Katharina Hülsmann

JAPANISCHE FAN-COMICS

Transkulturelle Potenziale und lokale Gemeinschaft

[transcript] Comic-Kulturen

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

Katharina Hülsmann
Japanische Fan-Comics

Comic-Kulturen | Band 2

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

Editorial

Die von icon Düsseldorf herausgegebene Reihe »Comic-Kulturen« bietet Raum für Beiträge zur aktuellen Comicforschung. Unter dem Begriff »Comic« bündeln wir vielfältige graphische Erzählformen, vom Superhelden-Comic bis zur Graphic Novel und von *bandes dessinées* der franko-belgischen Tradition bis hin zu japanischen Manga. Damit legt die Reihe Wert auf die inhärente Interdisziplinarität des Disziplinenverbunds Comicforschung. Der Plural im Reihentitel (Kultur*en*) ist als Signal und Selbstverpflichtung der Reihenherausgeber*innen zu verstehen, Comics international und interdisziplinär zu denken und Studien zu einem breiten geographischen wie kulturellen Spektrum aufzunehmen.
»Comic-Kulturen« versteht sich als Plattform für aktuelle Sammelbände, aber auch Monografien wie z.B. Dissertationen. Beitragsvorschläge werden zur Qualitätssicherung in einem doppelten Peer-Review-Verfahren evaluiert.
Reihenbeiträge werden in deutscher und englischer Sprache angenommen. Gemischtsprachliche Bände und Beiträge in anderen Sprachen können im Einzelfall angenommen werden.
Die Reihe wird herausgegeben von icon Düsseldorf.

Katharina Hülsmann promovierte an der Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf, wo sie Modernes Japan studierte. Sie war Stipendiatin am Deutschen Institut für Japanstudien in Tokyo. Außerdem arbeitete sie an der Japanologie der Universität zu Köln in einem DFG-Projekt zur Artikulation des Nuklearen und beschäftigte sich mit Manga zur Besatzungszeit in Japan. Ihre Forschungsschwerpunkte sind Comics, insbesondere Manga und Fan-Kulturen.

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

Katharina Hülsmann

Japanische Fan-Comics

Transkulturelle Potenziale und lokale Gemeinschaft

[transcript]

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

Eingereicht als Dissertation mit dem Titel »Transkulturelle Potenziale und lokale Verankerung japanischer Fan-Comics« an der Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf, D61.

Gefördert durch den Open-Access-Fonds der Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf.

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über https ://dnb.dnb.de/ abrufbar.

Dieses Werk ist lizenziert unter der Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 Lizenz (BY-SA). Diese Lizenz erlaubt unter Voraussetzung der Namensnennung des Urhebers die Bearbeitung, Vervielfältigung und Verbreitung des Materials in jedem Format oder Medium für beliebige Zwecke, auch kommerziell, sofern der neu entstandene Text unter derselben Lizenz wie das Original verbreitet wird.
https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/
Die Bedingungen der Creative-Commons-Lizenz gelten nur für Originalmaterial. Die Wiederverwendung von Material aus anderen Quellen (gekennzeichnet mit Quellenangabe) wie z.B. Schaubilder, Abbildungen, Fotos und Textauszüge erfordert ggf. weitere Nutzungsgenehmigungen durch den jeweiligen Rechteinhaber.

Erschienen 2025 im transcript Verlag, Bielefeld
© Katharina Hülsmann

transcript Verlag | Hermannstraße 26 | D-33602 Bielefeld | live@transcript-verlag.de

Umschlaggestaltung: Maria Arndt, Bielefeld
Umschlagabbildung: Dido Drachman, Amsterdam
Lektorat: Annika Mirwald, Düsseldorf
Druck: Majuskel Medienproduktion GmbH, Wetzlar
https://doi.org/10.14361/9783839470978
Print-ISBN: 978-3-8376-7097-4 | PDF-ISBN: 978-3-8394-7097-8
Buchreihen-ISSN: 2941-6647 | Buchreihen-eISSN: 2941-6655

Gedruckt auf alterungsbeständigem Papier mit chlorfrei gebleichtem Zellstoff.

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

Inhalt

Danksagung 7

1 Einleitung 9

2 Forschungsstand 17
2.1 Fan-Partizipation als Untersuchungsgegenstand der Cultural Studies 17
2.2 Medien-Fandom im digitalen Zeitalter 23
2.3 *Dōjinshi*-Kultur in Japan 33
2.4 Japanische Fanwerke von westlichen Medien 42

3 Theoretischer Bezugsrahmen: Globalisierung und Transkulturalität 57
3.1 Globalisierung von Kultur 57
3.2 Transkulturalität 62
3.3 Transkulturelle Fankulturen 70

4 Methodik 79
4.1 Ethik in der Fanforschung 80
4.2 Das verstehende Interview 88
4.3 Teilnehmende Beobachtung 90
4.4 Transkription und Analyse der Interviews 93
4.5 Beschränkungen der Methode 94

5 *Dōjinshi*-Aktivitäten als Partizipation an der Ökonomie des Fandoms 97
5.1 Vorstellung der Interviewpartner*innen 97
5.2 Motivationen zur Aktivität in der *dōjinshi*-Gemeinschaft 102
5.2.1 Begeisterung für Manga und Zeichnen in der Kindheit 102
5.2.2 Begeisterung für westliche Filme/Serien/Comics 106
5.2.3 Freundschaften und Bekanntschaften innerhalb des Fandoms 108

