

4 Methodik

Bei der vorliegenden Arbeit handelt es sich um eine ethnographische Untersuchung einer Gemeinschaft von *dōjinshi*-Künstler*innen in Japan. Die Untersuchungsmethode schöpft somit aus dem Methodenschatz der qualitativen Sozialforschung und der Anthropologie. Während zu Beginn der Anthropologie vor allen Dingen fremde und »exotische« Kulturen durch einen zumeist weißen, männlichen Forscher beobachtet und beschrieben wurden, eignet sich eine dichte, ethnographische Beschreibung von Kulturen und Gemeinschaften unter einem postkolonialen und transkulturellen Paradigma zur Untersuchung von eigenen sowie fremden Kulturen.

Der Anthropologe Michael H. Agar beschreibt zwei typische Eigenschaften, die laut ihm Ethnograph*innen beschreiben könnten: Es könnte sich einerseits um Forschende handeln, die sich von ihrer eigenen Kultur entfremdet fühlen und so versuchen, ein besseres Verständnis ihrer eigenen Identität zu erhalten (Agar 1980: 3). Andererseits hat er eine zweite Theorie, um den Drang, Ethnograph*in zu werden, zu erklären: »The second theory held that ethnographers are products of multicultural environments. They grow up in, and become accustomed to, cultural diversity« (Agar 1980: 4). Wie im vorigen Kapitel erläutert, sieht Welsch einen Hang zur multidimensionalen, kulturellen Vielfalt in Gesellschaften bereits gegeben. Im Gegensatz dazu, wie etwa Bourdieu soziale Strukturen durch größere Datenmengen quantitativ herausarbeitete und konstruierte, ist es die Intention dieser Arbeit, mit der Methode der Ethnographie und der direkten Interaktion mit der von mir untersuchten Gemeinschaft aus der Dichte und Tiefe der qualitativen Daten meine Schlüsse in Bezug auf die Forschungsfragen zu erarbeiten. Dabei versteh ich selbst meinen Standpunkt als Forschende in einem transkulturellen Kontext nach Welsch, oder rechne mich der zweiten von Agar genannten Kategorie zu.

In diesem Kapitel lege ich kurz meine Vorgehensweise genauer dar. Zunächst erörtere ich, wie ich mich in Abgleich mit den ethischen Richtlinien

zur Sozialforschung, insbesondere in Hinblick auf die Erforschung von Praktiken, die sich in einer rechtlichen Grauzone befinden, für meine genaue Vorgehensweise bei der Auswahl des Forschungsmaterials entschied. Dann gebe ich einen Überblick in meine beiden hauptsächlich verwendeten ethnographischen Methoden: das verstehende Interview und die teilnehmende Beobachtung. Ich zeige außerdem auf, wie genau ich diese Methoden im Feld umsetzte bzw. auch anpasste. Dann lege ich kurz meine Analysemethode dar und gehe zuletzt darauf ein, an welche Grenzen ich bei meiner Untersuchung stieß und welche weiteren Forschungsmöglichkeiten für zukünftige Forschung in diesem Feld denkbar sind.

4.1 Ethik in der Fanforschung

Als ich mit dem Dissertationsprojekt begann, betrachtete ich die Fanwerke, die japanische *dōjinshi*-Künstler*innen hervorbrachten, als einen ebenso spannenden und vielversprechenden Forschungsgegenstand, wie die Fangemeinschaft der *dōjinshi*-Künstler*innen an sich. In meinem akademischen Werdegang habe ich mich bereits exemplarisch mit der Art und Weise beschäftigt, wie in *dōjinshi* die Narrative des Ursprungswerks umgedeutet wird oder wie alternative Bilder von Männlichkeit konstruiert werden (vgl. Hülsmann 2016). Schon damals allerdings sah ich mich mit der Frage konfrontiert, ob es ethisch korrekt sei, diese Inhalte zu analysieren und der Öffentlichkeit des akademischen Diskurses preiszugeben, da es sich nicht um offiziell publizerte Inhalte handelt, sondern um marginalisierte Werke. Inwiefern sind *dōjinshi* und Fanwerke an sich als öffentlich zu betrachten und was muss beachtet werden, wenn man diese fannischen Medien untersucht?

Kristina Busse und Karen Hellekson weisen in ihrem Aufsatz »Identity, Ethics and Fan Privacy« (2012) darauf hin, dass in den Geisteswissenschaften die Erlaubnis, veröffentlichte Texte zu analysieren, meistens als gegeben betrachtet wird (Busse/Hellekson 2012: 38). Dieser Einstellung begegnete ich ebenfalls, wann immer ich die Frage der Verwendbarkeit von fannischen Primärquellen in literaturwissenschaftlichen oder medienwissenschaftlichen Kontexten aufbrachte. Als erste Anlaufstelle schlug ich die Vorgaben des *Journals of Transformative Works and Cultures* nach, einer Zeitschrift, die sich auf Fanforschung spezialisiert. Dort wird ausdrücklich geraten, um Erlaubnis bei Zitation fanner Quellen zu bitten, allerdings wird dies nicht vorausgesetzt, da offensichtlich in manchen Fällen, insbesondere bei kritischen

Analysen, die Erlaubnis verweigert werden könnte und dies die Freiheit der Wissenschaft einschränkt (vgl. Transformative Works and Cultures – Submissions: Internet¹). In den Fan Studies gibt es bereits einige Diskussionsbeiträge zu den ethischen Bedenken, die auftreten, wenn man Fanwerke oder Fangemeinschaften zum Gegenstand seiner Untersuchung macht. Einerseits berührt die Fanforschung dort den Diskurs über die Verwendung von Daten, die digital und über das Internet verfügbar sind, da viele Fangemeinschaften sich online in öffentlichen oder privat zugänglichen Netzwerken austauschen. Andererseits ist es wichtig, in Abgrenzung zur Literaturwissenschaft eine Herangehensweise zu finden, die der Tatsache gerecht wird, dass es sich bei Fanwerken meist um Werke handelt, die eine klar abgesteckte Zielgruppe haben, nicht kommerziell publiziert werden und möglicherweise nicht für den Konsum einer breiten Öffentlichkeit konzipiert sind. Thessa Jensen argumentiert beispielsweise, dass fannische Texte nie bloß als Texte behandelt werden können, sondern immer in Verbindung zu ihrer Fangemeinschaft gesehen werden und daher von Forschenden mit derselben Sorgfalt behandelt werden müssen, wie sie eine Person behandeln würden (Jensen 2016: 262, 263).

