

Rheinische Friedrich-Wilhelms-Universität Bonn
Institut für Orient- und Asienwissenschaften

Arbeit und Freizeit in Japan

Hausarbeit

Modernes Japan I/Wirtschaft

WS 2007/2008

PD Dr. Günther Distelrath

Björn Steckmeier

BA Asienwissenschaften

Martinstr. 35

53859 Niederkassel

bsteckme@uni-bonn.de

16.01.2008

Inhaltsverzeichnis

1.	Einleitung	3
2.	Arbeit.....	3
2.1	Arbeitsstunden früher und heute	3
2.2	Gründe für die vielen Überstunden der Japaner	5
2.3	Gründe für den Rückgang der Arbeitszeiten.....	6
2.4	Karōshi – Der Tod durch Überarbeitung.....	6
3.	Freizeit und Freizeitgestaltung	7
3.1	Religion und Sport	7
3.2	Traditionelle Feste und Karaoke	8
3.3	Spiele, Freizeitparks und Popkultur	8
3.4	Der Otaku – ein Extremfan	9
4.	Verschwimmende Grenzen	10
5.	Fazit.....	11
6.	Anhang	12
7.	Literaturverzeichnis.....	13

1. Einleitung

Japan gilt allgemein als ein Land, in dem die Arbeiter fleißig und loyal sind und oftmals sogar auf den ihnen zustehenden Urlaub verzichten, da die Loyalität zur Firma so groß ist. Diese Hausarbeit widmet sich dem Vergleich zwischen Arbeit und Freizeit in Japan und wird versuchen, darzustellen, ob diese allgemeine Meinung auf der Wahrheit beruht, oder ob die belegbaren Fakten zu einer anderen Ansicht kommen.

Dies ist jedoch nicht der einzige Punkt, der hier behandelt werden soll. Zum einen gibt es in Japan eine blühende Freizeitindustrie, wie z.B. Spielhallen (*Gamecenter*) oder ganze Freizeitparks, deren wirtschaftliche Bedeutung hier herausgearbeitet werden soll.

Ferner sollen auch die beiden Extreme der Arbeits- und Freizeitwelt – *karōshi*¹ und *otaku*² – kurz erläutert und ihre Auswirkungen auf die Wirtschaft dargestellt werden.

2. Arbeit

Nachfolgend eine Beschreibung der japanischen Arbeitswelt im Hinblick auf abzuleistende Arbeitsstunden, sowie eine Auflistung der Gründe für die Überstunden und den Rückgang der Arbeitszeiten.

2.1 Arbeitsstunden früher und heute

Wie bereits oben erwähnt, ist die allgemeine Meinung vom Japaner die des „fleißigen Bienchens“. Dies drückt sich vor allem in sehr langen Arbeitszeiten aus. Diese werden für einen monatlichen Schichtplan festgelegt (FUESS, JR. 2006a: 2).

Seit 1976 verfügt Japans Arbeitsministerium über konkrete Daten die Arbeitsstunden aller 47 japanischen Präfekturen betreffend. Damals belief sich die mediane Arbeitsleistung auf 166,5 Arbeitsstunden.

¹ Wörtlich übersetzt: Tod durch Überarbeitung

² In Japan Bezeichnung für Menschen, die für etwas eine bisweilen krankhafte Manie entwickelt haben; außerhalb Japans betitelt man mit diesem Begriff in der Regel Fans von *manga* (Comics) und *anime* (Zeichentrickserien)

Heute scheint sich die Situation zum Positiven verändert zu haben. Die Regierung hat eingesehen, wie wichtig den Menschen ihre „Lebensqualität“ ist und einige Änderungen im Arbeitswesen vorgenommen.

So wurde unter anderem Firmen angeraten, auf den Samstag als Arbeitstag zu verzichten und die Fünf-Tage-Woche einzuführen.³ Auch schuf man weitere Feiertage und ein gelegentlicher freier Montag soll für ein verlängertes Wochenende sorgen, an dem man mehr Zeit mit seiner Familie verbringen kann. Bereits 1994 strebte man an, bis 1996 eine Verringerung der monatlichen Arbeitszeit auf 150 Stunden zu erreichen. 1990 lag diese bereits bei 159,1 Stunden und 1997 lag man tatsächlich sogar unter diesem angestrebten Ziel, nämlich bei 149,4 Stunden. Dies kann jedoch auch mit einer zu diesem Zeitpunkt sehr niedrigen Wirtschaft zu tun gehabt haben, erholte sich das Land doch erst langsam von den verheerenden Auswirkungen der *Bubble Economy*⁴. Bis 2003 senkte sich die Arbeitszeit dann noch auf 148,3 Stunden (FUESS, JR. 2006a: 2-4).

