. 14: 134 (als Kind)	EB	Eri, I; I, spontan, offen	anged., eingebettet	L	Tränen eines vereinsamten Jungen
Zu Beginn ihres zweiten Jahres an der Oberschule unterhalten sich Hayate und Nagi mit ihrem neuen Klassenkameraden Azumamiya, der Angst hat, von seinen Mitschülern nicht akzeptiert zu werden. Hierauf gibt Hayate an, dass er mit Nicht-Akzeptanz gut zurechtkomme, weil er seit der Grundschule Erfahrung damit habe. Hayates Worte werden von einem Erinnerungspanel begleitet, das ihn als Grundschüler zeigt, der in seiner Klasse mit Tränen in den Augen für sich alleine zu Mittag isst.					
Bd. 15: 52	EB	I, spontan, offen	anged., eingebettet	Hlo, B	Männliche Tränen nach einer weiblichen Bestrafung
Durch Hayates Schuld gerät Nagis Erzieherin Maria in eine peinliche Situation, worauf sie den Helden erzürnt in ein Kellerverlies sperrt. Hinter Eisenstangen kniend murmelt Hayate daraufhin unter Tränen eine Entschuldigung.					
Bd. 16: 18 (mit Hinagiku)	EB	I, mP, spontan, offen	anged., eingebettet	ML, gebr.	Tränen über das vermeintliche Leid einer Filmkatze
Bei einem gemeinsamen Kinobesuch mit Hinagiku wird auf der Leinwand unvermittelt eine Katze in zwei Hälften gerissen, worauf Hayate und seine Begleiterin so erschrocken reagieren, dass ihnen Tränen in den Augen stehen.					

Es stellt sich heraus, dass lediglich der Film gerissen ist.					
Bd. 16: 153-157	ErSe	I, Tr, verzögert, offen	betont	L	Tränen des Helden in Erinnerung an seine erste große Liebe
Während eines Gesprächs mit seiner Klassenkameradin Izumi wird Hayate auf seine erste große Liebe angesprochen. Als sich Hayate an diese erinnert, beginnt er heftig zu weinen. Da ihm zugleich in den Sinn kommt, dass er selbige durch seine eigene Schuld verloren hat, gelingt es ihm auch nicht, die Tränen zu stoppen. Erst als ihn Izumi tröstend in den Arm nimmt, beginnt Hayate sich zu beruhigen. Hierauf werden die beiden indes von Izumis Vater überrascht, der Hayate ein Verhältnis mit seiner Tochter unterstellt.					
Bd. 17: 51	EB	I, spontan, offen	anged., eingebettet	kS	Männliche Tränen nach einer weiblichen Bestrafung
Beim Besuch einer Superheldenshow fordert Nagi Hayate zum Mitmachen auf. Als er dabei eine maskierten Person mit seinen Armen umschließt, streckt ihn diese mit einem so harten Schlag nieder, dass ihm Tränen in den Augen stehen. Ohne dass Hayate etwas ahnt, verbirgt sich unter der Maske die Schulsprecherin Hinagiku, die er an den Brüsten berührt hat.					
Bd. 17: 74-86 (als Kind)	DoSe	1, 2: Eri, I; I, Tr, spontan, offen	1, 2: betont	1, 2: Hlo, L	Tränen eines von Unglück getroffenen, kindlichen Helden
Bei einem Rückblick auf Hayates Kindheit wird geschildert, wie dieser im Kindergarten beschuldigt wird, das Essensgeld seiner Mitschüler gestohlen zu haben. Hayate streitet dies unter Tränen ab, ohne dass ihm jemand Glauben schenkt. Während er weinend nach Hause geht, begegnet ihm sein Vater, der ihn aufmuntert, indem er anmerkt, dass er das Geld gestohlen habe. Auf dieses Geständnis reagiert Hayate tief betroffen, läuft weinend weg und findet sich schließlich in einem verborgenen Garten wieder. Hier trifft er auf das geheimnisvolle Mädchen Athene, das ihm Trost spendet.					
Bd. 17: 91 (als Kind)	EB	Eri, I; I, spontan, offen	anged., eingebettet	kS	Männliche Tränen nach einer weiblichen Bestrafung
In seiner Zeit im Schloss von Athene thematisiert Hayate in einem Gespräch, dass er größer sei als sie. Hierauf reagiert Athene so pikiert, dass sie ihn mit ihrem Schirm niederschlägt. Von dem Schlag getroffen geht der Held zu Boden und zeigt eine Träne im linken Auge.					
Bd. 17: 114 (als Kind)	KuSe	Eri, I; I, spontan, offen	anged., eingebettet	B	Tränen eines kindlichen Helden bei einer Entschuldigung
Während seiner Zeit im Schloss von Athene wird Hayate als Butler angelernt, macht dabei aber so viel falsch, dass sich Athene beschwert. Hayate entschuldigt sich unter Tränen, worauf ihn Athene mit einem Zauber unterstützt.					
Bd. 17: 118 (als Kind)	KuSe	Eri, I; I, spontan, offen	eingebettet	F	Tränen eines kindlichen Helden nach einem Lob seiner Herrin
Während seiner Zeit im Schloss von Athene als Butler angelernt, schafft es Hayate von seiner Herrin gelobt zu werden. Da er nie zuvor ein Lob erhalten hat, beginnt er Freudentränen zu vergießen.					
Bd. 17: 130 (als Kind)	EB	Eri, I; I, spontan, offen	anged., eingebettet	kS	Männliche Tränen nach einer weiblichen Bestrafung
Dadurch dass Hayate vor den Augen von Athene Sympathie für ein anderes Mädchen ausdrückt, macht er diese so eifersüchtig, dass sie ihn mit ihrem Schirm bewirft und wegläuft. Von dem Schirm getroffen stehen einem verdutzten Helden Tränen in den Augen.					
Bd. 17: 132-134 (als Kind)	ErSe	Eri, I; I, spontan, offen	eingebettet	Hlo, L	Tränen eines kindlichen Helden in einem Beziehungsstreit
Als Athene Hayate ein Bild ihrer Freundin Maria zeigt, reagiert der Held mit einem Kompliment für die Unbekannte. Daraufhin behandelt ihn Athene kühl und abweisend. Da Hayate fürchtet, Athene würde ihn plötzlich					