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

5.3 Schaffung von Kapital innerhalb der Gemeinschaft 110
5.3.1 Ökonomisches und kulturelles Kapital durch Produktivität 112
5.3.2 Soziales Kapital durch organisatorische Tätigkeiten 122
5.3.3 Kulturelles und symbolisches Kapital durch Wissen 126
5.3.4 Kulturelles und soziales Kapital durch Fans der eigenen Werke 131

6 Das Kreieren von *dōjinshi* in Relation zum Ursprungsmaterial und dessen Rechteinhaber*innen 135
6.1 Fan-Kreativität als Ausdruck der Begeisterung für das Ursprungsmaterial 136
6.2 Fan-Kreativität als Selbstverwirklichung 142
6.3 Konflikte mit dem Urheberrecht 150
6.3.1 Rechteinhaber*innen als Firma 159
6.3.2 Rechteinhaber*innen als Person 167

7 Das Kreieren von *dōjinshi* in Relation zur Gemeinschaft 179
7.1 Differenzen der Gemeinschaft 180
7.1.1 Differenz zu Nicht-Otaku 180
7.1.2 Differenz zu *dōjinshi*-Künstler*innen von Manga/Anime 188
7.1.3 Differenz zwischen neuen und alten Mitgliedern der Gemeinschaft 199
7.1.4 Differenz durch individuellen Geschmack 206
7.1.5 Differenz zu ausländischen Fans 211
7.2 Kommunikation innerhalb der Gemeinschaft 218
7.2.1 Persönliche Kommunikation 218
7.2.2 Kommunikation über das Internet 224
7.3 Der Wert von Geld innerhalb der Gemeinschaft 234

8 Ergebnisdiskussion 243
8.1 Wie sehen sich *dōjinshi*-Künstler*innen in Relation zum Ursprungsmaterial? 243
8.2 Wie sehen sich *dōjinshi*-Künstler*innen in Relation zum Fandom? 247
8.3 Globalisierung von Kultur und transkulturelle Fankulturen 253

9 Literatur 261

10 Anhang 271
Glossar 271
Verzeichnis erwähnter Medienquellen 276
Abbildungen 282

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

Danksagung

An dieser Stelle möchte ich allen denjenigen danken, die dazu beigetragen haben, dass dieses Forschungsprojekt mit der Erstellung des vorliegenden Bandes abgeschlossen werden konnte. Wissenschaft wird nicht allein im stillen Kämmerlein betrieben, sondern wird im lebhaften Diskurs verhandelt. Ich schätze mich sehr glücklich, dass ich auf meinem Weg zur Promotion mit so vielen Menschen in Kontakt treten konnte, die ihre Erfahrung, ihre Perspektive und ihre Expertise mit mir teilten.

Zuallererst bedanke ich mich bei meiner Erstgutachterin Michiko Mae und meinem Zweitgutachter Stephan Köhn, für ihren langjährigen Glauben an das Projekt und die Betreuung. Ich danke ebenfalls Christian Tagsold, der mich für die Feldforschung begeisterte.

Ohne die Förderung der Max-Weber-Stiftung hätte meine Feldforschung nicht durchgeführt werden können. Ich danke der Stiftung und auch dem Direktor des Deutschen Instituts für Japanstudien, Franz Waldenberger, für die Unterstützung während meines Aufenthalts.

Ebenso wertvoll war der Kontakt mit anderen Forschenden, die zu Manga und Fankultur arbeiten, und die ich während meines Japanaufenthalts treffen durfte. Ich möchte Fujimoto Yukari danken, die mich in ihrem Forschungskolloquium an der Meiji Universität zu Gast sein ließ und James Welker, Patrick W. Galbraith und Alisa Freedman für die vielen hilfreichen Gespräche in Tokyo und Yokohama.

Besonderer Dank gilt Nele Noppe, deren Forschungsarbeit zu Fan-Comics wegweisend war und von deren Rat ich in kniffligen Phasen meiner Feldforschung sehr profitierte.

Von Herzen bedanken möchte ich mich bei Elisabeth Scherer und Timo Thelen für den regen Austausch während allen Phasen des Projekts. Ebenso gilt mein Dank Anna-Lena von Garnier, Nora Kottmann, Jasmin Rückert und Annika Mirwald für ihr Feedback zu meinem Text und das Korrekturlesen. Für

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

die allzeit gute Unterstützung aus dem Promotionsbüro bedanke ich mich bei Julia Siep.

Mein Dank gilt ebenfalls den Netzwerken Comicforschung am Rhein und icon, in deren Kontexten ich nützliches Feedback und Rückhalt für meine Forschung finden konnte. Es freut mich umso mehr, dass dieses Buch als Beitrag zur Reihe Comic-Kulturen erscheinen darf. Ohne die Förderung des Open Access Fonds der Heinrich-Heine-Universität wäre dies nicht möglich, ich bedanke mich an dieser Stelle herzlich. Dido Drachman danke ich für die wunderbare Illustration, die das Cover schmückt.

Zuletzt gilt mein Dank meiner Familie und meinen Freunden für die langjährige Unterstützung auf diesem Weg.