Das heißt, die japanischen Arbeitnehmer mussten 2003 ca. 15% weniger im Monat arbeiten gehen, als sie dies noch 1976 hatten tun müssen. Allerdings ist dies auch eine gewisse Zahlenspielerlei, denn die tatsächliche mediane Arbeitszeit inklusive aller Überstunden – von denen laut TIESTE (2000: 24) monatlich durchschnittlich 26,6 unbezahlte Stunden abgeleistet werden – betrug 1990 immer noch 174,1 Stunden und im Jahre 1997 161,5 Stunden, während sie 1976 bei 177,1 Stunden lag. Ein besonders hoher Rückgang ist also nicht festzustellen. Viel mehr entstand eine Kluft zwischen den Arbeitern, die am längsten arbeiten und denen, die weniger arbeiten. Diese Kluft stieg von 1976 mit 7,1 Stunden auf 11,4 Stunden im Jahre 2003 an. Dabei sank die Zahl der Arbeitsstunden in den Gegenden mit schon vorher geringeren Arbeitszeiten (FUESS, JR. 2006a: 5).

Wie sah es mit der Entlohnung aus? Verdienten jene, die am längsten regulär arbeiteten, denn auch den höchsten Lohn? Nein, es war genau umgekehrt – die Arbeiter, die am wenigsten arbeiteten, verdienten auch das meiste Geld (FUESS, JR. 2006a: 5-6).

³ 1989 gewährten 9,6% der japanischen Unternehmen ihren Arbeitern 2 freie Tage, 1997 waren es bereits 37% (TIESTE 2000: 26)

⁴ Eine Spekulationsaktion mit Aktien und Grundstücken, die 1990 ihr abruptes Ende fand und der japanischen Wirtschaft großen Schaden zufügte

Dies lässt sich mit den unterschiedlichen Präfekturen erklären. Aichi, Fukuoka und Tōkyō z.B. gehören zu den Präfekturen, in denen bessere Löhne ausgezahlt werden, während u.a. Akita, Gunma und Mie zu den Niedriglohnpräfekturen zählen. Es scheint, dass diese Lohndifferenz ausgeglichen werden musste, was über die Arbeitszeiten erfolgte. 1990-1996 arbeiteten die „Besserverdiener“ 6% weniger als der Durchschnitt und 8% weniger als die „Niedrigverdiener“. Bis 2003 ging diese Prozentzahl jedoch etwas zurück. Dies ist auf die sinkende Konjunktur zurückzuführen. (FUESS, JR. 2006a: 7).

Man muss jedoch auch bedenken, dass sich die oben genannten Zahlen auf die männlichen Japaner beziehen. Frauen arbeiten meistens nur halbtags und machen auch pünktlich Feierabend. Zudem zieht sich ein großer Teil von ihnen aus dem Berufsleben zurück, sobald sie das erste Kind erwarten. In Japan herrscht auch heute noch eine strenge Trennung zwischen dem Mann, der das Geld nach Hause bringt und der Frau, die sich um die Hausarbeit und vor allem um die Versorgung und Erziehung des Nachwuchses kümmert. Wenn alle Kinder das Haus verlassen haben, sieht sich die Frau erneut nach einer Teilzeitstelle um (STIMAC 2004: 74, 84).

2.2 Gründe für die vielen Überstunden der Japaner

Was genau ist der Grund, der für die Diskrepanz zwischen offiziellen und tatsächlichen Arbeitsstunden führt?

Da ist zum einen der „dienstliche Teil“. Nach Feierabend treffen sich die Mitarbeiter oft noch in einem Restaurant oder einer Bar. Dies ist jedoch kein reines Vergnügen, sondern für den Einzelnen überlebenswichtig. Denn bei diesen gemeinsamen Treffen werden Arbeitsabläufe besprochen oder gar wichtige Entscheidungen getroffen. Bleibt nun jemand diesen Abenden fern, so kann es sein, dass ihm nicht nur wichtige Informationen entgehen, die er für seinen Job braucht, sondern er grenzt sich auch unter Umständen gesellschaftlich aus. Dies kann in Japan, wo Teamarbeit eine äußerst wichtige Rolle einnimmt, schwerwiegende Folgen haben, denn seine Karriere und das allgemeine Arbeitsklima würden aller Voraussicht nach darunter leiden (STIMAC 2004: 64-65).