3. Die Szenographie des weinenden Mannes in den ausgewählten Serien – Gesamtüberblick

hassen, bricht er in Tränen aus. Indem Athene dies verneint, gesteht ihr Hayate, noch immer weinend, seine Liebe.					
Bd. 17: 139 (als Kind)	KuSe	Eri, I; I, spontan, offen	eingebettet	W, gebr.	Tränen eines kindlichen Helden aufgrund einer Meinungsverschiedenheit
Nach einem missglückten Fechttraining wird Hayate von Athene geneckt und als weinerlich bezeichnet. Hierauf reagiert Hayate so pikiert, dass er ihr unter heftigen Tränen widerspricht. Auf diese Weise in ihrer Meinung bestätigt, hält Athene Hayate lächelnd seine Tränen vor.					
Bd. 17: 182 (als Kind)	EB	Eri, I; I, spontan, offen	anged., eingebettet	L	Männliche Tränen nach einem verbalen Tiefschlag der Angebeteten
Als Hayate Athene seine Zuneigung bekennt und ihr einen Ring gibt, reagiert diese erst glücklich, bezeichnet ihn dann aber als Idioten, worauf der Held erschrocken eine stilisierte Träne im linken Auge zeigt. Danach nimmt das Mädchen sein Geschenk jedoch an.					
Bd. 18: 16 f., 27 f. (als Kind)	DoSe	1, 2: Eri, I; iK, spontan, offen	1, 2: eingebettet	1: W, Hlo; 2: L, W	Tränen eines kindlichen Helden in einem Beziehungsstreit
Von einem Besuch bei seinen Eltern ins Schloss von Athene zurückgekehrt, geraten Hayate und Athene in Streit, da Hayates Eltern einen Ring verkauft haben, den sie ihm geschenkt hatte. Indem Athene Hayate dies vorhält, erinnert er sie unter Tränen an ihren Status als Waisenkind, wodurch sich Athenes Wut derart steigert, dass sie einen bösen Geist erweckt. In der Folge liefern sich die beiden ein Fechtduell, in dessen Verlauf Hayate in Erinnerung an seine gemeinsame Zeit mit Athene erneut Tränen in den Augen stehen. Er setzt jedoch seinen Kampf gegen sie fort und wird schließlich aus ihrem Schloss verbannt.					
Bd. 18: 37-45 (als Kind)	ErSe	Eri, I; nK, Tr, verzögert, offen	betont	L, B	Tränen eines kindlichen Helden nach dem Ende seiner ersten großen Liebe
Aus Athenes Schloss verbannt, findet sich Hayate in seiner Welt wieder. Dort irrt er bei Regen durch die Straßen, bis er zufällig seinen älteren Bruder trifft. Als dieser fragt, was los ist, bricht Hayate in Erinnerung an Athene in Tränen aus, nicht zuletzt weil er sich die Schuld am Scheitern ihrer Beziehung gibt. Sein Bruder legt ihm daraufhin eine Hand auf den Kopf und versucht ihn zu beruhigen.					
Bd. 18: 46 (als Kind)	EB	Eri, I; I, spontan, offen	eingebettet	L	Tränen eines kindlichen Helden nach dem Ende seiner ersten großen Liebe
Nach Hayates Verbannung aus Athenes Schloss wird erzählt, wie der Held die Zeit bis zu seinem 16. Lebensjahr verbracht hat. Dabei ist unter anderem zu sehen, wie er als Kind im Bett liegt und sich im Schlaf weinend an Athene zurückerinnert.					
Bd. 18: 95 f. (in Frauenkleidern)	KuSe	I, spontan, offen	eingebettet	Hlo	Tränen eines hilflosen Helden in Frauenkleidern
Einem Szenario Nagis folgend, spielen Hayate und Nagis Erzieherin Maria eine Verabredung. Als Maria Hayate vor diesem Hintergrund auffordert, ein niedliches Kleid anzuprobieren, treten dem Helden Tränen in die Augen, die sich fortsetzen, sobald er das Kleid anhat. Maria ist dagegen begeistert.					
Bd. 19: 117	EB	I, spontan, offen	anged., eingebettet	Hlo, L	Tränen eines peinlich berührten Helden
Von Aika, einer entfernten Verwandten Nagis, dazu gezwungen, ihr Unterwäsche zu besorgen, stehen Hayate bei seiner Rückkehr ins Anwesen seiner Herrin Tränen in den Augen. Während er die Unterwäsche im Beisein von Nagi in einem Geschäft ausgesucht hat, ist ihm eine Bekannte begegnet.					
Bd. 21: 49	EB	I, spontan, offen	anged., eingebettet	kS	Männliche Tränen nach einer weiblichen Bestrafung
Während eines Urlaubs auf der griechischen Insel Mykonos versuchen Hayates Mitschülerinnen Miki, Risa und Izumi den Helden mit ihrem Bikini-Outfit zu beeindrucken. Als sie merken, dass Hayate dies kalt lässt, reagieren					

