

8 Ergebnisdiskussion

Nachdem ich nun in den Analysekapiteln 6 und 7 die beiden Forschungsfragen der vorliegenden Arbeit beantwortet habe, ziehe ich in diesem Kapitel mein Fazit. Zunächst gehe ich dabei in Kapitel 8.1 darauf ein, wie *dōjinshi*-Künstler*innen sich selbst in Relation zum Ursprungsmaterial positionieren, und in Kapitel 8.2 auf die Position der *dōjinshi*-Künstler*innen in Bezug zur fannischen Gemeinschaft. In Kapitel 8.3 ziehe ich zudem ein grundlegenderes Fazit, das die Bedeutung des in der vorliegenden Arbeit untersuchten Beispiels für die Globalisierung von Kultur und transkulturelle Fankulturen darlegt. Inwiefern kann von einem globalen Feld im Sinne von Robertson mit Bezug auf Fandom gesprochen werden?

8.1 Wie sehen sich *dōjinshi*-Künstler*innen in Relation zum Ursprungsmaterial?

Meine Interviewpartner*innen sehen sich als Fans der von ihnen geliebten Werke. Das Ursprungsmaterial – in diesem Fall westliche Filme, Serien und Comics – ist die zentrale Inspirationsquelle, aus der sie Material für ihre eigenen Werke beziehen. Meine Interviewpartner*innen ordnen ihre Fanaktivitäten den jeweiligen *janru* zu, in denen sie aktiv sind, und danach richtet sich ebenfalls die räumliche Anordnung bei *dōjinshi*-Events. Wie in Kapitel 5.2.2 dargelegt und in Kapitel 6.1 näher erläutert, ist die Begeisterung für ein Ursprungsmaterial für viele meiner Interviewpartner*innen eine Motivation, mit den *dōjinshi*-Aktivitäten zu beginnen.

Dabei benutzen sie die Werke allerdings auch als ein Mittel zur Kommunikation mit anderen Fans. Sie drücken so nicht nur ihre Liebe zum Ursprungsmaterial aus, sondern außerdem ihre eigenen Gedanken und Ideen, und kommunizieren so mit der Gemeinschaft. Nach Fiskes Theorisierung von fanni-

schen Produktivitäten (Fiske 1992) sind die Werke japanischer *dōjinshi*-Künstler*innen somit nicht bloß als textuelle Produktivität zu betrachten, sondern sind ebenfalls der ausdrückenden Produktivität zuzuordnen, da sie sich in jedem Fall an ein bestimmtes Zielpublikum richten – gleichgesinnte Fans (vgl. auch Kawahara (2020: 127) die *dōjinshi* ebenfalls als eine Form der Kommunikation zwischen Fans beschreibt). Für einige meiner Interviewpartner*innen, etwa Topaz-san, ist eine Hauptmotivation, fannisch aktiv zu werden, seine Liebe zum Ursprungsmaterial zum Ausdruck zu bringen und auch andere Fans davon zu überzeugen, wie großartig diese Medien sind. Deswegen sieht er seine eigene Fanaktivität auch als Werbung für das Ursprungsmaterial an.

Zudem klassifizieren einige meiner Interviewpartner*innen ihre Lesepraxis des Ursprungsmaterials und ihre Gedanken, die sie in ihren Werken zum Ausdruck bringen, als deviant und abweichend von der Norm. Für sie gibt es eine »normale« Art und Weise, Medien zu konsumieren und eine »slashige« Art und Weise, d.h., dass sie in den von ihnen konsumierten Medien bewusst nach Mustern suchen, die sie ihren eigenen Vorlieben gemäß umdeuten können. Wie bei einigen meiner Interviewpartner*innen, etwa Amethyst-san, ersichtlich, gehen sie dabei selbstreflektiert vor, sind sich bewusst über die Muster, die sie bevorzugen, und suchen diese in den einzelnen Medien, um sie dann in ihren eigenen Werken zum Ausdruck zu bringen. Mizoguchi Akiko beschreibt die besondere Ausprägung von persönlichen Geschmäckern und Konsum-Mustern von *yaoi*-Fans mit dem Wort *shikō*. Sie weist darauf hin, dass die Worte Geschmack (*shikō*) und Orientierung (*shikō*) im Japanischen Homonyme sind und beschreibt, dass die Verwendung des Begriffs *shikō* in der Gemeinschaft der *yaoi*-Fans eher an den Begriff der sexuellen Orientierung erinnert. Es sei üblich, recht ausgeprägte persönliche Geschmacksmuster zu haben, diese innerhalb der Gemeinschaft mit anderen Frauen zu konsumieren und sich dadurch auch vom Rest der japanischen Gesellschaft abzugrenzen (Mizoguchi 2010: 154, 155).

Obwohl das Ursprungsmaterial also zentrale Inspirationsquelle für meine Interviewpartner*innen ist, lässt sich aus den Interviews schlussfolgern, dass das Schaffen von *dōjinshi* ebenfalls eine Selbstverwirklichung mit sich bringt und meine Interviewpartner*innen in ihren Werken ein eigenständiges Werk sehen. Sie gehen dabei als textuelle Wilderer (Jenkins 1992) vor, die sehr selektiv bei der Auswahl des Ursprungsmaterials sind, von dem sie schließlich eigene Werke anfertigen.

Durch die Aktivitäten in der *dōjinshi*-Gemeinschaft erfahren meine Interviewpartner*innen auf verschiedene Weisen eine Selbstverwirklichung. Sie

steigern ihre Fähigkeiten durch Einübung von Schreiben oder Zeichnen und können dies mitunter in professioneller Arbeit umsetzen, wie etwa meine Interviewpartner*innen Ruby-san und Sapphire-san, die beruflich ebenfalls zeichnerisch tätig sind. Aber auch wenn es bei der Aktivität im *dōjinshi*-Bereich bleibt und viele meiner Interviewpartner*innen hauptberuflich einer anderen Beschäftigung nachgehen, haben ihre fannischen Aktivitäten ein hohes Maß an Professionalisierung erreicht. Besonders zu erwähnen ist etwa das Herausgeben von Anthologien, bei denen meine Interviewpartner*innen auf soziales Kapital, das sie in der Gemeinschaft erworben haben, zurückgreifen und eine prestigeträchtige Schlüsselposition einnehmen.