Ein weiterer Grund ist persönlicher Art. Für den Japaner ist seine Arbeitsstelle nicht nur eine Notwendigkeit, um sein Leben zu finanzieren, sondern oftmals auch so etwas wie eine zweite Familie und so erfolgen diese abendlichen Besprechungen zu einem guten Teil auch freiwillig.

Viel schwerwiegender ist allerdings, dass kein Japaner der Erste sein will, der seinen Arbeitsplatz verlässt. Dabei spielt es keine Rolle, ob es noch wichtige Tätigkeiten zu erledigen gibt, oder nicht. Man bleibt einfach sitzen, bis der Vorgesetzte dazu auffordert, in den Feierabend zu gehen. Die Loyalität zum Arbeitgeber geht sogar so weit, dass nur etwa 50% aller Japaner ihren kompletten Jahresurlaub in Anspruch nehmen, weil sie ihren Kollegen nicht die dadurch anfallende Mehrarbeit aufbürden wollen (STIMAC 2004: 74, 154).

2.3 Gründe für den Rückgang der Arbeitszeiten

Neben der bereits erwähnten „Bubble Economy“ und der damit verbundenen Wirtschaftskrise gibt es noch weitere Gründe für den Abbau der Arbeitszeit. Da wäre zum einen eine Rezession, die 1998 durch die so genannte „Asienkrise“ hervorgerufen wurde. Auslöser waren unter anderem unzählige Investitionen und Kreditaufnahmen.

Zum anderen gab es aber einige Veränderungen in der Wirtschaft und der Kultur. Die Wirtschaft setzt zunehmend auf Automatisierung. So befinden sich beispielsweise 54% der weltweit eingesetzten Industrieroboter im Land der aufgehenden Sonne, die die menschliche Arbeitskraft dementsprechend obsolet machen (STIMAC 2004: 63, 201).

Auch legt die heutige Generation mehr Wert auf Familie. Der Grund dafür liegt mitunter darin, dass sich das Arbeitswesen geändert hat. War es früher üblich, dass man bei einem Unternehmen blieb, damit lebenslang beschäftigt wurde und dementsprechend mit steigender Zugehörigkeit zu seiner Firma auch besser bezahlt wurde (das so genannte Senioritätsprinzip), so setzen die Unternehmen heute zunehmend auf Zeitarbeit statt Vollbeschäftigung oder versetzen den Mitarbeiter kurzfristig, manchmal auch permanent, in ein Tochter- oder gar ein befreundetes Unternehmen. Diese Prozeduren nennt man *zaiseki shukkō* und *tenseiki shukkō*. Ein solches Vorgehen senkt natürlich die Loyalität zum Arbeitgeber und führt zu einer Verschiebung der persönlichen Prioritätenliste (STIMAC 2004: 92-93).

2.4 Karōshi – Der Tod durch Überarbeitung

Auch wenn die Arbeitszeiten insgesamt weniger wurden, so scheint es immer noch ein großes Problem zu sein. Nicht umsonst gibt es einen eigenen Begriff für den Tod am Arbeitsplatz durch Stress. Tatsächlich fallen *karōshi* jährlich 30.000 bis 35.000 Arbeiter zum Opfer. Dabei trifft es zudem nicht nur ältere Menschen, sondern auch solche aus allen Altersgruppen, wie z.B. eine 22jährige Krankenschwester, die fünfmal im Monat einen Dienst von 34 Stunden ableisten musste. Das bekannteste Opfer dürfte der Premier Obuchi Keizō sein, der im Jahre

2000 an einem Herzinfarkt starb. Erstmals trat dieses Phänomen in den späten 70er Jahren auf, bedingt durch die Ölkrise und dem damit verbundenen Stellenabbau und der Mehrarbeit für die verbliebenen Arbeiter. Der durch diese übermäßige Arbeit aufgebaute Stress äußert sich in Krankheiten, die durch eine Übermüdung der Kreislauforgane ausgelöst werden, wie etwa Gehirnblutung oder Herzinfarkt (TIESTE 2000: 12-21).

