

6 Das Kreieren von *dōjinshi* in Relation zum Ursprungsmaterial und dessen Rechteinhaber*innen

Wie in Kapitel 5.2.1 und 5.2.2 dargelegt ist ein Ausgangspunkt der *dōjinshi*-Aktivitäten für viele meiner Interviewpartner*innen eine Begeisterung für ein bestimmtes Ursprungsmaterial – sei es für das Medium Manga und dadurch eine Affinität zum Zeichnen oder eine Begeisterung für die in der vorliegenden Studie im Fokus stehenden westlichen Unterhaltungsmedien. Fannische Begeisterung für ein Ursprungsmaterial ist, wie schon Jenkins erwähnte, ein zentraler Motivator, um selbst als Fan aktiv zu werden und eigene Werke zu schaffen. Sophie G. Einwächter schreibt etwa zur Zentralität des Ursprungsmaterials in fankulturellen Praktiken:

»The original cultural object – be it film or series, game or celebrity – is still central to fan cultural practices, however transformative they may be. This is nowhere more apparent than in fan fiction archives, where fans' stories are predominantly listed by source text rather than title or fan author« (Einwächter 2018: 96, 97).

Wie bereits erwähnt, sind die Tische der *dōjinshi*-Künstler*innen bei Events ebenfalls in erster Linie nach *janru*, also Ursprungsmaterial angeordnet. Wie meine Interviewpartnerin Ruby-san beschreibt (vgl. Kapitel 5.3.4), kann es durchaus geschehen, dass Leser*innen, statt sich am Ursprungsmaterial zu orientieren, Fans von einzelnen *dōjinshi*-Künstler*innen werden und gezielt deren Werke konsumieren, egal welches Ursprungsmaterial behandelt wird.

In diesem Kapitel werde ich deswegen genauer darlegen, wie meine Interviewpartner*innen ihre eigenen Werke in Bezug auf das Ursprungsmaterial sehen, inwiefern sie Selbstverwirklichung bei ihrer *dōjinshi*-Aktivität als künst-

lerische Aktivität an sich erfahren und insbesondere auch, wie sie die Gefahr durch urheberrechtliche Konflikte wahrnehmen und damit umgehen.

6.1 Fan-Kreativität als Ausdruck der Begeisterung für das Ursprungsmaterial

In einer Aussage über die Bedeutung von *dōjinshi* durch meine Interviewpartnerin Citrine-san wird die Verwobenheit dieser kreativen Fanaktivität mit der Gemeinschaft von Gleichgesinnten einerseits und mit dem Ursprungsmaterial andererseits offensichtlich:

»Wie ist es nun gleich? Also, ich zeichne *dōjinshi*, um mich mit den Leuten austauschen zu können, die dieselben Dinge lieben, die ich auch liebe. Und, wie ist es nun gleich, ääh, ich denke, es ist ganz wunderbar wenn man dadurch das *janru*, das man liebt, noch besser genießen kann« (Citrine-san).

Auch wenn Citrine-san offensichtlich mit den richtigen Worten ringt, um auszudrücken, was die *dōjinshi*-Aktivität für sie ausmacht, so wird der Austausch mit Gleichgesinnten und die Begeisterung für das Ursprungsmaterial bzw. für das ganze *janru* deutlich hervorgehoben. Dabei wird die Gemeinschaft der Gleichgesinnten auch in erster Linie durch ihre geteilte Liebe zum Fanobjekt definiert.

Auf ähnliche Weise erklärt auch Jade-san, dass für ihn die künstlerische Aktivität eine Liebe zum Ursprungsmaterial ausdrückt und auch andere Leute, die dasselbe lieben, glücklich machen soll:

»Äh, also sekundäre Werke, das bedeutet für mich so etwas zu sagen wie: ›Ich liebe das!‹, so etwas wie: ›Ich liebe westliche Filme!‹, das Leuten mitzuteilen. Zum Beispiel, wenn ich ein Bild von [Figurenname] zeichne, und mich dabei anstrengte, zeigt das nicht besonders, dass ich diese Figur liebe? So denke ich. Und darüber hinaus, sind die Leute glücklich, weil es sonst vielleicht nur einen gibt, der genauso wie ich den Film mag, das möchte ich damit ausdrücken« (Jade-san).

Jade-sans gewundene Ausdrucksweise mit langen Relativsätzen zeigt auf, dass mehrere Gedanken in seiner Erklärung für seine eigene Fanaktivität beinahe untrennbar zusammenfließen und es somit auch schwierig machen, den Satz

einfach und klar zu übersetzen. Jade-san möchte durch sein Zeichnen sichtbar machen, wie sehr er sich für westliche Filme oder etwa einen bestimmten Schauspieler begeistert. Andererseits möchte er damit auch diejenigen glücklich machen, die ebenfalls die gleichen Vorlieben haben wie er, insbesondere wenn es nur wenige andere Fans gibt, die seine Begeisterung teilen.

Ich habe mit meinen Interviewpartner*innen auch über den Moment gesprochen, in dem sie sich entschieden haben, selbst aktiv zu werden und *dōjinshi* zu einem Ursprungsmaterial anzufertigen. Oft ist dies ein schleichen-der Prozess, der von meinen Interviewpartner*innen nicht klar definiert wird. Eine meiner Interviewpartner*innen, die wohl am ausführlichsten von dieser »Wandlung« spricht, ist Amethyst-san. Sie beschreibt:

»Also für mich war das ganz besonders interessant. Ich mochte von Anfang an westliche Filme und habe mir verschiedene angeschaut. Aber ich habe die meistens nicht mit solchen *slash*-Augen angeschaut, ne? Aber als ich [diesen Film] angeschaut habe, nun ja, da gab es verschiedene – im Film selbst! – gab es verschiedene *slashige* Aspekte. Zuerst habe ich nur »huch« gedacht und habe es nicht weiter beachtet. Aber dann habe ich mir in den Special Features der DVD die Clips angesehen, und bei den Outtakes machen die Schauspieler selbst *slashige* Witze, hast du das gesehen?« [Ich bejahe, dass ich die angedeutete Kusszene zwischen den beiden Hauptdarstellern gesehen habe] »Genau das! Genau das! Das gibt es total viel, nicht wahr?! Das hat mich überrascht. Zuerst habe ich das auf YouTube gesehen und dachte, es wäre von Fans gemacht (lacht). Ich dachte mir, es gebe wohl Fans, die so denken. Aber als ich erfahren habe, dass [der Regisseur] das gemacht hat, war ich überrascht (lacht)« (Amethyst-san).

Hier erklärt Amethyst-san, dass sie Filme zunächst »normal« genossen hat, ohne sie durch eine »*slash*-Brille« bzw. durch ihre »*slash*-Augen« zu betrachten, also mit der Intention, homoerotische Inhalte herauszulesen. Mizoguchi Aki-ko beschreibt dieses Erkennen der eigenen Vorlieben von *yaoi*-Fans sogar parallel zum Erkennen der eigenen sexuellen Präferenz: »As a homosexual person recognizes his/her sexual orientation towards members of the same sex, yaoi fans recognize their orientation towards male-male narratives and types [...]« (Mizoguchi 2010: 154). Dass es sich bei dieser Art, Filme zu schauen um eine in ihren Augen deviante Praxis handelt, macht Amethyst-san ebenfalls durch ihre zusammenfassende Reflektion etwas später im Interview deutlich:

»Also anfangs habe ich wirklich gar nicht an *slash* oder so etwas gedacht. Ich habe es wirklich brav, mit einem Gefühl von ›Das ist aber interessant‹ angeschaut. Allerdings wurde ich dann etwas komisch« (Amethyst-san).

An dieser Stelle unterscheidet Amethyst-san klar zwischen zwei Betrachtungsweisen von Filmen. Die erste Betrachtungsweise ist »brav«; man genießt dabei den Film auf normale Weise und zeigt allgemeines Interesse daran. Allerdings verdeutlicht sie, dass es auch eine andere Betrachtungsweise gibt, da ihr bereits früh die »*slashigen*« Aspekte im Film selbst auffielen. Durch die Witze der Schauspieler im Bonusmaterial der DVD, wo sie für einen Moment so tun, als würden sie eine Dialogszene im Film mit einem Kuss beenden und durch andere Aussagen der Schauspieler und des Regisseurs auf Social Media (mehr dazu in Kapitel 6.3), fühlt sie sich in dieser Interpretation bestätigt und beginnt schließlich auch, selbst kreativ zu werden und diesen Gedanken Ausdruck zu verleihen. Sie beschreibt sich allerdings weiterhin selbstironisch als »etwas komisch«, da sie den Film nun nicht mehr bloß »brav« genießt.

Außerdem stellt Amethyst-san sehr selbstreflektiert fest, dass sie in dem im Film vertretenen Pairing ein Muster wiedererkennt, das sie bereits seit ihrer Kindheit liebt:

»Ich habe schon von Kindheit an so eine Zusammenstellung immer geliebt. Auch in meinen *dōjinshi* zu Tezuka Osamu habe ich solche Dinge gezeichnet. Der eine ist gutaussehend, der eine ist dieser kluge, gutaussehende Held und der andere schlecht, fett, äh, dick, äh, grob, aber er liebt ihn. So ein Pairing habe ich wirklich, wirklich geliebt. Das war mir zwar nicht bewusst, aber seit ich nun [zu diesem Film] zeichne, ist es, als ob ich ein ähnliches Pairing zeichne« (Amethyst-san).

So werden *dōjinshi* nicht immer aus der bloßen Liebe zum Ursprungsmaterial heraus angefertigt, sondern die Entscheidung, gerade von diesem Film und nicht von einem anderen fannische Werke zu zeichnen, hängt mitunter mit persönlichen Vorlieben beim Medienkonsum meiner Interviewpartner*innen zusammen. Es können sich – über viele Jahre – gewisse Muster entwickeln, die dann in verschiedenen Ursprungsmaterialien wiedergefunden werden: in japanischen Manga, ebenso wie in westlichen Filmen (vgl. dazu auch Oki 2020: 62, 63). Darunter fallen thematische Muster in den romantischen Beziehungen der Figuren untereinander (etwa Altersunterschiede oder Unterschiede im so-

zialen Status der Figuren) oder auch gegensätzliche Charaktereigenschaften der Figuren.

Ein anderes Beispiel ist meine Interviewpartnerin Emerald-san, die hauptsächlich Fan von amerikanischen Comics ist. Sie beschreibt, dass sie zwar viele der Marvel-Filme gesehen hat, aber erst durch ihre Vorliebe für die Figur Captain America begann, *dōjinshi* zu westlichen Medien anzufertigen:

»Als *Spider-Man* und *Iron Man* im Kino liefen, habe ich *Spider-Man* ›normal‹ geschaut und gedacht: ›Das ist interessant‹. Und ich glaube, *Iron Man* habe ich vielleicht gar nicht gesehen. Ich habe *Spider-Man* eher ähnlich wie so japanische Actionhelden in Ganzkörperanzügen (*sentaimono*) wahrgenommen. Zu diesem Zeitpunkt kannte ich das nicht so richtig. [...] Also, dass [Captain America] ein strahlender Held ist, ist eine schöne Seite an ihm. Bei Superhelden, gibt es da nicht den Trend, dass die mehr und mehr magische Kräfte haben? Es werden immer mehr dunkle Helden und Antihelden [›antihero‹ im jap. Original] gemacht, Figuren, die auch normale Menschen umfassen, aber Cap ist einfach ein normaler Held. Das ist das Erfrischende an Cap. Ich liebe besonders ernste Figuren. Das ist auch ein Figurentyp, der für Japaner besonders leicht anzunehmen ist. Jemand Ernstes, dem man sich voll hingeben kann, wo man *moe* empfinden kann, also, als ich den gesehen habe, dachte ich: ›In ihn bin ich vernarrt‹« (Emerald-san).

Emerald-san versucht mir zu erklären, warum gerade sie als Japanerin sich für *Captain America* besonders interessieren könne: Laut ihrer Aussage ist ein ernster, grundguter Held wohl ein Held, den Japaner*innen leicht annehmen können. Sie bringt außerdem den Begriff *moe* ins Spiel, um zu verdeutlichen, dass sie Gefühle der Zuneigung für die Figur empfindet, die sie mir gegenüber als typisch japanisch markiert: Wenn man also im japanischen Fandom in eine Figur vernarrt ist, dann empfindet man *moe* für sie. Es ist nicht verwunderlich, dass Emerald-san versucht, mir ihre Vorliebe gerade für *Captain America* in Abgrenzung zu den von ihr konstatierten, in letzter Zeit so beliebten Antihelden zu erklären: Auch hier ist ein Mechanismus der Abgrenzung am Werk, zu Fans, die eigentlich ganz ähnliche Dinge mögen, aber von denen man sich selbst doch im Detail unterscheidet. Mir, als weißer Europäerin, versucht Emerald-san es dann vor allen Dingen durch national unterschiedliche Ausprägungen von Fankultur zu verdeutlichen – eine Erklärung, die nicht unbedingt am naheliegendsten ist, sondern eher dem Interview-Kontext geschuldet ist. Die von ihr erwähnte Ähnlichkeit von *Spider-Man* zu japanischen maskierten Superhelden hat sie als Japanerin ja auch nicht dazu verleitet, besonders in *Spider-Man*

vernarrt zu sein. Die Vorliebe für eine Figur, die den Grundstein für die Erstellung von *dōjinshi* liefert, kann also ganz klar als eine individuell ausgeprägte, persönliche Vorliebe der Künstler*innen bezeichnet werden.

In ähnlicher Weise erklärt Sapphire-san mir ihre Vorlieben für die beiden Pairings Spider-Man und Deadpool sowie Credence und Graves, die sie in ihren *dōjinshi* zu Marvel und *Fantastic Beasts* zum Ausdruck bringt:

»Hmm, bei Deadpool und Spider-Man, nunja, wenn man von den Comics ausgeht, dann gibt es da viele Kombinationsmöglichkeiten, das ist der besondere Reiz, denke ich. Spider-Man kann ein High-School-Schüler sein oder manchmal arbeitet er auch ordentlich als Fotograf oder er wird Chef einer Firma. Aber Deadpool verändert sich nicht, er ist immer Söldner. Deadpool durchbricht auch manchmal die vierte Wand und spricht mit den Autor*innen oder den Leser*innen, dieses Bewusstsein hat Spider-Man nicht. Allerdings kann Spider-Man sterben, das ist sehr bedeutsam. Deadpool ist unsterblich, das ist sehr unausgewogen. Ich glaube, bei Credence und Graves ist es auch so. Genauso mit dem Altersunterschied. Das mag ich besonders« (Sapphire-san).

Auch in diesem Beispiel ist ersichtlich, dass in verschiedenen Medienbeispielen und Figurenkonstellationen ein gewisses Muster gesucht wird, das schließlich bewirkt, sich für ein Pairing besonders zu interessieren und es zu zeichnen. In diesem Fall ist es die Vorliebe für sehr unterschiedliche Figuren, die unterschiedliche Berufe verfolgen, unterschiedlicher sozialer Herkunft sind oder auch einen Altersunterschied aufweisen.