sie pikiert und wenden sich mit brachialen Mitteln gegen den Helden. Dabei zeigt dieser eine stilisierte Träne.					
Bd. 21: 141	EB	iK, spontan, offen	eingebettet	kS	Tränen des Helden nach einem weiblichen Tiefschlag
Von einer Killer-Nonne ausgetrickst, wird Hayate ein geheimnisvoller Stein gestohlen, den er zum Schutz seiner Herrin Nagi verteidigen muss. Als er seine Widersacherin verfolgt, schleudert ihm diese eine Rauchbombe entgegen, unter deren Einfluss Hayate Tränen in die Augen treten.					
Bd. 22: 44 (in Frauenkleidern)	EB	I, spontan, offen	anged., eingebettet	Hlo	Tränen eines Helden unter weiblicher Kontrolle
Von seiner Herrin Nagi in Frauenkleider gesteckt, bittet Hayate diese beschämt, mit Tränen in den Augen wieder seine normale Butler-Kleidung anziehen zu dürfen.					
Bd. 22: 19	EB	I, spontan, offen	anged., eingebettet	kS	Tränen des Helden nach einem Treffer durch einen Pelikan
Während eines Aufenthalts auf Mykonos versucht Hayate einem Pelikan einen Hut abzujagen, der seiner Herrin gehört. Hierzu bewirft er das Tier mit einer Thermokanne, was dieses aber nicht auf sich sitzen lässt. Es schleudert die Kanne zurück und trifft Hayate im Gesicht, worauf der Held eine Träne im linken Auge zeigt.					
Bd. 22: 60-66	ErSe	Eri, I; I, spontan, offen	betont	L, B	Tränen des Helden in Erinnerung an den Verlust seiner ersten großen Liebe
Während Hayate nachts durch die Stadt Athen spaziert, wo er mit seiner Herrin Nagi Urlaub macht, erinnert er sich, wie er sich mit Athene, seiner ersten großen Liebe, überworfen und im Streit getrennt hat. Sobald ihm Tränen in den Sinn kommen, die er über diesen Verlust vergossen hatte, steht Athene unvermittelt vor ihm.					
Bd. 23: 78 (als Kind)	EB	Eri, I; I, spontan, offen	eingebettet	L	Tränen eines vernachlässigten Kindes
Nach seinem unverhofften Wiedersehen mit seiner ersten großen Liebe Athene denkt Hayate an die zehn Jahre zurück, die bis zu ihrem Wiedersehen vergangen sind. Gedanken an die Zeit bei seinen Eltern, die ihn sehr vernachlässigt haben, werden dabei mit einem Erinnerungspanel illustriert, das Hayate als weinendes Kind zeigt, dem im Schlaf Tränen in den Augen stehen.					
Bd. 23: 180-182, Bd. 24: 19-22	DoSe	1: I, spontan, unbemerkt; 2: I, Tr, verzögert, offen	1, 2: betont	1, 2: Hlo, L	Tränen des Helden im Angesicht einer Wahl zwischen zwei Übeln
Nach einer Auseinandersetzung mit Athene erfährt Hayate, dass diese unter einem Fluch leidet, der nur durch die Zerstörung eines geheimnisvollen Steins gebrochen werden kann, den Hayate für seine Herrin Nagi verwahrt. Die Zerstörung des Steins würde für Nagi jedoch den Verlust ihres Erbes bedeuten. Vor die Entscheidung gestellt, ob er seiner alten Geliebten oder seiner neuen Herrin beistehen soll, leidet Hayate so sehr, dass er weint. Während er noch grübelt, taucht Nagi auf und zerstört den Stein eigenhändig.					
Bd. 24: 33-36	ErSe	I, spontan, offen	eingebettet	L, ML	Tränen eines Butlers nach einer riskanten Tat seiner Herrin
Nachdem Nagi einen Stein zerstört hat, an den ihr Großvater den Erhalt ihres Erbes geknüpft hatte, ist Hayate aufgebracht. An Nagis Verlust denkend, stehen dem Helden Tränen in den Augen. In der Folge drückt Nagi ihr Vertrauen aus, dass er sich um sie kümmern werde, auch wenn sie ihr Erbe verlieren sollte.					

(89)

3.6.2. Gefährten (A bis Z, Auswahl)

Textstelle	Umfang	Situation	Gestaltung	Ursache	Einschätzung
Azumamiya;	ErSe	iK, spontan,	eingebettet	Hlo	Tränen eines hilflosen Gefährten