3. Freizeit und Freizeitgestaltung

Der Japaner hat einen Jahresurlaub von 15 Tagen, den er jedoch wie erwähnt nur selten komplett nutzt.⁵ Wenn er den Urlaub jedoch in Anspruch nimmt, so reist er gern, möglichst ins Ausland, welches für ihn erschwinglicher ist, als für den gewöhnlichen Europäer eine Reise nach Nippon. Dort kann er Fotos machen und diese seinen Freunden und Verwandten zeigen, sowie seine Neugierde auf exotische Produkte befriedigen (STIMAC 2004: 145-146).

3.1 Religion und Sport

In seiner raren Freizeit hat der Japaner dennoch Zeit, sich hingebungsvoll einer Vielzahl von Hobbys zu widmen.

Was für uns westlich orientierte Personen vielleicht etwas schwer zu verstehen ist, ist die Hingabe zur Religion als Freizeitbeschäftigung, vor allem der buddhistischen. So kann man sich mit einer Vielzahl von Kampfkünsten beschäftigen. Ziel ist hierbei nicht die Zerstörung eines fiktiven Feindes oder das Erlernen einer tödlichen Kampfsportart, sondern vielmehr wird Wert auf Entspannung und dem Finden des inneren Friedens gelegt. Solche Kampfsportarten sind unter anderem die auch hierzulande bekannten *aikidō* (Weg von Harmonie und Eintracht), *jūdō* (Sanfter Weg), *karate* (Leere Hand), *kendō* (Weg des Schwertes) oder *kyudō* (Weg des Bogens), sowie *sumō*⁶ (STIMAC 2004: 173-180).

Auf das ähnlichen Prinzip des Findens des inneren Friedens gehen auch das Arrangieren von Pflanzen (z.B. das Anlegen eines Gartens oder die intensive Pflege der *bonsai*, winzigkleine Zierbäume), die Kalligraphie (*shodō*), die Teezeremonie (*chadō*), das Schreiben von *haiku* (kleinen Gedichten) und besonders *zazen* (eine Meditationsmethode des Zen-Buddhismus) zurück (STIMAC 2004: 161-164).

⁵ Tatsächlich beträgt der durchschnittlich in Anspruch genommene Jahresurlaub 9,5 Tage (TIESTE 2000: 25)

⁶ Traditioneller japanischer Ringkampf

Neben den Kampfsportarten beschäftigt man sicher aber auch gerne mit westlichen Sportarten. Hierzu zählen vor allem Baseball (*yakyu*), welches die Japaner fast genauso begeistert wie die Amerikaner und das schon zum Schulsport gehört. Auch Fußball (*sakkā*) erfreut sich zunehmender Beliebtheit (STIMAC 2004: 171).

Eine besondere Stellung nimmt allerdings das Golfspiel ein. Es ist nicht nur in Tōkyō besonders teuer (die Mitgliedschaft beträgt zwischen €150.000 und €500.000, je nachdem, wie renommiert der Golfclub ist), sondern es hat auch viele Parallelen zu den traditionellen Kampfsportarten, wie Stärkung der Konzentration und das Entwickeln des perfekten Schlages (STIMAC 2004: 183).

3.2 Traditionelle Feste und Karaoke

Des Weiteren sind die vielen traditionellen Feste sehr wichtig. So nimmt sich der japanische Arbeiter z.B. zum Neujahrsfest (*shōgatsu*) am 1. Januar bis zum Beginn der darauf folgenden Woche frei, um z.B. Schreine und Verwandte zu besuchen. Kindern überreicht man Geldgeschenke, was sich besonders positiv auf den Umsatz von Spielzeugen auswirkt (STIMAC 2004: 168). Weitere Feste sind *setsubun* (Beginn einer neuen Jahreszeit), das Blumenfest (*hana matsuri*) und erstaunlicherweise Weihnachten (*kurisumasu*). Letzteres hat aber im Gegensatz zu den anderen Festen keine religiöse Bedeutung. Es geht stattdessen eher um die bunten, leuchtenden Weihnachtsbäume, die Weihnachtslieder und natürlich die Geschenke (STIMAC 2004: 168-170).