Ein in der japanischen Twittersphäre diskutierter Vorfall im Mai 2017 bewog mich dazu, mich in der Anfangsphase meiner Feldforschung noch stärker mit der Ethik von Fanforschung auseinanderzusetzen. Am 24. Mai 2017 hielten die Forschenden Ōmi Ryūichi, Nishihara Yōko und Yamanishi Ryōsuke auf der 31. Jahreskonferenz der Japanischen Gesellschaft für Künstliche Intelligenz einen Vortrag, in dem es um die Entwicklung einer Zensursoftware auf Basis künstlicher Intelligenz gehen sollte. Die Forschenden, die der Ritsumeikan Graduate School for Information Science and Engineering sowie dem Ritsumeikan College of Information Science and Engineering angehörten, wollten eine Software erstellen, die »schädliche« (*yūgai*) und »obszöne« (*waisetsu*) Inhalte erkennen kann, auch wenn diese sprachlich indirekt oder als Metapher ausgedrückt werden. Als Textkorpus zur Entwicklung und Erprobung ihrer Software wählten die Forschenden Texte, die nach ihrer Erwartung viele schädliche und obszöne Ausdrücke enthalten würden: die zehn beliebtesten Fanfictions, die im Monat Oktober 2016 auf der Plattform Pixiv hochgeladen worden waren. Das Paper enthält eine Tabelle mit direkten Verlinkungen zu den betroffenen Werken sowie die Angabe der jeweiligen Pseudonyme der Au-

¹ [https://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/about/submissions#author Guidelines](https://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/about/submissions#authorGuidelines)

tor*innen und die Angabe der Genre-Zugehörigkeit (in acht von zehn Fällen handelt es sich um Werke des Genres *Boys' Love*).

Eine derartige Verwendung und Verbindung von fannischen Werken mit dem akademischen Diskurs rief aus verschiedenen Gründen in der japanischen Fangemeinschaft auf Twitter Empörung hervor. Kurz nach Mitternacht, am 25. Mai, reagierte der offizielle Account der Firma Pixiv auf Twitter mit dem folgenden Statement: »Wegen eines Vorfalls, bei dem Werke, die bei Pixiv hochgeladen wurden, in einem Artikel reproduziert und zitiert worden sind, hat die Firma Pixiv sich mit den Autor*innen des Artikels von der Ritsumeikan Universität in Verbindung gesetzt und unternimmt eine Untersuchung aller Details und Fakten dieses Falles. Wir fordern, alle Probleme der betroffenen User zu lösen. Damit jeder auch weiterhin Pixiv ohne Sorge benutzen kann, werden wir weiterhin über den Fortgang dieses Vorfalls informieren.« (Twitter @Pixiv, 25. Mai 2017, 0:54 Uhr Ortszeit). Der Artikel, welcher vorher auf der Konferenz-Webseite im PDF-Format zugänglich war, wurde danach in einen Bereich verschoben, der eine Anmeldung erforderte, also war es praktisch nicht mehr öffentlich zugänglich. Allerdings gab es außer viel Kritik auf Twitter, die sich auch im offiziell designierten Konferenz-Hashtags #jsai2017 niederschlug, keine Konsequenzen und der Twitter-Account von Pixiv hat nie ein weiteres Statement bezüglich des Ritsumeikan-Vorfalls veröffentlicht.

Verschiedene Aspekte sind an der Vorgehensweise der Forschenden zu kritisieren. Da in erster Linie das Ziel verfolgt wurde, eine Software zu entwickeln, die zur Zensur von Texten benutzt werden kann, werden im Artikel sehr verallgemeinernde Aussagen zur Obszönität oder Schädlichkeit von Texten im Internet getätigt. Dies beginnt mit dem ersten Satz des Papers, der lautet: »Das Internet quillt über von Informationen, die schädlich für Minderjährige sind« (Ōmi/Nishihara/Yamanishi 2017: 1). Im Besonderen werden allerdings fannische und subkulturelle Plattformen erwähnt, auf denen die Benutzer*innen ihre eigenen Beiträge hochladen können: »Man kann schädliche Informationen vor allen Dingen in Internetforen, Blogs oder *dōjinshi*-Seiten finden, die es jedem erlauben, die eigenen Inhalte unbeschränkt hochzuladen. Zwei dieser Beispiele sind das Internetforum 2 Channel und der Illustrationen-Kommunikationsdienst Pixiv. Die Menge an schädlichen Informationen, die auf diesen beiden Webseiten veröffentlicht werden, ist nicht klein« (Ōmi/Nishihara/Yamanishi 2017: 1). Diese Formulierungen zeigen, dass die Forschenden die Existenz von »schädlichen« Informationen auf den betreffenden Kommunikationsplattformen als gegeben betrachten, auch wenn sie keinerlei genauen Beleg für die Einschätzung dieser Inhalte liefern. In der weiteren Vorgehenswei-

se zur Entwicklung der Zensursoftware machen die Forschenden zudem klar, dass für ihre Untersuchung eine einzelne Person in ihrem Team dafür verantwortlich war, Textstellen im ausgesuchten Textkorpus als schädlich oder nicht schädlich zu kodieren (Ōmi/Nishihara/Yamanishi 2017: 3). Was genau Obszönität und Schädlichkeit von Text bedeutet, wird von den Forschenden nur sehr wenig diskutiert. Nur an einer Stelle wird ihr Vorgehen beschrieben, insofern als dass sie jegliche sexuellen Ausdrücke als obszöne Ausdrücke gewertet haben (Ōmi/Nishihara/Yamanishi 2017: 2). Anhand dessen wird klar, dass die Forschenden sich in keiner Weise kritisch mit den Kategorien »Schädlichkeit« und »Obszönität« in Bezug auf Texte auseinandersetzt haben.