Auch wenn, wie in Kapitel 7.3 dargelegt, in der Gemeinschaft die Norm besteht, dass *dōjinshi*-Aktivitäten nie profitorientiert sein sollten, haben meine Interviews gezeigt, dass einige meiner Interviewpartner*innen durch die Steigerung ihrer Fähigkeiten auch ökonomisches Kapital aus der Erfahrung schlagen konnten, die sie in der *dōjinshi*-Gemeinschaft sammelten. Zuletzt ist der Erwerb dieser neuen Fähigkeiten auch als Ermächtigung zu sehen, die eigenen Gedanken ausdrücken zu können und sie einem lesewilligen Zielpublikum zuzuführen.

Allerdings empfinden meine Interviewpartner*innen eine gewisse Unsicherheit, was die rechtliche Absicherung ihres kreativen Schaffens angeht. Das Ursprungsmaterial ist ein zentrales Element ihrer fannischen Werke, aber die Urhebenden- und Verwertungsrechte für diese Medien liegen bei anderen Personen und Firmen, die von meinen Interviewpartner*innen meist zusammengefasst bezeichnet werden als »offizielle Personen«. Für ihre *dōjinshi*-Aktivitäten im *janru* von westlichen Filmen, Serien und Comics führen einige meiner Interviewpartner*innen aus, dass es sich dabei um eine enge Gemeinschaft handelt, die vorwiegend im Verborgenen agiert. Sie gehen davon aus, dass durch die Bemühungen zur Kontrolle darüber, wer von Events erfährt oder wer Zugriff auf ihre Werke erhält, ihre Fanaktivitäten in diesem kleinen Rahmen nicht die Aufmerksamkeit von Rechteinhaber*innen auf sich ziehen. Was *dōjinshi* allgemein angeht, so berufen sich meine Interviewpartner*innen auf die Auffassung, dass dies zumeist etwa von japanischen Verlagshäusern stillschweigend hingenommen wird und strafrechtliche Verfolgung eher selten stattfindet. In der von mir untersuchten Gemeinschaft herrscht jedoch dadurch, dass die Rechteinhaber*innen keine japanischen Firmen oder Personen sind, eine gewisse Unsicherheit darüber, wie diese gegenüber *dōjinshi* eingestellt sein könnten, was zu einer größeren Vorsicht bei der Verbreitung von Informationen führt.

Keine meiner Interviewpartner*innen haben mir im Detail erklären können, wie die rechtliche Lage aussieht, sie besitzen also kein juristisches Fachwissen. Sie berufen sich lediglich auf die Normen, die sie in der Gemeinschaft gelernt haben, nach denen man möglichst keinen Profit durch die eigenen Werke erwirtschaften oder bestimmte Informationen nicht online für alle sichtbar veröffentlichen soll. Ebenfalls bekannt sind verschiedene Vorfälle innerhalb der letzten zwanzig Jahre, bei denen es zu Konflikten bezüglich der Urheberrechtsverletzung durch *dōjinshi* kam. Ein solcher Vorfall ist der *Pokémon*-Vorfall, der dazu führte, dass eine *dōjinshi*-Künstlerin verhaftet wurde und 22 Tage in Untersuchungshaft verbrachte. Auch erzählen meine Interviewpartner*innen mir Anekdoten, in denen japanische *dōjinshi*-Druckereien sich weigerten, Manuskripte zu drucken, die sich auf Ursprungsmaterial beziehen dessen Rechte bei Marvel und damit bei Disney liegen. Solche Vorfälle verbreiten sich über Hörensagen innerhalb der Gemeinschaft und sorgen dafür, dass japanische *dōjinshi*-Künstler*innen insbesondere größere Medienfirmen mit einem kinderfreundlichen Image, wie Nintendo oder Disney als besonders »streng« empfinden und eventuell besondere Vorsicht walten lassen, wenn sie *dōjinshi* zu solchen Ursprungsmedien anfertigen. Einige meiner Interviewpartner*innen geben zudem von sich aus an, dass sie im Falle einer Klage alle ihre Fanaktivitäten einstellen würden.

Ein anderer Punkt, der zur größeren Vorsicht bei meinen Interviewpartner*innen bezüglich der Verbreitung von Informationen über ihre *dōjinshi*-Aktivitäten führt, ist die Tatsache, dass der Großteil von ihnen Werke anfertigt, die sich auf Figuren beziehen, die in Filmen und Serien durch reale Schauspieler*innen verkörpert werden. Da diese Schauspieler bzw. die Regieführenden der Film-Franchises ebenfalls auf Social Media aktiv sind, sind sich meine Interviewpartner*innen über das Risiko bewusst, dass diese »offiziellen Personen« von den *dōjinshi*-Aktivitäten erfahren könnten. In erster Linie fürchten meine Interviewpartner*innen in diesem Fall, sie könnten diese Personen verärgern und sehen deswegen davon ab, ihre Werke online zu verbreiten.

Andererseits wird es umso mehr von meinen Interviewpartner*innen begrüßt, wenn sich Schauspieler*innen oder Regieführende auf Social Media fannischen Werken gegenüber positiv äußern. Manche meiner Interviewpartner*innen, wie etwa Amethyst-san oder Ruby-san, fühlen sich dadurch in ihrem Handeln bestärkt und wünschen sich auch mehr Offenheit in der *dōjinshi*-Gemeinschaft.

Insgesamt ist zu sagen, dass das Ursprungsmaterial zentral für das fannische Werk ist. Allerdings erleben meine Interviewpartner*innen auf vielfälti-

ge Weise eine Selbstverwirklichung durch ihre *dōjinshi*-Aktivitäten. Meine Interviewpartner*innen beziehen sich jedoch auf urheberrechtlich geschütztes Material, dessen Rechte in den meisten Fällen bei ausländischen Firmen und Personen liegen. Deswegen empfinden sie eine größere rechtliche Unsicherheit als *dōjinshi*-Künstler*innen, die sich auf japanische Werke beziehen, da *dōjinshi* als eine etablierte Form des freien fannischen Ausdrucks in Japan weitestgehend akzeptiert sind. So weist etwa Ichikawa darauf hin, dass es durchaus professionelle Mangaka gibt, die die Comiket besuchen und Fanwerke ihrer eigenen Arbeiten gutheißen bzw. daraus neue Kraft schöpfen (vgl. Yasuda/Ichikawa 2010: 53). Ausnahmen dieser Regel, etwa einzelne Fälle von strafrechtlicher Verfolgung, sind in der Gemeinschaft bekannt, wenn auch Fakten nicht bis ins letzte Detail getreu wiedergegeben werden. Durch diese Vorfälle fühlen sich einige meiner Interviewpartner*innen verunsichert und empfinden insbesondere größere Firmen als »streng«, was in diesem Fall als eine euphemistische Umschreibung für »prozessfreudig« gesehen werden kann. Einzelne »offizielle Personen«, etwa Schauspieler*innen und Regisseur*innen, die auf Social Media aktiv sind, werden allerdings verehrt, und wenn diese sich wohlwollend über fannische Werke äußern, wird dies von meinen Interviewpartner*innen begrüßt.