Auch wichtig ist das *karaoke*, welches sich aus *kara* (leer) und *ōkesutora* (Orchester) zusammensetzt und auch in den westlichen Ländern eine gewisse Popularität hat. Dabei trifft man sich in einer Bar oder einem Restaurant und singt ein ausgewähltes Lied möglichst auf lustige Art nach. Der Spaß steht hier ganz klar im Vordergrund. In Asien gibt es sogar so genannte Karaokeboxen, bei denen es sich um abgetrennte Räume innerhalb einer anderen Lokalität handelt, die etwas mehr Privatsphäre ermöglichen (STIMAC 2004: 185).

3.3 Spiele, Freizeitparks und Popkultur

In den letzten Jahren entstanden immer mehr Spielhallen (*Gamecenter*). Hier können sich die spielbegeisterten Japaner Videospiele (*terebigēmu*) und Glücksspielen hingeben. Die Videospiele sind so beliebt, weil deren Technik weit über der der Heimgeräte (Playstation

etc.) liegt. Auch werden in diesen Gamecentern oft Wettbewerbe abgehalten, auf denen die *Super Maniacs*, die Spitzenspieler, auftauchen und für einen großen Andrang sorgen (Beneix 2000: DVD).

Unter den Glücksspielen ist *pachinko* sehr beliebt, ein Spiel mit kleinen Metallkugeln, welches man sich am besten als eine Mischung aus Flipper und den westlichen Spielautomaten, wie man sie aus Casinos kennt, vorstellt (STIMAC 2004: 186-187).

Nach NOBUHIRO (1998: 348) beläuft sich der Umsatz des Spiels auf ca. 11 Billionen Yen im Jahre 1988 und 17, 5 Billionen im Jahre 1993. Damit schlägt es Wettarten wie Pferderennen (ca. 2,2 bzw. 3,7 Billionen Yen) oder die Lotterie (ca. 489 bzw. 716 Milliarden Yen) erheblich.

Eine weitere Attraktion sind die Freizeitparks (*rejā rando*), die kommerziell betrieben werden. Dabei reicht die Palette von Freizeitparks über Themenparks (wie z.B. das Disneyland) bis hin zu Resorts, also Parks mit angeschlossenen Übernachtungsmöglichkeiten, die für einen längeren Aufenthalt sorgen sollen. Die Anzahl aller Parks wird auf über 250 geschätzt mit ca. 60 Millionen Besuchern, die 1992 für einen Umsatz von 415 Milliarden Yen gesorgt haben. Disneyland Tokyo ist zudem der erfolgreichste Park, aller vier Disney Parks weltweit wohlgeachtet, mit einer Besucherzahl von ca. 16 Millionen im Jahre 1991 (HAMILTON-OEHL 1998: 237-238).

Die Japaner verbringen allerdings auch viel Zeit mit Lesen. Im Gegensatz zu den meisten westlichen Ländern, wo Comics – in Japan *manga* bzw. *komikkubukku* (Bezeichnung für nicht-japanische bzw. westliche Comics) genannt – eher verpönt sind, sind sie dort einfach ein Teil des Alltags und werden von allen Altersgruppen konsumiert. Dies trifft ebenso auf die japanischen Zeichentrickfilme und -serien (*anime*) zu. Das zeigt sich schon in den Verkaufszahlen der *manga*, von denen im Jahr 2000 immerhin 11,67 Milliarden Stück verkauft wurden (STIMAC 2004: 188-189).

3.4 Der Otaku – ein Extremfan

Eine besondere Form des Fans ist der *otaku*. Damit wird eine Person bezeichnet, die sich derart in eine durch z.B. ein Comic oder eine TV-Serie entworfene Welt verrennt, dass sie den Bezug zur Realität verliert oder sich nur noch ausschließlich mit dieser Obsession beschäftigt,

nicht oder nur noch sehr selten vor die Tür geht und auch sonst soziale Kontakte fast vollständig abbricht oder nur noch gleich gesinnte Personen trifft. Der Begriff wurde von Nakamori Akio, einem Schriftsteller, in die japanische Alltagssprache eingeführt (Beneix 2003: DVD).