3. Die Szenographie des weinenden Mannes in den ausgewählten Serien – Gesamtüberblick

Bd. 5: 7-10		offen			
Aus Eifersucht über Hayates gutes Verhältnis zu Hinagiku fordert Azumamiya, ein Mitglied des Kendo-Clubs, den Helden zum Duell heraus, um anschließend seinen Butler zu Hilfe zu rufen. Diesen Hilferuf wertet sein Butler als Zeichen von Schwäche und weist Azumamiya zurecht, indem er seinem Schützling heftige Schläge versetzt, die dieser nur unter Tränen aushält. Erst nach einem Einspruch Hinagikus lässt der Butler von ihm ab.					
Azumamiya; Bd. 5: 13	EB	vA, spontan, offen	anged., einge- bettet	Hlo, L	Männliche Tränen nach einem verbalen Tief- schlag
Vor einem Kendo-Kampf gegen die Schulsprecherin Hinagiku äußert sich diese ohne böse Absicht abfällig über Azumamiyas Fähigkeiten. Da Azumamiya in Hinagiku verliebt ist, trifft ihn diese Kritik so hart, dass ihm unter einer plakativen Leidensmimik Tränen in den Augenwinkeln stehen.					
Azumamiya; Bd. 6: 45	EB	iK, spontan, offen	anged., einge- bettet	Hlo	Tränen eines hilflosen Gefährten
Während eines Geländelaufs muss sich Hayate einer Herausforderung von Azumamiyas Butler stellen. Als Azumamiya dies unbedacht kommentiert, wird er von seinem Butler mit Schlägen zurechtgewiesen, wodurch Hayate um ein Duell herumkommt. Dem zurechtgewiesenen Azumamiya stehen unter einer plakativ verzweifelten Mimik Tränen in den Augen.					
Azumamiya; Bd. 14: 131	EB	I, spontan, offen	anged., einge- bettet	L	Tränen eines hilflosen Gefährten
Am Beginn ihres zweiten Jahres an der Hakuō-Schule stellt sich Azumamiya Hayate und Nagi als neuer Klassenkamerad vor. Dabei merkt er mit betretener Miene, verstärkt durch Tränen in den Augen, an, dass er im folgenden Jahr auf sich alleine gestellt sei, weil sein Butler ein Auslandsstudium absolviert.					
Azumamiya; Bd. 14: 154 f., 158-163	ErSe	iK, spontan, offen	betont → ein- gebettet	Hlo	Tränen eines hilflosen Gefährten
Bei einem Schulausflug auf den Takao-Berg begegnen Hayate und seine Klassenkameraden Kotetsu und Azumamiya einem Bären. Mit Blick auf das Ungetüm erstarrt Azumamiya unter Tränen, ehe Hayate ihn rettet. Die drei können sich auf einen Baum flüchten, von dem Azumamiya jedoch abrutscht. Daraufhin versucht er sich mit Tränen in den Augen dem Bären zu stellen, um erneut von Hayate gerettet zu werden. Schlussendlich klammert sich Azumamiya unter Tränen an seinem Retter fest.					
Azumamiya; Bd. 14: 177	EB	iK, spontan, offen	anged., einge- bettet	Hlo	Tränen eines hilflosen Gefährten
Während eines Schulausflugs auf den Takao-Berg von einem Bären verfolgt, stellen Hayate und Kotetsu fest, dass an einem Kampf kein Weg vorbeiführt. Kaum dass der Bär vor ihnen steht, bereiten sich die beiden gelassen auf die Auseinandersetzung vor. Azumamiya, der neben ihnen steht, reagiert hingegen so erschrocken, dass er eine Träne im rechten Auge zeigt.					
Azumamiya; Bd. 15: 22- 24	ErSe	iK, spontan, offen	eingebettet	Hlo	Tränen eines hilflosen Gefährten
Um seine Klassenkameraden im Kampf gegen einen Bären zu unterstützen, übernimmt Azumamiya eine Rolle als Lockvogel und stürzt sich, gesichert durch ein Seil, eine Schlucht hinunter. Sein Plan gelingt insoweit, dass der Bär ihn verfolgt und abstürzt, allerdings reißt das Halteseil, so dass auch Azumamiya in die Tiefe gerissen wird. Während er stürzt, laufen ihm in Todesangst Tränen aus den Augen, ehe er vom Helden gerettet wird.					
Azumamiya; Bd. 15: 34	EB	nK, spontan, offen	anged., einge- bettet	F	Tränen eines bewegten Gefährten
Nach einigen Hindernissen kommen Azumamiya und seine Klassenkameraden auf der Spitze des Takao-Berges, dem Ziel eines Schulausflugs, an. Als dort Hayates Verehrer Kotetsu versucht, den Helden sexuell zu bedrängen,					