Opal-san hingegen erklärt, auch im Unterschied zu Amethyst-san, die eine »slashige« Lesepraktik als eine deviante Lesepraktik markiert, dass es gerade das Aufgreifen von bereits im Ursprungsmaterial vorhandenen Tendenzen sein kann, das motiviert, ein Pairing zu bevorzugen. Sie legt dies für das Medienbeispiel der TV-Serie *Hannibal* (japanische Ausstrahlung ab 2014 auf *Star Channel, Inc.*) dar, konstatiert es aber genauso im Zusammenhang mit dem Film *Fantastic Beasts*:

»Aah, der besonders ansprechende Punkt [am Pairing Hannibal Lecter und Will Graham] ist für mich, dass auch offiziell so eine Atmosphäre herrscht, das ist es vielleicht (lacht). Ich denke das ist offiziell so (lacht).« – »Also gibt es das im Originalwerk schon?« – »Ja, das ist auch im Originalwerk schon so.« – »Und ist es bei *Fantastic Beasts* auch so?« – »So ist es! Bei *Fantastic Beasts* habe

ich das auch so empfunden, dass es von offizieller Seite so ist (lacht)« (Opal-san).

Im Gegensatz zu Amethyst-san sieht Opal-san ihre Lesepraktik nicht als »komisch«, vielmehr ist es für sie ein besonders reizvoller Punkt, dass ihrer Ansicht nach die Elemente, die auf eine romantische Beziehung der beiden Figuren miteinander hinweisen, bereits im Ursprungsmaterial enthalten sind. Auch wenn sie nicht ins Detail geht, sondern es nebulös als eine »Atmosphäre« bezeichnet, die im Ursprungsmaterial herrschte, ist die Lesbarkeit einer Beziehung der beiden Figuren für sie der besonders reizvolle Punkt.

Die fannische Begeisterung für ein Ursprungsmaterial muss allerdings nicht zwangsläufig zu Kreativität führen. Einen solchen Fall schildert Ruby-san, die mehrmals im Interview erwähnt, wie gern sie westliche Filme und Serien konsumiert. Sie erwähnt ebenfalls, dass sie den Schauspieler Norman Reedus mag, also habe ich nach:

»Du magst Norman Reedus, magst du auch *The Walking Dead*?« – »Ja, das mag ich.« – »Aber, naja, von *The Walking Dead* gibt es nicht so...« – »So ist es! Bis zu sekundären Werken reicht es nicht. Also Norman Reedus mag ich als Person. Aber, vor allem, äh, finde ich keinen guten *seme*¹ für ihn. (lacht)« – »(lacht) Wieso ist das denn so?« – »(lacht) So ist das! Also, naja, einen *seme* der mir gefällt, ne? Den gibt es bei *The Walking Dead* nicht. Ich gucke das immer und denke: ›Aah, die sind süß!‹ Das denke ich immer beim Gucken, aber es gibt keinen *seme* (lacht)« (Ruby-san).

Zunächst ist dieses Zitat auch als ein Beispiel zu betrachten, in dem ich Wissen, das ich durch die Erhebung von historischen Daten über Zirkelteilnehmende (vgl. Kapitel 2.4) und die teilnehmende Beobachtung gesammelt habe, ins Interview eingebracht habe. Ich möchte einwenden, dass es wenig *dōjinshi* zu *The Walking Dead* zu geben scheint, aber bevor ich meinen Satz beenden kann, bestätigt Ruby-san meinen Eindruck und erklärt sogleich, warum sie selbst keine fannischen Werke zu *The Walking Dead* anfertigt. Auch wenn sie die TV-Serie verfolgt, und das Ensemble der Schauspieler*innen toll findet, findet sie unter ihnen kein passendes Pairing bzw. keinen, der in ihren Augen mit der von Norman Reedus verkörperten Figur zusammenpasst.

1 Die Rollenaufteilung von Figuren in *seme* (aktiver Part) und *uke* (passiver Part) ist ein übliches Motiv in homoerotischen Geschichten im *yaoi*-Genre.

Es ist also nicht bloß die Liebe zum Ursprungsmaterial, die sich in fannischer Kreativität niederschlägt. Ganz eng verbunden mit der fannischen Begeisterung beim Konsum eines Films, einer Serie oder eines Comics ist auch die Suche nach Mustern, die persönlich ausgeprägten Vorlieben bereits entsprechen. Auffällig wird dies insbesondere in den Pairings, die im Fokus der gezeichneten Werke stehen und von denen die Künstler*innen selbstreflektiert ausführen, dass sie ähnliche Muster verfolgen, die sich manchmal über lange Zeit entwickelt haben. Dabei deklarieren sie manchmal dieses fannische Lesen der Figuren als eine deviante Praxis oder aber sie weisen daraufhin, dass Tendenzen für ihre bevorzugte Lesart bereits im Ursprungsmaterial vorhanden sind.

Durch die Erfüllung von persönlichen Vorlieben meiner InterviewpartnerInnen beim Konsum von westlichen Unterhaltungsmedien und dem kreativen Schaffen von *dōjinshi* wird zugleich deutlich, dass in der Fan-Kreativität eine Art Selbstverwirklichung gesehen werden kann. Genauer möchte ich diesen Aspekt im nächsten Unterkapitel betrachten.

6.2 Fan-Kreativität als Selbstverwirklichung

Wie Sophie G. Einwächter bereits in ihren Studien über deutsche und skandinavische Fans herausgearbeitet hat, erarbeiten sich Fans, während sie ihre Fanaktivitäten verfolgen, besondere Kenntnisse, die sie auch in der Arbeitswelt einsetzen können. Deswegen versteht Einwächter kreative Fanaktivitäten als entrepreneurische Aktivitäten, die einen hohen Grad an Professionalität aufweisen können (Einwächter 2018: 98). Zwei meiner Interviewpartner*innen, Ruby-san und Sapphire-san, waren beruflich zeichnerisch tätig und ihre Sichtweise auf ihre *dōjinshi*-Aktivitäten ist deswegen signifikant in diesem Kapitel, da sie den Prozess der Professionalisierung und Selbstverwirklichung besonders gut beleuchten. Aber auch meine anderen Interviewpartner*innen berichten davon, wie sie sich durch den Konsum der Unterhaltungsmedien und durch ihre *dōjinshi*-Aktivitäten weiterentwickelt und Fähigkeiten angeeignet haben.

Besonders deutlich wird dieser Aspekt auch daran, wie etwa Topaz-san über seinen Konsum von amerikanischen Comics und seine *dōjinshi*-Aktivitäten spricht, als ich ihn frage, was sich über die Jahre an seiner Aktivität geändert hat:

»Also, nun ja, wie sagt man noch, ich habe meine Bücher immer kritisch betrachtet und habe den Eindruck, dass ich nun ein kleines bisschen leichter zu lesende Bücher schreibe. Äh, nun ja, ich, äh, kann eigentlich gar nicht schreiben, das war sehr schwierig. Und deswegen – ich war auch ganz schlecht in Englisch! – Aber selbst, wenn ich schlecht im Schreiben war – weil ich es geliebt habe und oft gemacht habe, in meinen alten Büchern gab es kaum Absätze! Und die Wörter waren nicht gut gewählt. Das waren echt schlechte Bücher. Wenn ich sie jetzt wieder lese, denke ich echt: ›Bitte hör auf!!‹, so schlecht waren die (lacht). Aber weil ich von vielen Leuten verschiedenes Feedback bekommen habe und mich auch im Internet gestritten habe (lacht), ich habe verschiedene Dinge gemacht, ich habe auch bei zchannel geschrieben: ›Bitte seid nachsichtiger!‹, ich habe verschiedene Dinge gemacht. Ääh, naja, und jetzt habe ich das Gefühl, dass ich etwas bessere Bücher herausbringe. [...] Was sich nur seit Anfang nicht verändert hat sind die Bücher, die ich machen will, ich möchte sagen: ›Lest das Originalwerk, weil es interessant ist!‹ Das hat sich nicht verändert« (Topaz-san).

Hier beschreibt Topaz-san umfassend, wie er allmählich in Zusammenhang mit seinen Fanaktivitäten seine Fähigkeit steigerte, Bücher zu schreiben, etwas, zu dem er, nach eigener Angabe, eigentlich gar kein Talent besaß und was für ihn sehr schwierig war. Durch die Übung, die er dadurch bekam, dass er nicht aufhörte zu schreiben und auch durch die Kritik, die er von anderen Fans erfuhr, verbesserte er schließlich sein Schreibvermögen. Ebenfalls, wie in diesem Zitat kurz erwähnt, verbesserte er seine sprachlichen Fähigkeiten des Englischen, da er die amerikanischen Originalausgaben der Comics konsumiert und dadurch passable Englischkenntnisse erworben hat. Er hebt allerdings auch hervor, dass die Sprachbarriere in heutigen Zeiten durch immer besser werdende Online-Übersetzungsdienste leichter zu überwinden sei.

An Topaz-sans Ausführungen sieht man, dass einerseits seine Begeisterung für amerikanische Comics ihn dazu brachte, sprachliche Fähigkeiten zu erwerben und andererseits seine fannische Kreativität ihm einen Ansporn dazu gab, seine Schreibfähigkeit zu verbessern. Auch wenn Topaz-san sehr bescheiden spricht (und er war der einzige Interviewpartner, der mich durchgängig mit Nachnamen ansprach und *keigo*, eine sehr höfliche Form der japanischen Sprache, verwendete), ist dennoch ein gewisses Maß an Stolz in seiner Darlegung auszumachen, da er sich im Vergleich zu früher merklich verbessert hat. Gleichzeitig sind seine eigenen Werke keine sekundären Werke, in dem Sinne, dass sie eigene Geschichten erzählen. Topaz-

san ist der einzige meiner Interviewpartner*innen, der kritische Essays zu den Ursprungswerken schreibt und seine Intention ist es, wie er darlegt, seine Leser*innen dazu zu animieren, diese Ursprungswerke ebenfalls zu konsumieren. Auch wenn Topaz-san in dieser Hinsicht in erster Linie seine Begeisterung zum Ursprungswerk zum Ausdruck bringen möchte, wird dennoch klar, dass er im Zuge seiner Fanaktivitäten eine Art der Selbstverbesserung und Selbstverwirklichung erfährt, da er Fähigkeiten erwirbt, die er sonst wohl nicht erworben hätte.

Amethyst-san kombiniert in ihren Werken die Formen *novel* (Fanfiction) und Manga, also schreibt sie Geschichten in Prosaform und zeichnet überdies Comics. Sie berichtet mir ebenfalls von ihrer Ausgangssituation und im späteren Verlauf des Interviews auch von der Verbesserung ihrer Fähigkeiten über die Jahre, in denen sie aktiv war:

»Als ich meine wirklich erste *novel* geschrieben habe, hatte ich gerade erst die Uni absolviert. Ich wusste nicht, wie man etwas schreibt, ich wusste gar nichts über die Art und Weise, wie man eine *novel* schreibt. Aber ich habe geschrieben, ich habe es einfach probeweise geschrieben, das war unheimlich lustig. [...] Natürlich war ich am Anfang, als ich begonnen habe zu zeichnen, unheimlich schlecht (lacht). Wirklich, wirklich peinlich war das, etwas, das ich gar keinem zeigen kann, so schlecht war ich. Nun ja, das ist jetzt schon einige Jahre her« (Amethyst-san).

[...]

Jedes Mal, jedes Mal möchte ich meine Werke überdenken. Ich strengte mich sehr an, aber ich denke, dass ich natürlich kleine Fortschritte mache. So dass ich, wenn ich das selbst noch einmal lese, glücklich sein kann. Dass ich selbst zufrieden werde. Anfangs war das wirklich peinlich, wenn ich Dinge fertiggestellt habe, aber jetzt denke ich, dass ich im Vergleich zu früher schon besser geworden bin. Darüber bin ich glücklich. Da bin ich mit mir selbst glücklich« (Amethyst-san).

Ähnlich wie Topaz-san beschreibt Amethyst-san ihre Anfangswerke als wirklich schlecht, wodurch sie jedoch auch darauf hinweist, dass sie ihre Fähigkeiten so weit gesteigert hat, dass sie nun die Mängel ihrer eigenen älteren Werke viel leichter erkennen kann. Sie betont, dass sie keinerlei (professionelle) Kenntnisse darüber hatte, wie man schreibt, und es einfach versuchte. In der Passage, in der sie über den jetzigen Stand ihrer Fähigkeiten berichtet, wird klar, dass sie sich im Vergleich zu früher stark verbessert hat. Am meisten fällt allerdings auf, dass sie im Vergleich zu Topaz-san sehr viel emotionaler dar-

über spricht, wie sich diese Steigerung der Fähigkeiten auf ihr Selbstbild ausgewirkt hat. Während es Topaz-san nach wie vor am wichtigsten ist, anderen Fans zu zeigen, wie toll das Ursprungswerk ist, wird deutlich, dass Amethyst-san eine große Zufriedenheit mit sich selbst daraus schöpft, ihre Fähigkeiten gesteigert zu haben. Für sie ist es wichtiger, dass sie auch im Nachhinein zufrieden ist mit ihren Werken, was zu einer Zufriedenheit mit sich selbst führt.

Auch Ruby-san, die für eine Animationsfirma arbeitet, erzählt mir in ähnlicher Weise davon, wie sie als Anfängerin noch keine Ahnung vom Zeichnen hatte und alle Fertigkeiten nach und nach selbst erworben hat:

»Ääh, als ich begonnen habe, *dōjinshi* zu zeichnen, wusste ich noch gar nicht so genau wie jetzt, wie man einen Manga zeichnet. Auch die Geschichte, wie man eine Geschichte herausbringt, die man erzählen möchte, wie viele Seiten das ungefähr werden, das habe ich alles gar nicht gewusst. Dann habe ich Jahr für Jahr für Jahr für Jahr die ganze Zeit weiter gezeichnet und deswegen habe ich das gelernt, ne? Wenn man eine Geschichte herausbringen will, dann muss man in etwa so viel zeichnen, wenn man so ein Szenario zeichnen kann, dann wird das ein Manga von ungefähr so vielen Seiten, den ich innerhalb von so vielen Tagen zeichnen kann. Ich kann nun einen Plan machen, wo genau drin steht in wie vielen Tagen ich fertig werden kann, das ist anders als vorher. So ist das, wenn ich etwas zeichne« (Ruby-san).

Hier beschreibt Ruby-san, sehr ähnlich wie Topaz-san und Amethyst-san, dass sich ihre Arbeitsweise mit der Zeit verbesserte und sie neue Fähigkeiten erlernte. Sie spricht allerdings an dieser Stelle nicht davon, dass sich ihr Zeichenstil verbesserte, sondern besonders davon, dass sich ihre Arbeitsweise professionalisiert hat. Besonders ihre Fähigkeit, aus einer Idee für eine Geschichte einen fertigen Manga zu erstellen, hat sich dabei verbessert. Sie macht einen genauen Plan, in dem sie sich ihre Arbeit einteilt, und hat dabei eine eingeübte Routine. Später, als sie mir eine Mappe mit ihren professionellen Arbeiten zeigt, die sie zum Interview von sich aus mitgebracht hat, frage ich sie, wie sie dazu gekommen ist, bei der Firma zu arbeiten. Sie antwortet:

»Ah, wie ich dazu gekommen bin, an diesem Anime zu arbeiten? Also, auf meiner Homepage, ähm, als ich ungefähr 22 Jahre alt war, war Pixiv nicht so, also es gab vielleicht schon Pixiv, aber es war noch nicht so beliebt. Es war noch nicht so gewöhnlich. Da war es eher gewöhnlich, alles auf einer Homepage hochzuladen. Also habe ich auf dieser Homepage die ganze Zeit meine Bilder hochgeladen. Und da wurde ich von einem Mitarbeiter einer Anime-

Firma entdeckt, so ungefähr. Das ist das Bild, das ich für diesen Anime gezeichnet habe« (Ruby-san).