Zusätzlich ist zu kritisieren, dass die Forschenden direkte Links zu den Werken verbreitet und die Autor*innen namentlich – selbst wenn es sich dabei um Pseudonyme handelt – erwähnt haben. Wenn dies gleichzeitig damit geschieht, dass die Werke als schädlich und obszön deklariert werden, kommt die direkte Verlinkung der fannischen Werke einer Entblößung gleich. Da die Forschenden die ausgesuchten Werke nicht inhaltlich analysieren oder sich kritisch damit auseinandersetzen, sondern lediglich als Textkorpus benutzen, ist es nicht ersichtlich, warum die einzelnen Autor*innen in dieser identifizierenden Weise aufgeführt werden müssen. Im gesamten Paper werden aus dem Textkorpus bloß vier Sätze zitiert, um verschiedene Kategorien der schädlichen Inhalte zu verdeutlichen (Ōmi/Nishihara/Yamanishi 2017: 2). Bei diesen direkten Zitaten wird nicht, wie bei akademischen Zitaten üblich, belegt, aus welchen Einzelwerken diese Zitate stammen. Deswegen ist die Nennung der Autor*innen nicht mit den Konventionen der akademischen Zitierweise zu erklären. Es ist in diesem Kontext außerdem wichtig, dass die betreffenden Werke bei Pixiv nur für registrierte Mitglieder einsehbar waren und auch nur dann, wenn diese vorher eingewilligt haben, Werke angezeigt zu bekommen die als »R-18« deklariert sind. Die fannischen Autor*innen haben so selbst im Vorfeld eine Klassifikation ihrer Werke als nicht für Minderjährige intendiert vorgenommen und die Zugänglichkeit eingeschränkt (obwohl es natürlich für jeden möglich ist, einen Pixiv-Account zu erstellen). Inwieweit diese Werke allerdings als öffentlich zugänglich anzusehen sind, muss in Frage gestellt werden. Nach den Pixiv Guidelines ist es zudem unerwünscht, Werke aus der Website zu entnehmen und anderweitig wiederzugeben (vgl. Pixiv 2017).

Eine wichtige Diskutantin von Privatheit und der Verwertung von Big Data für wissenschaftliche oder andere Zwecke ist danah boyd. Bereits seit den frühen 2000er Jahren beschäftigte sie sich mit dem sozialen Konstrukt der Privatheit im Internet. Auch wenn Informationen frei im Internet verfügbar sind

und digital gespeichert und aggregiert werden können, weist boyd darauf hin, dass es sich trotzdem um Daten handelt, die aus einer sozialen Situation entsprungen sind und diejenigen, die diese Daten zur Verfügung stellen, sich oft nicht im Klaren darüber sind, wie weit die Sichtbarkeit ihrer Daten geht. Sie schreibt:

»Privacy is not about control over data nor is it a property of data. It's about a collective understanding of a social situation's boundaries and knowing how to operate within them. In other words, it's about having control over a situation. It's about understanding the audience and knowing how far information will flow« (boyd 2010: o.S.).

Im Falle der Autor*innen, die ihre Werke auf Pixiv hochgeladen haben, ist es offensichtlich, dass diese nur für eine beschränkte Leserschaft gedacht waren und dass nicht vorhergesehen wurde, dass diese Werke von Außenstehenden oder gar von einer breiten akademischen Öffentlichkeit rezipiert werden könnten. Natürlich noch viel weniger vorhergesehen wurde von den Autor*innen, dass sie als Beispiel für schädliche und obszöne Inhalte deklariert werden würden – schließlich machten die Autor*innen selbst durch Verwendung der »R-18«-Beschränkung deutlich, dass ihre Werke nicht für Minderjährige bestimmt seien. Auch die Kommunikationswissenschaftlerin Natasha Whiteman beschäftigt sich in *Undoing Ethics – Rethinking Practice in Online Research* (2012) mit der Ethik der Erforschung von frei im Internet verfügbaren Texten. In Kapitel 3, »Public or Private?«, lotet sie die Frage aus, ob Texte die im Internet zu finden sind als öffentlich oder privat zu betrachten seien. Grundlegend wird dies oft an zwei Eigenschaften festgemacht: Die Information ist als öffentlich zu betrachten, wenn sie öffentlich zugänglich ist oder wenn die Teilnehmenden sie als öffentlich betrachten (Whiteman 2012: 57).

Wie das Beispiel des Ritsumeikan-Vorfalls verdeutlicht, ist aber eine scheinbar simple Frage, wie die der technischen Zugänglichkeit, nicht direkt zu beantworten, da man schließlich einen Account benötigte, um auf die Werke zugreifen zu können. Ähnlich lässt sich die öffentliche Zugänglichkeit von *dōjinshi* und Informationen über *dōjinshi* diskutieren. Zwar sind die Events, bei denen *dōjinshi* ausgetauscht werden, frei zugänglich, jedoch muss man von ihrer Existenz überhaupt erst wissen und auch in den meisten Fällen Gebrauch machen von den Katalogen, die einem einen Überblick über die teilnehmenden Zirkel geben, um sich zurechtzufinden. *Dōjinshi* als Medium verfügen nicht, wie andere offizielle Printerzeugnisse über eine ISBN-Num-

mer, über die sie zu finden und zu bestellen sind. Viele sind nur direkt vor Ort verfügbar. Sie sind öffentlich zugänglich, da sie von jedem, der vor Ort ist, erworben werden können, aber sie sind kein öffentlich oder gar global verfügbares Medium, da sie zumeist nur über den persönlichen Austausch zwischen *dōjinshi*-Künstler*innen und Leser*innen erworben werden können. Whiteman empfiehlt deswegen, bei der Erforschung von Texten und Phänomenen, die sich an der Grenze zwischen Öffentlichkeit und Privatheit befinden, komplexer zu denken und eine Insider-Perspektive einzunehmen:

»Rather than deciding which content is sensitive from an external perspective, it is, then, also possible to take an approach that focuses on how the sensitivity of content is interpreted within our research settings. This involves taking an insider perspective, using local understandings of activity to inform our handling of data in a similar way to the perceived privacy approach to defining the status of online contexts. It also implies a more complex assessment of the sensitivity of the content of online environments than that offered by external checklists« (Whiteman 2012: 65).