stehen Azumamiya im Angesicht von Kotetsus Leidenschaft Tränen im rechten Auge. Derweil reagiert Hayates Herrin Nagi bestürzt.					
(8)					
Kotetsu; Bd. 9: 143	EB	I → iK, spontan, offen	anged., eingebettet	W, gebr.	Tränen eines Möchtegern-Verführers
Bei einem Versuch Hayate zu verführen, muss Kotetsu, der Bruder einer Mitschülerin, feststellen, dass der Held ein Mann ist, obwohl er Frauenkleider trägt. Auf diese Erkenntnis reagiert Kotetsu erst verstört, ehe er Hayate in einem Anflug von Zorn angreift. Dabei steht ihm unter einer wütenden Mimik eine Träne im rechten Auge.					
(1)					
Wataru; Bd. 3: 19 f.	KuSe	nK, spontan, offen	betont	W	Tränen eines in seinem Stolz verletzten Jungen
Weil seine Angebetete Isumi Hayate anhimmelt, fordert Nagis provisorischer Verlobter Wataru diesen zu einem Duell heraus, das der Held mit offensichtlicher Absicht verliert. Kaum dass Isumi Hayates Güte lobt, zeigt Wataru eine derart vorwurfsvolle Enttäuschung, dass ihm Tränen aus den Augen laufen. Darauf streckt er, noch immer weinend, Hayate mit einem Faustschlag nieder.					
Wataru; Bd. 3: 113	EB	I, spontan, offen	anged., eingebettet	Hlo	Tränen eines Jungen in Furcht seine Angebetete zu verprellen
Von Hayate und Nagis Haustiger Tama erwischt, wie er an einer Stola seiner Angebeteten Isumi riecht, möchte ihn Tama sogleich bei Isumi verraten. Da Wataru fürchtet, dies könnte ihn bei seiner Angebeteten in ein schlechtes Licht rücken, zeigt er aufgeregt eine Träne im rechten Auge. Letztlich bringt Hayate die Situation wieder in Ordnung, indem er gegen Tama vorgeht.					
Wataru; Bd. 3: 133 (mit Nagi)	EB	I, mP, spontan, offen	anged., eingebettet	L, W, gebr.	Tränen eines Jungen, der bei einem vermeintlichen Flirt seiner Angebeteten zusieht
Bei einem Besuch im Haus von Isumi versucht Hayate dieser zu helfen, als ihr ein Staubkorn ins Auge fliegt. Dies missverstehen Wataru und Nagi als Flirten. Da Nagi in Hayate und Wataru in Isumi verliebt ist, sind die beiden so erschrocken, dass ihnen Tränen in die Augen treten.					
Wataru; Bd. 3: 144	EB	I, spontan, offen	anged., eingebettet	kS	Männliche Tränen nach einer weiblichen Bestrafung
Nach einer abfälligen Bemerkung über die Fähigkeiten seines Hausmädchens Saki kneift diese Wataru so fest ins Ohr, dass er Tränen zeigt.					
Wataru; Bd. 7: 148	KuSe	I, spontan, offen	anged., eingebettet	W	Männliche Tränen nach dem verbalen Tiefschlag einer Freundin
Während eines Besuchs in Watarus Videothek nennt dessen provisorische Verlobte Nagi diesen einen Zwerg, um sich von eigenen Minderwertigkeitsgefühlen wegen ihrer Größe abzulenken. Wataru reagiert empört und beschwert sich mit zorniger Miene, verstärkt durch eine Träne im linken Auge bei seinem Freund Kazuki über Nagi. Zugleich empfiehlt er Kazuki Nagi nicht zu nahe zu kommen.					
Wataru; Bd. 14: 13 f.	KuSe	I, Tr, spontan, offen	eingebettet	L	Tränen eines Jungen nach einem Misserfolg
Von seiner Freundin Sakuya aufgefordert, sich an einer Comedy-Show zu beteiligen, die anlässlich ihres Geburtstags stattfindet, fällt Wataru beim Publikum durch. Nach der Show sitzt er daher niedergeschlagen in einem Aufenthaltsraum und weint. Dabei wird er von Sakuya aufgemuntert, die ihn tröstend in den Arm nimmt.					
Wataru; Bd. 15: 61	KuSe	I, spontan, offen	anged., eingebettet	L, gebr.	Tränen eines eifersüchtigen Jungen
Nach einem Streit mit seinem Hausmädchen Saki muss Wataru beobachten, wie diese vertraut mit einem älteren					

3. Die Szenographie des weinenden Mannes in den ausgewählten Serien – Gesamtüberblick

Herrn plaudert. Da er hieraus folgert, Saki müsse ein Verhältnis mit dem Herrn haben, ist er in der Folge so niedergeschlagen, dass er Tränen vergießt.					
Wataru; Bd. 19: 121	EB	I, spontan, offen	anged., eingebettet	L, Hlo	Tränen eines Jungen mit Geldsorgen
Bei einem Flug nach Las Vegas blickt Wataru betreten auf die Ticketrechnung für sich und sein Hausmädchen Saki, die seine gesamten Ersparnisse aufgefressen hat. Als er sich mit der Parole Mut macht, die Reisekosten beim Glücksspiel zurückzugewinnen zu können, führt Saki an, dass man auch verlieren kann. Hierauf zeigt Wataru ein betroffenes Gesicht, betont durch Tränen in den Augenwinkeln.					

(8)

3.6.3. Gegner (A bis Z, Auswahl)

Textstelle	Umfang	Situation	Gestaltung	Ursache	Einschätzung
Gilbert; Bd. 4: 10	EB	iK, spontan, offen	anged., eingebettet	L	Tränen eines von seiner Halbschwester verratenen Bösewichts
Nach Nagis Rettung vor einem Riesenroboter des Erbschleichers Gilbert verdächtigt Hayate diesen zu Unrecht, Nagi entführt zu haben. Da Hayate Gilberts Einwänden nicht glaubt, sucht dieser Bestätigung bei seiner Halbschwester Sakuya, die ihm aber verweigert wird. Enttäuscht, mit einer Träne im rechten Augenwinkel stellt Gilbert daraufhin fest, dass er nur auf Geld vertrauen könne.					
(1)					
Herr Segawa; Bd. 16: 137-140, 142 f., (auch: Izumi)	ErSe	I, mP, verzögert, offen	betont → eingebettet	L, W, gebr.	Tränen eines eifersüchtigen Vaters nach einem Missverständnis um seine Tochter
Bei einem Besuch im Haus seiner Klassenkameradin Izumi glaubt deren Vater, Herr Segawa, fälschlicherweise, dass Hayate der Geliebte seiner Tochter sei. In diesem Glauben erinnert er sich an Izumis Kindertage, wodurch er in eine zornige Eifersucht fällt, in deren Folge ihm Tränen aus den Augen laufen. Eine missverständene Bemerkung Hayates bringt Herrn Segawa schließlich dazu, Hayate ins Gesicht zu schlagen, ehe Izumi weinend versucht, ihren Vater zu beruhigen. Da es ihr jedoch nicht gelingt, das Missverständnis um Hayate aufzuklären, kocht die tränenunterlegte Eifersucht ihres Vaters wenig später erneut hoch.					
(1)					
Mikado; Bd. 2: 73	EB	I, Tr, spontan, offen	anged., eingebettet	L, gebr.	Tränen eines Großvaters nach einem Wutausbruch seiner Enkelin
Bei einem Neujahresbesuch seiner Enkelin Nagi provoziert Mikado deren Zorn, indem er sich über einen von ihr gezeichneten <i>manga</i> lustig macht. Nagis Wutausbruch macht ihren Großvater so betroffen, dass er sich mit einer Träne im linken Auge bei Nagis Erzieherin Maria über deren Verhalten beschwert.					
Mikado; Bd. 15: 6, 8	KuSe	Eri, iK; I, spontan, offen	überz., eingebettet	Hlo, gebr.	Tränen eines Großvaters zur Betonung einer Bitte
Bei einem Ausflug auf den Takao-Berg verirrt sich Nagis Mitschülerin Aika im Wald, was sie auf einen geheimnisvollen Stein zurückführt, den sie von Nagis Großvater Mikado erhalten hat. Vor dem Ausflug hatte sie dieser unter Tränen gebeten, den Stein an sich zu nehmen, dabei aber dessen Wirkung verharmlost.					