In Zusammenhang mit ihrer Aktivität in der *dōjinshi*-Gemeinschaft hat Ruby-san ihre Bilder auch online geteilt, wie es in der Zeit vor Pixiv üblich war über eine persönliche Homepage, und wurde laut eigener Aussage aufgrund ihrer dort geteilten Werke angeworben (was nicht unüblich ist, vgl. Mizoguchi 2015: 18, 19). Interessant ist, dass die professionelle Arbeit als Illustratorin die sie ausführt, nicht genau dem entspricht, was sie als *dōjinshi*-Autorin macht. Sie zeigte mir etwa eine Folie, die vor und nach Werbepausen eingeblendet wird, oder auch ihre Zeichnungen für den Abspann eines Animes. Beide Tätigkeiten haben mit dem Zeichnen zu tun, wobei sie bei der Beschreibung ihrer *dōjinshi*-Aktivität hingegen insbesondere das Geschichtenerzählen in den Fokus stellt. Es liegt auf der Hand, dass sie als einzelne Mitarbeiterin an einer Anime-Produktion relativ wenig kreative Freiheit hat, wobei sie in ihren *dōjinshi*-Aktivitäten stärker ihrer Kreativität freien Lauf lassen und die Geschichten erzählen kann, die sie möchte. Deutlich wird jedoch auch, dass sie mit den Fähigkeiten, die sie durch ihr Hobby erworben hat, dennoch einen Einstieg ins professionelle Zeichnen gefunden hat.

Auch Sapphire-san, meine andere Interviewpartnerin, die professionell zeichnet, erwähnt die Förderung von künstlerischen Talenten durch die *dōjinshi*-Szene als einen Punkt, der ihr am Herzen liegt, etwa, als ich sie frage, ob sie mir am Ende des Interviews noch etwas mitteilen möchte:

»Also, dass es heute Dinge gibt, die man früher nicht tun konnte. Zum Beispiel mit dem Drucken oder anderen Dingen. Das wird mehr [gefördert], wie soll ich sagen, durch Crowdfunding zum Beispiel, die Zeit, dass Leute, die kein Geld hatten, keine *dōjinshi* machen können, ist vorbei, denke ich. Zurzeit nimmt die Anzahl der wirklich noch jungen Menschen, die gut zeichnen können, sehr stark zu. Früher, als es noch gar kein Social Media und kein Internet gab, waren nur professionell gezeichnete Dinge zu sehen. [...] Man bekam vielleicht nur in der Schule gesagt ›Du zeichnest toll, toll!‹, und wenn man dann deswegen in eine Kunsthochschule eintritt, merkt man: ›Es gibt viele Leute die besser als ich zeichnen können‹, nicht wahr? Aber junge Menschen heutzutage wissen, dass es überall im Land und auch auf der Welt viele Leute in ihrem eigenen Alter gibt, die total gut zeichnen können. Deswegen wünsche ich mir, dass die Qualität der Bilder und der Animation steigt, dass, wie soll ich sagen, keine Pros sondern, dass immer mehr junge Menschen, die [*dōjinshi*]-Aktivitäten machen, Pros werden können. Dadurch, dass es mehr

Gelegenheiten gibt, dass junge Menschen entdeckt werden, kann man kaum mehr einen Unterschied zwischen Pro und Amateur erkennen« (Sapphire-san).

Für sie ist es nicht nur der Moment der Entdeckung, der durch die Steigerung der Fähigkeiten durch *dōjinshi*-Aktivitäten herbeigeführt werden kann, sondern sie wertschätzt auch das Bewusstsein, dass es viele andere Menschen im gleichen Alter gibt, die genauso wie sie zeichnen. In ihrem Zitat beschreibt sie eine Erfahrung, die sie vielleicht selbst machte: Man sagte ihr in der Schule, dass sie gut zeichnen könne, aber später, als sie sich mit anderen Gleichaltrigen verglich, stellte sie fest, dass es viele Künstler*innen in ihrem Alter gab, die auch besser als sie zeichnen konnten. Demgegenüber stellt sie die heutige Situation, wonach Künstler*innen wie sie von Anfang an ihre Fähigkeiten über Social Media und Internet mit denen anderer messen können. Einerseits spricht Sapphire-san davon, wie toll sie es findet, dass noch mehr junge Menschen, die mit *dōjinshi*-Aktivität begonnen haben, wie sie selbst auch, »Pro« werden können. Sie resümiert so, dass der Unterschied zwischen »Pro« und Amateur*in mehr und mehr verblasst.

Die oben beleuchteten Zitate zeigen alle, dass *dōjinshi*-Aktivitäten zumeist aus fannischer Begeisterung begonnen werden, aber dass das kreative Schaffen meiner Interviewpartner*innen immer auch mit einer Verbesserung ihrer Fähigkeiten einhergingen und damit zu ihrer Selbstverwirklichung beitrugen. Während manche besonders emotional darüber sprechen, wie sich ihre Zufriedenheit mit sich selbst steigert, und manche eher die Professionalisierung ihrer Arbeit betonen, wird deutlich, dass *dōjinshi*-Künstler*innen in ihrer Arbeit mit dem Originalwerk auch ihrer eigenen Kreativität Ausdruck verleihen. In einigen Fällen geht dies sogar, wie oben gezeigt, mit Stellenangeboten einher, bei denen sie ihre zeichnerischen Fähigkeiten einsetzen können.

Als ich Citrine-san nach dem genauen Unterschied frage zwischen Ursprungswerken, bei denen sie nur passiv konsumieren möchte, und Ursprungswerken, bei denen sie aktiv werden möchte, führt sie verschiedene Gründe an, warum Fans beginnen, *dōjinshi* anzufertigen:

»Was ist das nur? Ein bestimmtes Gefühl, nicht wahr? Oder, na ja, es gibt auch Leute, die, wenn es von der Sache, die sie lieben, niemanden gibt, der etwas zeichnet, einfach davon etwas zeichnen müssen. Und es gibt auch Leute, die zeichnen, um andere Leute glücklich zu machen. Vielleicht ist der Grund, aus dem jeder Einzelne zeichnet ein anderer. Es gibt auch Leute, die, weil sie die

beiden [Anm.: gemeint ist das Pairing aus fiktionalen Figuren] mögen, zeichnen müssen, um sie glücklich zu machen« (Citrine-san).

Der erste Punkt, den sie nennt, ist ein Aspekt, der öfter von meinen Interviewpartner*innen angeführt wurde, insbesondere von denen, die in kleineren *janru* aktiv waren. *Dōjinshi* für ein *janru* zu zeichnen, in dem nicht viele andere Künstler*innen aktiv sind, vielleicht sogar niemand anderes, scheint seinen eigenen Reiz mit sich zu bringen. Amethyst-san führt beispielsweise für die Anthologie, die sie organisierte und die sich unerwartet gut verkaufte, aus:

»Aber ich mag alle Filme mit [Schauspielernamen], nicht nur [Action-Film aus Hollywood-Franchise]. Es war auch nicht meine Absicht besonders viele Exemplare herauszubringen, auch wenn es danach ein sehr beliebtes *janru* mit vielen Fans wurde. Ich mag es, Dinge zu zeichnen, die sonst keiner zeichnet, das, was ich selbst gerne lesen möchte« (Amethyst-san).

Hier verdeutlicht Amethyst-san, dass es ihr nicht um Verkaufszahlen ging, sondern dass es eher Zufall war, dass das *janru*, für das sie zeichnete, so beliebt wurde. Normalerweise bereitet es ihr besondere Freude, für ein *janru* zu zeichnen, für das sonst niemand Werke anfertigt. Außerdem verdeutlicht sie zum Ende dieses Zitats hin, dass sie in erster Linie nach ihrem eigenen Geschmack zeichnet. Allerdings schwingt dabei offensichtlich mit, dass ihr Geschmack so speziell ist, dass er nicht von vielen geteilt wird. Andererseits kann gemutmaßt werden, dass sie sich absichtlich *janru* aussucht, in denen sie die einzige Aktive ist.

Ein Verweis auf die Besonderheit des eigenen Geschmacks (genauer noch einmal aufgegriffen in Kapitel 7.1.4) findet sich auch im Interview mit Emerald-san wieder, die eigentlich in einem sehr beliebten *janru*, *Captain America*, aktiv ist und auch ihre eigenen originalen Geschichten zu Papier bringt. Hier verdeutlicht sie allerdings einen Unterschied über die Darstellungsweise der von ihr gezeichneten Figuren:

»In meinen originalen Werken versuche ich immer das zu machen, was es in *BL-Manga* nicht gibt. Weil niemand das sonst zeichnet, kann man nichts machen! Dann muss ich das eben zeichnen.« – »Was sind das für Sachen? Äh, Dinge, die es in normalen *BL-Manga* nicht gibt?« – »Dinge, die es nicht gibt, also muskulöse Figuren gibt es grundsätzlich nicht viele. Also es gibt nicht viele *fujoshi*, die auf muskulöse Menschen stehen« (Emerald-san).

Auch hier macht Emerald-san deutlich, dass sie, weil niemand sonst Werke nach ihrem persönlichen Geschmack zeichnet, einfach die Verpflichtung verspürt, selbst aktiv zu werden und die Figuren so zu zeichnen, wie es ihr gefällt. Sie kontrastiert hier ihre Vorliebe für muskulöse Figuren mit dem nach ihrer Darstellung gängigen Geschmack von *fujoshi*, der die Darstellungsweise von Figuren in *Boys'-Love*-Manga prägt. Sie hebt damit hervor, dass ihre Darstellungsweise von Figuren besonders ist und ihre Aktivität eine Umsetzung ihrer persönlichen Vorlieben.

Auch Jade-san führt gleich zu Anfang des Interviews die Tatsache, dass niemand sonst das zeichnet, was er lesen möchte, als eine treibende Motivation dafür an, selbst aktiv zu werden: »Also ich, natürlich, also ich erwäge, Dinge zu zeichnen, die sonst niemand zeichnet. Die Dinge, die ich lesen wollte, gab es nicht. Nur wenn ich die selbst zeichne (lacht)« (Jade-san). Im Verlauf des Interviews kommt er öfter als meine anderen Interviewpartner*innen auf dieses Alleinstellungsmerkmal zu sprechen. An einer anderen Stelle spricht er jedoch auch davon, dass es, gerade wenn diese Einzigartigkeit von anderen Fans erkannt wird, eine besondere Erfüllung für ihn spendet:

»Es gibt auch Leute, die sagen: ›Niemand außer dir zeichnet so ein Buch!‹, das sind, also es sind bloß [unverständlich] Worte, aber dass jemand sagt: ›Weil niemand sonst es zeichnet bin ich extra hergekommen, um es zu kaufen!‹, weil es Leute gibt die freundlicher Weise so etwas sagen –« »Ah, das ist gut.«
– »Das macht mich glücklich« (Jade-san).

Hier wird deutlich, dass es in erster Linie eine Selbstverwirklichung der eigenen Vorlieben ist, die in der *dōjinshi*-Aktivität angestrebt wird. Weil es niemanden sonst gibt, der genau das zeichnet, was Jade-san lesen möchte, muss er einfach selbst aktiv werden. Andererseits ist es dann für ihn umso schöner, wenn andere Menschen seine Leistung und auch seine Besonderheit anerkennen und ihm dies mitteilen.

In diesem Unterkapitel habe ich gezeigt, dass die vom Ursprungsmaterial inspirierte Kreativität, die meine Interviewpartner*innen durch ihre *dōjinshi*-Aktivitäten ausüben, auch als eine Quelle der Selbstverwirklichung interpretiert werden kann. Einerseits werden durch die Auseinandersetzung mit dem Ursprungsmaterial sowie mit der *dōjinshi*-Aktivität neue Kenntnisse und Fähigkeiten erworben, die die Zufriedenheit mit sich selbst fördern oder sogar in professionelle Stellenangebote münden können. Andererseits erfahren meine Interviewpartner*innen durch ihre fannische Kreativität auch eine Umset-

zung ihrer persönlichen Vorlieben und Geschmäcker – und wenn sie dafür von der Fangemeinde aus Gleichgesinnten wiederum Anerkennung erfahren, ist dies ebenso ein erfüllender Moment. Deswegen kann die Fan-Kreativität, die durch das Schaffen von *dōjinshi* ausgeübt wird, durchaus als eine Handlung zur Selbstverwirklichung betrachtet werden. Die Werke meiner Interviewpartner*innen sind nicht vollkommen durch die Vorlage bestimmt, sondern werden zu ihren eigenen Werken, mit denen sie aus verschiedenen Gründen – Verbesserung der eigenen Fähigkeiten, Ausdruck der eigenen Vorlieben und Anerkennung durch die Gemeinschaft – Erfüllung finden.

Nach wie vor basieren diese Werke jedoch meist auf urheberrechtlich geschütztem Material, und so ist das Verhältnis von *dōjinshi*-Künstler*innen zu dem Ursprungsmaterial auch im Hinblick auf ihre Sichtweise bezüglich Urheberrechtskonflikten und Rechteinhaber*innen zu beleuchten. Dies werde ich im nächsten Unterkapitel vornehmen.

6.3 Konflikte mit dem Urheberrecht

Kawahara Yūko weist in ihrer Untersuchung der *dōjinshi*-Gemeinschaft darauf hin, dass die mögliche Entdeckung durch Rechteinhaber*innen der Ursprungswerke einer der Gründe ist, warum es in der *dōjinshi*-Gemeinschaft ungeschriebene Gesetze gibt, an die sich die Fans halten, damit ihre Werke nicht entdeckt werden (Kawahara 2020: 135). Eine der letzten Fragen in meinem Interviewleitfaden bezog sich auf das Urheberrecht und ob meine Interviewpartner*innen sich schon einmal darüber Sorgen gemacht haben. Ich habe diese Frage bewusst ans Ende meines Interviews gestellt, da ich möglichst viel Rapport aufgebaut haben wollte, bis ich auf diesen Sachverhalt zu sprechen kam, da es dabei um die Legalität der von meinen Interviewpartner*innen beschriebenen Aktivitäten geht.

Am interessantesten ist wahrscheinlich, dass ungefähr die gleiche Anzahl meiner Interviewpartner*innen die Frage bejahte sowie verneinte und dies auf sehr unterschiedliche Weisen begründet wurde.

Ruby-san etwa erklärt sehr selbstsicher, dass es (ihres Kenntnisstandes nach) noch keine rechtlichen Probleme mit *dōjinshi* gab und weist lediglich auf eine Anekdote² einer Freundin hin:

2 Dieses Zitat habe ich zur Illustrierung von Urheberrechtsproblemen bereits im *Participations Journal* diskutiert, vgl. Hülsmann 2020: 286.