Auch wenn Whiteman sich hier explizit auf Online-Kontexte bezieht, so waren ihre Schlussfolgerungen sehr wertvoll für meine Überlegungen, wie ich meine ethischen Bedenken zur Feldforschung über *dōjinshi* ausräumen konnte. Da der Vorfall sich im Mai ereignete, hatte ich zu dieser Zeit noch keinerlei Interviews durchgeführt und befürchtete eine negative Reaktion der potenziellen Interviewpartner*innen, wenn ich sie ansprechen würde. So half es mir sehr, eine Insider-Perspektive einzunehmen und die Tatsache ernst zu nehmen, dass viele Fans und Künstler*innen innerhalb der *dōjinshi*-Kultur, und innerhalb des *yōga/kaigai-dorama-janru* im Besonderen, ihre Fangemeinschaft als einen privaten und beinahe geheimen Raum betrachten. Ich entschied mich deswegen dafür, die Werke nicht zu analysieren, sondern mich in erster Linie mit der Gemeinschaft von *dōjinshi*-Künstler*innen zu beschäftigen.

Wie in Kapitel 2.4 ersichtlich, habe ich natürlich auch digitale Daten gesammelt, um einen Überblick über die Entwicklung von *dōjinshi*, die sich auf westliche Medien beziehen, darzulegen. Die Homepage von MP macht unmissverständlich klar, dass eine öffentliche Verlinkung und eine Entnahme der Daten nicht erwünscht ist. Ebenso kann jedoch argumentiert werden, dass die Webseite nicht durch Maßnahmen wie Passwörter oder Geoblocking geschützt und so allgemein zugänglich ist. Allerdings betrachte ich meine Verwendung der stichprobenartigen Daten (die Zirkelanzahlen der belieb-

testen *janru* in den Jahren 2016 und 2017) als insofern legitim, als dass diese Daten keinerlei Rückschlüsse auf einzelne Autor*innen zulassen. Sie zeigen lediglich Trends und die allgemeine Entwicklung des Events auf, was einen historischen Kontext für die vorliegende Untersuchung liefert.

Ähnlich verhält es sich mit den Daten aus der Yonezawa-Bibliothek, auf die ich zugegriffen habe. Dabei ist die Bibliothek an sich ebenfalls als eine Resource anzusehen, die sich zwischen Öffentlichkeit und Privatheit bewegt. Die Bibliothek ist einerseits nicht gänzlich öffentlich, da man einen Mitgliedsausweis braucht und zudem jede Magazinbestellung, die getätigt wird, Geld kostet. Andererseits kann praktisch jeder Mitglied werden. Die Einrichtung der Yonezawa-Bibliothek war nicht unumstritten, da es in älteren Katalogen der Comiket durchaus noch üblich war, eine reale Adresse im Zirkel-Cut anzugeben (dies deckt sich mit meinen Recherchen in der Bibliothek, selbst in Katalogen der frühen 2000er Jahre, vgl. auch Noppe 2014: 144). Auch Busse und Hellekson weisen auf diese Praktik hin, dass im sehr frühen anglophonen Medienfandom Klarnamen benutzt wurden, um Fanwerke zu veröffentlichen und so eine Verbindung von Fan-Identität und realer Identität auf der Hand lag (Busse/Hellekson 2012: 43). Meine Benutzung der Daten aus den Comiket-Katalogen beschränkt sich allerdings ebenfalls auf die Darstellung von historischen Entwicklungen und Trends und lässt keine Identifikation von individuellen Künstler*innen zu. Deswegen betrachte ich diese Verwendung der gesammelten Daten als legitim.

Die Diskussion um Ethik innerhalb der Fan Studies half mir jedoch auch dabei, eine effektive Vorgehensweise bei der Suche der Interviewpartner*innen zu finden. Durch die Einnahme einer Insider-Position wurde mir etwa klar, dass auch die Pseudonyme der Teilnehmenden als identifizierende und daher als zu schützende Informationen zu werten sind. Busse und Hellekson beispielsweise schreiben über die Verwendung von Pseudonymen innerhalb der Fangemeinschaft:

»The pseud cannot be dismissed as unimportant or meaningless, or as a simple way to deflect unwanted attention: many fans have an extensive body of work associated with the pseud, as well as social interactions that rely on the deep connections cultivated with fellow fans« (Busse/Hellekson 2012: 48).

Hier machen sie deutlich, dass nicht nur Klarnamen zu anonymisieren sind, sondern auch die Pseudonyme der Künstler*innen eine schützenswerte Infor-

mation sind, da sie innerhalb der Fangemeinschaft die Person identifizierbar machen. Das Pseudonym ist auch innerhalb der *dōjinshi*-Gemeinschaft als eine eindeutig zu identifizierende Information anzusehen, selbst wenn sie keine Rückschlüsse auf die alltägliche Identität der Künstler*innen zulässt (tatsächlich kenne ich den Klarnamen von lediglich einer meiner Interviewpartner*innen). Die Künstler*innen sind durch diese Namen bekannt und haben unter diesen Namen ihr kulturelles Kapital innerhalb der Gemeinschaft erworben. Eine Entblößung dieser fannischen Identität kommt deswegen im Kontext der Fangemeinschaft einer Entblößung der realen Identität in der Gesellschaft gleich. Jensen beschreibt dies auch mit den folgenden Worten: »The work represents the fans' identity, their way of showing themselves in the world of fandom« (Jensen 2016: 266) und weist darauf hin, dass die untersuchten Fans auch mit Rückzug und Löschung ihrer Werke reagieren können, falls sie sich von den Forschenden misshandelt fühlen (Jensen 2016: 270). Auch Busse und Hellekson weisen auf diese Gefahr bei der Untersuchung von fannischen Gemeinschaften und Werken hin: »Approaching a fan or fan community can have repercussions: in addition to behind-the-scenes angsting and agitating, swaths of text that the researcher hoped to have access to may be locked down in a bid to shut down the project« (Busse/Hellekson 2012: 52).

Aus diesem Grunde habe ich meinen Interviewpartner*innen versichert, dass ihre realen Namen, wie auch ihre Pseudonyme anonymisiert werden. In einigen Fällen habe ich zudem andere Informationen, wie das *janru*, in dem sie aktiv waren anonymisiert, um auch eine Identifikation innerhalb der Fangemeinschaft zu vermeiden. Da es sich bei der untersuchten Fangemeinschaft jedoch um eine relativ kleine Gruppe handelt (manche Interviewpartner*innen waren in *janru* aktiv, in denen weniger als fünf Zirkel aktiv sind), kann die Möglichkeit einer Identifikation nicht gänzlich ausgeschlossen, sondern nur möglichst gering gehalten werden.