(2)

3.6.4. Ergänzung (Auswahl)

Textstelle	Umfang	Situation	Gestaltung	Ursache	Einschätzung
Kazuki; Bd. 6: 110	EB	I, spontan, offen	eingebettet	kS	Männliche Tränen bei einer weiblichen Bestrafung

Während eines unangemeldeten Besuches von Hayate bei seiner ehemaligen Mitschülerin Ayumu bezeichnet deren jüngerer Bruder Kazuki Hayates Anwesenheit als lästig. Damit zieht er jedoch den Zorn seiner Schwester auf sich, die Kazuki so heftig am Ohr zieht, dass ihm vor Schmerz Tränen aus den Augen laufen.					
Kazuki; Bd. 7: 148-153	ErSe	I, spontan, offen	betont	Hlo, L	Tränen eines Jungen bei einem Liebesverständnis
Seit einem Jahr in Nagi verliebt, erhält Kazuki unverhofft eine Gelegenheit mit dieser zu reden. Zunächst bringt er indes kein Wort hervor und wird von Nagi schon als Stalker bezeichnet, bis er in Tränen ausbricht und Nagi seine Liebe gesteht. Während Nagi errötet, erinnert sich Kazuki weinend, wie er sich in Nagi verliebt hat. Die Situation wird schließlich gebrochen, als die beiden merken, dass sie sich auf einer belebten Straße aufhalten.					

(2)

3.6.5. Weiblichkeit (A bis Z, Kontrastszenen)

Textstelle	Umfang	Situation	Gestaltung	Ursache	Einschätzung
Ayumu; Bd. 5: 31-33	ErSe	iK, spontan, offen	eingebettet	Hlo	Weibliche Tränen bei einem Hilferuf an den Helden
Auf der Suche nach Hayate, den sie zufällig auf der Straße gesehen hat, gerät dessen ehemalige Klassenkameradin Ayumu in den Garten von Nagis Anwesen. Dort von Nagis Haustiger Tama überrascht, ruft sie unter Tränen Hayate um Hilfe. Kurz bevor sie von dem Tiger angefallen wird, setzt Hayate diesen außer Gefecht.					
Ayumu; Bd. 8: 98-100	ErSe	I, Tr, spontan, offen	betont	L	Tränen einer jungen Frau mit Liebeskummer
Während eines Gespräches zwischen seinen Verehrerinnen Hinagiku und Ayumu stößt unvermittelt Hayate zu den beiden und macht eine vertraute Äußerung gegenüber Hinagiku. Hieraus zieht Ayumu den Schluss, Hinagiku und Hayate seien ein Paar. Obwohl Hinagiku versucht, die Situation zu erklären, läuft Ayumu weinend weg. Ihrer Gegenüber gelingt es aber, sie einzuholen und davon zu überzeugen, dass ihr ein Missverständnis unterlaufen ist.					
Maria; Bd. 9: 61-63	ErSe	I, spontan, offen	betont	Hlo, gebr.	Tränen einer jungen Frau im Angesicht einer Küchenschabe
Von einem Schrei Marias aufgeschreckt, stürmt Hayate in die Küche des Sanzen'in-Anwesens, wo ihm die Erzieherin seiner Herrin tief erschrocken und unter Tränen um den Hals fällt. Anschließend wird deutlich, dass Marias Furcht von einer Küchenschabe verursacht wurde. Sobald Maria feststellt, dass sie in Hayates Armen liegt, ist ihr die Situation peinlich.					
Nagi; Bd. 3: 182	EB	iK, spontan, offen	eingebettet	Hlo	Weibliche Tränen bei einem Hilferuf an den Helden
Von dem Erbschleicher Gilbert mit einem Riesenroboter angegriffen, ruft Nagi verzweifelt nach ihrem Butler Hayate. Kurz bevor sie von einem Schlag des Roboters getroffen wird, taucht dieser auf und rettet sie. In Hayates Armen zeigt eine noch immer erschrockene Nagi Tränen.					
Nagi; Bd. 6: 68	KuSe	I, Tr, spontan, offen	eingebettet	L	Tränen eines Mädchens in Sehnsucht nach dem Helden
Wegen des Auftrages ein Butler-Spezialtraining zu absolvieren, ist Hayate außer Haus. Sich nach ihrem Butler, in den sie überdies verliebt ist, sehndend, sitzt seine zurückgebliebene Herrin Nagi daraufhin mit Tränen in den Augen am Küchentisch. Als ihre Hauslehrerin Maria dies bemerkt, nimmt sie Nagi tröstend in die Arme.					
Nagi; Bd. 12: 60 f.	KuSe	iK, Tr, spontan, offen	betont	Hlo	Tränen eines Mädchens in Gefahr
Nach der Begegnung mit einer Außerirdischen bringt Nagi aus Versehen deren Raumschiff zum Starten und fliegt					