»Ach, also ich, ne? Ich, ääh, naja, habe noch nie besonders darauf geachtet. Wirklich, in Wirklichkeit hat noch niemand gegen *dōjinshi* Anklage erhoben und deswegen mache ich mir keine besonderen Sorgen. Allerdings, ähm, es gibt jemanden, der gesagt hat, dass sie schon mal eine Ablehnung von Seiten der Druckerei bekommen hat. Eine Freundin von mir. Äh, als sie ein *dōjinshi* ab 18 über Captain America und Tony Stark herausgebracht hat und das Manuskript an die Druckerei schickte, haben die ihr einmal geantwortet: ›Weil das Disney ist, können wir es nicht annehmen‹. Also so in etwa, ja« (Ruby-san)

Während Ruby-san rechtliche Sorgen mit der Versicherung verneint, dass es noch keine Anklageerhebung wegen der Herausgabe von *dōjinshi* gab, teilt sie eine Anekdote über eine Freundin mit mir, die ihr Manuskript bei einer Druckerei nicht hat drucken lassen können, da es sich bei den dargestellten Figuren um Charaktere handelt, deren Verwertungsrechte nun bei Disney liegen. Zudem streut sie die Information ein, dass es sich bei dem Werk um ein Heft handelte, das wahrscheinlich erotische Darstellungen beinhaltete, da es als ab-18-*dōjinshi* deklariert war. Ruby-sans eigene Werke hingegen enthalten keine erotischen Darstellungen und sind nicht als ab 18 markiert. Sie begründet somit die Tatsache, dass sie sich keine Sorgen wegen des Urheberrechts und strafrechtlicher Verfolgung macht einerseits damit, dass es ihrer Kenntnis nach bisher nie zu strafrechtlicher Verfolgung in einem ähnlichen Fall gekommen ist. Andererseits erzählt sie von einem Fall, der wahrscheinlich nicht unbedingt mit ihrer Situation vergleichbar ist, da ihre Werke inhaltlich anders gestaltet sind. Ruby-san läuft also mit ihrer Fanaktivität laut eigenem Ermessen eher weniger Gefahr, rechtlich verfolgt oder auch nur von einer Druckerei abgewiesen zu werden. Sie sieht ihre *dōjinshi*-Aktivitäten mit recht wenig Risiko und Einschränkungen verbunden.

Als ich etwa Emerald-san daraufhinweise, dass Marvel nun auch zu Disney gehört und frage, ob sie sich schon einmal Sorgen um eine Klage gemacht hat, antwortet sie:

»Hmmm, jetzt im Moment mache ich mir keine Sorgen. Es scheint sich nur die Beliebtheit zu steigern. [...] Tja, also [*dōjinshi* zu] amerikanischen Comics sind eher eng, eher ein enges *janru*. Und deswegen, wenn es mich erwischt, dann wären auch viele andere dran« (Emerald-san).

Hier erklärt Emerald-san, dass sie sich keine großen Sorgen darüber macht, da sie das *janru*, in dem sie aktiv ist, eher als ein kleines *janru* betrachtet und deswegen wohl darauf zählt, dass es unentdeckt bleibt. Allerdings weist sie darauf hin, dass sie nicht die Einzige ist, die in diesem *janru* aktiv Werke anfertigt und dass, falls sie aufgegriffen würde, andere Künstler*innen ebenfalls zu beschuldigen wären. Sie zählt also darauf, dass ihre Aktivitäten verborgen bleiben und normalisiert sie außerdem durch andere Aktive im *janru*.

Sapphire-san, die ebenfalls Manga zu Marvel Comics anfertigt, argumentiert auf ähnliche Weise: »Aber ich mache es nicht so, dass der Originalautor damit in Berührung kommt. Ich verstecke es, ich mache es versteckt« (Sapphire-san). Ähnlich wie Emerald-san davon spricht, dass *dōjinshi* zu amerikanischen Comics ein eher kleines Feld sind, stellt Sapphire-san dar, dass eine Entdeckung durch die Autor*innen des Ursprungsmaterials eher unwahrscheinlich ist, da sie im Verborgenen agiert. Einige meiner Interviewpartner*innen benutzen bewusst das Wort »verstecken« oder »versteckt« (*kakurete iru*), um ihre *dōjinshi*-Aktivitäten zu beschreiben, so auch Amethyst-san:

»Ach, Urheberrechtsschutz, hmm, nicht wahr? Na ja, wie sagt man, weil das andere Leute machen und weil es ein versteckter Teil ist, sagt man sich: ›Das ist schon gut‹. Allerdings, wenn es um Games und Verlage und sowas geht, also, so, so, nicht wahr? Wie sagt man, man darf nichts benutzen, was bereits da ist. Zum Beispiel sowas hier [sie zeigt mir ihre Handyhülle, auf die sie wohl bei einem Copyshop ein offizielles Filmposter hat drucken lassen], sowas kann man nicht einfach benutzen. Sowas darf man nicht einfach so nehmen« (Amethyst-san)

Hier spricht Amethyst-san zwei Punkte an. Einerseits beschreibt sie, dass sie, ähnlich wie Emerald-san, wenig Sorgen hat, aufgrund ihrer Fanaktivitäten verklagt zu werden, da es noch viele andere Künstler*innen gibt, die auch *dōjinshi* herausgeben, und die versteckte Aktivität gebe ihnen ein Gefühl von Sicherheit. An dieser Stelle ist ihre Wortwahl allerdings interessant, da sie nicht sagt: »Weil es viele Leute tun, ist das schon in Ordnung«, sondern die indirekte Rede verwendet: »Weil es viele Leute tun, denkt man sich: ›das ist schon in Ordnung‹. Daran kann man sehen, dass sie in diesem Moment zwar ihre eigenen Gedankengänge beschreibt, diese allerdings nicht selbstbewusst als »wahr« darstellt, wie dies beispielsweise bei Ruby-san der Fall ist, die selbstsicher aussagt, es habe noch nie rechtliche Probleme mit *dōjinshi* gegeben. Amethyst-san ist vorsichtiger in ihrer Wortwahl und gibt nur ihren

Gedankengang wieder, allerdings lässt sie mich dabei wissen, dass es sich lediglich um ihr eigenes Empfinden handelt.

Der zweite Gedanke, den sie in diesem Zitat zum Urheberrecht anführt, ist der, dass sie durchaus das Urheberrecht anerkennt, wenn es darum geht, offizielle Bilder oder Inhalte »einfach so« (*sono mama*), unverändert zu verwenden. Sie hat sich für den privaten Gebrauch eine Handyhülle mit einem aktuellen Filmposter bedrucken lassen, allerdings führt sie dies als Beispiel an, um zu zeigen, dass es nicht rechtens wäre, ein Bild einfach so zu verwenden und etwa für den kommerziellen Gebrauch Handyhüllen zu bedrucken und zu verkaufen. Auch wenn sie es nicht ausspricht, schwingt dabei wiederum die Bedeutung mit, dass es sich bei ihren eigenen Werken um transformative Werke handelt, die nicht Inhalte »einfach so« benutzen, sondern natürlich ein gewisses Maß an ihrer eigenen Arbeit und Kreativität beinhalten. Auch was die Verwendung von Fotos (selbst wenn sie diese selbst gemacht hat) angeht, ist Amethyst-san vorsichtig:

»Und als ich meinen Reisebericht herausgebracht habe, hatte ich ein Foto, das ich mit [Name des Schauspielers] zusammen gemacht hatte. Das wäre wohl nicht gut, wenn man es verwendet, wegen des Rechts am eigenen Bild und sowas. Darüber habe ich mir Sorgen gemacht und habe es deswegen nicht benutzt« (Amethyst-san).

Hier ist auch auffällig, dass sie, was die Rechtsgrundlage angeht, nicht besonders konkret formuliert, sondern eher Umschreibungen verwendet (»Recht am eigenen Bild und so«, (*shōzōken toka*); »das wäre wohl nicht gut«, (*yokunai janai kanaa toka?*)) und somit aufzeigt, dass sie es vorsichtshalber vermeidet, Material zu verwenden, bei dem sie riskiert, strafrechtlich verfolgt zu werden.

Auch Jade-san erklärt mir auf die Nachfrage hin, ob er sich Sorgen um Urheberrecht macht, diese Unterscheidung zwischen sekundären Werken und der bloßen Verwendung von unverändertem Material:

»Ja, ich mache mir schon Sorgen. Aber, ähm, ich mache das schon sehr lange und kenne auch viele Leute, die das schon lange machen. Mir wurden Dinge gesagt und ich habe auch nachgeforscht und deswegen ...– [...] Ähm, zum Beispiel die Zeichen im Titel eines Mangas oder die Zeichen im Namen einer Firma oder deren Logo, sowas darf man nicht einfach so benutzen. Auch Fotos darf man nicht einfach so benutzen. Sowas scheint wichtig zu sein, aber ich mache mir da nicht viele Gedanken. Aber ich denke, dass das eine wich-

tige Sache ist. Wenn man sowas doch verwendet, dann kann das ein Verbrechen werden« (Jade-san).

Hier zählt Jade-san ebenfalls Dinge auf, die man nicht einfach so in einem *dōjinshi* verwenden darf. Allerdings wird klar, dass er sich selbst wenig Gedanken darüber macht, da seine eigenen Werke diese Art von Material nicht beinhalten. Außerdem führt er wie meine anderen Interviewpartner*innen den Grund an, dass viele andere Künstler*innen genauso handeln, sowie die Tatsache, dass er jetzt schon sehr lange aktiv ist und bisher in keinen Fall verwickelt war. Jade-san gehört also auch zu dem Teil meiner Interviewpartner*innen, die sich eher wenig Sorgen um die rechtlichen Konsequenzen, die aus ihren *dōjinshi*-Aktivitäten folgen könnten, machen.

An dieser Stelle ist es auch wichtig ein Zitat von Mr. Garnet anzubringen, da er einerseits für amerikanische Comicverlage gearbeitet hat und andererseits selbst verlegte *dōjinshi* auf Events in Japan herausbringt, sowie auf Comic-Conventions überall auf der Welt zu Gast ist. Ähnlich wie Ruby-san und Sapphire-san hat er also professionell gezeichnet sowie Gebrauch von der *dōjinshi*-Infrastruktur gemacht, um seine eigenen Werke zu verbreiten. Allerdings ist sein Blickwinkel dennoch ein anderer, da Ruby-san und Sapphire-san natürlich professionell mit anderen Medien arbeiten, als denen, von denen sie fannische Werke anfertigen. Mr. Garnet hingegen bietet als *dōjinshi* in erster Linie Illustrationssammlungen an, die im Rahmen seiner Tätigkeit als offiziell angeheuerter Zeichner entstanden sind und aus rohen Skizzen und anderem, nicht verwendetem Material bestehen. Zudem wird bei seiner Erklärung zu Urheberrecht deutlich, dass er in persönlichem Kontakt mit den Rechteinhaber*innen steht:

»Because, uhm, as a professional comic book artist, from what I have, I have seen two sides of the story, I have seen the side where they don't really care and then I have seen sides where, hey, we are going after this guy, for this. This is the way I, I think and this is strictly my opinion, it's not like I read this anywhere. This is just my opinion based on being in the industry, talking with other professionals, you know, trying it out on my own, getting feedback, is that: they really don't care, they don't care, is that: it doesn't bother the companies that we are doing this, uhm, because – especially if we do small runs. [...] But I don't do huge runs. I just package it, I put it together, I do a couple hundred and that's it. And I just keep it like around that, I keep it small and when I do that, they don't complain. There have been many times, they have come to my booth, they looked at me, they shake hands – >hey< – they

see it right in front of me and they don't say anything, like, hey, cool, let's move on. It's, it's kind of like if, if you're, if you're, if you piss them off then I could see them, like, hey we're coming after you. But just don't piss them off, just don't step on their toes, just be cool with the industry, just don't take advantage of that backdoor opportunity that they are giving you. [...] Which, I, I have seen or heard the stories of some artists that, like, Marvel went after them for doing that. Oh, you did a print of my character, and we're coming after you for that because we didn't earn a profit. I could see that happening because you pissed someone off at the office. If you didn't piss them off, if you are cool with everyone, they won't even, they will turn their back on you, they won't even say anything« (Mr. Garnet).

Es ist interessant, dass Mr. Garnet den Prozess, in dem er lernte, seine Werke in kleinen Auflagen für Events herauszubringen, in ähnlicher Weise beschreibt, wie meine japanischen Interviewpartner*innen: Die Regeln stehen nirgends in Stein gemeißelt, sondern sie werden allmählich erlernt, durch Ausprobieren und durch Unterhaltungen mit anderen Zeichner*innen. Nur in diesem Fall handelt es sich bei diesen anderen Zeichner*innen ebenfalls um professionelle Zeichner*innen, die wie Mr. Garnet bereits offiziell für Verlage gearbeitet haben. Dies ist ein großer Unterschied zu meinen japanischen Interviewpartner*innen, für die Disney oder amerikanische Comicverlage weit entfernt sind, wohingegen Mr. Garnet in teilweise direktem Kontakt mit ihnen steht. Auch er weist darauf hin, dass es natürlich ein Risiko gibt, strafrechtlich verfolgt zu werden, und gibt an, bereits schon einmal von solchen Fällen gehört zu haben. Allerdings erklärt er dies für sich auf andere Weise: Für ihn liegt es auf der Hand, dass die betreffenden Personen sich entweder nicht daran gehalten haben, möglichst wenig Exemplare zu drucken (»ein paar Hundert«), oder dass sie etwa in persönlichen Konflikt mit den Rechteinhaber*innen standen.

Natürlich ist der letzte Gesichtspunkt eine Perspektive, die die von mir interviewten *dōjinshi*-Künstler*innen nicht teilen können, da kein persönlicher Kontakt zwischen ihnen und den Rechteinhaber*innen besteht. Es ist jedoch interessant, dass sich Gemeinsamkeiten in der Vorgehensweise meiner japanischen Interviewpartner*innen und Mr. Garnet erkennen lassen sowie ein gewisser Grad der rechtlichen Unsicherheit, der bestehen bleibt, wenn man *dōjinshi* herausbringt und verkauft.

Während die oben angeführten Beispiele vor allen Dingen beschwichtigend klingen, gibt es jedoch auch Aussagen von meinen anderen Interviewpartner*innen, die darauf hinweisen, dass die Angst, strafrechtlich verfolgt

zu werden mitunter groß ist. Beryl-san beispielsweise führt an, dass sie sich etwas Sorgen macht:

»Ja, ich mache mir Sorgen. Ich wurde noch nie direkt von einer großen Firma oder so kontaktiert, aber Leute machen sich Sorgen, weil sie nicht wissen, was sie tun sollen, wenn so etwas passiert. Ich mache mir da auch ein bisschen Sorgen« (Beryl-san).

Hier wird deutlich, dass Beryl-san noch nicht in direktem Kontakt mit einer größeren Firma bezüglich ihrer *dōjinshi*-Aktivitäten stand, jedoch führt sie an, dass es eine allgemeine Sorge in der Gemeinschaft ist, da man nicht weiß, wie man auf eine derartige Situation reagieren soll.

Auch Topaz-san, der für seine kritischen Essays ja mitunter Bilder aus amerikanischen Comics reproduziert, macht sich Sorgen bezüglich etwaiger rechtlicher Konsequenzen, die für ihn entstehen könnten, falls er entdeckt würde³:

»Ja, darüber mache ich mir immer Sorgen. Wie Sie wissen enthalten die Bücher, die ich mache, Reproduktionen von Bildern. Das ist natürlich ein Verstoß gegen das Urheberrechtsgesetz. Ähh, aber, ähh, beim Urheberrechtsgesetz ist das Bildzitat mit eingeschlossen, in Japan ist es so, dass man einen Forschungsgegenstand auch bildlich zitieren darf, und ich habe auch immer einen Verweis darauf und es wird darüber hinweggesehen, allerdings ... [wird leiser, unverständlich], wenn Marvel oder DC zu mir kämen, könnte ich wirklich nur sagen: ›Es tut mir leid!‹ (lacht) ›Wie viel soll ich bezahlen?‹« (Topaz-san).

Dieses Zitat und auch die Sprechweise von Topaz-san ist an dieser Stelle besonders interessant. Einerseits erklärt er, dass seine Werke durch das japanische Urheberrecht, das ein Zitatrecht mit einschließt, geschützt seien⁴. Allerdings wird er dann leiser und unsicherer und endet schließlich damit, dass er großen Firmen, wenn sie sich bei ihm melden würden, eigentlich nichts entge-

3 Dieses Zitat habe ich bereits im Zusammenhang mit Urheberrechtsproblemen im *Participations Journal* diskutiert, vgl. Hülsmann 2020: 287.