Die zweite zentrale Fragestellung der vorliegenden Arbeit, wie sich japanische *dōjinshi*-Künstler*innen in Bezug zur Gemeinschaft und eventuell zu einem globalen und transkulturellen Fandom verorten, werde ich im nächsten Kapitel beantworten.

8.2 Wie sehen sich *dōjinshi*-Künstler*innen in Relation zum Fandom?

Um das Verhältnis meiner Interviewpartner*innen zur *dōjinshi*-Gemeinschaft zu charakterisieren, habe ich in Kapitel 7 insbesondere die Differenzsetzungen, die in den Interviews vorgenommen wurden, in den Blick genommen. Eine Betrachtung der Differenzen ist im Hinblick auf das Potenzial für transkulturellen Austausch elementar wichtig, um zu zeigen, dass neben den nationalen Differenzen, die in den Interviews durch meine Interviewpartner*innen durchaus beschrieben wurden, auch vielfältige andere Differenzen bestehen. Dies hat gezeigt, wie Lori Morimoto und Bertha Chin ebenfalls konstatierten (Chin/Morimoto 2013: 99), dass die Orientierung zu einer fannischen Gemeinschaft zeitweise nationale, regionale und geographische Orientierungen ablösen kann. Zudem habe ich die Kommunikationswege der Gemeinschaft und

ein geltendes Wertesystem (in Bezug auf ökonomisches Kapital) innerhalb der Gemeinschaft exemplarisch dargelegt. Damit habe ich in Kapitel 7 gezeigt, wie sich meine Interviewpartner*innen in Bezug zur *dōjinshi*-Gemeinschaft positionieren, welche Differenzsetzungen im Detail bestehen und inwiefern transkulturelle Potenziale vorhanden sind.

Bei der Untersuchung von Differenzsetzungen wurde deutlich, dass sich meine Interviewpartner*innen in Abgrenzung zum Rest der (japanischen) Gesellschaft mitunter als marginalisiert empfinden. Ein Beispiel dafür war die Benutzung der Messehalle im Jahr 2020, als diese anstatt für die Messe Comiket für Veranstaltungen im Zusammenhang mit den Olympischen Spielen genutzt werden sollte. Diese Nutzung wurde als etwas markiert, das zwar der allgemeinen japanischen Gesellschaft nütze, aber die *dōjinshi*-Gemeinschaft einschränke. Lokale Events sind für meine Interviewpartner*innen wichtig, da sie auch als ein geschützter Raum empfunden werden, in dem man sich weitgehend offen austauschen kann, ohne von Außenstehenden entdeckt oder kritisiert zu werden. Ich habe ebenfalls dargelegt, dass einige *dōjinshi*-Künstler*innen ihre Aktivitäten vor ihren Familien oder im beruflichen Umfeld verheimlichen. Hier findet eine klare Abgrenzung gegenüber den Personen statt, die keine Kenntnis von und/oder kein Verständnis für *dōjinshi*-Aktivitäten haben.

Aber es erfolgen auch Differenzsetzungen innerhalb der Gemeinschaft von *dōjinshi*-Künstler*innen. Speziell die von mir untersuchte Gruppe von Künstler*innen, die fannische Werke zu westlichen Unterhaltungsmedien anfertigen, grenzt sich gegenüber denjenigen ab, die fannische Werke zu japanischen Medien, etwa Manga, Anime oder Games, anfertigen. *Dōjinshi*, die sich auf Realfilmungen beziehen, werden innerhalb der Gemeinschaft als *namamono* bezeichnet und für dieses *janru* gelten besondere Regeln: Websites, auf denen man etwa Ankündigungen oder Auszüge aus den angebotenen Werken postet sollen passwortgeschützt sein, man soll die Werke nur auf Events verkaufen und nicht über Kommission in Buchläden, und man sollte vermeiden, bestimmte Informationen (etwa den Namen des Events) auf Social Media zu posten. Dieser Unterschied gegenüber der Mehrheit von *dōjinshi*-Künstler*innen wird unter anderem als »Kulturunterschied« bezeichnet, insbesondere von denjenigen unter meinen Interviewpartner*innen, die ebenso Werke zu japanischen Ursprungsmedien anfertigen. Die Kenntnis und Einhaltung dieser spezifischen Regeln bringt innerhalb der Gemeinschaft kulturelles Kapital mit sich, während die Verletzung der Regeln mit Sanktionen, etwa in Form von Kritik, geahndet wird. Allerdings äußern sich einige meiner Interviewpartner*in-

nen auch kritisch gegenüber diesen Regeln und wünschen sich mehr Offenheit.

Regeln müssen mit der Zeit erlernt werden und Anfänger*innen werden von Gemeinschaftsmitgliedern, die sich besser auskennen, gemaßregelt. Dadurch ist Seniorität innerhalb der Gemeinschaft ebenfalls ein Differenzmerkmal, das in den Interviews thematisiert wird. Diese Differenz hat nicht unbedingt etwas mit dem tatsächlichen Alter meiner Interviewpartner*innen zu tun: Beryl-san ist meine älteste Interviewpartnerin und verweist darauf, dass sie noch recht neu sei und anfangs viel gemaßregelt wurde. Ebenso zeigten einige meiner Interviewpartner*innen mir gegenüber im Interview ihre Seniorität auf, indem sie darlegen, dass sie bereits lange in der Gemeinschaft aktiv sind und dass zudem die Partizipation in der *dōjinshi*-Gemeinschaft früher schwieriger war, da heute durch die Digitalisierung und schnellere Druckverfahren etwa das Einreichen von Manuskripten vereinfacht wurde und mehr und mehr Informationen online verfügbar sind. Durch diesen damaligen erhöhten Aufwand für die Partizipation zeigen mir meine Interviewpartner*innen auch, dass sie mehr kulturelles Kapital in Form von Hingabe besitzen, als dies Neulinge tun, die etwa zu heutigen Zeiten mit ihren *dōjinshi*-Aktivitäten beginnen. Allerdings gibt es auch hier die Entwicklung, dass durch den Eintritt von neuen Mitgliedern in die Gemeinschaft alte Regeln und Werte auf den Prüfstand gestellt werden und somit Potenzial für Veränderung besteht.