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

1 Einleitung

Dōjinshi[1], japanische Amateur-Publikationen, zumeist im Comic-Format, sind ein Medium, das seit den 1970er Jahren hauptsächlich auf spezialisierten Messen (sog. Events) durch die Künstler*innen selbst in Umlauf gebracht wird. Der Großteil dieser Publikationen wird in gedruckter Form herausgegeben und Leser*innen treffen die Künstler*innen bei den Events persönlich, können vielleicht einen kurzen Plausch halten oder kleine Geschenke und Briefe austauschen. Face-to-Face-Interaktion ist ein großer Teil der *dōjinshi*-Kultur, da die Events für die meisten Künstler*innen der Hauptvertriebsweg ihrer Werke sind. Während im anglophonen Fandom der Vertrieb von Fanzines durch das Aufkommen des Internets und das Hosten von Fanfiction auf persönlichen Websites und fannischen Plattformen sehr stark abnahm, ist das gedruckte Heft immer noch die übliche Verbreitungsform für japanische Fan-Narrative (vgl. Ishikawa 2016: 31). Dadurch entsteht die Frage, inwiefern im Zeitalter der Digitalisierung und globalen Verbreitung von Populärkultur über das Internet *dōjinshi* als eine fannische Ausdrucksform mit transkultureller Tragweite einzuordnen sind. Wie unterscheidet sich die Fan-Praktik des Verbreitens von *dōjinshi* davon, Fanwerke im Internet hochzuladen? Und inwiefern sind die Werke für Leser*innen in und außerhalb Japans zugänglich? Durch welche Praktiken innerhalb der Gemeinschaft wird eine globale Verbreitung der Werke verhindert oder begünstigt? Und welche anderen Dimensionen von Globalisierung und Transkulturalität müssen bei der Betrachtung von Fankulturen berücksichtigt werden?

Die solide Infrastruktur, die den Austausch von *dōjinshi* ermöglicht sowie transkulturelle Dimensionen waren bereits in der Vergangenheit Unter-

1 In dieser Arbeit wird das Hepburn-System zur Transkription von japanischen Wörtern benutzt. Japanische Namen werden zudem in der in Japan üblichen Reihenfolge (Familienname zuerst) genannt. Eine Ausnahme wird gemacht für japanische Forschende, die bevorzugt in westlichen Sprachen veröffentlichen.

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

suchungsgegenstand der Fan Studies und der Forschung über japanische Populärkultur (vgl. Noppe 2013, Noppe 2014, Aida 2016, Lam 2010, Tamagawa 2012; Nagaike/Aoyama 2015). Ebenso untersucht wurden *dōjinshi* im Zusammenhang mit dem Phänomen der *Boys'-Love*-Erzählungen, da viele *dōjinshi*, die sich an Frauen richten, homoerotische Beziehungen zwischen männlichen Figuren enthalten (vgl. Orbaugh 2010, Noppe 2010, Fujimoto 2015, Welker 2015, Ishikawa 2016, Morimoto 2017).

In der vorliegenden Arbeit beabsichtige ich, transkulturelle Potenziale der *dōjinshi*-Gemeinschaft aufzuzeigen, und untersuche dabei eine Untergruppe von Künstler*innen, die sich mit westlichen Unterhaltungsmedien – *yōga* (westliche Filme), *kaigai dorama* (westliche TV-Serien) und *amekomi* (amerikanische Comics) – auseinandersetzen. Diese Fokussierung beruht auf der Tatsache, dass *dōjinshi*-Künstler*innen eine sehr heterogene Gruppe sind und dass eine Einschränkung anhand des Fan-Objekts sinnvoll erschien, insbesondere weil dadurch in diesem Fall ein grenzüberschreitender Aspekt in der Beschaffenheit des Fan-Objekts (westliche Unterhaltungsmedien, die japanischen Künstler*innen als Grundlage ihres eigenen kreativen Schaffens dienen) enthalten ist. Außerdem wählte ich diese Untergruppe von Künstler*innen aus, da, zum Zeitpunkt meiner Feldforschung[2] im Jahr 2017 die Werke, die sich auf dieses Ursprungsmaterial beziehen (in der *dōjinshi*-Gemeinschaft wird die Klassifikation nach Ursprungsmaterial als *janru* bezeichnet), in einer Hochwachstumsphase der Popularität waren und das zentrale *dōjinshi*-Event der Gemeinschaft, Movies Paradise, im Oktober 2017 zum ersten Mal in der größten Messehalle Japans, im Tokyo Big Sight, abgehalten wurde. Für die vorliegende Arbeit führte ich teilnehmende Beobachtungen an insgesamt acht *dōjinshi*-Events (darunter zwei Veranstaltungen des Movies Paradise und eine Veranstaltung von Team Up, einem Event, das sich auf *dōjinshi* zu amerikanischen Comics spezialisiert) durch und interviewte zehn *dōjinshi*-Künstler*innen, die ihre Werke auf Events in Japan austauschen.

Die qualitativen Interviews strukturierte und wertete ich gemäß der Methode des verstehenden Interviews nach Jean-Claude Kaufmann aus, da mir so einerseits eine offene Interviewführung ermöglicht war und ich andererseits an wichtigen Stellen eigene Kenntnisse zugunsten von Rapportbildung einfließen lassen konnte. Es war während meiner Feldforschung elementar

2 Ich führte die Feldforschung für die vorliegende Arbeit im Rahmen eines mit einem Promotionsstipendium geförderten Aufenthalts am Deutschen Institut für Japanstudien in Tokyo (DIJ) zwischen April und Oktober 2017 durch.

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

wichtig, mich selbst als Teilnehmende an der *dōjinshi*-Kultur zu positionieren, da die fannischen Werke, die die Künstler*innen schaffen, sich auf urheberrechtlich geschützte Werke beziehen und damit keinen rechtlichen Schutz genießen. Durch diese Marginalisierung und rechtliche Grauzone, in dem sich das Schaffen meiner Interviewpartner*innen bewegt, war der Zugang zum Feld erschwert und Rapportbildung umso wichtiger. Erleichtert wurde mir der Feldzugang allerdings durch meine Identität als weiße Europäerin, die Kontakt aufnimmt zu japanischen Fans von westlichen Unterhaltungsmedien, welche mir dadurch mit mehr Offenheit begegneten.