Jenseits der Möglichkeit der Identifikation der fannischen Identität und der Entblößung der eigenen Werke gegenüber einer breiten Öffentlichkeit bzw. dem akademischen Diskurs, wie dies beim Ritsumeikan/Pixiv-Vorfall geschah, kann die akademische Erforschung von kreativen Fanaktivitäten auch andere Konsequenzen für die Erforschten haben. Ej Nielsen weist darauf hin, dass Autor*innen ebenfalls befürchten, durch die zusätzliche Sichtbarkeit, die ihre Werke durch Eingang in den akademischen Diskurs erfahren, die Aufmerksamkeit von Rechteinhaber*innen der Medienindustrie auf sich zu ziehen und dass dies zu rechtlichen Konsequenzen führen könnte (Nielsen 2016: 237, 238). Sie erinnert außerdem an den Fakt, dass wir als For-

schende der Geisteswissenschaft oder anderen Disziplinen beruflich – wenn nicht auch monetär – davon profitieren, das Material zu analysieren, das die Fangemeinschaft zur Verfügung stellt, und sie ruft zu einer engagierten, respektvollen und kritischen Herangehensweise auf (Nielsen 2016: 237, 246). Als Fanforscherin, die die Perspektive der von mir erforschten Menschen respektiert, ist es mir auferlegt, die Risiken, die für meine Interviewpartner*innen durch Teilnahme an meiner Studie entstehen – etwa Identifikation innerhalb der Fangemeinschaft oder, im schlimmsten Fall, eine Klage durch Rechteinhaber*innen der parodierten Werke, realistisch einzuschätzen und möglichst einzudämmen. Durch die zeitliche Verzögerung, die im Prozess der Datenanalyse entsteht und die im akademischen Begutachtungs- und Publikationsprozess innewohnt, wird bereits eine zeitliche Distanz geschaffen, die eine eindeutige Identifikation meiner Interviewpartner*innen, für Menschen die nicht selbst zu genau dieser Zeit in dieser Fangemeinschaft aktiv waren, extrem schwierig macht. Zudem bleiben die Interviewtranskripte in ihrer Gänze unveröffentlicht und es wird nur mit den für die Argumentation wichtigen Zitaten und Informationen gearbeitet, um eine Zirkulation etwaiger anderer Informationen aus den Interviews zu verhindern.

4.2 Das verstehende Interview

Zur Erschließung der Frage nach den transkulturellen Dimensionen von japanischer *dōjinshi*-Kultur entschied ich mich schließlich zur qualitativen Arbeitsweise und zur Verwendung von Interviews mit Informant*innen, da es mir diese Vorgehensweise erlaubte, einen eigenen Textkorpus zu erschaffen (die transkribierten Interviews), dessen Analyse ethisch unbedenklich ist, da ich durch die Einwilligung meiner Interviewpartner*innen die klare Erlaubnis habe, meine Überlegungen zum Forschungsobjekt auf der Grundlage dieser Informationen anzustellen und auch (natürlich in hinreichend anonymisierter Form) in den wissenschaftlichen Diskurs einzubringen.

Das verstehende Interview nach Jean-Claude Kaufmann ist ein theoriebildender Ansatz, der Anleihen aus der Ethnologie aufweist. Allerdings ist es laut Kaufmann möglich, im Gegensatz zu den Arbeitsweisen in der Ethnologie, über das gesprochene Wort gesellschaftliche Praktiken zu erschließen (Kaufmann 1999: 11), in meinem Fall die kreative Partizipation meiner Interviewpartner*innen an Medien der Unterhaltungsindustrie durch das Schaffen von eigenen Werken. Neben einer großen Vielzahl von Flexibilitäten, die das

verstehende Interview zu einer für mich attraktiven Methode machten, ist die Tatsache, dass man sich als Interviewer*in beim verstehenden Interview ausdrücklich selbst einbringen und einlassen soll, eine Eigenschaft, die für die Erforschung einer Gemeinschaft, wie der, die ich untersucht habe, unerlässlich ist. Laut Kaufmann erntet man mit der Stellung von nicht-personalisierten Fragen (wie dies bei einem strengen Leitfadeninterview der Fall ist) auch nicht-personalisierte Antworten. Stattdessen solle man sich aktiv auf die Fragen einlassen, um auch auf der anderen Seite ein sich Einlassen der/des Befragten zu bewirken (Kaufmann 1999: 25). Auch Agar argumentiert, dass erfahrene Ethnograph*innen durchaus beeinflussende Fragen stellen: »Baiting, in short, is not a problem to pretend you're avoiding. It is a strategy to use to encourage informants to continue, or more importantly, to encourage them to disagree with what you think you've learned« (Agar 1980: 94). Insofern kann eine Einbringung seitens der Forschenden entweder eine Bestätigung oder aber eine Bichtigung der gelernten Informationen provozieren. Jedenfalls erhält der/die Befragte den Eindruck, dass der/die Forscher*in sich für sie und das Thema tatsächlich interessiert, anstatt bloß einen Leitfaden von Fragen abzuarbeiten. Eine Vergleichbarkeit der Daten ist beim halb-strukturierten Interview jedoch durch die Benutzung des Leitfadens durchaus gegeben (vgl. Misoch 2019: 65).

Auch wenn ich versuchte zu vermeiden, während der Interviews zu viel selbst zu sprechen, so war es besonders im ersten Teil bei manchen Interviews wichtig, einen Rapport herzustellen als eine Forscherin, die sich mit Fankultur auskennt und die nicht vorhat, die Teilnehmenden ihrer Studie bloßzustellen. So wurde etwa in einigen Interviews nachgefragt, woher ich überhaupt von den jeweiligen Events wüsste, oder durch Benutzung von Fachvokabular wurde durch meine Interviewpartner*innen versucht einzuschätzen, inwieweit ich mich mit lokalen Begriffen innerhalb der Fangemeinschaft, wie etwa Otaku, *fujoshi*, aber auch spezielle Begriffe wie *namamono* (siehe Kapitel 7.1.2) auskenne. Zumeist antwortete ich, dass ich diese Begriffe bereits gehört habe, aber forderte meine Interviewpartner*innen auf, sie mir noch einmal genauer zu erklären, um mein richtiges Verständnis sicherzustellen. Dies hatte einerseits die Funktion zu signalisieren, dass ich bereits über eine Grundkenntnis der japanischen Fankultur verfüge andererseits erlaubte die Nachfrage meinerseits den Interviewpartner*innen, mir noch einmal grundlegendes Wissen zu erklären, und so eine Expertenposition mir gegenüber einzunehmen, wovon ich hoffte, dass es ihre Redebereitschaft fördern würde.