Der Ausdruck des individuellen Geschmacks und der eigenen Ideen ist ein grundlegendes Element von *dōjinshi*. Allerdings grenzen sich insbesondere diejenigen ab, die Werke für *janru* anfertigen, in denen sonst nur wenige aktiv sind. Dabei schwingt implizit mit, dass sie keinen Trends folgen, sondern ihre Werke lediglich anfertigen, um dem eigenen Geschmack zu frönen. Von einigen meiner Interviewpartner*innen wird gerade die Seltenheit und Einzigartigkeit solcher Werke als etwas Wertvolles erachtet. So wird etwa die Comiket als ein besonderer Ort bezeichnet, an dem man »Schätze« finden kann, die es im normalen Buchhandel nicht gäbe. Allerdings erfolgt auch in den beliebteren *janru* die Abgrenzung über den eigenen Geschmack. Dies geschieht vor allen Dingen über die präferierte Figurenkonstellation (Pairing) und über die Rollenverteilung in *seme* und *uke*, die in den einzelnen Werken dargestellt werden. Auch hier wird argumentiert, dass gerade die Unbeliebtheit von manchen Konstellationen umso mehr die Wertigkeit der Werke bestätigt, da sie eine besondere Seltenheit und Individualität aufweisen, während den Werken, die sich großer Beliebtheit erfreuen, unterstellt werden kann, dass die Künstler*innen einer finanziellen Motivation folgen.

Zuletzt erfolgt natürlich auch eine Differenzsetzung gegenüber ausländischen Fans. Während mir gegenüber in den Interviews mehrmals bekundet wurde, dass Kontakt zu ausländischen Fans erwünscht sei, besteht ein Gefühl, dass ausländische Fans nach anderen, weniger strengen Regeln handeln, insbesondere was das Teilen von fannischen Werken über das Internet angeht. Meine Interviewpartner*innen bekunden, dass die japanische *dōjinshi*-Gemeinschaft »streng« sei, während ausländische Fans mitunter als Regelbrecher*innen betrachtet werden, die den Ruf haben, unerlaubt Dinge (etwa Scans von *dōjinshi* oder Cosplay-Fotos anderer) hochzuladen. In diesem Sinne fehlt ausländischen Fans ein gewisses Maß an kulturellem Kapital: die Kenntnis von spezifischen lokalen Regeln, die sich innerhalb der *dōjinshi*-Gemeinschaft über die Jahre entwickelt haben. Es wird ebenfalls kritisiert, dass die Kommunikation mit ausländischen Fans erschwert sei, da diese häufig kein Japanisch sprächen. Allerdings lässt sich ebenso feststellen, dass einige meiner Interviewpartner*innen online oder persönliche Freundschaften zu ausländischen Fans pflegen, die sie im Rahmen ihrer Fanaktivitäten kennengelernt haben. Ebenso werden Begriffe wie »ausländische Otaku-Kultur« benutzt, was darauf hinweist, dass ein Bewusstsein für ausländische Fankultur vorhanden ist, die durchaus als eine Parallele zur eigenen Fankultur betrachtet wird.

Um festzustellen, welche Potenziale der Kommunikation innerhalb der Gemeinschaft bestehen, habe ich in Kapitel 7.2 die Aussagen über persönliche und Online-Kommunikation innerhalb der Gemeinschaft untersucht. Die persönliche Kommunikation, die dabei auf den Events stattfindet, ist als ein wichtiges Element innerhalb der Gemeinschaft zu betrachten, da sie für viele meiner Interviewpartner*innen eine Quelle der Freude und Wertschätzung ist. Der Austausch von Kommentaren sowie der Erhalt von Briefen und kleinen Geschenken markiert kulturelles und soziales Kapital innerhalb der Gemeinschaft. Ebenso sind Events eine Gelegenheit, Freundschaften zu vertiefen, die auch jenseits der *dōjinshi*-Aktivitäten fortgeführt werden, wie etwa beim gemeinsamen Restaurantbesuch oder einem Besuch im Kino.

Die Kommunikation über das Internet erfolgt meist über Social Media wie Twitter, erleichtert mitunter die Einführung von neuen Mitgliedern und erlaubt ein erstes Kennenlernen, was dann bei Events im realen Leben fortgeführt wird. Allerdings wird bei der Kommunikation über das Internet zumeist eine Reihe von Codewörtern benutzt oder die Kommunikation erfolgt über private Nachrichten. Dadurch ist die Einsehbarkeit der Kommunikation über Social Media für Außenstehende erschwert, selbst wenn diese eigentlich in ei-

nem öffentlich einsehbaren Rahmen stattfindet. Auf der anderen Seite werden das Internet und Websites wie 2channel mitunter kritisiert als Plattformen für anonyme Lästereien und Kritik. Allerdings ist das Internet auch ein Kommunikationsweg, über den durch Zuhilfenahme von Werkzeugen wie Google Translate die Kommunikation mit ausländischen Fans möglich ist. Auf diese Weise können meine Interviewpartner*innen Feedback erhalten sowie den Verkauf und die individuelle Zusendung von *dōjinshi* per Post in andere Länder aushandeln. Einige meiner Interviewpartner*innen machen davon durchaus Gebrauch, während es anderen zu heikel ist, ihre Werke international zu verbreiten. Zuletzt zu erwähnen an dieser Stelle sei das Potenzial, meiner Interviewpartner*innen an ausländischen Fanwerken, die im Internet gepostet werden, wie etwa Fanfiction, teilzuhaben. So hat Ruby-san anschaulich dargelegt, wie sie über die Website Tumblr vom Setting »Super Family« erfahren hat, das sie nach dem Lesen von anglophonen Fanfictions nun auch in ihren eigenen Werken umsetzte. Jenseits von Settings wie »Super Family«, die sich explizit auf ein *janru* beschränken, gibt es auch andere Settings, die sich auf eine ganze Reihe von *janru* anwenden lassen können. So wurde das »Omega-verse« in Japan seit 2013 in sekundären Werken und seit 2015 sogar in kommerziellen Boys'-Love-Erzählungen zu einem beliebten Setting (vgl. Takashima 2020: 142). Dieses Setting geht auf anglophone Fanfiction der TV-Serie *Supernatural* aus dem Jahr 2010 zurück (vgl. Fanlore (o.J.b): Internet). Die Beliebtheit in Japan, sowie die relative Schnelligkeit mit der narrative Muster in fannischen Geschichten Ländergrenzen überschreiten, zeigen die transkulturellen Potenziale von Fandom. Andererseits beeinflusst auch der große kommerzielle Publikationsmarkt von *BL*-Erzählungen allmählich den westlichsprachigen Buchmarkt. Mizoguchi Akiko zeigte dafür ein Beispiel mit den Werken von C.S. Pacat auf. Pacat ist eine genderqueere australische Romanautor*in, die durch einen Japanaufenthalt in den frühen 2000er Jahren von *BL*-Manga inspiriert wurde (Mizoguchi 2017: 278, 279) und zudem ihren eigenen kulturellen Hintergrund einarbeitete, indem sie ihre homoerotische Romanreihe *Captive Prince* (2015–2016) in einem Fantasysetting inspiriert von mediterranischer Antike (Mizoguchi 2017: 287) spielen ließ. Pacats Werke verkauften sich gut und wurden ins Deutsche, Französische, Japanische, Italienische und Polnische übersetzt.