Die vorliegende Arbeit ist als ein Beitrag aus der Japanologie zu betrachten, der die Forschungsrichtung der Fan Studies um eine transkulturelle Perspektive erweitert. Ethnographische Untersuchungen von japanischen *dōjinshi*-Künstler*innen sind insbesondere im westlichen Forschungsdiskurs bisher kaum vorhanden. Viele der grundlegenden Studien stützen sich auf die Aufarbeitung von *dōjinshi*-Publikationen selbst und deren historischer Hintergründe (vgl. Kinsella 1990; Orbaugh 2010, Noppe 2014, Welker 2015). Als ein Beispiel für jüngste ethnographische Forschung zu *dōjinshi* sei an dieser Stelle die Studie von Kawahara Yūko (2020) zu nennen, die die japanische *dōjinshi*-Gemeinschaft aus soziologischer Sicht als fluide soziale Gruppe untersucht und ebenfalls mit Interviews arbeitet. Diese Studie liegt leider noch nicht in Übersetzung vor. Insofern bietet die vorliegende Arbeit auch einen wertvollen japanologischen Beitrag, der die aktuelle Perspektive von japanischen *dōjinshi*-Künstler*innen einem nicht-japanologischen Publikum zugänglich macht.

Anfang der 1990er Jahre begannen Forschende wie Camille Bacon-Smith, John Fiske und Henry Jenkins, in den Fan Studies die kreativen Praktiken von Medienfans zu untersuchen. Dabei fokussierten sie vor allen Dingen die Motivationen von Fans, ihre eigenen Werke zu schaffen und arbeiteten heraus, dass Fans sich kulturelles Kapital (Fiske 1992) erarbeiten, wenn sie sich die Medien der Unterhaltungsindustrie aneignen und sich untereinander austauschen. Jenkins bezeichnete die Vorgehensweise von Medienfans als ein »textuelles Wildern«, bei dem sich ohne Erlaubnis der Rechteinhaber*innen an Versatzstücken von Unterhaltungsmedien bedient wird und sich Fans so ihre eigene Kultur schaffen (Jenkins 2009, Erstveröffentlichung 1992). Bacon-Smith hingegen untersuchte in ihren ethnographischen Arbeiten vor allen Dingen weibliche Fans und deren kreative Erzeugnisse, in denen sie subversives Potenzial wahrnahm (Bacon-Smith 1992). In einer späteren Welle der Fan Studies wurden diese Perspektiven auf fannische Praktiken und Gemeinschaften zudem um die Frage nach Hierarchien innerhalb der

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

fannischen Gemeinschaften erweitert, die bis dahin vielleicht als allzu positiv-emanzipatorisch und subversiv betrachtet wurden (Hills 2002a). Auch diese Differenzsetzungen werden in der vorliegenden Arbeit besonders durch den transkulturellen Ansatz berücksichtigt.

Mit der Digitalisierung verschwanden in der anglophonen Sphäre allerdings die gedruckten Fanzines, in denen Fans ihre Erzählungen miteinander austauschten, von den Conventions und wurden weitestgehend durch digitale Fanfiction im Internet ersetzt (vgl. Busse/Hellekson 2006: 13). Bertha Chin und Lori Morimoto (2013) gehören zu den Forscher*innen der Fan Studies, die in der Digitalisierung eine Erleichterung für Fans sehen, sich jenseits von nationalen Grenzen zu vernetzen und auszutauschen (siehe auch McLelland 2017: 8). Japanische *dōjinshi*, die hingegen weiterhin als gedruckte Werke ausgetauscht werden und weniger digital verfügbar sind, scheinen sich so wesentlich schwerer global zu verbreiten und ein lokales Phänomen zu bleiben.

In der vorliegenden Arbeit zeige ich jedoch, dass die *dōjinshi*-Gemeinschaft durchaus transkulturelle Potenziale besitzt. Um die potenzielle Transkulturalität von *dōjinshi* zu erforschen, ging ich insbesondere mit zwei Fragestellungen ins Feld: Wo positionieren sich japanische *dōjinshi*-Künstler*innen in Bezug zum von ihnen gewählten Ursprungsmaterial und den Rechteinhaber*innen? Und wo positionieren sich japanische *dōjinshi*-Künstler*innen in Bezug zur fannischen Gemeinschaft? Sind lokale Strukturen ausschlaggebender als transkultureller Austausch? Durch diese Fragestellungen erschließe ich zunächst ein Bewusstsein der Künstler*innen bezüglich ihres eigenen Schaffens und der rechtlichen Grauzone, in der sie sich befinden. Schließlich zeige ich auf, wie die *dōjinshi*-Gemeinschaft sich durch multidimensionale Differenzsetzungen konstituiert und sich wiederum nach außen hin abgrenzt. Dabei ist auffallend, dass die nationale Differenz keine übergeordnete Kategorie ist, sondern Differenzsetzungen an verschiedensten Linien innerhalb der Gemeinschaft verlaufen. Durch Herausarbeitung dieser Differenzsetzungen und Analyse der Kommunikationswege und Normen innerhalb der Gemeinschaft zeige ich auf, wo transkulturelle Potenziale bestehen und durch welche Bedingungen eine globale Verbreitung von *dōjinshi* erschwert wird.