Zu Beginn meines Forschungsaufenthaltes standen mir lediglich sieben Monate zur Feldforschung zur Verfügung. Auch wenn ethnographische Feld-

forschung idealerweise einen längeren Aufenthalt der Forschenden im Feld vorsieht, so sieht wissenschaftliche Realität heutzutage anders aus. Tagsold und Ullmann kritisieren das unter Forschenden bekannte Ideal des Kulturanthropologen Bronislaw Malinowski, ein ganzes Jahr im Feld zu bleiben, um die verschiedenen Jahreszeiten mitzuerleben, als nicht mehr zeitgemäß, da viele ethnographische Untersuchungen sich heute auch nicht mehr mit agrarwissenschaftlichen Themen beschäftigen und die Erfahrung der vier Jahreszeiten weniger Bedeutung hat (vgl. Tagsold/Ullmann 2020: 213). Die Feldforschung musste in sehr kurzer Zeit umgesetzt werden. Die Interviews wurden in den Monaten Juni bis Oktober geführt, wobei die meisten Interviews im August stattfanden, einem Monat, in dem auch besonders viele *dōjinshi*-Events veranstaltet werden. Der hohe Grad der Flexibilität beim verstehenden Interview half mir dabei, die Feldforschung so in kürzester Zeit abzuschließen. Auch eine Rückkehr ins Feld war im Rahmen dieser Dissertationsarbeit aus Zeitgründen nicht möglich.

Beim Aussuchen der Interviewpartner*innen sieht die Methode ein hohes Maß an Aufmerksamkeit vor. Meine Interviewpartner*innen wurden alle in erster Linie nach dem Kriterium ausgesucht, dass sie aktive Produzierende von *dōjinshi* waren, die sich auf westliche Medien bezogen. Durch diese Eigenschaft hatten sie eine große Gemeinsamkeit, die sie innerhalb der japanischen *dōjinshi*-Gemeinschaft als eine Untergruppe (als einem *janru* zugehörig) abgrenzte. Zudem suchte ich ebenfalls nach Interviewpartner*innen, die möglichst auf verschiedene Weisen eine besondere Position innerhalb der von mir untersuchten Gemeinschaft einnahmen. Sei es, weil sie besonders produktiv waren, ein sehr spezielles Interesse hatten, eine besondere Position in der Gemeinschaft einnahmen, weil sie redaktionell an Anthologien gearbeitet haben, Partys für andere Fans organisierten oder weil sie erst seit Kurzem dabei waren und dadurch besonders viel über den Initiationsprozess innerhalb der Gemeinschaft zu erzählen hatten. Alle meine Interviewpartner*innen verfügten über Eigenschaften, die sie neben der Zugehörigkeit der von mir untersuchten Untergruppe auch noch als besonders interessante Gesprächspartner*innen auswiesen, da ich von ihnen etwas über die Gemeinschaft lernen konnte.

4.3 Teilnehmende Beobachtung

Während meines Feldforschungsaufenthalts von Mitte April bis Ende Oktober 2017 war es mir möglich, an acht verschiedenen Events teilzunehmen. Ich

suchte die von mir besuchten Events nach dem Kriterium aus, dass dort Zirkel teilnehmen würden, die in dem von mir untersuchten *janru* (westliche Medienprodukte) aktiv waren. Dabei ist grob zu unterscheiden zwischen den Events, die keine thematische Beschränkung haben, sog. *all-janru-events* wie etwa Comiket oder Comic City und solchen Events, die sich an ein kleineres Publikum richten, wie etwa Yarō-Fes (homoerotische *dōjinshi* über muskelbepackte Männer), Movies Paradise (westliche Filme und Serien) oder Team Up (amerikanische Comics). Während die größeren *all-janru-events* alle in Tokyo Big Sight stattfanden, fanden die kleineren, spezialisierten Events etwa in Veranstaltungshallen wie dem Ota-ku Sangyō Plaza PiO oder dem World Import Mart Building in Sunshine City in Ikebukuro statt.

In erster Linie verfolgte ich mit meinem Besuch der Events das Ziel, Interviewpartner*innen zu finden. Dies gestaltete sich als nicht besonders einfach. Ich hatte bereits im Vorfeld versucht, über die Plattform Pixiv mit einzelnen Künstler*innen, die im betreffenden *janru* aktiv waren, Kontakt aufzunehmen, aber dort ließen die Künstler*innen natürlich Vorsicht walten, da meine Identität online nicht einfach verifiziert werden konnte. Tagsold und Ullmann weisen darauf hin, dass die Methode der teilnehmenden Beobachtung neben den Daten, die sie liefert auch besonders nützlich dafür ist, Kontakt zu Interviewpartner*innen herzustellen und einen Rapport zu bilden (Tagsold/Ullmann 2020: 212). Die persönliche Ansprache bei Events stellte sich schließlich als die beste Methode heraus, um Interviewpartner*innen zu gewinnen. Ich gab mich direkt als Forscherin zu erkennen durch Aushändigung meiner Visitenkarte vom Deutschen Institut für Japanstudien.

Die teilnehmende Beobachtung an den Events lieferte mir jedoch auch einige Einblicke in die Fan-Praktik des *dōjinshi*-Austauschs. In erster Linie verwendete ich meine Erkenntnisse aus den Beobachtungen, um meine Interviewpartner*innen auszusuchen und auch um meinen Interviewleitfaden auszubauen (vgl. Chiavacci 2020: 302). So konnte ich auf den Events beobachten, welche Tische besonders viel besucht wurden, wann verschiedene Werke bereits ausverkauft waren oder auch, welche Künstler*innen besonders kontaktfreudig waren und sich viel unterhielten. Ich konnte auch verschiedene andere Praktiken beobachten, wie etwa das Austauschen von kleinen Geschenken und Aufmerksamkeiten, über die ich auch später in den Interviews mit den Künstler*innen sprach.