Zuletzt legte ich in Kapitel 7.3 dar, wie Geld als Währung innerhalb der *dōjinshi*-Gemeinschaft empfunden wird. Dies ist deswegen an dieser Stelle interessant, da ökonomisches Kapital bei anglophoner Fanfiction eher eine untergeordnete Rolle spielt, weil die Werke zumeist kostenlos und digital geteilt

werden. Ausnahmen bilden hier etwa Auftragsarbeiten, die auf Kommission erstellt werden und individuell ausgehandelt werden.

In der *dōjinshi*-Gemeinschaft lässt sich allerdings die Norm feststellen, dass mit fannischen Werken nur so viel Geld eingenommen werden soll, um die eigenen Kosten zur Herstellung der Werke zu decken. Dies wird mal strenger und mal weniger streng ausgelegt. Sapphire-san als besonders produktive Künstlerin etwa beschreibt mir zudem, wie sie professionelle Methoden einsetzt, um auf legale Weise Steuern einzusparen. Die Aussage, dass man mit seinen eigenen Werken keinen Profit mache, ist als normativ zu werten. Geht es um das Verhalten von anderen Mitgliedern der Gemeinschaft hingegen, kritisieren meine Interviewpartner*innen Fehlverhalten, das sie feststellen oder vermuten. Künstler*innen, die mit *dōjinshi* Profit machen, insbesondere diejenigen, die an Männer gerichtete Werke anfertigen, aber auch solche, die sich auf besonders beliebte *janru* spezialisieren, werden kritisiert. Auch der Weiterverkauf von *dōjinshi* über Buchläden oder Online-Händler zu höheren Preisen wird kritisiert. Insgesamt ist festzustellen, dass Geld als ein ideeller Wert betrachtet wird, der zu einem Gefühl der Bestätigung beiträgt, das meine Interviewpartner*innen empfinden, wenn Leser*innen ihre Werke erwerben. Das Wissen über diese Norm weist einen ebenfalls als ein Mitglied der Gemeinschaft aus und bringt damit kulturelles Kapital mit sich.

Resümierend ist festzuhalten, dass die Fanaktivitäten durch lokale Regeln und Normen strukturiert werden. Abgrenzungen innerhalb und außerhalb der Gemeinschaft werden aufgrund der Kenntnis und der Befolgung dieser Regeln vorgenommen. Dabei ist hervorzuheben, dass Differenzsetzungen innerhalb der Gemeinschaft in vielen verschiedenen Dimensionen erfolgen und dass die nationale Differenz dabei nicht die ausschlaggebende ist. Deswegen kann es durchaus sein, dass ein ausländischer Fan als ein*e Gleichgesinnte*r angesehen wird, wohingegen eine japanische Person, die sich mit *dōjinshi* nicht auskennt, ein*e Außenstehende*r wäre. Die in den Interviews zutage getretenen Differenzierungen werden überdies von meinen Interviewpartner*innen zum Teil kritisiert und hinterfragt und haben das Potenzial sich in Zukunft zu wandeln.

Dōjinshi sind als gedrucktes Werk zweifellos stark mit dem Austausch auf Events verbunden und deswegen ist es schwierig, eine Teilhabe an diesem Aspekt der Gemeinschaft auf globaler und transkultureller Ebene zu erhalten. Besonders die persönliche Dimension, Freundschaften zu entwickeln und diese auch im alltäglichen Leben fortzuführen, wird von meinen Interviewpartner*innen geschätzt. Genauso findet wiederum Austausch im Internet

statt, auch wenn hier die Regeln innerhalb der japanischen Gemeinschaft als strenger empfunden werden.

Zuletzt ist durch Phänomene wie etwa die Corona-Krise nicht auszuschließen, dass in Zukunft Events vermehrt online abgehalten werden und *dōjinshi* verstärkt digitale Verbreitung finden. Kanemaki Tomoko weist etwa auf das Event pictSQUARE hin, bei dem versucht wurde, in einem digitalen Raum, der an ein Dorf aus einem Fantasy-Videospiel erinnert, eine Plattform zu liefern, in der die virtuellen Besucher*innen sich unterhalten, sowie *dōjinshi* erwerben konnten (Kanemaki 2020: 68). Durch solche digitalen Teilnahmemöglichkeiten würde eine transkulturelle Teilhabe an *dōjinshi*-Kultur ebenfalls erleichtert. Insgesamt sind meine Interviewpartner*innen ausländischen Fans gegenüber offen eingestellt und interessieren sich für fannische Werke und internationale Fankultur. Nicht zuletzt diese Offenheit war es, die es mir als weißer Europäerin erst ermöglichte, meine Feldforschung durchzuführen und an der Gemeinschaft teilzuhaben.

8.3 Globalisierung von Kultur und transkulturelle Fankulturen

Betrachtet man die Ergebnisse, die sich aus meiner Feldforschung ablesen lassen, so ist festzustellen, dass sich das Phänomen der *dōjinshi*-Kultur weitestgehend mit Robertsons Konzeption von globalisierter Kultur erfassen lässt. So werde ich an dieser Stelle noch einmal genauer darlegen, inwiefern Robertsons Konzeption des globalen Felds auf transkulturelle Fankultur zu übertragen ist.

Wie in Kapitel 3.1 erörtert, lässt sich Robertsons Modell des globalen Feldes auf Fankultur anwenden, indem man die Koordinaten a) Individuum und d) Menschheit durch die Bezeichnungen a) fannisches Individuum und d) Fandom spezifiziert. Robertson verfolgte mit seiner Idee des globalen Feldes das Ziel, aufzuzeigen, wie a) das Individuum, b) die nationalstaatliche Gesellschaft, c) das internationale System der Gesellschaften und d) die Menschheit sich im Zeitalter der Globalisierung gegenseitig bedingen und relativieren. Durch meine Forschung zeigt sich jedoch auch, dass sich in Anlehnung an dieses Konzept die Art und Weise beschreiben lässt, wie fannische Individuen in Japan bedingt werden durch nationalstaatlichen Kontext, das internationale System der Gesellschaften und eine Zugehörigkeit zu einem globalen Fandom.