Dabei berufe ich mich in meiner Arbeit auf ein Verständnis von Transkulturalität das von Wolfgang Welsch in den 1990er Jahren geprägt wurde und von Forscher*innen der Gender Studies und Postcolonial Studies erweitert und präzisiert wurde (vgl. Mae 2007, Saal 2007). In den anglophonen Fan Studies wird der Begriff der Transkulturalität ebenfalls benutzt, allerdings ist er dort weniger scharf umrissen und wird mitunter bedeutungsgleich mit

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

dem Begriff der Transnationalität verwendet. Welsch macht jedoch klar, dass er in seiner Abwendung vom Herderschen Kugelmodell, welches einzelne Kulturen als in sich gegeneinander abgegrenzte Sphären betrachtet, Kultur von vornherein als Transkultur versteht. So sei Kultur von vornherein als multidimensional durchdrungen und verbunden zu verstehen. Transkulturelle Individuen sind so natürlich immer auch durch ihren lokalen und eigenen Kontext definiert, haben aber gleichzeitig kosmopolitische Eigenschaften, die sie mit der Welt verbinden. Transkulturalität bedeutet nicht, dass durch grenzüberschreitende Phänomene Differenzen überwunden werden, sondern Differenzen sind umso mehr ein wichtiger Fokuspunkt der Forschung zur Transkulturalität. Aus diesem Grunde analysiere ich insbesondere die Differenzsetzungen, die in der *dōjinshi*-Gemeinschaft erfolgen, um die transkulturellen Potenziale herauszuarbeiten. Zuletzt benutze ich das Modell des globalen Feldes von Roland Robertson, um aufzuzeigen, wie ein fannisches Individuum mit der nationalstaatlichen Gesellschaft, mit dem internationalen System der Gemeinschaften und mit einem globalen und transkulturellen Fandom in Wechselbeziehung steht.

Zunächst werde ich allerdings in Kapitel 2 den Forschungsstand zu Fan-Partizipation in den Cultural Studies und Fan Studies darlegen. Besonders wichtig sind im Kontext dieser Arbeit auch neuere Erkenntnisse zum Verhältnis von Fan-Partizipation und Unterhaltungsindustrie im digitalen Zeitalter. Danach gehe ich auf die historische Entwicklung des Mediums *dōjinshi* ein und zeichne die bisherige wissenschaftliche Untersuchung der Infrastruktur nach, die den Austausch dieser Werke in Japan ermöglicht. Anschließend belege ich anhand quantitativer historischer Daten, die ich während meiner Feldforschung erhoben habe, wie sich die in der vorliegenden Arbeit fokussierten *dōjinshi* zu westlichen Unterhaltungsmedien seit den frühen 2000er Jahren in Japan entwickelten.

In Kapitel 3 beleuchte ich den theoretischen Hintergrund meiner Arbeit und lege Konzepte wie das globale Feld von Roland Robertson sowie sein Verständnis von Glokalisierung dar. Dies ist wichtig, da sich dort bereits Parallelen zu Wolfgang Welschs Konzept der Transkulturalität ausmachen lassen, welches ich im Folgenden erkläre. Schließlich gehe ich auf den anglophonen Diskurs zu transkulturellen Fankulturen innerhalb der Fan Studies ein und schärfe den Begriff der Transkulturalität, den ich für die vorliegende Arbeit verwende. In Kapitel 4 lege ich dann meine methodische Vorgehensweise zur Feldforschung dar, wobei ich besonderes Augenmerk auf die ethischen Bedenken bei der Feldforschung zu Phänomenen lege, die sich in einer rechtlichen

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

Grauzone befinden. Anschließend zeige ich, warum ich die Methode des verstehenden Interviews und der teilnehmenden Beobachtung wählte und zeige zudem die Beschränkungen dieser Herangehensweise auf.

Kapitel 5 bis 7 umfassen die Analyse meiner Forschungsinterviews. Dabei stelle ich in Kapitel 5 zunächst meine Interviewpartner*innen einzeln vor und zeige, anhand der verschiedenen von Fiske und Hills in Bezug auf Fandom spezifizierten Kapitalsorten auf, wie meine Interviewpartner*innen sich durch ihre *dōjinshi*-Aktivitäten kulturelles, soziales, symbolisches und mitunter auch ökonomisches Kapital erarbeiten. Dann gehe ich auf die für diese Arbeit zentralen Fragestellungen ein. Ich beleuchte in Kapitel 6, wie japanische *dōjinshi*-Künstler*innen sich in Bezug zum Ursprungsmaterial positionieren und lege dar, dass sie durch ihre Werke einerseits Liebe zum Ursprungsmaterial ausdrücken, aber andererseits auch eine Selbstverwirklichung erfahren. Schließlich beleuchte ich genauer die rechtliche Konfliktsituation, in der sich meine Interviewpartner*innen befinden, wenn sie *dōjinshi* zu urheberrechtlich geschützten Werken anfertigen, deren Rechteinhaber*innen sich im Ausland befinden. Dabei berücksichtige ich insbesondere die globale Verbreitung von Informationen über das Internet und Social Media, die einerseits Kommunikation erleichtert aber andererseits die Gefahr der Entdeckung durch Rechteinhaber*innen steigert.