Außerdem waren die Events für mich eine Gelegenheit, *dōjinshi* zu erwerben. Selbst wenn diese nicht Gegenstand der vorliegenden Untersuchung wären würden, so erlaubte mir die Sichtung der Werke einen lebhafteren und

persönlicheren Einstieg ins Gespräch mit den Künstler*innen. Zudem wurde ich durch den Erwerb der *dōjinshi* insofern ein Teil der Gemeinschaft, als dass ich eine »einfache Teilnehmerin« (*ippan-sankasha*) war. Wie Tamagawa in seiner Untersuchung von Partizipation bei der Comiket betont, werden auch die Teilnehmenden, die zu den Events kommen, um *dōjinshi* zu erwerben, nicht bloß als Kund*innen betrachtet, sondern durch die Verwendung des Begriffs »Teilnehmende« als aktive Teilnehmende an der *dōjinshi*-Kultur deklariert (Tamagawa 2012: 127, 128, vgl. auch Yasuda/Ichikawa 2010: 49; Kawahara 2020: 134). Tamagawas Sichtweise kann vielleicht als zu utopisch kritisiert werden, da etwa in meinen Interviews der Begriff »Kund*in« gelegentlich fiel und Hierarchien zwischen den *dōjinshi*-Künstler*innen und den Leser*innen ihrer Werke, bzw. zwischen den Künstler*innen untereinander nicht von der Hand zu weisen sind. Allerdings war es für mich als Forscherin wichtig, mich in die Gemeinschaft auch durch die Teilnahme an Events soweit es ging einzufügen, um zu zeigen, dass ich keine gänzlich Außenstehende bin, und so das Vertrauen meiner Interviewpartner*innen zu erwerben.

Bei früheren Japanaufenthalten habe ich bereits aus privatem Interesse an *dōjinshi*-Events teilgenommen und wusste, wie diese funktionieren (etwa wie man durch das Nachschlagen in einem Katalog die betreffenden Zirkel am Veranstaltungsort ausfindig macht). Auch wenn das private fannische Interesse sich nicht unbedingt mit den von mir untersuchten *dōjinshi* überschnitt, so ist mein Interesse an Fankultur wissenschaftlich und privat. Ich suchte außerdem nach der Möglichkeit, meine Teilnahme an den Events noch aktiver zu gestalten und etwa im Rahmen meiner Möglichkeiten selbst einen *dōjinshi* zu publizieren, etwa einen Reisebericht über die Drehorte der Serie *The Walking Dead*, die ich zwei Jahre zuvor besucht hatte. Aufgrund Zeitmangels im Feld musste ich von diesem Vorhaben jedoch leider absehen, auch wenn es mir zweifellos eine stärkere Insider-Perspektive gegeben und mir wahrscheinlich noch tiefergehende Kontakte und mehr Interview-Möglichkeiten eröffnet hätte.

Im Übrigen unterrichtete ich die Veranstaltenden der Events nicht über meine Forschung. Da ich damit rechnen musste, dass mein Forschungsvorhaben die »Geheimhaltung« des Events verletzen und somit von den Veranstaltenden nicht gebilligt werden könnte, blendete ich diese Dimension in meiner Untersuchung weitestgehend aus und beschränkte mich in erster Linie auf das Material, das meine Interviewpartner*innen mir durch ihre Interviews liefern. Sicher wäre es interessant gewesen, auch die Veranstaltenden zu interviewen, allerdings waren die Erfolgsschancen für eine solche Anfrage als gering einzuschätzen und hätten im Gegenteil dazu führen können, dass mir

der Zutritt zu Events verweigert worden wäre (besonders so kurz nachdem der Ritsumeikan-Vorfall im Bewusstsein vieler *dōjinshi*-Künstler*innen noch eine prominente Rolle spielte). Da die Events an sich jedoch nicht im Fokus meiner Untersuchung stehen, sondern die von den Künstler*innen ausgeübte Fan-Praktik und die allgemeine Entwicklung des *janru*, entschied ich, die Veranstaltenden nicht zu informieren.

Grundlegend erlaubte mir meine teilnehmende Beobachtung der Events, eine Auswahl von Interviewpartner*innen zu treffen (von denen natürlich nicht alle zusagten) und mich ebenfalls durch die Teilnahme als, wenn auch relativ passiver, Teil der Gemeinschaft zu zeigen. Da ich mich in der vorliegenden Untersuchung allerdings auf das Material aus den Interviews fokussiere, werde ich meine Beobachtungen nur an passenden Stellen während der Interviewanalyse vergleichend bzw. erklärend heranziehen.

4.4 Transkription und Analyse der Interviews

Die Interviews wurden mit minimalen Ausnahmen komplett und ausschließlich eigenhändig transkribiert. Mit Hinblick auf die ethischen Bedenken zur Anonymisierung der Interviewpartner*innen habe nur ich selbst mit dem aufgezeichneten Material sowie mit den ungekürzten Transkriptionen gearbeitet. Die Transkription von Interviews kann verschiedene Formen annehmen: von losen Gesprächsprotokollen, die den Wortlaut nur indirekt wiedergeben bis zu ausführlichen, nach sozialwissenschaftlichen Standards angefertigten Transkripten, die Kodierungen für Ein- und Ausatmen, nach Sekundenlänge aufgeschlüsselte Pausen usw. vorweisen. Die gängige Empfehlung ist jedoch, nur so ausführlich zu transkribieren, wie es für den Forschungszweck nötig ist (vgl. Chiavacci 2020: 304). In meinem Fall bedeutete dies, dass ich die Worte so transkribierte, wie sie ausgesprochen wurden, also auch unvollständige Sätze und grammatisch unkorrekte Konstruktionen so übernahm. Zudem markierte ich kurze Pausen durch drei aufeinanderfolgende Punkte und merkte an, wenn es sich um eine längere Pause handelte, die mehrere Sekunden dauerte. Unverständliche Passagen markierte ich mit drei Fragezeichen und Lachen mit dem japanischen Zeichen für Lachen in einer Klammer. Dieses Vorgehen erlaubte es mir, die Interviews möglichst schnell zu verschriftlichen und doch gewisse bedeutsame Eigenschaften des gesprochenen Wortes, wie etwa eine emotionale Ebene mit beizubehalten. Diese Ebene war für die weitergehende Analyse wichtig, um die Ebene des Affekts nicht auszusparen.