4 Absatz 32 des japanischen Urheberrechts schließt die Verwendung von Zitaten zu journalistischen Zwecken, zu Kritik und Kommentar, zu wissenschaftlicher Verwendung und anderen Zwecken mit ein.

genzusetzen hätte. Kurze Zeit später im Interview verweist er zudem auf eine Erfahrung mit einer Druckerei, die er in diesem Zusammenhang machte:

»Naja, einmal, als ich mein *dōjinshi* bei der Druckerei abgegeben habe, haben die mir Sorgen gemacht. Die haben mich gefragt, ob es in Ordnung sei, die Sachen so zu verwenden. Und ich habe denen gesagt, obwohl ich normalerweise nie Profit mache mit meinen Werken, dass ich alles bezahlen werde. Also durch das Versprechen, dass ich zahle, haben sie es mir gedruckt. Ja, deswegen, das liegt alles in meiner Selbstverantwortung. Das ist meine eigene Verantwortung, nicht wahr? Deswegen, ääh, nun ja, wenn ich gesagt bekomme, dass es nicht geht, ääh, kann ich nichts Anderes tun, äh, als zu bitten, dass darüber hinweggesehen wird. Und ich versuche ja auch so viel wie möglich, den Reiz der Figuren, äh, also der Figuren und der Comics dieser Firmen mitzuteilen, also so in etwa, nicht wahr?« (Topaz-san).

Ähnlich wie bei Ruby-sans Freund*in wurden auch schon Topaz-sans Werke von der Druckerei beanstandet. Als er ihnen allerdings versicherte, er würde im Fall einer Beanstandung bezahlen, und weil er erklärte, dass er natürlich mit seinen Werken keinen Profit mache, haben sie seinen *dōjinshi* doch gedruckt. Topaz-san sieht es als seine Selbstverantwortung an, das Risiko für eine Strafverfolgung auch gegenüber der Druckerei auf sich zu nehmen. Es wird zudem deutlich, dass er sich insofern ausgeliefert fühlt, als dass er auch in diesem Zitat beschwört, davon abhängig zu sein, dass freundlicherweise über seine *dōjinshi*-Aktivitäten hinweggesehen wird. Zudem versucht er, seine Werke damit zu verteidigen, dass er ja bloß schreibe, um anderen Fans mitzuteilen, wie toll das Ursprungswerk ist, und dass er somit ja auch eine gewisse Form von Werbung für die Firmen betreibe.

Auch Citrine-san sagt mir gegenüber, dass sie wegen des Urheberrechts Vorsicht walten lässt und teilt mir mit, wie sie damit umgeht:

»Ich bin da generell vorsichtig. Ich denke, dass man keine offiziellen Fotos benutzen darf und ich bemühe mich auch so sehr es geht, dass gewöhnliche Leute, Leute, die keine *dōjinshi* und sowas kennen, Leute, die keine Otaku sind, dass die nichts davon erfahren« (Citrine-san).

Einerseits weist sie hier, wie andere meiner Interviewpartner*innen, darauf hin, dass Fotos nicht einfach so benutzt werden dürfen. Andererseits, im Gegensatz zu etwa Ruby-san, Topaz-san oder Mr. Garnet, erwähnt sie nicht die Möglichkeit einer Klage seitens einer Firma. Stattdessen nennt sie als Prä-

ventionsmaßnahme, keine Menschen außerhalb der *dōjinshi*-Gemeinschaft von ihren Werken erfahren zu lassen.

Dies ist ein interessanter Punkt, da er eigentlich nicht mit Urheberrecht direkt zu tun hat, jedoch zeigt, wo eine Grenze des Raumes verläuft, in dem sich meine Interviewpartnerin »sicher« mit ihren Aktivitäten fühlt: entlang der Grenze zwischen Leuten, die zur *dōjinshi*-Gemeinschaft gehören und den »gewöhnlichen Leuten«. Eine Entblößung der Fan-Aktivitäten gegenüber diesen »gewöhnlichen Leuten« scheint ebenfalls mit der Gefahr verbunden zu sein, aufgrund von Urheberrechtsverletzung verfolgt zu werden. Citrine-san ist nicht die einzige meiner Interviewpartner*innen, die eine solche Berührung mit »gewöhnlichen Leuten« als riskant beschreibt. Auch Opal-san erwähnt etwas Ähnliches.

Als sie mir davon erzählt, dass sie bereits einmal auf Twitter von einem Fan angeschrieben und gefragt wurde, ob sie ein Exemplar ihres *dōjinshi* verschicken würde, lehnte sie dies ab. Neben Sorgen, was den Versand ihres Werks betrifft und was passieren würde, falls die Sendung nicht erfolgreich ankommt, fügt sie noch hinzu: »Und ich mache mir auch Sorgen, wenn dieses Mädchen im Ausland irgendwem anders das Buch zeigt« (Opal-san). Auch hier ist zu erkennen, dass es als besorgniserregend empfunden wird, wenn die eigenen Werke in »falsche« Hände geraten könnten, insbesondere, wenn dies dann auch noch im Ausland geschieht. Mehr zur Abgrenzung gegenüber »gewöhnlichen Menschen« und gegen ausländische Fans werde ich in den Kapiteln 7.1.1 und 7.1.5 behandeln. Es bleibt hier festzuhalten, dass die Unsicherheit, die mit der Sichtbarkeit der eigenen Werke für »gewöhnliche Leute« einhergeht, von meinen Interviewpartner*innen mitunter in Verbindung gebracht wird mit ihren Sorgen, was strafrechtliche Verfolgung angeht. Auch die diffuseren Aussagen von Emerald-san, dass man sich in einem »engen *janru*« befinde oder von Amethyst-san, dass sie im Verborgenen agiere, können sich auf diese Art der Kontrolle der Sichtbarkeit der eigenen Werke beziehen. Ganz im Gegensatz dazu steht allerdings Mr. Garnet, dessen Werke die Vertreter*innen von Rechteinhaber*innen genau gesehen haben und doch aufgrund der persönlichen Geschäftsbeziehung darüber hinwegsehen. Natürlich ist Mr. Garnet hier ein Sonderfall, aber es bleibt festzuhalten, dass alle meine Interviewpartner*innen in gewisser Weise von dem »guten Willen« dieser Rechteinhaber*innen abhängig sind – davon, dass ein Auge zugedrückt wird.

Ebenfalls interessant ist dabei, genauer zu betrachten, wie die Rechteinhaber*innen durch meine Interviewpartner*innen gesehen werden. Es lässt sich ein großer Unterschied feststellen zwischen den Fällen, in denen die Rechte-

inhaber*innen als Person bezeichnet werden (insbesondere medienschaffende Personen, die etwa auf Social Media aktiv sind) und denen, in denen die Rechteinhaber*innen von meinen Interviewpartner*innen als eine Firma beschrieben werden. Diesen Sachverhalt werde ich in den beiden folgenden Unterkapiteln beleuchten.

6.3.1 Rechteinhaber*innen als Firma

Wie Beryl-san mir mitteilte, hatte sie selbst noch nie »Kontakt« mit einer größeren Firma. Allerdings erzählt sie mir, dass Disney unter japanischen *dōjinshi*-Künstler*innen als problematisch bekannt ist:

»Japaner, japanische *dōjinshi*-Leute, kennen das gut. Disney und so, das ist natürlich, äh, wie sagt man doch, in Europa, in Serbien und Bosnien gibt es auch viele Cosplayer und Fans von japanischen Manga. Aber, ähh, also »Anayuki«, nein, auch nicht »Annabell«, auch nicht »Anastasia«, also diese Schneepinzessin, die Figur von Disney, [sie meint Anna und Elsa, die Hauptfiguren aus *Frozen*], davon gab es viele Cosplayende, aber wenn Disney das herausfindet...« – »Cosplay ist auch ein Problem?« – »Ja, Dinge von Disney nachzuahmen ist nicht erlaubt« (Beryl-san).

Hier gibt es laut Beryl-san selbst für Cosplayende von Disney-Figuren ein Problem, wenn diese von Disney »entdeckt« werden. Somit ist Disney als Firma, die das Urheberrecht eher streng auslegt, unter japanischen *dōjinshi*-Künstler*innen bekannt. Auch andere meiner Interviewpartner*innen erzählen mir Ähnliches bezüglich Disney, so etwa Jade-san:

»Also Firmen haben auch ein Image. Zum Beispiel, also, mir wurde gesagt, dass es nicht geht, Disney zu zeichnen.« – »Hmm, ach so ist das. Ach ja, Marvel gehört jetzt auch zu Disney.« – »Genau so ist das! So, deswegen haben es die Leute [die *Star Wars* zeichnen] schwer. Weil das jetzt Disney gehört.« – »Ach so, Marvel und *Star Wars* gehört auch zu Disney (lacht).« – »Nicht wahr? Die Firma Disney ist etwas streng, deswegen ist es auf Events, auf *dōjinshi*-Events nicht erlaubt, Disney zu zeichnen. So wird es ungefähr gesagt, weil *Star Wars* zu Disney geworden ist, äh, kann man es nicht mehr machen, denke ich« (Jade-san).

Hier erzählt Jade-san, dass ihm gesagt wurde, man dürfe zu Ursprungswerken, deren Verwertungsrechte nun bei Disney liegen, keine *dōjinshi* auf Events

mehr herausgeben. Ich füge allerdings hinzu, dass Marvel nun auch zu Disney gehöre, woraufhin er noch ergänzt, dass *Star Wars* ebenfalls von Disney gekauft wurde und es somit auch eigentlich nicht mehr erlaubt sei, *dōjinshi* zu *Star Wars* auf Events herauszubringen. Fakt ist allerdings, dass natürlich Marvel und auch *Star Wars* nach wie vor beliebte *janru* auf der Comiket, sowie auf *only events*, die sich mit westlichen Unterhaltungsmedien beschäftigen sind (vgl. Kapitel 2.4). In diesem Sinne erklärt mir Jade-san hier eine Regel, von der er hörte, die aber in der Praxis nicht vollkommen umgesetzt wird. In erster Linie zeigt er auch hier auf, dass er Disney als eine »strenge Firma« wahrnimmt.

Selbst wenn sich in der Praxis nicht alle *dōjinshi*-Künstler*innen dieser Regel beugen, wird deutlich, dass damit ein erhöhtes Risiko einhergeht. Am Ende des Interviews, als ich ihn frage, ob er mir noch etwas mitteilen möchte, spricht Jade-san noch einmal genauer von seiner Selbstverwirklichung als *dōjinshi*-Künstler und was es für ihn bedeuten würde, wenn ihm seine Aktivitäten durch eine Firma untersagt würden:

»Also ich bin wirklich etwas speziell, da möchte ich mich fast entschuldigen (lacht). Aber es gibt Leute, die das lesen wollen. Naja, also, auch wenn es nur ein Einziger wäre, es macht mich glücklich, dass es Leute gibt, die das freundlicherweise lesen. Deswegen, na ja, wie soll ich das sagen, es ist schwer, aber ich möchte weitermachen. Na ja, es gibt sogar Leute, die sagen: »Ich freue mich darauf«, ja. Andererseits, wenn ich jetzt von so einer Firma gesagt bekommen würde, dass ich das nicht darf, dann wäre das unheimlich hart, denke ich« (Jade-san).

Dieses Zitat stammt vom Ende des Interviews, als ich ihm die Chance gab, noch einmal selbst etwas hinzuzufügen. Dadurch kommt dieser Passage eine besondere Bedeutung hinzu, da Jade-san hier selbst noch einmal ein Fazit zieht. Zudem betont er noch einmal eine große Motivation für ihn, *dōjinshi* anzufertigen, auch wenn er, wie er im Laufe des Interviews mehrmals erwähnt, nur vergleichsweise wenige Leser*innen hat: Es macht ihn glücklich, wenn andere das lesen, was er herausgibt und ihm dies auch mitteilen. Es wäre deswegen sehr hart für ihn, wenn eine Firma ihm diese Kreativität untersagen würde.

Die beiden Aspekte die er hier kontrastiert, einerseits die Nachfrage nach seinen Werken und andererseits die rechtliche Unsicherheit, auf die seine Kreativität gebaut ist, verdeutlichen, dass er das Eine gegen das Andere aufwiegt. Die Tatsache, dass es eine Leserschaft für seine Werke gibt, kann als Rechtfertigung der Existenz seiner Werke betrachtet werden, da er etwas

schaft, das die Firmen der Rechteinhaber*innen nicht schaffen. Es wird hier deutlich, dass es für ihn schmerzlich wäre, das Vermögen zu verlieren, kreativ mit diesen Ursprungsmedien zu arbeiten, aber dass er sich im Zweifel dem Willen einer Firma doch unterwerfen müsste.

Eine andere meiner Interviewpartner*innen, Ruby-san, relativiert diese Sorge bezüglich größerer Unterhaltungsfirmen allerdings, auch wenn sie deren Ruf innerhalb der Gemeinschaft durchaus anerkennt:

»Johnny's [Entertainment] scheint streng zu sein, dem Hörensagen nach.«
 – »Dem Hörensagen nach? (lacht)« – »Ja, so wie eine moderne Sage (*toshi densetsu*), wirklich (lacht).« – »Wie, gab es einen Vorfall? Eine Klage?« – »Nein, es ist nicht so, dass es das wirklich gab. In Wirklichkeit gab es das nicht, aber, nun ja, es gibt solche Dinge und deswegen sagt man, das sei gefährlich. Zum Beispiel Johnny's, und Disney auch. Von diesen beiden sagt man, dass sie sehr streng seien, was das Gesetz angeht. [...] Aber in Wirklichkeit ist es nicht das Gesetz, das streng ist, sondern wir sind selbst am strengsten.« – »Ohh, ist das so?« – »Ja, also, die Leute die *dōjinshi* kennen, sind untereinander sehr streng, gegenüber ihren eigenen Leuten« (Ruby-san).

Hier beschreibt Ruby-san, wie einige andere meiner Interviewpartner*innen, den Ruf dieser beiden Medienfirmen, Disney und Johnny's Entertainment, einer japanischen Agentur für männliche Musik- und Fernsehtalente, als besonders »streng«, was die Durchsetzung von Urheberrecht angeht. Sie beschreibt es aber bewusst anders als meine übrigen Interviewpartner*innen und bezeichnet diese Auffassung innerhalb der Gemeinschaft als Hörensagen. Sie entlarvt diesen Glauben und sagt, dass es noch nie einen Vorfall oder eine strafrechtliche Verfolgung von *dōjinshi* dieser Art gegeben habe. Für sie sind es nicht die Firmen, die »streng« handeln, sondern es sind in erster Linie die anderen Leute, die ebenfalls in der Gemeinschaft aktiv sind, durch die sie sich eingeschränkt fühlt. Mehr zu diesem Gesichtspunkt und zu Ruby-sans Auffassung gegenüber der *dōjinshi*-Gemeinschaft werde ich in Kapitel 7.1.2 thematisieren. An dieser Stelle bleibt als wichtig festzuhalten, dass Disney neben Johnny's Entertainment zu den Firmen gehört, die einen Ruf innerhalb der Gemeinschaft haben, auch wenn natürlich einzelne Künstler*innen dies kritisch hinterfragen.