In Kapitel 7 zeige ich, wie japanische *dōjinshi*-Künstler*innen sich in Bezug zur fannischen Gemeinschaft positionieren. Dabei arbeite ich multidimensionale Differenzsetzungen heraus, die im lokalen fannischen Kontext auf verschiedene Weisen kulturelles und soziales Kapital innerhalb der Gemeinschaft zuschreiben. Diese Differenzsetzungen erfolgen anhand von Linien wie etwa *janru*[3] -Zugehörigkeit, Seniorität, Inhalt der Werke oder aber auch nationalstaatlicher Zugehörigkeit. Ich zeige ebenfalls auf, dass diese Differenzsetzun-

3 Japanischer Ausdruck abgeleitet vom englischen bzw. französischen Begriff »Genre«. Damit wird nicht etwa die Zugehörigkeit von Werken zu einer stilistischen Gattung umschrieben, sondern der Begriff wird in der *dōjinshi*-Gemeinschaft dazu verwendet, um *dōjinshi* bezüglich ihres Ursprungsmaterials o. ä. einzuteilen. So sind westliche Filme etwa ein *janru* für sich, aber auch einzelne Filme oder TV-Serien, wie etwa *Harry Potter* werden als *janru* bezeichnet (vgl. Aida 2007: 154). Patrick W. Galbraith benutzte bei der Übersetzung von Aida Mihos Feldstudie für das *Journal of Fandom Studies* das englische Wort ‚genre' für *janru* (vgl. Aida 2016: 59). Ich verwende allerdings das japanische Wort *janru*, um eine Verwechselung mit dem Begriff einer stilistischen Gattung zu vermeiden. Außerdem handelt es sich um einen wichtigen Fachbegriff im Kontext der von mir untersuchten Gemeinschaft.

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

gen mitunter in Frage gestellt werden und veränderbar sind. Zuletzt zeichne ich nach, wie Kommunikation innerhalb der Gemeinschaft funktioniert und welche transkulturellen Potenziale bei der Kommunikation vorhanden sind. Auch einen grundlegenden Unterschied zum Medium der anglophonen Fanfiction, die Tatsache, dass beim Austausch von *dōjinshi* Geld umgesetzt wird, thematisiere ich und arbeite die Bedeutung von ökonomischem Kapital innerhalb der Gemeinschaft heraus.

Das Fazit der vorliegenden Arbeit ist dreiteilig und resümiert die Erkenntnisse der Analyse aus den Kapiteln 6 und 7, das heißt die jeweilige Antwort auf die beiden zentralen Fragestellungen. In einem dritten, umfassend resümierenden Fazit wende ich die Erkenntnisse meiner Forschung dann auf die Konzeption eines globalen Fandoms an und erläutere, wo transkulturelle Potenziale des Fandoms bestehen und durch welche Bedingungen eine globale Verbreitung dieser fannischen Werke erschwert wird. Ich beziehe mich in diesem Fazit zudem noch einmal auf das globale Feld von Robertson und zeige, wie dies in Bezug auf ein globales Fandom insbesondere im Zeitalter der Digitalisierung zu verstehen ist. Dabei zeige ich, dass die *dōjinshi*-Gemeinschaft einerseits durch die professionalisierte Infrastruktur zur Produktion und Verbreitung der fannischen Werke stark in einem lokalen Kontext verhaftet ist und dass zudem Abgrenzungen nach außen hin vorgenommen werden, um sich vor rechtlichen Schritten seitens der Rechteinhaber*innen zu schützen. Andererseits besteht allerdings durch die Benutzung von digitalen Technologien wie Online-Übersetzungswerkzeugen und Social Media das Potenzial, sich global zu vernetzen. Ich zeige, dass es im Fandom vor allen Dingen die universal geteilten Werte der Liebe zum Fan-Objekt, der Freude am fannischen Austausch und der Wertschätzung des freien künstlerischen Ausdrucks sind, die Fans innerhalb und außerhalb Japans eine gemeinsame Teilhabe an *dōjinshi*-Kultur ermöglichen.

Zum besseren Verständnis der aus dem Japanischen entnommenen oder sonst in der Fangemeinschaft anders gebrauchten Termini ist dieser Arbeit ein Glossar wichtiger fannischer Begriffe beigefügt. Die Termini werden bei der ersten Nennung erklärt und zusätzlich findet sich der Glossar zum einfachen Nachschlagen im Anhang.

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

2 Forschungsstand

2.1 Fan-Partizipation als Untersuchungsgegenstand der Cultural Studies

Zuerst lege ich zur Erarbeitung des Forschungsstands an dieser Stelle die Entwicklung der wissenschaftlichen Betrachtung von Fan-Partizipation dar. Es gibt zwei verschiedene, aber eng verwobene Wissenschaftszweige, die sich mit Alltagskultur, zu der Fandom und Partizipation gerechnet werden können, beschäftigen: Soziologie und Cultural Studies. Ein grundlegendes Werk der Soziologie, das inspirierend auf die frühen Fan Studies im Zuge der Cultural Studies gewirkt hat, ist Pierre Bourdieus *La distinction* (französische Erstausgabe 1979, deutsch: *Die feinen Unterschiede*, Erstausgabe 1982; englisch: *Distinction*, Erstausgabe 1984). Bourdieu untersuchte für *La distinction* mithilfe von quantitativen Fragebögen die französische Gesellschaft der 1960er Jahre. Dabei arbeitete er eine Theorie von sozialer Stratifikation und den damit verbundenen ästhetischen und kulturellen Vorlieben der dominanten Klasse und des Kleinbürgertums heraus. Geschmack ist nach Bourdieu etwas, das nicht den Menschen eingeboren ist, sondern etwas, das sich angeeignet wird, entsprechend der eigenen Position innerhalb der Gesellschaft. Grundlegend beschreibt Bourdieu, dass Menschen vier Sorten von Kapital zur Verfügung haben, aus denen sie schöpfen und die ebenfalls miteinander in Verbindung stehen: Finanzielles Kapital, kulturelles Kapital, soziales Kapital und symbolisches Kapital. Finanzielles bzw. ökonomisches Kapital bezeichnet dahingehend die materiellen aber auch professionellen Ressourcen, die man zur Verfügung hat bzw. alles, was unmittelbar und direkt in Geld umgewandelt werden kann. Die anderen Kapitalarten können direkt auf das ökonomische Kapital einwirken. Durch erworbenes kulturelles Kapital (Schulbildung, Universitätsabschluss) können etwa neue Karrieremöglichkeiten eröffnet werden. Bourdieu teilt das kulturelle Kapital zudem in drei Unterkategorien