Die Kodierung und Analyse erfolgte mithilfe des Literaturverwaltungsprogramms Citavi. Generell sind bei der Analyse von qualitativen Daten verschiedene Phasen der Kodierung üblich, die aufeinander folgen, aber nicht immer komplett voneinander getrennt stattfinden. Agar empfiehlt etwa, den Text zuerst nach Themen zu markieren, aus diesen Themen Codes zu entwickeln und schließlich soviel des zu analysierenden Textes wie möglich nach diesen Codes zu ordnen (Agar 1980: 104). Ich ging bei der Analyse ähnlich vor, wie Chiavacci dies beschreibt: Zuerst erfolgt die Transkription, dann werden einzelne Themen identifiziert, anschließend erfolgt eine Kodierung nach diesen Themen und als vierter Schritt werden Muster und Strukturen identifiziert (vgl. Chiavacci 2020: 304, 305). Auf diese Weise näherte ich mich in vier Schritten der inhaltlichen Analyse meiner Interviews an.

4.5 Beschränkungen der Methode

Die vorliegende Untersuchung hat das Ziel, anhand der von ihr untersuchten Subjekte einen Erklärungsansatz dafür zu liefern, welche Potenziale für transkulturelle Verbreitung bei japanischen Fanwerken im *dōjinshi*-Format vorliegen und durch welche Phänomene und Prozesse eine transkulturelle Verbreitung auch erschwert oder bewusst verhindert wird. Der Fokus der Untersuchung beschränkt sich dabei auf eine Untergruppe der Agierenden innerhalb der *dōjinshi*-Kultur: die Künstler*innen, die ihre Werke auf Events publizieren. Denkbar wäre natürlich auch eine Untersuchung anderer Gruppen von Agierenden, die an der *dōjinshi*-Infrastruktur mitwirken: Veranstalter*innen der Events, Besitzer*innen der Druckereien oder Buchläden, Vertreter*innen von Online-Plattformen, wie Pixiv oder PictBLand, *dōjinshi*-Aktivist*innen oder ganz einfach die Leser*innen von *dōjinshi*. In meiner Untersuchung habe ich mich allerdings auf die Gruppe der Künstler*innen beschränkt, da mich die Selbstpositionierungs- und Entscheidungsprozesse der kreativen Individuen am meisten interessierten. Durch Bedenken, was die etwaige Verletzung von internationalem Copyright anging, war es natürlich kein einfaches Unterfangen, Künstler*innen als Interviewpartner*innen zu gewinnen. Außerdem fiel es schwer, das Schneeballsystem zur Findung von Interviewpartner*innen zu benutzen: In nur einem Fall konnte eine Interviewpartnerin eine andere, im selben *janru* aktive Künstlerin gut genug, um mir diese als Interviewpartnerin verbindlich zu vermitteln. Andere Versuche der Kontaktaufnahme blieben trotz Vermittlung unbeantwortet.

Die größten Beschränkungen für meine Untersuchung lieferten allerdings räumliche und zeitliche Engpässe. Alle bis auf zwei meiner Interviewpartner*innen waren beispielsweise im Raum Tokyo aktiv, was es leichter machte, ein Treffen für ein Interview zu vereinbaren. Die beiden anderen Interviewpartner*innen, die nicht aus der Region kamen, wurden direkt vor bzw. nach Events, zu denen sie angereist waren, befragt. Da sich allerdings unter meinen Interviewpartner*innen auch einige befinden, die für ihre *dōjinshi*-Aktivitäten in andere Regionen Japans oder sogar ins Ausland reisen oder in der Vergangenheit in anderen Teilen Japans gelebt haben und dort aktiv waren, fließt die Kenntnis von *dōjinshi*-Kultur außerhalb Tokios ebenfalls in die Interviews mit ein. Auch wenn es mir möglich war, in den sieben Monaten meines Aufenthalts zehn Interviews durchzuführen, eine Reihe von Events zu besuchen und mich in gewisser Weise in die Gemeinschaft einzufügen – so sehr, dass mich drei meiner Interviewpartner*innen auch zu von ihnen organisierten Partys und anderen informellen Treffen eingeladen, so hätte eine längere Feldforschungsphase natürlich noch zu tiefgreifenderen Erkenntnissen geführt. Allerdings hätte dies noch zu einer weitaus größeren Menge an Material geführt.

Der Gefahr, zu viel Material nicht ausreichend zu behandeln, soll entgegengewirkt werden durch die ausdrückliche Fokussierung auf die Interviews, die im Sinne Kaufmanns ganz genau analysiert und interpretiert werden. So kann meine Untersuchung natürlich nur erklärende Muster aufzeigen, die auf der Perspektive der Künstler*innen beruhen, die an meiner Untersuchung teilgenommen haben. Allerdings handelt es sich hierbei um eine fundierte Interpretation, die nach dem Ansatz des verstehenden Interviews zwar mit nur »einem Bündel von Hypothesen« ihren Anfang nahm, aber in der interpretierenden Phase mit den Erkenntnissen aus dem Forschungsstand zu kreativer Partizipation an Medienkultur und Transkulturalität abgeglichen wurde.

Insofern liefert meine Untersuchung einen Blickwinkel auf die Transkulturalität von Fankultur, der sich an einer Untergruppe von japanischen Künstler*innen, die Fanwerke eines spezifischen *janru* anfertigen, orientiert. Das *janru* der westlichen Unterhaltungsmedien (*yōga*, *kaigai drama* und *ame-komi*) wurde in erster Linie ausgewählt, da durch die grenzüberschreitende Eigenschaft des Fan-Objekts von einer transkulturellen Dimension ausgegangen werden konnte. Tatsächlich stellte sich im Verlauf der Forschung jedoch heraus, dass die von mir ausgewählte Untergruppe trotz dieser sie vereinenden *janru*-Zugehörigkeit auch eine starke Heterogenität aufwies und von vielen Differenzen geprägt war. Dies öffnete meinen Blick als Forscherin auf

die Komplexität von Transkulturalität als lebendiger, multidimensional differenzierter und wandelbarer Kultur, die sich im ständigen Austausch befindet. Es bleibt die Erkenntnis, dass Fankulturen nicht nur durch das Konzept der Transkulturalität in ihrem Kontext von Differenzen besser zu erfassen sind, sondern Fankulturen lassen uns im Umkehrschluss auch das Konzept der Transkulturalität besser begreifen.