Auf nationalstaatlicher Ebene ist japanische *dōjinshi*-Kultur ganz klar geprägt von einer Infrastruktur, die die Produktion und den Austausch von fan-

nischen Werken als physische und gedruckte Werke begünstigt. Es gibt auf *dōjinshi* spezialisierte Druckereien und mehrere hundert Events pro Jahr, die für den Austausch eben dieser Werke bestimmt sind. Wie auch Nele Noppe in ihrer Dissertation 2014 darlegte, sind Druckereien, Buchhandel, Eventorganisator*innen, Kunstbedarfshandel, Messehallen und Logistik als eindeutig profitorientierte Akteur*innen dieser *dōjinshi*-Kultur auszumachen. Allerdings besteht selbst auf lokaler, nationaler Ebene kein juristischer Schutz für die fannischen Werke und ihre Urhebenden. Japanische *dōjinshi*-Künstler*innen bauen darauf, dass über Urheberrechtsverletzungen hinweggesehen wird, was durch eine allgemeine Akzeptanz gegenüber *dōjinshi* bei professionellen Manga-Künstler*innen in Japan zumeist auch der Fall ist. Trotzdem gibt es keine gänzliche Sicherheit. So empfanden einige meiner Interviewpartner*innen sich auch benachteiligt und mitunter marginalisiert durch die allgemeine japanische Gesellschaft. Einerseits bietet der nationalstaatliche Kontext dem fannischen Individuum eine offensichtlich finanziell orientierte Infrastruktur, ihre eigenen Werke zu produzieren und mit Gleichgesinnten auszutauschen. Andererseits werden die fannischen Individuen dadurch marginalisiert, dass ihr Schaffen keinerlei rechtlichen Schutz genießt und auch die Bedürfnisse der Gemeinschaft (etwa Verfügbarkeit von Veranstaltungsorten) in den meisten Kontexten denen der allgemeinen Gesellschaft untergestellt werden.

Das fannische Individuum tritt unter anderem dort in Kontakt mit dem internationalen System der Gesellschaften, wo seine Fanaktivitäten internationales Urheberrecht berühren. Da sich die vorliegende Arbeit insbesondere mit Künstler*innen von Werken beschäftigte, die sich auf westliche Unterhaltungsmedien beziehen, waren an dieser Stelle die Berührungspunkte offensichtlich. Während japanische *dōjinshi*-Künstler*innen sich dessen bewusst sind, dass ihre Werke das Urheberrecht von international agierenden Medienkonglomeraten verletzen können und deswegen eine besondere Vorsicht bei der Verbreitung ihrer Werke walten lassen, zeigte sich, dass es durch internationale Kommunikation über Social Media aber auch relativierende Einflüsse geben kann. So wurde es von meinen Interviewpartner*innen begrüßt, wenn sich Rechteinhaber*innen offen auf Social Media positiv zu Fan-Partizipation äußerten. Interessant ist, dass seitens meiner Interviewpartner*innen in erster Linie die rechtlichen Einschränkungen und die Ängste gegenüber der juristischen Macht von internationalen Medienkonglomeraten angesprochen wurden. Es gibt allerdings kaum Aussagen, die sich auf juristische Konzepte wie Fair Use oder die Freiheit des künstlerischen Ausdrucks beziehen. Es besteht kein Bewusstsein dafür, dass freier künstlerischer Aus-

druck – dessen Wertigkeit innerhalb der Gemeinschaft zwar offensichtlich gesehen wird – auch durch internationale Gesetzgebung geschützt sein könnte. Dies deckt sich mit Stanfills und auch mit Einwächters Beobachtungen, dass Fans meist keine genauen juristischen Kenntnisse besitzen, insbesondere über Gesetzgebung, die zu ihren Gunsten ausgelegt werden könnte. Hier ist ein ungenutztes Potenzial auszumachen, freien künstlerischen Ausdruck international stärker zu fördern und zu schützen. Die gemeinnützige Organisation für Transformative Werke (OTW) zum Beispiel leistet in den USA Aufklärungsarbeit und bietet kostenlose juristische Beratung für Künstler*innen an, die ihre Fanwerke schützen wollen. In Japan existiert, angelehnt an Creative Commons Lizensen außerdem das *dōjin-māku* (*dōjin*-Zeichen), mit dem professionelle japanische Manga-Künstler*innen ihre eigenen Werke versehen könnten, um zu signalisieren, dass sie mit fannischer Bearbeitung ihrer Werke einverstanden sind (Commonsphere 2013¹; Ikemura 2017: 26). Einer der ersten Mangaka, die das Zeichen auf einer kommerziellen Veröffentlichung benutzt haben war Akamatsu Ken (Mainabi Nyūsu 2013²). Eine weite Verbreitung oder Kenntnis über diese Praktik ließ sich aber leider auch bei meinen Interview-Partner*innen nicht feststellen.

Die Wechselwirkung, die zwischen dem fannischen Individuum und Fandom stattfindet, ist, wie Robertson aufzeigt, in erster Linie von einer Relativierung der Selbst-Identifikation geprägt. In der vorliegenden Arbeit konnte ich zeigen, dass japanische *dōjinshi*-Künstler*innen sich innerhalb der Gemeinschaft multidimensional differenzieren. Diese Differenzsetzungen erfolgen über *janru*-Zugehörigkeit, Seniorität, Inhalt der Werke, sowie überdies anhand nationalstaatlicher Konzeptionen. So ist festzustellen, dass das Fandom als eine Gemeinschaft fungiert, in der verschiedene Kapitalsorten, insbesondere jedoch kulturelles und soziales Kapital erwirtschaftet werden können, auf dessen Grundlage sich Hierarchien bilden. Diese Hierarchien und Wertesysteme werden jedoch innerhalb der Gemeinschaft hinterfragt und sind grundsätzlich wandelbar. Wichtig an dieser Stelle ist festzuhalten, dass die nationale Differenzkategorie keine übergeordnete Differenzkategorie darstellt und somit das Fandom an dieser Stelle des globalen Feldes tatsächlich als ein transkulturelles Fandom betrachtet werden kann. Robertsons Konzeption von Menschheit wird geeint durch Rückberufung auf Gemeinsamkeiten der menschlichen Spezies und die Herausforderungen, denen sich