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

auf: inkorporiertes, objektiviertes und institutionalisiertes kulturelles Kapital (Bourdieu 2015: 55–62). Inkorporiertes kulturelles Kapital bezeichnet dabei etwa die Erziehung, die man genießt und dabei die entsprechende Kultur verinnerlicht, sowie kognitive Fähigkeiten, die man erwirbt. Objektiviertes kulturelles Kapital ist materiell vorhandenes kulturelles Kapital in Form von Büchern und anderen Informationsmedien. Beim institutionalisierten kulturellen Kapital hingegen handelt es sich um die durch institutionalisierte Bildung erworbenen schulischen Zeugnisse und akademischen Titel, die eine offizielle Anerkennung der eigenen Befähigung darstellen. Soziales Kapital hingegen umfasst Ressourcen, auf die man zugreifen kann, weil man Mitglied einer Gruppe ist – etwa Mitglied eines Vereins. Familiäre Beziehungen und professionelle Beziehungen gehören aber auch zum sozialen Kapital und werden durch regelmäßige Pflege aufrechterhalten (Bourdieu 2015: 62–70). Das symbolische Kapital ist schwerer greifbar, man kann es auch als »Prestige« bezeichnen. Symbolisches Kapital nimmt Wirkung auf die anderen Kapitalsorten, wenn es z.B. durch verbale Überzeugungskraft legitimierend wirkt, indem man etwa seine akademischen Titel überzeugend präsentieren kann und dadurch einen Vertrauensvorschuss erhält (Rehbein 2016: 108). In dem von Bourdieu erdachten sozialen Feld geht es aber vor allen Dingen um finanzielles und kulturelles Kapital.

Bourdieu verortete die von ihm untersuchten Subjekte in einem Koordinatensystem (Bourdieu 1979: 140–141), dessen Achsen finanzielles und kulturelles Kapital erfassen. Eine dritte Achse ist die Zeitachse, die zudem die Veränderung der sozialen Positionen über einen Zeitraum darstellen kann. Die Mobilität innerhalb dieses Koordinatensystems ist also eine wichtige Implikation. Bourdieu stellte durch strukturalistische Analyse seiner empirischen Daten heraus, dass Elemente der Alltagskultur sich in seinem Koordinatensystem an verschiedenen Punkten häuften. Beispielsweise fand er eine Vorliebe für Avantgarde-Künstler wie Andy Warhol bei Individuen, die über hohes kulturelles und finanzielles Kapital verfügten, wie etwa Universitätsprofessor*innen. Freiberufler*innen, die ebenfalls über hohes finanzielles Kapital verfügten, aber weniger kulturelles Kapital aufwiesen bevorzugten hingegen Victor Vasarely. Blickt man auf die Felder des Koordinatensystems, die weniger finanzielles Kapital aufweisen (Büroangestellte oder Arbeitende), so treten andere Freizeitbeschäftigungen und Geschmäcker in den Vordergrund, zum Beispiel Petanque, Fußball und Bier. Bourdieu beleuchtete mit seiner Untersuchung, dass über Geschmack und Vorlieben in der Alltagskultur eine Abgrenzung der Individuen gegenüber denen aus anderen Klassen erfolgt. Durch seine Kon-

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

zeptualisierung von kulturellem und finanziellem Kapital zeigte er zudem die Herrschaftsverhältnisse innerhalb der Gesellschaft auf und wie sich diese in der Alltagskultur niederschlagen.

John Fiske legte als Vertreter der Cultural Studies mit seinem Aufsatz »The Cultural Economy of Fandom« (1992) einen wichtigen Grundstein für die Fan Studies und bezog sich direkt auf Bourdieus Theorie. Während Fiske Bourdieu zustimmt, dass offizielles kulturelles Kapital und finanzielles Kapital in der Gesellschaft wirken, um Privilegien und Distinktion herzustellen, sieht er Fandom als eine wichtige, alternative Quelle von kulturellem Kapital, das in einem gewissen Rahmen eine ermächtigende Wirkung auf seine Produzent*innen, die Fans, hat (Fiske 1992: 31, 32). Er kritisierte Bourdieus starke Fokussierung auf ökonomische Verhältnisse und Klassenzugehörigkeit und warf ihm vor, die Kreativität im Umgang mit populärer Kultur zu unterschätzen. Er beschreibt drei zentrale Merkmale von Fandom, die darlegen, dass es sich bei Fans nicht bloß um passive Konsument*innen von Populärkultur handelt, die den Massenmedien hilflos ausgeliefert sind: 1) Differenzierung und Distinktion, 2) Produktivität und Partizipation und 3) Anhäufung von Kapital.