3. Die Szenographie des weinenden Mannes in den ausgewählten Serien – Gesamtüberblick

ins All. Als sie keinen Ausweg mehr sieht, bricht sie in Tränen aus und ruft nach Hayate. Von Nagis Freundin Isumi in den Weltraum geschickt, steht dieser daraufhin unvermittelt neben ihr und umarmt sie.					
Nagi; Bd. 17: 19	KuSe	I, Tr, spontan, offen	eingebettet	Hlo, gebr.	Tränen eines Mädchens aus Furcht vor einem Horrorfilm
Nach dem Konsum eines Horrorfilms plagen Nagi Alpträume. Während eines unruhigen Schlafs beginnt sie daher unter Tränen zu zittern, bis Hayate mit beruhigenden Worten auf sie einwirkt.					

Quellenverzeichnis

- Adachi, Mizuru (2005-2010): *Cross Game*, Band 1-3. Tokyo: Shōgakukan.
- Akamatsu, Ken (2003-2012): *Mahō-sensei Negima!* [dt.: Magister Negi Magi], Band 1-26. Tokyo: Kōdansha.
- Akimoto, Osamu (1976-): *Kochira Katsushika-ku Kameari-Kōen-mae hashutsujo* [Hier Polizeiwache Katsushika-Bezirk vor dem Kameari Park], Band 1-3. Tokyo: Shūeisha.
- Amano, Akira (2004-2012): *Kateikyō Hitman Reborn* [dt.: Reborn!], Band 1-3. Tokyo: Shūeisha.
- Andō, Yūma [Szenario] und Asaki Masashi [*manga*] (2006-2009): *Shibatora*, Band 1-3. Tokyo: Kōdansha.
- Aoyama, Gōshō (1994-): *Meitantei Conan* [dt.: Detektiv Conan], Band 1-66 (Band 1-4 in der Edition „My first Big“). Tokyo: Shōgakukan.
- Arai, Takahiro [*manga*]; Darren Shan [Original] (2006-2009): *Darren Shan* [dt.: Darren Shan], Band 1-3. Tokyo: Shōgakukan.
- Asō, Haro (2008-2009): *Juhō kaikin! Haido & Kurōsā* [Hyde & Closer, Fluch aufheben verboten!], Band 1-3. Tokyo: Shōgakukan.
- Clamp (2003-2009): *Tsubasa – Reservoir Chronicle* [dt.: Tsubasa], Band 1-3. Tokyo: Kōdansha.
- Fukumoto, Nobuyuki (2007-2009): *Tobaku haō-den Zero* [Die Legende des Glücksspielkönigs Zero], Band 1-3. Tokyo: Kōdansha.
- Hasemi, Saki [Szenario] und Yabuki Kentarō [*manga*] (2006-2009): *To-rabu-ru* [dt.: Love Trouble], Band 1-3. Tokyo: Shūeisha.
- Hashiguchi, Takashi (2008-2010): *Saijō no mei 'i* [Saijō, Der beste Arzt des Landes], Band 1-3. Tokyo: Shōgakukan.
- Hata, Kenjirō (2004-): *Hayate no gotoku* [Engl. Untertitel: Hayate the combat butler], Band 1-24. Tokyo: Shōgakukan.
- Hinata, Takeshi (2004-): *Ahiru no Sora* [Der kleine Sora], Band 1-3. Tokyo: Kōdansha.
- Hoshino, Katsura (2004-2009): *D. Gray-man* [dt.: D. Gray-man], Band 1-3. Tokyo: Shūeisha.
- Igano, Hiroaki [Szenario] und Tsukiyama Kaya [*manga*] (2006-): *Eria no kishi* [engl. Untertitel: The knight in the area], Band 1- 18. Tokyo: Kōdansha.
- Iijima, Kōsuke (2007-2009): *O-bō Sanba* [Mönchs-Samba], Band 1-3. Tokyo: Shōgakukan.
- Inagaki, Riichirō (2002-2009): *Aishīrudo 21* [Eyeshield 21], Band 1-3. Tokyo: Shūeisha.
- Iwashiro, Toshiaki (2007-2010): *Psyren* [dt.: Psyren], Band 1-4. Tokyo: Shūeisha.
- Kaga, Mitsuru (2007-2009): *Gamble!*, Bd. 1-3. Tokyo: Shōgakukan.
- Katsuki, Hikaru (2007-): *Baby Steps*, Band 1-3. Tokyo: Kōdansha.
- Kishimoto, Masashi (1999-): *Naruto* [dt.: Naruto], Band 1-49. Tokyo: Shūeisha.
- Koganemaru, Yamato [Szenario] und Tanahashi Namoshiro [*manga*] (2006-2009): *Hammer Session!*, Band 1-3. Tokyo: Kōdansha.