1 <https://commonsphere.jp/doujin/faq/>

2 <https://news.mynavi.jp/article/20130829-a121/>

die Menschheit stellen muss – Anfang der 1990er Jahre nannte Robertson an dieser Stelle humanistische Denkweisen oder das ökologische Bewusstsein, das im Gedanken des Umweltschutzes steckt. In einem globalen Fandom können hingegen die Liebe zum Fan-Objekt sowie das Empfinden des inhärenten Wertes von freier künstlerischer Ausdrucksfähigkeit und dem Genuss des Austauschs mit anderen Fans als gemeinschaftsstiftende Eigenschaften betrachtet werden. Zuletzt wurde durch meine Untersuchung ebenfalls offensichtlich, dass ein Verständnis eines transkulturellen Fandoms vorhanden ist, welchem trotz Differenzen und Reibungen mit Offenheit begegnet wird, insbesondere wenn japanische *dōjinshi*-Künstler*innen in ausländischem Fandom ebenfalls eine »Otaku-Kultur« entdecken. Dieser Punkt erinnert an Matt Hills' Konzeption von Otaku-Kultur als einer kulturellen Homologie (Hills 2002b), die bei anglophonen Fans bestand und zu einer Identifizierung mit japanischen Fans führte – ein Phänomen, das Morimoto und Chin als ein Beispiel für transkulturelles Fandom hervorheben (Chin/Morimoto 2013: 99).

Wenn ich von transkulturellem Fandom spreche, dann ist nicht gemeint, dass durch die Teilhabe an einer fannischen Gemeinschaft wie der *dōjinshi*-Gemeinschaft alle Differenzen zwischen Angehörigen dieser Gemeinschaft überwunden werden. Stattdessen ist es, wie auch Saal durch ihre Kritik an Welschs Konzept der Transkulturalität betonte, gerade elementar, diese Differenzsetzungen als Teil einer Transkultur zu verstehen und durch Forschung zu fokussieren. Die *dōjinshi*-Kultur lässt sich durchaus als eine Kultur der Fan-Partizipation betrachten, die nationale Grenzen überschreiten kann – insbesondere die Kommunikation über das Internet trägt dazu bei. Auch Offenheit und Veränderungsfähigkeit (vgl. Welsch 1997: 77) sind Eigenschaften, die sich für *dōjinshi*-Kultur feststellen lassen. Blickt man zuletzt auf das Konzept der Transdifferenz von Solveig Mill, so habe ich gezeigt, dass die *dōjinshi*-Gemeinschaft multidimensionale Differenzsetzungen konstruiert, nach denen sich die Künstler*innen selbst verorten. Besonders auffallend ist jedoch, dass die nationale Differenz keine übergeordnete Differenzkategorie ist und dass die konstruierten Differenzkategorien seitens meiner Interviewpartner*innen selbst stets in Frage gestellt werden, was wiederum auf eine Wandelbarkeit der Kultur hinweist.

Zuletzt möchte ich noch einmal auf ein Zitat von Welsch zurückkommen: »Offenbar drängt es die Menschen, sich gegen ein Aufgehen im Einheitsbrei globaler Uniformierung zur Wehr zu setzen. Sie wollen nicht bloß universal oder global, sondern auch spezifisch und eigen sein« (Welsch 1997: 79). Hier wird deutlich, dass auch die lokale Verankerung der *dōjinshi*-Kultur durch den

Zugang zu einer lokalen Infrastruktur eine Facette der Transkulturalität von *dōjinshi* sein kann. Wie Robertson es ebenfalls beschrieb, werden lokale Verankerungen durch Globalisierung nicht überschrieben, sondern in manchen Fällen sogar betont. Dies zeigt sich in Aussagen meiner Interviewpartner*innen, die sich auf einen Unterschied der Fankultur zu ausländischen Fans berufen. Ebenso zeigt sich jedoch das transkulturelle Durchdringensein von japanischer *dōjinshi*-Kultur in den vielen Kontakten bis hin zu Freundschaften, die meine Interviewpartner*innen auf Grundlage ihrer fannischen Partizipation pflegen. Der Blick auf die eigene Kultur wird bei meinen Interviewpartner*innen durch die Partizipation an Fankultur ebenfalls differenzierter.

Bertha Chin und Lori Morimoto formulierten, dass transkulturelle Fans in ihren jeweiligen Kontexten Fans werden durch die Affinität zu einem grenzüberschreitenden Fan-Objekt (vgl. Chin/Morimoto 2013: 93). Die vorliegende Arbeit bezieht jedoch insbesondere den differenzierten deutschsprachigen Forschungsdiskurs zur Transkulturalität mit ein und legt so dar, dass *dōjinshi* als ein transkulturelles Phänomen zu betrachten sind, nicht bloß weil sich Fans auf ein transkulturelles Fan-Objekt beziehen, sondern weil die fannische Partizipationskultur in sich ein transkulturelles Phänomen ist. Dabei sind Differenzen und Reibungen nicht als etwas zu sehen, das durch die transkulturelle Fan-Praxis gänzlich überwunden oder ausgelöscht wird – diese Differenzen sind im Gegenteil notwendiger Bestandteil von Transkulturalität. Ich habe durch meine Fokussierung dieser Differenzen gezeigt, dass sie zudem nicht absolut binär konstruiert sind, sondern multidimensional und wandelbar. Manche Aspekte des *dōjinshi*-Austauschs lassen sich jedoch schwer auf eine globale Ebene übertragen, einerseits durch die Marginalisierung der Werke, die keinerlei rechtlichen Schutz genießen, und andererseits durch die Dimension des persönlichen Austauschs, der für meine Interviewpartner*innen ein wichtiger Bestandteil ihrer Partizipationskultur ist und sich nicht ohne Weiteres in einen globalisierten Online-Kontext übertragen lässt.