Ursprünglich bedeutet das Wort soviel wie „Haus“ und eine treffende Übersetzung wäre wohl „Stubenhocker“. Ein *otaku* gibt oft seinen regulären Job auf, sofern er je einen hatte, und hält sich mit kleinen Gelegenheitsjobs (*arubaito*) über Wasser. Fragt man Japaner danach, was ein *otaku* ist, so erhält man Antworten, wie „suspekt“, „bedrohlich“ oder „Jemand, der keine Freunde hat“. Trotz der negativen Bedeutung des Wortes, ist der *otaku* für die Wirtschaft nicht unwichtig, konsumiert er doch nach wie vor ausgiebig und so gibt es speziell für diese Personen ausgerichtete Produkte, wie *aidoru*, also Idols (fast mit Götterstatus belegte Sängerinnen), *Model Kits* (Bausätze, nicht selten von leicht oder gar nicht bekleideten Frauen oder weiblichen Animefiguren) oder *Dating Sims* (Computerspiele, bei denen das Ziel fast immer daraus besteht, mit einer Frau intim zu werden). Gut betuchte Militärfans können sich auch zum *Survival Game* anmelden und mit dutzenden anderen Seelenverwandten Krieg spielen (Beneix 2000: DVD).

In der westlichen Welt ist der Begriff nicht mit diesem negativen Einschlag behaftet und Anhänger von *manga* und *anime* bezeichnen sich bewusst als *otaku*.

4. Verschwimmende Grenzen

Oftmals verschmelzen Arbeit und Freizeit auch. So verbringt der Japaner unter der Woche einen guten Teil seiner arbeitsfreien Zeit damit, zu seinem Arbeitsplatz zu gelangen oder diesen Richtung Heimat zu verlassen. Besonders in Tōkyō ist dies der Fall, da hier die Grundstückspreise exorbitant hoch sind und sich deshalb viele Menschen in der Hauptstadt gar keine Wohnung leisten können, sondern in den zahlreichen Vororten wohnen. Diese Zeit wird nun aber nicht mit einfachem Warten verbracht, sondern genutzt – sei es mit dem Lesen von Zeitungen, Magazinen oder Comics, oder aber dem Spielen an kleinen transportablen Spielekonsolen wie dem Gameboy oder der Playstation Portable. Diese Geräte wurden offenbar spezifisch dafür entwickelt, um diesem Dilemma entgegenzuwirken (STIMAC 2004: 157).

Auch die abendlichen Treffen mit den Kollegen kann man sicherlich teilweise auch unser „Freizeit“ einordnen, denn es wird sicherlich genug Menschen geben, die dies durchaus als solche ansehen und nicht als Teil der Arbeit. Schließlich trinkt man dort ja mitunter in gemütlicher Runde und hat durchaus Spaß mit seinen Mitmenschen (STIMAC 2004: 152).

Gleiches gilt für die Clubaktivitäten der Schüler, die dazu ermutigt werden, einem der Schulclubs beizutreten, um das soziale Gefüge zu stärken. Da diese Clubs zahlreich und mit den unterschiedlichsten Ausrichtungen (Sport, Handarbeiten, Kunst etc.) vorkommen, sollte die Wahrscheinlichkeit recht hoch sein, dass ein Schüler dort seinen Spaß hat und somit quasi einer Freizeitaktivität nachgeht (STIMAC 2004: 152).

5. Fazit

Zusammengefasst lässt sich sagen, dass die japanische Gesellschaft zu einem gewissen Teil tatsächlich aus einem Volk von „fleißigen Arbeitern“ besteht. Dies begründet sich daraus, dass Unternehmen dort ganz anders funktionieren, als in der westlichen Welt. Sehr wichtig ist, dass man sich mit seinem Unternehmen assoziiert und will, dass ein wirtschaftlicher Erfolg anhält oder sich zumindest einstellt. Dies liegt in der eigentlich lebenslangen Beschäftigung und dem Senioritätsprinzip, die einen gewissen Wohlstand garantieren. Man hilft sich also im Grunde selbst, indem man sich für das Unternehmen „aufopfert“. Auch besteht unter den Mitarbeitern ein Zusammenhalt, eine Teamarbeit, ja sogar die Ansicht einer zweiten Familie, die ebenfalls zur Arbeitshaltung beiträgt.

Auf der anderen Seite ist die Freizeitkultur aber ebenfalls stark ausgeprägt, was nicht zuletzt durch eine Prioritätenverschiebung unter den jüngeren Beschäftigten hervorgerufen wird, die zunehmend auf Ruhe und Entspannung, sowie die Familie Wert legen.

Es bleibt abzuwarten, ob und in wieweit sich diese Einstellung durchsetzen wird, da ein wichtiger Faktor wie die lebenslange Beschäftigung aber immer seltener wird und die jüngere Generation gegen diese starren Regeln aufbegehrt, sollte es nicht verwundern, wenn in paar Jahrzehnten die japanische Konzernstruktur sehr stark oder vielleicht völlig an westliche Beispiel angepasst werden würde.