Auch wenn Ruby-san erklärt, dass es noch nie eine strafrechtliche Verfolgung von *dōjinshi*-Künstler*innen dieser *janru* gegeben habe, so gibt es verschiedene Vorfälle, die meinen anderen Interviewpartner*innen durchaus im

Gedächtnis haften. Einer dieser Vorfälle ist der sogenannte *Pokémon*-Vorfall. Im Jahr 1999 wurde die Autorin eines *Pokémon-dōjinshis*, das explizit sexuelle Darstellungen enthielt, von der Polizei Kyotos verhaftet und wegen Urheberrechtsverletzung angeklagt (vgl. Kapitel 2.3 in dieser Arbeit und Thiel 2016: 131–132). Dieser Fall wurde auch in den Medien bekannt und selbst viele Jahre später ist er für meine Interviewpartner*innen ein Begriff, wenn auch Details nicht bekannt sind. In meinem Interviewleitfaden war kein Verweis auf diesen Vorfall enthalten und doch wurde er mehrmals von verschiedenen Interviewpartner*innen erwähnt. Beryl-san beispielsweise erzählt für mich nach, was sich zugetragen haben soll:

»Bei *all-janru*-Events gibt es kein Pikachu, nicht wahr? Das ist, weil Nintendo, nein, nicht Nintendo, die andere Firma da, einmal, also, es gab einen heftigen Vorfall, das ist wahrscheinlich sehr bekannt.« – »Nicht wahr? Ich habe auch schon mal davon gehört. Wann war das denn?« – »Ach, wann war das? Vor längerer Zeit. 2014 glaube ich. Als ich das erste Mal davon gehört habe, das war gerade, als ich mit *dōjinshi* angefangen habe« (Beryl-san).

An dieser Stelle ist es besonders bedeutsam, darauf hinzuweisen, dass der Vorfall, obwohl er sich bereits 1999 ereignete, in Beryl-sans Erinnerung erst ca. 15 Jahre später stattfand, also in jüngster Vergangenheit. Diese abweichende Schätzung hängt wahrscheinlich damit zusammen, dass man ihr gleich, als sie in der *dōjinshi*-Gemeinschaft aktiv wurde (was etwa im Jahr 2014 war), von diesem Vorfall erzählte, was einen bleibenden Eindruck bei ihr hinterließ. Die Nacherzählung, die auf diese zeitliche Einordnung folgt, basiert ebenfalls auf Mutmaßungen, da letztlich nicht bekannt ist, wie die Videospielfirma von der Existenz dieses *dōjinshis* erfuhr:

»Ich weiß es nicht genau, aber jemand hat wohl das Buch gekauft und es irgendwo verloren. Es ist wohl so, dass es jemand irgendwo vergessen hat, jemand, der zu einem *dōjinshi*-Event gegangen ist, und dann hat ein Kind sich gedacht: ›Waah, das ist Pikachu! Das ist Pikachu!‹, und hat es mitgenommen und angeschaut, und dann waren da schreckliche Dinge gezeichnet. Und dann hat es das Buch seiner Mutter gezeigt und gefragt: ›Das hier, was bedeutet das? Was bedeutet das mit Pikachu?‹, und da hat sich die Mutter bestimmt erschrocken und ist zur Polizei gegangen. Dann hat die Polizei die im Heft vermerkte Druckerei und den Veranstaltungsort des Events benachrichtigt, und, na ja, es gibt jetzt diese Verordnung zur gesunden Entwicklung von jungen Menschen und infolgedessen, wegen der Vorschrift, wegen des

Gesetzes, deswegen dürfen jetzt an diesem Ort keine Events mehr stattfinden. Deswegen dürfen in Minato-ku keine Dinge mehr Minderjährigen gezeigt werden, die ihre Entwicklung beeinträchtigen könnten, sondern können nur noch an Erwachsene verkauft werden« (Beryl-san).

Hier bringt Beryl-san verschiedene einschneidende Vorfälle und Entwicklungen in der *dōjinshi*-Gemeinschaft durcheinander. Zunächst erzählt sie mir ihre Version davon, was wohl passiert sei und wie ein expliziter *dōjinshi* in die Hände eines Kindes geraten sein könnte. Laut ihr muss dies damit zusammenhängen, dass jemand achtlos das *dōjinshi* habe liegenlassen, vielleicht auf dem Rückweg vom Event, auf dem die Person es gekauft hat. Fakt ist jedoch, dass das betreffende Werk nie auf einem Event vertrieben wurde, sondern man es nur per Postversand bei der Künstlerin direkt bestellen konnte (vgl. Thiel 2016: 131). Der zweite Gesichtspunkt, mit dem Beryl-san diesen Vorfall nun verbindet, mit der stärkeren Sensibilisierung was die Inhalte von *dōjinshi* innerhalb der Gemeinschaft angeht, ist die Verabschiedung des Gesetzesentwurfs 156⁵. In der *dōjinshi*-Gemeinschaft wurde diese neue Vorschrift viel diskutiert. So brachten etwa Nogami Takeshi, Suzuki Takaaki und Kanemitsu Dan einen *dōjinshi* heraus, in welchem sie den damaligen Tokyoter Gouverneur Ishihara Shintarō verballhornten und sich gegen eine Einschränkung der künstlerischen Freiheit in der Manga-Kultur stellten (vgl. Nogami/Suzuki/Kanemitsu 2010).

Hier zeigt sich, dass bei Beryl-san zwar kein gefestigtes Faktenwissen bezüglich der rechtlichen Einschränkungen von *dōjinshi* vorliegt, ihr aber durch Hörensagen aus der Gemeinschaft vermittelt wurde, dass 1) *dōjinshi* zu *Pokémon* heikel sind, auch weil es zu Klagen durch größere Firmen kommen kann und 2) dass explizite Inhalte nicht an Minderjährige abgegeben werden dürfen. Überdies ist interessant, wie plakativ Beryl-san mir diese Geschichte eines kleinen Kindes schildert, das mit diesem für es nicht bestimmten Material in Berührung gekommen sein muss. Sie verstellt dabei mehrmals die Stimme, um die Geschichte besonders anschaulich darzustellen. Das Wissen um solche

5 Ein Gesetzesentwurf der nach Verabschiedung im Dezember 2010 schließlich im April 2011 in Kraft trat. Ziel des Gesetzesentwurfs war es, »schädliche« Inhalte in kommerziellen Publikationen, die Jugendlichen zugänglich sind, einzuschränken, insbesondere sexualisierte Darstellungen oder Darstellungen von expliziter Gewalt in populären Medien wie Manga und Anime (vgl. Leavitt/Horbinski 2012).

Vorfälle beeinflusst also durchaus die *dōjinshi*-Aktivitäten meiner Interviewpartner*innen, auch wenn die genauen Fakten und Details sich durch Wiedererzählung über Jahre verlieren, verändern und andere logische Verknüpfungen gemacht werden.

Auch Jade-san erwähnt den *Pokémon*-Vorfall, wenn wir auf Urheberrecht zu sprechen kommen:

»Zum Beispiel, kennst du den *Pokémon*-Vorfall?« – »Davon habe ich schon mal gehört.« – »Früher, also, wenn du das im Internet nachschlägst, kommt es sofort, also, Pikachu, es gab [unverständlich] ein sehr erwachsenes Buch mit Pikachu. Das hat die Firma verärgert, die haben gesagt, dass es deren Image ruiniert und deswegen wurde die Person von der Polizei verhaftet. Das ist ein Vorfall geworden« (Jade-san).

Jade-san betont hier, im Gegensatz zu Beryl-san, die Rolle der Videospelfirma Nintendo, wenn es um die Anklageerhebung geht. Während nach Beryl-sans Darstellung eine besorgte Mutter direkt die Polizei kontaktierte, weist Jade-san darauf hin, dass die Firma Nintendo in Kenntnis über das Werk geraten ist, und dass aufgrund des Missfallens seitens der Rechteinhaber*innen eine Anklage stattfand. Wie in Thiels Recherchen zum Vorfall dargelegt, ist es nach Angaben des Unternehmens Nintendo tatsächlich so, dass im Falle des betreffenden Werkes hart durchgegriffen wurde, da man um das Image einer sich an Kinder richtenden Videospielmarke fürchtete, auch wenn letztlich unklar ist, wer den Hinweis an die Firma gab (vgl. Thiel 2016: 132). In Jade-sans Schilderung steht jedoch im Vordergrund, dass man Gefahr läuft, durch das Schaffen von Werken, die explizite Darstellungen beinhalten, den Zorn von Firmen auf sich zu ziehen, was in diesem Fall gar in Untersuchungshaft endete.

Ein weiteres Beispiel, das eine meiner Interviewpartner*innen erwähnte ist ein Vorfall im Zusammenhang mit *Meisterdetektiv-Conan-dōjinshi*:

»Gibt es auch *janru*, die nicht mehr erlaubt sind?« – »Ja, in Japan schon. Zum Beispiel bei Shōgakukan, äh, ein japanischer Verlag, der heißt Shōgakukan, äh, wie war das noch gleich? Also, so ungefähr, eine *dōjinshi*-Autor*in wurde von Shōgakukan verklagt. Wirklich, wenn du ›Shōgakukan‹ und ›*dōjinshi*-Vorfall‹ nachschlägst, dann kannst du genauer nachlesen, denke ich. Also, solche Sachen, Schadensersatzzahlungen und Klagen, da gibt es einiges. Jetzt macht das jeder irgendwie, es gibt jetzt auch Leute, die von dem alten *Conan*-Vorfall nichts wissen und es jetzt zeichnen. Das und auch *Pokémon* zum

Beispiel, da gibt es Leute die verklagt wurden, deswegen gibt es eine *janru*-Selbstkontrolle« (Sapphire-san).

Hier wird von Sapphire-san ein japanischer Verlag, Shōgakukan, angesprochen und ein Vorfall, der sich laut ihr schon vor einiger Zeit ereignete. Dabei ist besonders hervorzuheben, dass Sapphire-san die Gefahr, verklagt zu werden, normalisiert und nicht mit dem Inhalt der Werke in Verbindung bringt. Sie sagt, dass es »einiges« (*iroiro*) an Klagen gegeben habe und verweist ebenfalls auf den *Pokémon*-Vorfall. Andererseits sagt sie auch, dass es heute jüngere Leute in der *dōjinshi*-Gemeinschaft gebe, die von diesen Vorfällen nichts mehr wüssten und trotzdem in diesen *janru* aktiv seien.

Sie benutzt zudem in diesem Zitat ein Wort, das dem Wort »Selbstverantwortung« (*jikosekinin*), das Topaz-san weiter oben als Bezeichnung im Zusammenhang mit rechtlichen Konsequenzen verwendete, sehr nahe kommt: »Selbstkontrolle« (*jishuku*). In diesem Fall handelt es sich um das gleiche Konzept. *Dōjinshi*-Künstler*innen begegnen dem Risiko der strafrechtlichen Verfolgung aufgrund ihrer Aktivitäten natürlich mit verschiedenen Taktiken zur Vermeidung von Sichtbarkeit, aber am Ende bleibt ein Bewusstsein von Selbstverantwortung. Falls eine größere Firma auf ihre Aktivitäten aufmerksam werden sollte, und sie eine Beanstandung treffen würde, so hätten sie dem wenig entgegenzusetzen, was sich auch an den von meinen Interviewpartner*innen erwähnten Fällen zeigt: Untersuchungshaft, Schadensersatzzahlungen und Untersagung weiterer *dōjinshi*-Aktivitäten sind die Konsequenzen, die daraus entstehen können, wenn man *dōjinshi* zeichnet, die sich urheberrechtlich geschützten Materials bedienen.

Jade-san resümiert zum Thema Urheberrecht folgendermaßen:

»Wenn man wirklich das Urheberrecht schützen möchte, dann wird man keine *dōjinshi* mehr machen können. Allerdings, gerade haben wir über *Pokémon* gesprochen, natürlich ist es auch im Fall von *Pokémon* so, dass die Leute, die sekundäre Werke davon machen, auch Leute sind, die *Pokémon* lieben. Weil sie es lieben, kann man darüber nicht froh sein? Sicher sind die froh darüber, aber, na ja, weil das ›Contents‹ ist, ist es schwer, in diesem Bereich, eine, äh, Balance? (lacht) das ist schwer. Man schaut nicht hin. Man drückt ein Auge zu, vielleicht, beim Urheberrecht« (Jade-san).

Jade-san legt hier resümierend dar, dass *dōjinshi* überhaupt nicht mehr geschaffen werden könnten, wenn Urheberrecht wirklich so durchgesetzt würde,

wie die Gesetzesgrundlage es vorsieht. Er appelliert also mit seiner Erklärung, dass die *dōjinshi*-Künstler*innen ja auch immer Fans des Ursprungsmaterials seien, daran, dass die Firmen doch damit zufrieden sein sollten. Gleichwohl markiert er die Ursprungsmaterialien als »Contents«, ein Wort, dass vor allen Dingen populärkulturelle Inhalte insofern bezeichnet, als dass damit der von einer Firma vermarktete und verkaufte Inhalt gemeint ist (Steinberg 2019: 37). Laut Jade-san ist es schwer, in diesem Bereich eine Balance zu finden – die Kreativität der Fans und die kommerziellen Interessen der Firmen. Er weist schließlich zum Ende des Zitats noch einmal darauf hin, dass die ganze *dōjinshi*-Gemeinschaft darauf aufgebaut sei, dass großzügigerweise ein Auge zuge-drückt werde.

Es bleibt für dieses Kapitel festzuhalten, dass *dōjinshi*-Künstler*innen die Firmen bei denen die Verwertungsrechte für die Ursprungsmedien liegen, mehr oder weniger als eine Bedrohung wahrnehmen. Besonders im Gedächtnis verankert sind verschiedene Zwischenfälle, die teilweise schon gut 20 Jahre zurückliegen, bei denen *dōjinshi*-Künstler*innen strafrechtlich verfolgt wurden und es so negative Konsequenzen für sie und auch für die anderen in diesem *janru* aktiven Künstler*innen gab.

Als besonders streng gelten global agierende Firmen wie Disney und Nintendo. Aber auch Rechteinhaber*innen, die eher in Japan bzw. Asien aktiv sind, wie Johnny's Entertainment und Shōgakukan, können aufgrund einzelner Vorfälle einen Ruf unter *dōjinshi*-Künstler*innen erhalten. Als Reaktion auf solche Vorfälle wird zumeist von meinen Interviewpartner*innen angeführt, dass das betreffende *janru* nun »unmöglich« (*dame*) geworden sei. Fakt ist jedoch, dass weiterhin *dōjinshi* geschaffen werden, auch in diesen *janru*. Gerechtfertigt wird dies etwa dadurch, dass man angibt, man mache ja sozusagen Werbung für die Ursprungsmedien, indem man den Leser*innen mitteilt, wie interessant diese seien. Es wird ebenfalls hervorgehoben, dass *dōjinshi*-Aktivitäten vor allen Dingen aus der Liebe zum Ursprungsmaterial entspringen.

Dōjinshi-Künstler*innen wissen, dass es keine wirkliche Rechtsgrundlage gibt, die ihre fannischen Werke schützt. Es werden zwar Klauseln wie das Zitatrecht genannt, aber meine Interviewpartner*innen sind sich bewusst, dass es im Falle einer Verhandlung für sie schwer wäre, ihr Recht durchzusetzen. Deswegen zeichnet sich in den oben beleuchteten Zitaten die Sichtweise ab, dass man größeren Medienfirmen ausgeliefert ist und auf deren guten Willen hoffen muss. Gleichzeitig ist der Zorn von Rechteinhaber*innen etwas, das ge-

fürchtet werden muss und es werden verschiedene Taktiken eingesetzt, um zu vermeiden, diesen Zorn selbst einmal spüren zu müssen.