Die Corona-Pandemie hat gezeigt, dass bestimmte Gesichtspunkte, etwa die Face-to-Face-Kultur, die auch ein Bestandteil der *dōjinshi*-Kultur ist, nur schwerlich in einen Online-Kontext übertragen werden können (Kanemaki 2020: 70). Zwar wurde die Comiket seit Beginn der Corona-Pandemie ausgesetzt, aber andere Eventorganisator*innen, darunter Akabooobo, haben inzwischen die Abhaltung von kleiner angelegten Events wiederaufgenommen. Andererseits haben die Reaktionen der Gemeinschaft gezeigt, dass eine digitale oder postalische Verbreitung der fannischen Werke ebenfalls möglich ist. So wie sich der Alltag vieler Menschen an die neuen Gegebenheiten

anpassen musste, haben auch Fans neue Wege gefunden, sich etwa durch online abgehaltene Conventions zu verbinden. Durch Benutzung von stetig weiterentwickelten, frei zugänglichen Übersetzungswerkzeugen wie etwa Google Translate, wird der fannische Austausch auch über Sprachgrenzen hinweg immer stärker ermöglicht. Natürlich lösen diese neuen Trends nicht die juristischen Konfliktpotenziale zwischen den Rechteinhaber*innen von internationalen Medienfranchises und den Fans, die sich dieser Unterhaltungsmedien bedienen, um ihre eigenen Werke zu schaffen. Fannische Werke bleiben marginalisiert und werden geschützt durch vielseitige Taktiken zur Kontrolle der Sichtbarkeit, die seitens der Künstler*innen innerhalb der Gemeinschaft erlernt und angewendet werden. Die vorliegende Untersuchung hat jedoch gezeigt, dass Offenheit, Neugier gegenüber anderen Fans und Wandelbarkeit der Differenzkategorien ebenfalls Eigenschaften sind, die die zumeist als nach außen hin verschlossen beschriebene *dōjinshi*-Gemeinschaft charakterisieren.

Dōjinshi im Speziellen und Partizipationskultur im Allgemein bleiben überdies auch in Zukunft interessante Forschungsobjekte für die Cultural Studies. Während Nele Noppe 2014 besonders das ökonomische System und die Infrastruktur des *dōjinshi*-Austauschs darlegte, habe ich *dōjinshi* mit den Methoden der Ethnographie als eine partizipatorische Praxis in Hinblick auf Transkulturalität untersucht.

Eine textorientierte Analyse einzelner Werke bzw. der Interaktion von fannischen Werken mit den Narrativen der Ursprungswerke ist ebenfalls denkbar und kann viele Perspektiven, etwa für die Genderforschung eröffnen. Exemplarisch habe ich dies bereits in meinem Aufsatz »Jenseits von Dichotomien – Diversifikation von Männlichkeits-konstruktionen in Boys'-Love-*dōjinshi*« (2016) getan. Auch andere Forscher*innen haben sich bereits mit dem Verhältnis von *dōjinshi* zu den Ursprungswerken beschäftigt (vgl. etwa Ishikawa 2016, Morimoto 2017). Derartige Untersuchungen von Einzelwerken erlauben besonders tiefgehende Analysen, die die genauen individuellen Verarbeitungen von Unterhaltungsmedien durch kreative Fans beleuchten.

Da in meinen Forschungsinterviews auch der vermeintliche Unterschied von *dōjinshi*-Kultur unter Frauen und Männern angeführt wurde, wäre es ebenfalls interessant, Partizipation in der *dōjinshi*-Kultur unter dem Aspekt des Genders der Künstler*innen genauer zu betrachten. Frühe Otaku-Forschung fokussierte besonders männliche Fans (vgl. Azuma 2008). Die Fanaktivitäten von weiblichen Otaku bzw. *fujoshi* wurden allerdings, selbst im westlichsprachigen Diskurs, seit den 2010er Jahren mehr und mehr in den

Fokus gerückt (vgl. etwa: Nagaike/Aoyama 2010; Levi/McHarry/Pagliassotti 2010; Kamm 2010; McLelland/Nagaike/Suganuma/Welker 2015; Mizoguchi 2015; Mizoguchi 2017; Sonderausgaben von *Yurika* in den Jahren 2006, 2013 und 2020, Sonderausgabe von *Transformative Works and Cultures* 2013). Meine Interviewpartner*innen waren vorwiegend weiblich. Meine Forschung zeigt aber auch, dass es mehr und mehr Gendergrenzen überschreitende fannische Aktivitäten gibt, wie etwa meine Interviewpartnerin Emerald-san zeigt, die ausdrücklich eine Einteilung ihrer Werke in *Boys' Love* oder *Gay Manga* ablehnt. Ebenso bringen Konuta und Iriya in der 2020er Sonderausgabe von *Yurika* zu weiblichen Otaku die Frage auf, inwiefern Otaku als queer zu verstehen sind (Konuta/Iriya 2020). Die Monographie *Transfiguring Women in Late Twentieth-Century Japan: Feminists, Lesbians, and Girls' Comics Artists and Fans* von James Welker, die sich ganz feministischen und auch lesbischen Manga-Künstler*innen und Fans widmet lag zur Drucklegung dieses Manuskripts leider noch nicht vor (vgl. Welker 2024). Fragen bezüglich Gender und Sexualität von Otaku bleiben spannend und könnten in Zukunft ebenfalls Forschungsperspektiven eröffnen, die über eine Analyse der Werke, oder aber über Feldforschung zu bearbeiten sind.

Neben den fiktionalen sekundären Werken, die japanische Künstler*innen anfertigen, ist auch das Genre der Reiseberichte ein besonders eindrucksvolles Forschungsmaterial, anhand dessen man darlegen kann, wie Fans sich über ihre Fanobjekte dem Reisen und Erfahren von anderen Regionen des eigenen Landes, bzw. anderer Länder annähern. Aus dem Blickwinkel der Tourismusforschung wären diese Fanwerke besonders untersuchenswert, den Rahmen dieser Arbeit hätte eine genauere Betrachtung dieser Art des Fanwerkes leider gesprengt.

Zuletzt hat meine Arbeit aufgezeigt, dass die rechtliche Grauzone, in der *dōjinshi* geschaffen werden, eine große Unsicherheit auf Seiten der Künstler*innen auslöst, ihren Austausch mitunter erschwert und der Hauptgrund ist, warum *dōjinshi* als marginalisierte Werke zu betrachten sind, da sie keinen konsequenten rechtlichen Schutz genießen. Es wäre wünschenswert, dass sich in Zukunft rechtswissenschaftliche Untersuchungen mit Partizipationskultur und fannischen Werken beschäftigen, insbesondere in einem internationalen Kontext. Mit fortschreitender Digitalisierung und der Verfügbarkeit von Unterhaltungsmedien in vielen verschiedenen internationalen Kontexten zeigt sich jedoch, dass Medienkonzerne ebenfalls vermehrt die digitalen Möglichkeiten (etwa Uploadfilter, vgl. Stanfill 2019: 118, 119) konsequent nutzen um ihre Interessen, auch über die rechtlichen Gegebenheiten hinaus, zu vertre-

ten. Dahingegen wäre eine rechtliche Stärkung von Partizipationskultur und kreativer Reflexion von Unterhaltungsmedien durch Fans in Abstimmung mit dem Schutz von Urheberrechten ein wichtiger Gesichtspunkt, der in der Konzeption zukünftiger Gesetzesgebung bedacht werden sollte.