6. Anhang

Namen, Vokabeln und Begriffe:

<i>Obuchi Keizō</i>	jap. Premier (1937-2000)	小渕恵三
<i>aichi-ken</i>	Präfektur Aichi	愛知県
<i>aikidō</i>	Weg von Harmonie und Eintracht	合気道
<i>Akita-ken</i>	Präfektur Akita	秋田県
<i>anime</i>	Anime; Zeichentrick	アニメ
<i>arubaito</i>	Studentenjob	アルバイト
<i>bonsai</i>	Topfpflanze	盆栽
<i>chadō</i>	Teezeremonie	茶道
<i>fukuoka-ken</i>	Präfektur Fukuoka	福岡県
<i>gunma-ken</i>	Präfektur Gunma	群馬県
<i>haiku</i>	Gedichtsform	俳句
<i>hana matsuri</i>	Blumenfest	花祭
<i>jūdō</i>	Sanfter Weg	柔道
<i>karaoke</i>	Karaoke	カラオケ
<i>karate</i>	Leere Hand	空手
<i>karōshi</i>	Tod durch Überarbeitung	過労死
<i>kendō</i>	Weg des Schwertes	剣道
<i>komikkubukku</i>	Comic	コミック ブック
<i>kurisumasu</i>	Weihnachten	クリスマス
<i>kyudō</i>	Weg des Bogens	弓道
<i>manga</i>	Manga, Comic	漫画
<i>mie-ken</i>	Präfektur Mie	三重県
<i>otaku</i>	Menschen mit Manie	オタク
<i>pachinko</i>	Pachinko	パチンコ
<i>rejā rando</i>	Freizeitpark	レジャー ランド
<i>sakkā</i>	Fussball	サッカー
<i>setsubun</i>	Beginn einer neuen Jahreszeit	節分
<i>shodō</i>	Kalligraphie	書道
<i>shōgatsu</i>	Neujahrsfest	正月
<i>sumō</i>	Traditioneller Ringkampf	相撲
<i>tenseki shukkō</i>	permanente Versetzung von Mitarbeitern	転籍出
<i>terebigēmu</i>	Videospiel	テレビ ゲーム
<i>tōkyō</i>	Hauptstadt Japans	東京
<i>yakyū</i>	Baseball	野球
<i>zaiseki shukkō</i>	temporäre Versetzung von Mitarbeitern	在籍出向
<i>zazen</i>	Meditationsmethode des Zen-Buddhismus	坐禅

7. Literaturverzeichnis

BEINEIX, Jean-Jacques (2003): *Otaku. Eine Dokumentation*. Hirtscheid: OVA Films [DVD].

FUESS, JR, Scott M. (2006): *IZA Discussion Paper No. 2002: Leisure Time in Japan: How Much And For Whom?*. Bonn: Forschungsinstitut zur Zukunft der Arbeit.

FUESS, JR, Scott M. (2006): *IZA Discussion Paper No. 2195: Working Hours in Japan: Who Is Time-Privileged?*. Bonn: Forschungsinstitut zur Zukunft der Arbeit.

HAMILTON-OEHRL, Angelika (1998): Leisure Parks in Japan. In: LINHART, Sepp / Sabine FRÜHSTÜCK (Hg.): *The Culture of Japan as Seen through Its Leisure*. . Albany: State University of New York Press, S. 237-250.

LINHART, Sepp / Sabine FRÜHSTÜCK (Hg.) (1998): *The Culture of Japan as Seen through Its Leisure*. Albany: State University of New York Press.

NAGASHIMA, Nobuhiro (1998): Gambling and Changing Japanese attitudes Toward It. In: LINHART, Sepp / Sabine FRÜHSTÜCK (Hg.): *The Culture of Japan as Seen through Its Leisure*. . Albany: State University of New York Press, S. 345-358.

STIMAC, Miroslav (2004): *Arbeit, Freizeit und Konsum im modernen Japan*. Berlin: Tenea.

TIESTE, Oliver (2000): *Karôshi, ein japanisches Phänomen?: Ursachen und rechtliche Hintergründe für den Tod am Arbeitsplatz*. Recht der Arbeit und der sozialen Sicherheit, Bd. 15. Frankfurt a.M.: Lang.