6.3.2 Rechteinhaber*innen als Person

Die Rechteinhaber*innen als Personen, besonders in ihrer Rolle als kreativ Schaffende, werden jedoch mitunter völlig anders wahrgenommen. Topaz-san beispielsweise, der besonders dadurch auffällt, dass er doch große Sorgen bezüglich seiner fannischen Aktivitäten verspürt und im Falle einer Klage durch Marvel oder DC die Chance, Schadensersatz leisten zu müssen als sehr groß erachtet, sieht etwa einzelne Autor*innen, die bei Marvel oder DC arbeiten, als »Genies« an und schätzt deren Werk: »Also der Autor von *Fantastic Four*, Hickman, der hat das geschrieben, das ist der Autor. Also, na ja, für mich ist dieser Mann ein totales Genie, zu dieser Zeit ist dieser Comic total beliebt geworden« (Topaz-san). Die Art, wie er über einen einzelnen Autor spricht, unterscheidet sich stark von der Weise, wie er über Marvel oder DC als Firmen sprach. Da Topaz-sans *dōjinshi* aus der Intention entstehen, seinen Leser*innen die Originalwerke näher zu bringen und sie von der hohen Qualität amerikanischer Comics zu überzeugen, ist er sehr geübt darin, ausführlich über die Komplexität dieser Werke zu argumentieren. Auch unser Interview, zu dem er zwei Ausgaben von *Fantastic Four* aus verschiedenen Reihen mitbrachte, benutzt er stellenweise, um mir genau den Plot dieser Comics und ihre narrative Komplexität nahezubringen. Zu argumentieren, populärkulturelle Werke erführen dadurch einen besonderen Wert, dass sie komplex oder subtil seien, ist indes eine Argumentationsweise, die schon Fiske herausarbeitete, wenn es um die Distinktion von Fan-Objekten ging (Fiske 1992: 34–37). Insofern demonstriert Topaz-san mir gegenüber, indem er mir ausführlich erklärt, wie komplex und hochwertig amerikanische Comics doch seien, auch eine Form des kulturellen Kapitals, da er auf diese Weise offenbart, Fan eines besonders hochwertigen populärkulturellen Materials zu sein.

Es lässt sich für Topaz-san also konstatieren, dass er einen Unterschied macht, wenn er über Rechteinhaber*innen als Firmen und Rechteinhaber*innen als Personen spricht. In diesem Fall betrachtet er die tatsächlichen Urheber seiner Fan-Objekte mit einer Art Ehrerbietung, während er in Bezug zu den Verlagen als Rechteinhaber*innen vor allen Dingen die Gefahr einer potenziellen Strafverfolgung hervorhebt. In diesem Fall ist diese zwiespaltene Sicht nicht verwunderlich. Es ist offensichtlich, dass die Autor*innen und Zeichner*innen, die bei den Comicverlagen angestellt sind, diejenigen sind,

die die von Fans geliebten Geschichten erschaffen, während die Verlage als Firmen diese kreative Arbeit lediglich verwerten.

Bei meinen Interviewpartner*innen, die sekundäre Werke anfertigen, die sich auf westliche Filme und Serien beziehen, gibt es zudem die Dimension, dass Schauspieler*innen involviert sind, die die fiktionalen Figuren auf der Leinwand verkörpern. Wie Paul Booth (2015) und Bertha Chin (2013) argumentieren, kann es im digitalen Zeitalter in der Sphäre von Social Media dazu kommen, dass Medienschaffende, wie Schauspieler*innen oder Regieführende sich den gleichen symbolischen Raum mit Fans der Werke teilen. Insofern ist es möglich, dass über Social Media aber auch auf Fan-Conventions Schauspieler*innen mit Fans in Berührung kommen. Meinen Interviewpartner*innen war diese Möglichkeit stets bewusst und sie fürchteten vor allen Dingen, Schauspieler*innen durch das Schaffen ihrer fannischen Werke zu verärgern. Auf der anderen Seite gibt es aber auch Beispiele dafür, dass Hoffnung auf Verständnis seitens der Rechteinhaber*innen bzw. involvierten Personen besteht.

Beryl-san beispielsweise beschreibt die Möglichkeit, dass ihre Fanaktivitäten von dem betreffenden Schauspieler entdeckt würden, folgendermaßen:

»Also, ich liebe den Schauspieler von *Kingsman*. Ah, das ist Colin Firth, nicht wahr? Ich liebe Colin Firth natürlich, aber wenn er sagen würde: ›Unterlassen Sie eine solche Sache bitte‹, oder: ›Das mit diesem Eggsy, wenn er sagen würde: ›Unglaublich!!‹ – Selbstverständlich ist er mit einer schönen Frau verheiratet! Wenn er sagen würde: ›Ich habe eine Frau!‹ oder so, wenn ich solche Klagen erhalten würde, wenn ich verklagt werden würde, von offizieller Seite, wenn die Leute von offizieller Seite Klage erheben würden, sowas hat es schon gegeben, ne?« (Beryl-san).

Sie erläutert hier nicht genau, was geschehen würde, wenn sie von offizieller (*kōshiki*) Seite verklagt werden würde, aber es wird deutlich, dass sie sich ausmalt, wie der Schauspieler selbst auf ihre fannischen Werke reagieren könnte. Sie geht hier davon aus, dass er durch die Existenz ihrer Werke verärgert sein könnte. Beryl-san setzt interessanterweise hierbei voraus, dass der Schauspieler, Colin Firth, keinen Unterschied zwischen der fiktionalen Figur, die er verkörpert, macht, sondern dass er verärgert von der Existenz homoerotischer Fanwerke sein könnte und mit dem Verweis, in Wirklichkeit eindeutig heterosexuell zu sein, reagieren könnte. Gleichzeitig macht sie mit dieser Erklärung, die sie ihm in den Mund legt, auch klar, dass sie selbst sehr wohl einen Un-

terschied zwischen der fiktionalen Figur Harry und dem Schauspieler Colin Firth macht. Dadurch signalisiert sie mir eindeutig, sich bewusst zu sein, dass der Schauspieler in Wirklichkeit mit einer Frau verheiratet ist und dass sich ihre Fantasien lediglich auf die fiktionalen Figuren beziehen. Dem Schauspieler jedoch bringt sie Anerkennung entgegen mit der Erklärung, dass sie ihn natürlich »liebt«. In dieser Erklärung ist herauszulesen, dass sie ihre eigenen Fanaktivitäten als etwas Verruchtes empfindet, das sie aus Angst vor Verärgerung ihrer Fanobjekte (in diesem Fall des Schauspielers Colin Firth), verbergen möchte. Es wird zudem klar, dass sie keinerlei Verständnis oder eine differenzierte Sichtweise von dem Schauspieler erwartet.

In ähnlicher Weise argumentiert Jade-san über seine Fanwerke:

»Wenn ich das immer [unverständlich], dann könnte [Name des Schauspielers] es sehen, und das ist gefährlich (lacht). Im Internet kann man nicht wissen, wer es sieht, deswegen, wenn man irgendwo etwas hochlädt, kann es direkt jeder sehen, deswegen habe ich davor Angst. Was mir daran Angst macht, ich habe am meisten Angst davor, jemanden zu verärgern, nicht wahr?« (Jade-san).

Hier macht Jade-san klar, sich bewusst zu sein, dass er keine genaue Kontrolle darüber hat, wer seine Werke sieht, wenn er sie im Internet hochlädt. Interessanterweise erläutert er, dass die Werke von jedermann direkt gefunden werden könnten, egal, wo man sie im Internet zur Verfügung stellt. Er hebt zudem hervor, dass es seine größte Angst ist, jemanden, etwa den Schauspieler, der die Figuren verkörpert, die er zeichnet, zu verärgern. Als ich nachhake, ob der betreffende Schauspieler denn um die Existenz von Fanwerken wüsste, antwortet Jade-san:

»Naja, er weiß es wohl nicht. Vielleicht, naja, wenn er es wüsste, wäre er verärgert (lacht). Soweit zeige ich Sachen nicht (lacht), dass ich ›Entschuldigung‹ sage, also, ich zeichne ja auch besonders krasse Sachen, da würde er bestimmt sagen: ›Häh?!‹, vielleicht so, ne?« (Jade-san).

Jade-san weist darauf hin, dass er besondere Vorsicht walten lässt, welche Art von Inhalten er im Internet hochlädt (mehr dazu in Kapitel 7.1.2). Ähnlich wie Beryl-san geht Jade-san an dieser Stelle davon aus, dass der Schauspieler der die Figuren verkörpert, die er zeichnet, sich aufgrund der Inhalte seiner Fanwerke persönlich angegriffen fühlen könnte. Jade-san verweist auch in diesem

Zitat, wie mehrmals während des Interviews, darauf, dass es sich bei seinen gezeichneten Fanwerken um besonders anstößiges Material handele. Er geht davon aus, dass er sich für seine Werke entschuldigen müsste und zieht deswegen die Konsequenz, möglichst im Verborgenen zu agieren.

Ihm ist zudem bewusst, dass Schauspieler*innen gelegentlich auch offline, in der realen Welt mit Fanwerken in Berührung kommen:

»Sowas hört man oft, nicht wahr? Dass Schauspieler*innen leider von *slash* erzählt wird oder dass denen heftige Bilder gezeigt werden, zum Beispiel Robert Downey Jr., sowas gab es schon mal, nicht? Na ja, er lacht dann freundlicherweise. Ne? Wenn er lacht, ist es gut, aber wenn er verärgert werden würde, dann wäre das verdammt unangenehm, (lacht) ne?« (Jadesan).

In ähnlicher Weise spricht Citrine-san über Begegnungen zwischen Fans und Schauspieler*innen auf Conventions, die allerdings nicht immer glimpflich ablaufen:

»Ja, Jensen [Ackles] hat sich mal total aufgeregt.« – »Ist das so?« – »Ja, also ein Fan hat Jensen und Misha [Collins] – das Pairing Sam/Dean, ach nein, Dean/Castiel ist total beliebt, also, es gibt Werke, wo die beiden sich küssen – das hat ein Fan bei einem Panel gezeigt und sie gebeten, das nachzumachen. Jensen ist total wütend geworden, der konnte gar nichts mehr sagen. Also wirklich, so jemand hat keinen gesunden Menschenverstand.« – »Nicht wahr? Wie hast du dich dabei gefühlt, als du dieses Panel gesehen hast?« – »Also, mir lief es kalt den Rücken runter. Wirklich, Jensen hat sich so aufgeregt, dass er nichts mehr sagen konnte und Misha hat jemandem vom Staff kommen lassen, um zu sagen, dass sowas nicht erlaubt ist« (Citrine-san).

Hier rügt Citrine-san das Verhalten eines anderen Fans, den Schauspieler*innen nicht nur von der Existenz von Fanwerken erzählt zu haben, sondern sie darüber hinaus auch noch zu bitten, selbst ein solches Werk nachzuspielen. Laut Citrine-san mangelt es einer solche Person an gesundem Menschenverstand. Dadurch, dass sie wiederholt darauf eingeht, wie verärgert Jensen Ackles gewesen sein musste, wird deutlich, dass es auch in diesem Fall die Verärgerung des Schauspielers ist, die ihr am meisten Sorgen bereitet. Gleichzeitig grenzt sie sich ganz klar von der Handlung des anderen Fans ab, da sie selbst ihre Werke vor den Schauspielern geheim hält.

Auch Ruby-san, die im *janru Avengers* aktiv ist, hat sich schon mit der Möglichkeit auseinandergesetzt, dass die Schauspieler*innen ihre Werke sehen könnten. Als ich sie darauf anspreche, ob sie einen Ausschnitt aus der *Jimmy-Kimmel*-Show gesehen habe, in dem die Darsteller*innen der *Avengers* im Jahr 2015 vom Talkshow-Host eine Reihe von Fanwerken gezeigt bekamen und allgemein belustigt darauf reagierten, bejaht sie dies:

»Ja, das habe ich gesehen. Ja, wo er Bilder mit Robert Downey Jr. und Mark Ruffalo gezeigt hat. Das habe ich auf YouTube gesehen. Das waren Science Bros [Bilder], nicht wahr?« – »Wie fandest du das?« – »Ah, das ist, wie sagt man, ne? Ich habe gedacht: ›Das ist ganz anders als in Japan!‹, ich fand das sehr offen. Und dann auch noch, also als Mark Ruffalo das erste Mal den Hulk gespielt hat, da kannte er schon sekundäre Werke. War es ein Interview? Oder war es auf Twitter? Jedenfalls hat er gesagt: ›Das ist eine lustige Welt, wieso hat mir niemand schon vorher etwas davon erzählt?‹ und: ›Ich bin Open Source, deswegen zeichnet so viel ihr wollt!‹« (Ruby-san).

Hier erzählt Ruby-san von sehr gegenteiligen Reaktionen der Schauspieler*innen auf Fanwerke. Es wird deutlich, dass sie die Reaktionen der Darsteller*innen schon verfolgt, da sie sich nicht nur auf das Beispiel bezieht, das ich im Interview aufbringe, sondern darüber hinaus auf ein Interview bzw. eine Aussage des Schauspielers Mark Ruffalo auf Twitter Bezug nimmt, um zu zeigen, dass in diesem Fall Verständnis und sogar Ermunterung für Fanwerke besteht. Gleichzeitig betont sie, dass dies in Japan ganz anders sei. Dies führt sie im weiteren Verlauf des Interviews noch aus:

»In Japan bekommt man immer gesagt: ›Lasst uns im Verborgenen agieren, damit wir die Schauspieler nicht belästigen‹, oder dass es ein Geheimnis ist. Vielleicht würden die betreffenden Personen das bestätigen, aber es könnte auch sein, dass die anders denken. Robert Downey Jr. zum Beispiel hat auch auf Facebook ganz viel Fanart hochgeladen. Oder Norman Reedus hat Fanart in einem Buch gesammelt. Wenn ich sowas sehe, denke ich natürlich, dass die Denkweise total anders sein muss. Ich fühle mich glücklich. Also, wie sagt man doch, man hat immer gesagt bekommen, dass so etwas nicht geht und ich habe immer gedacht, dass es denen lästig wäre, aber wenn die anders denken, dann bin ich glücklich« (Ruby-san).

Auch an dieser Stelle fällt Ruby-san wieder durch ihre Relativierung dessen auf, was sie bereits von der *dōjinshi*-Gemeinschaft gelernt hat. Ihr wurde im-

mer gesagt, dass Fanwerke für die Schauspieler*innen eine Belästigung seien. Sie nennt aber einige Beispiele, in denen dies offensichtlich nicht der Fall war – Schauspieler wie Robert Downey Jr. und Norman Reedus scheinen Fanwerke zu schätzen, indem sie sie auf Facebook reproduzieren oder sogar in einem Sammelband herausgeben (die 160-seitige Illustrationssammlung mit dem Titel *Thanksforaltheniceness* erschien im Jahr 2014 und ist für 40 US-Dollar auf Norman Reedus' Homepage zu erwerben). Darüber hinaus macht es Ruby-san glücklich, dass die betreffenden Schauspieler, die sie mag, Fanwerken gegenüber aufgeschlossen eingestellt zu sein scheinen.