- Kubo, Taito (2001-): *Bleach* [dt.: Bleach], Band 1-3. Tokyo: Shūeisha.
- Kumeta, Kōji (2005-2012): *Sayonara Zetsubō-Sensei* [Auf Wiedersehen, Lehrer Hoffnungslos], Band 1-3. Tokyo: Kōdansha.
- Mashima, Hiro (2006-): *Fairy Tail* [dt.: Fairy Tail], Band: 1-20. Tokyo: Kōdansha.
- Matsueno Shun (2002-): *Shijō saikyō no deshi Ken'ichi* [Ken'ichi, der stärkste Kampfsport-schüler der Geschichte], Band 1-3. Tokyo: Shōgakukan.
- Matsui, Yūsei (2005-2009): *Majin-tantei Nōgami Neuro* [Dämonendetektiv Nōgami Neuro], Band 1-3. Tokyo: Shūeisha.
- Mitsuda, Takuya (1994-2010): *Major*, Band 1-3. Tokyo: Shōgakukan.
- Morikawa, Jōji (George) (1989-): *Hajime no Ippo* [Engl. Untertitel: The Fighting], Band 1-3. Tokyo: Kōdansha.
- Murakami, Yoshiyuki [*manga*]; Kajiwara Ikki und Kawasaki Noboru [Original] (2006-2011): *Shin'yaku „Kyojin no hoshi“ Hanagata* [Hanagata, der neue Stern der Giants], Band 1-3. Tokyo: Kōdansha.
- Nishimori, Hiroyuki (2007-2009): *O-cha nigosu*. [Engl. Untertitel: A Bad boy Drinks Tea], Band 1-3. Tokyo: Shōgakukan.
- Nishimoto, Hideo (2004-2012): *Mō, shimasen kara*. [Ich tu's nie wieder.], Band 1-3. Tokyo: Kōdansha.
- Oda, Eiichirō (1997-): *One Piece* [dt.: One Piece], Band 1-54. Tokyo: Shūeisha.
- Ōgure, Ito (Oh! Great) (2002-2012): *Air Gear* [dt.: Air Gear], Band 1-4. Tokyo: Kōdansha.
- Ōsuda, Megumi [*manga*]; Isaka Kōtarō [Original] (2007-2009): *Maō – Juvenile Remix* [Der dämonische Herrscher – Remix], Band 1-3. Tokyo: Shōgakukan.
- Ryūmon, Ryō [Szenario] und Kōji Megumi [*manga*] (2007-2009): *Bloody Monday*, Band 1-3. Tokyo: Kōdansha.
- Saki, Kaori (2006-2010): *Sumasshu!* [Smash!], Band 1-3. Tokyo: Kōdansha.
- Samukawa, Kazuyuki (2006-2009): *Golden Age*, Bd. 1-3. Tokyo: Shōgakukan.
- Shiina, Takashi (2005-): *Zettai karen Children* [Die absolut lebenswürdigen Children], Band 1-3. Tokyo: Shōgakukan.
- Shinohara, Kenta (2007-): *Sket Dance*, Band 1-3. Tokyo: Shūeisha.
- Shōnen Jump (2008): *Shūkan Shōnen Jump*, Ausgabe Nr. 1, 9, 13, 22/23, 34, 40, 44, 46, 50 und 52. Tokyo: Shūeisha.
- Shōnen Magajin (2008): *Shūkan Shōnen Magajin*, Ausgabe Nr. 1, 2/3, 4/5, 11, 19, 28, 35, 44, 48, 51 und 52. Tokyo: Kōdansha.
- Shōnen Sunday (2008): *Shūkan Shōnen Sunday*, Ausgabe Nr. 1, 2/3, 6, 12, 18, 27, 40, 45, 48, 50 und 52. Tokyo: Shōgakukan.
- Sorachi, Hideaki (2004-): *Gintama* [dt.: Gin Tama]. Band 1-3. Tokyo: Shūeisha.
- Suzuki, Nakaba (2007-2010): *Kongō-banchō* [Kongō, der Gangleader], Band 1-3. Tokyo: Shōgakukan.

- Tanaka, Motoyuki (2005-2010): *Saikyō! Toritsu Aoizaka-kōkō yakyūbu* [Wir sind die besten! Der Baseballclub der Aoizaka Oberschule], Band 1-3. Tokyo: Shōgakukan.
- Terajima, Yūji (2006-): *Daiya no A* [Engl. Untertitel: Ace of Daimond], Band 1-3. Tokyo: Kōdansha.
- Togashi, Yoshihiro (1998-): *Hunter x Hunter* [dt.: Hunter x Hunter], Band 1-3. Tokyo: Shūeisha.
- Usuta, Kyōsuke (2000-2010): *Pyū to fuku! Jagā* [Blase mit Elan, Jagā!], Band 1-3. Tokyo: Shūeisha.
- Watanabe, Ierō (2003-2011): *Kekkaishi* [dt.: Kekkaishi], Band 1-3. Tokyo: Shōgakukan.
- Weisgerber, Christian G. (2013): *Der weinende Mann in der Momotarō-Fabula – Männliche Tränenausbrüche in ausgewählten shōnen-Werken der Millenniumsdekade*. München: Iudicium.
- Yamamoto, Kazuki (2001-2011): *Godhand Teru*, Band 1-3. Tokyo: Kōdansha.
- Yoshikawa, Miki (2006-2011): *Yankī-kun to Megane-chan* [Der Rowdy und die Brillenschlange], Band 1-3. Tokyo: Kōdansha.

Informationen zum Verfasser:

Christian G. Weisgerber studierte Japanologie und Volkswirtschaftslehre an der Universität Trier. Im Juli 2012 wurde er an gleicher Stelle im Fach Japanologie promoviert. Während seiner Promotion erhielt er Promotionsstipendien des Deutschen Instituts für Japanstudien und der Stiftung zur Förderung begabter Studierender und des wissenschaftlichen Nachwuchses Rheinland-Pfalz. Derzeit ist er als Lehrbeauftragter der Universität Trier tätig.

Forschungsschwerpunkte: Populär-fiktionale Werke der japanischen Moderne und Postmoderne mit Fokus auf den *shōnen-manga*, intertextuelle Topoi der japanischen Populärkultur nebst ihrer Veränderung, Männlichkeits- und Heldenkonstruktionen der japanischen Gegenwart

Kontakt: weis2a01[at]uni-trier.de