Opal-san, die unter anderem *dōjinshi* zur TV-Serie *Hannibal* anfertigt, kommt zwei Mal im Interview auf die Sichtweise der Produzierenden der Serie zum Thema Fanwerke zu sprechen. In einer frühen Interviewpassage verweist sie darauf, wie schön sie es findet, dass Fanwerke von den Produzierenden von *Hannibal* wertgeschätzt werden: »Bei *Hannibal* ist es so, dass die betreffenden Personen auch Fanart anschauen. Deswegen denke ich, dass es zudem möglich ist, gelobt zu werden. Ich denke, man hat die Möglichkeit, anerkannt zu werden«. Hier spricht Opal-san davon, Anerkennung durch die Personen zu erhalten, die in die Produktion der TV-Serie involviert sind. Allerdings spricht sie in einer späteren Passage des Interviews auch von der Möglichkeit einer Klage aufgrund von Fanwerken:

»Aber wie du vorhin gesagt hast, im Fall von *Hannibal* weiß Bryan Fuller doch Bescheid über solche sekundären Werke, nicht wahr? (lacht)« – »(lacht) Ja, der weiß Bescheid. Na ja, aber wenn es nur um Fanart oder so geht, bei sowas wird kein Profit gemacht, oder? Man lädt die einzelnen Werke einfach hoch und, na ja, hier bringt man Bücher heraus. Und wenn Geld involviert ist, kann es auch eine Klage geben. Das kann als Gewerbe angesehen werden, und damit sowas nicht passiert, bringt man die Bücher so heraus, dass sie nicht gefunden werden können« (Opal-san).

Es wird deutlich, dass sie auf der einen Seite schätzt, dass die Produzierenden von *Hannibal* Fanwerke zulassen. Andererseits ist sie sich sicher, dass sich diese Haltung eher beschränkt auf Fanarts, die im Internet geteilt werden und die nicht physisch in Buchform zu Papier gebracht werden. Sie wirft ein, dass bei ihrer Art, Fanwerke zu produzieren, Geld involviert ist und eventuell Profit entsteht, und dass deswegen eine Klage entstehen könnte. So ist es auch für den Fall der TV-Serie *Hannibal* wichtig, dass ihre *dōjinshi*-Aktivitäten weiterhin im Verborgen stattfinden.

Am ausführlichsten von meinen Interviewpartner*innen spricht wohl Amethyst-san von ihrer Ansicht, was der Regisseur und die Schauspieler*innen der von ihr geliebten Filme wohl von ihren *dōjinshi*-Aktivitäten halten könnten. Am Vorabend unseres Interviews war sie bei einem Event in Tokyo im Publikum, bei dem der Regisseur ihrer Lieblingsfilmreihe einen neuen Film in Japan vorstellte. Es ist wahrscheinlich auch durch diese jüngste positive Fan-Erfahrung zu erklären, dass sie zu unserem Interview besonders angeregt ist, ausführlich zu erzählen.

Amethyst-san ist eine der wenigen meiner Interviewpartner*innen, die schon einmal im Zusammenhang mit fannischen Aktivitäten nach Europa gereist ist. Sie besuchte im Rahmen einer Englandreise auch eine Ortschaft, die Hauptdrehort ihres Lieblingsfilms ist. Allerdings kommt dieser Ortschaft ebenfalls eine besondere Bedeutung zu, da ihr Lieblingsregisseur (den sie in ihren Erzählungen weitestgehend beim Vornamen nennt) dort hauptsächlich aufwuchs, wie sie mir mitteilt: »Da gibt es wirklich so ein kleines Kino, da hat [der Regisseur] wohl früher gejobbt. Na ja und der Supermarkt von [Filmfigur], den gibt es auch, und da hat [der Regisseur] als Student gejobbt« (Amethyst-san). Hier zeigt sie, wie auch von Fiske als Merkmal intensiver fannischer Beschäftigung beschrieben, ihr gesammeltes Insiderwissen. Einerseits ist es Wissen, das hinter die Filmkulissen blicken lässt, wenn sie mir erzählt, wo Teile des Films gedreht worden sind, und dass sie diese Orte auch selbst besucht hat. Andererseits stellt sie hier fannisches Wissen zum Werdegang des Regisseurs zur Schau. Es ist aber auffallend, dass sie mir an dieser Stelle Dinge über den Regisseur mitteilt, die ihn eher wie einen gewöhnlichen Menschen erscheinen lassen, etwa das Wissen um seine Tätigkeit in verschiedenen kleinen Nebenjobs, anstatt ihn als Genie darzustellen, wie Topaz-san es beispielsweise bei seinem Lieblingsautoren macht.

Schon früh im Interview legt Amethyst-san dar, dass sie und der Regisseur Gemeinsamkeiten haben: »Ich fand, [der Regisseur] hatte einen sehr guten Geschmack (*sensu*). Achso, ja, ich bin ihm auch was das Alter angeht recht nahe. Deswegen mögen wir vielleicht die gleichen Dinge und ähneln uns sehr bei den Filmen und der Musik, die wir mögen« (Amethyst-san). Es ist interessant, dass Amethyst-san hier eine starke Verbindung sieht, die sie zunächst nur auf die Nähe des Alters bezieht. Die Tatsache, dass die beiden ja in verschiedenen Ländern aufgewachsen sind, erwähnt sie zu diesem Zeitpunkt nicht, sondern betont besonders, dass sie und der Regisseur sich sicher ähneln als Erklärung dafür, warum sie die Filme und insbesondere die Soundtracks der Filme so gern mag.

Bereits seit den 1950ern werden sogenannte parasoziale Interaktionen oder parasoziale Beziehungen in den Medien- und Kommunikationswissenschaften untersucht. Der Kommunikationswissenschaftler William J. Brown bemerkt, dass im Zeitalter von Social Media die Auffassung dieser Interaktionen und Beziehungen als überwiegend einseitig nicht mehr ausreichend ist – schließlich können Fans mit Medienpersönlichkeiten über Facebook, Twitter, Blogs etc. scheinbar interagieren und diese Interaktionen auch im Rahmen einer Fangemeinschaft mit anderen teilen (Brown 2015: 263). Während bei Topaz-san eher die Nuance der Ehrerbietung gegenüber des Comicbuchautoren zum Tragen kommt (vergleichbar mit ›worship‹ nach Brown 2015: 265), kommt es bei Amethyst-san zu einer Art Identifikation. Brown zeigt auf, dass Identifikation in früheren Studien oft mit der Annahme von Normen und Werten der Medienpersönlichkeit einhergeht (Brown 2015: 275). So weit würde ich bei Amethyst-san allerdings nicht gehen. Vielmehr schafft sie eine Nähe zwischen sich und dem Regisseur, um ihre Fanaktivitäten zu legitimieren, indem sie aufzeigt, dass dieser den romantischen Subtext der Figuren im Film ebenfalls selbst öffentlich benennt. Deswegen verweist sie in der Interpretation der Figuren auf Gemeinsamkeiten zwischen ihr und dem Regisseur, als ich sie frage, warum sie die beiden Figuren als Paar zeichnet:

»Nicht nur von mir aus, sondern im Ursprungswerk selbst sind [Name der Figur] und [Name der Figur] bereits ein Paar. Das sagen auch die betreffenden Personen selbst, dass [Filmtitel] eine Liebesgeschichte zwischen [Name der Figur] und [Name der Figur] ist, sowas sagen die. [...] und auch [der Regisseur] selbst hat in einem Tweet schon mal geschrieben: ›Ich habe schon einmal */slash* geschrieben‹. Und damit war [Filmtitel] gemeint. Als ich das gesehen habe, habe ich ›Waaah!‹ gedacht und war voll angefacht« (Amethyst-san).

Hier legt sie dar, dass sie die Figuren nicht nur aus persönlicher Vorliebe in einer romantischen Beziehung zeichnet, sondern bezieht sich auf Aussagen der Schauspieler und des Regisseurs, um klarzumachen, dass sie nicht alleine mit ihrer Auffassung ist. So erlangt ihre Interpretation der Figuren sogleich ein Maß an Legitimität, da die Beziehung der Figuren in gewisser Weise von den Urhebenden selbst anerkannt wird – auch wenn dies als scherzhafte Aussage über Social Media geschieht.

»Es hat mich überrascht, aber die Bemerkungen der betreffenden Personen, die haben ziemlich viele *slashige* Witze gemacht zu diesem Zeitpunkt, also [Name des Schauspielers], der hat auf Twitter ganz viel gepostet, jeden Tag verschiedene Sachen getweetet, auch mit [Name des Schauspielers] und [Name des Regisseurs] zusammen. Da gab es viele *slash*-Kommentare, da dachte ich: ›Häääh?‹« (Amethyst-san).

Es wird deutlich, dass Amethyst-san die Social-Media-Aktivität der Schauspieler und des Regisseurs beinahe täglich verfolgte. Diese Aussagen sind zudem eine wichtige Quelle, auf die Amethyst-san Bezug nimmt, als sie mir schließlich erläutert, was die Rechteinhaber*innen ihrer Ansicht nach von ihren Fanaktivitäten halten könnten:

»Also, wenn ich die Tweets von [Regisseur] und [Schauspieler] sehe, dann denke ich, dass die vielleicht die gleiche Sichtweise haben wie ich. Ich kann nicht öffentlich sagen, dass ich Bücher drucke und verkaufe, aber wären die nicht vielleicht froh über das, was ich verkaufe? So denke ich und deswegen mache ich mir nicht so viele Sorgen. Aber wenn ich [ein anderes *janru*] zeichne, dann weiß ich nicht genau« (Amethyst-san).

Hier legt Amethyst-san dar, dass sie sich aufgrund ihrer *dōjinshi*-Aktivitäten eigentlich keine größeren Sorgen macht, entdeckt zu werden. Natürlich räumt sie ein, nicht öffentlich sagen zu können, dass sie Bücher herstellt und diese verkauft. Die Tatsache, dass Geld involviert ist, scheint sie auch gegenüber den Rechteinhaber*innen als Personen nicht zugeben zu können (vgl. auch Kapitel 7.3). Allerdings beruft sie sich auf Aussagen dieser Rechteinhaber*innen auf Social Media, um darzulegen, dass sie von einer Gutwilligkeit dieser Personen gegenüber Fanwerken ausgeht. Amethyst-san hat an verschiedenen Stellen aufgezeigt, dass sie doch viele Gemeinsamkeiten mit diesen Personen hat, wie gemeinsame Vorlieben und Geschmäcker und auch die Interpretation der Figuren. Da die Personen um die Existenz von Fanwerken wissen und diese auch auf Social Media teilen, geht sie zudem davon aus, dass sie ihr und ihren *dōjinshi*-Aktivitäten gegenüber milde gestimmt wären.

Wie Kapitel 6.3.1 und 6.3.2 gezeigt haben, haben japanische *dōjinshi*-Künstler*innen mitunter eine recht differenzierte Sichtweise auf die Rechteinhaber*innen des Ursprungsmaterials dessen sie sich bedienen, um ihre Werke zu schaffen. Treten diese Urhebenden als Firmen oder Verlage auf, so verbinden meine Interviewpartner*innen dies meistens mit Vorfällen, die

rechtliche Schritte für Künstler*innen nach sich zogen. Sie sind sich des Risikos bewusst, dass ihre Werke als Urheberrechtsverletzung angesehen werden könnten und handeln so meist im Verborgenen, um nicht die Aufmerksamkeit von Rechteinhaber*innen auf sich zu ziehen. Dabei macht es allerdings einen Unterschied, ob die Rechteinhaber*innen als Firmen oder als Einzelpersonen wahrgenommen werden. Während Firmen wie Disney oder Johnny's Entertainment ein mitunter klagefreudiger Ruf anhaftet, werden die eigentlichen Urhebenden von Medien, Autor*innen, Regieführende, Schauspieler*innen, als kreativ Schaffende, ja mitunter als verehrungswürdige Genies wahrgenommen. Zudem macht es einen besonderen Eindruck auf manche meiner Interviewpartner*innen, wie sich diese Personen öffentlich zu Fanwerken äußern – ob sie dies gutheißen, darüber lachen oder verärgert sind. Mehr noch als rechtliche Schritte fürchten meine Interviewpartner*innen bei Rechteinhaber*innen als Einzelpersonen meist, dass sie sie durch ihre *dōjinshi*-Aktivitäten und die darin enthaltenen Darstellungen verärgern könnten. Allerdings wird die Social-Media-Aktivität dieser Rechteinhaber*innen, wenn sie Fanwerken gegenüber positiv eingestellt sind, als ermunternd wahrgenommen und kann dazu führen, dass japanische *dōjinshi*-Künstler*innen ein sichereres Gefühl dabei haben, ihre Werke zu zeigen.

Ich habe in Kapitel 6 dargelegt, dass meine Interviewpartner*innen durch ihre *dōjinshi* kreativ werden am Ursprungsmaterial, das die Unterhaltungsindustrie ihnen liefert. Einerseits geschieht dies als ein Ausdruck der Liebe und der Begeisterung für das Ursprungsmaterial. Andererseits erfahren meine Interviewpartner*innen aber auch eine Art Selbstverwirklichung durch ihre *dōjinshi*-Aktivitäten. Sie erwerben zeichnerische und literarische Fähigkeiten und können ihre individuellen Sichtweisen und ihren persönlichen Geschmack in Bezug auf die Ursprungsmedien kreativ umsetzen.

Zuletzt bleibt allerdings das Bewusstsein, dass ihre eigenen Werke rechtlich nicht geschützt sind, ja sogar eine Urheberrechtsverletzung darstellen können, sollte es zur Anklage kommen. In den Interviews kamen mehrere einschneidende Vorfälle zur Sprache, und auch wenn die Details nicht immer faktisch ganz richtig wiedergegeben wurden, wird deutlich, dass *dōjinshi*-Künstler*innen darüber Bescheid wissen, dass strafrechtliche Verfolgung in Bezug auf ihre Aktivitäten stattfinden kann. Somit sind Künstler*innen darauf angewiesen, dass sie entweder so weit im Verborgenen agieren, dass ihre Aktivitäten nicht von den Rechteinhaber*innen entdeckt werden können oder aber sie müssen auf Verständnis seitens der Rechteinhaber*innen hoffen. Durch die Benutzung von Social Media oder auch den Besuch von

Conventions ist es Fans inzwischen möglich, die Sichtweisen von einzelnen Medienschaffenden bezüglich Fanwerken zu erfahren, und dies kann sich im Risikobewusstsein bezüglich der eigenen Aktivitäten niederschlagen. Handelt es sich jedoch um größere Medienfirmen, wie etwa Disney oder Nintendo, die in der Vergangenheit schon rechtlich gegen Fans vorgegangen sind, so überwiegt die Annahme, dass eine strafrechtliche Verfolgung auf Entdeckung folgen könnte.

Rechtlich gesehen bleiben japanische *dōjinshi*-Künstler*innen also Wildernde, die in einem populärkulturellen Gebiet agieren, für das sie keine Rechte beanspruchen können. Allerdings erfahren sie durch ihre Aktivitäten Selbstverwirklichung und ein gesteigertes kulturelles Kapital. Während ich in diesem Kapitel die Beziehung meiner Interviewpartner*innen zu den Ursprungswerken und dessen Rechteinhaber*innen beleuchtet habe, möchte ich in Kapitel 7 genauer darlegen, wie japanische *dōjinshi*-Künstler*innen in Relation zur *dōjinshi*-Gemeinschaft zu sehen sind. Zunächst werde ich dazu verschiedene Formen der Abgrenzung außerhalb und innerhalb der Gemeinschaft beleuchten, die sich in den Interviews aufgetan haben. Dann werde ich zudem auf die Kommunikation innerhalb der Gemeinschaft und schließlich auf die Bedeutung von Geld innerhalb der Gemeinschaft eingehen.