Fans konsumieren demnach nicht alles wahllos, sondern treffen sehr genaue Entscheidungen bei der Wahl ihres Fan-Objekts, die sie laut Fiske sehr dezidiert begründen können. Bei manchen findet diese Auswahl gemäß der Nützlichkeit für den eigenen Alltag statt – wie etwa bei jungen Madonna-Fans, die sich durch den Konsum von Madonnas Musik selbstbewusster fühlen (Fiske 1992: 35). Fans suchen sich also bewusst Fan-Objekte aus, die es ihnen erlauben, subversive Bedeutungen herzustellen. Eine andere Form der Distinktion findet jedoch ebenfalls in Anlehnung an offizielle Kultur statt – hier argumentieren Fans, dass ihr gewähltes Fan-Objekt Authentizität oder künstlerischen Wert aufweist. Da den Fans populärer Kultur bewusst ist, dass die von ihnen bevorzugten kulturellen Artefakte nicht von der offiziellen Kultur anerkannt werden, versuchen sie, eine Nähe zur offiziellen Kultur herzustellen, indem sie etwa argumentieren, dass die von ihnen konsumierten Narrationen ebenfalls Komplexität oder Subtilität aufweisen und sich somit mit kanonisierten kulturellen Texten messen könnten. Fiske weist resümierend in seiner Betrachtung der vorhandenen Untersuchungen darauf hin, dass die Tendenz, sich in der Argumentation an offizielle Kultur anzunähern insbesondere bei älteren, männlichen Fans vorhanden ist, die eine höhere soziale Position einnehmen als etwa weibliche Fans von Madonna im Teenageralter. Bei Fans, die aufgrund von Geschlecht, Alter oder Klasse marginalisiert sind, ist laut Fiske die Tendenz

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

stärker, Populärkultur funktional auszuwählen, um subversive Bedeutungen herzustellen (Fiske 1992: 36).

Die Art und Weise, wie Fans beim Konsumieren von Populärkultur Bedeutung herstellen, kategorisiert Fiske in drei verschiedenen Formen der Produktivität: semiotische Produktivität, ausdrückende Produktivität und textuelle Produktivität. Semiotische Produktivität findet direkt beim Medienkonsum statt und umfasst die Herstellung von Bedeutung durch Interpretation. Wenn Fans über diese von ihnen erarbeiteten Bedeutungen sprechen, wird ihre semiotische Produktivität zur ausdrückenden Produktivität, wobei die Bedeutungen in einer lokalen Gemeinschaft geteilt werden (Fiske 1992: 38). Die textuelle Produktivität, die Fiske beschreibt, ist die für die vorliegende Arbeit relevanteste Produktivität von Fans: Fiske spricht von Texten, die Fans herstellen und in ihrem Fandom teilen:

> »Fans produce and circulate among themselves texts which are often crafted with production values as high as any in official culture. The key differences between the two are economic rather than ones of competence, for fans do not write or produce their texts for money; indeed, their productivity typically costs them money. Economics, too, limits the equipment to which fans have access to for the production of their texts, which may therefore often lack the technical smoothness of professionally-produced ones. There is also a difference in circulation; because fan texts are not produced for profit, they do not need to be mass-marketed, so unlike official culture, fan culture makes no attempt to circulate its text outside its own community. They are ›narrowcast‹, not broadcast, texts« (Fiske 1992: 39).

Fiske beschreibt an dieser Stelle die Produktion von fannischen Narrationen etwa über gedruckte Fanzines, wie sie in den USA, beginnend in den 1970er Jahren, sehr ähnlich zu den heutigen *dōjinshi* in Japan stattfand. Genau dieses Zitat ist prägnant, da sich zwar über die letzten 30 Jahre viel geändert hat und verschiedene Annahmen, die in diesem Zitat enthalten sind (etwa bezüglich der Professionalität der fannischen Werke), relativiert werden können, jedoch andere immer noch eine Gültigkeit aufweisen. Fiske zeigt an dieser Stelle auf, dass Fans sich innerhalb ihres Fandoms ein gewisses Maß an Prestige durch ihre textuelle Produktivität erwirtschaften können – etwa, wenn sie ihre Werke auf Conventions verkaufen (Fiske 1992: 40).

Schließlich legt Fiske dar, auf welche Weise Fans kulturelles Kapital anhäufen. Da populäre Kultur im Gegensatz zur offiziellen Kultur marginalisiert

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

bleibt, kann fannisches kulturelles Kapital nicht einfach in ökonomisches Kapital umgewandelt werden. Trotzdem funktioniert die Anhäufung von kulturellem Kapital innerhalb des Fandoms sehr ähnlich, wie der Erwerb von offiziellem kulturellem Kapital, nämlich über die Anhäufung von Wissen und die Anhäufung von Objekten. Während durch Expertenstatus in der institutionalisierten Kultur eine gehobene Position in der Gesellschaft eingenommen werden kann (etwa durch Karrieremöglichkeiten, die mit Bildungsabschlüssen erworben werden), erlaubt spezifiziertes Hintergrundwissen es den Fans, näher an ihr Fan-Objekt heranzutreten und hinter die Kulissen zu schauen, was durch den bloßen Konsum des populärkulturellen Texts nicht möglich wäre (Fiske 1992: 43). Diese Anhäufung von kulturellem Kapital wird im materiellen Sinne durch das Sammeln etwa von Merchandising fortgeführt. Hier ist es laut Fiske ein Unterschied zur offiziellen Kultur, dass das Sammeln von Kunstobjekten für Angehörige der gehobenen Klasse ein hohes finanzielles Kapital voraussetzt, das Sammeln von Fans sich jedoch auf massenproduzierte Ware fokussiert, die weniger finanzielles Kapital voraussetzt (Fiske 1992: 44). Abschließend schlussfolgert Fiske, dass der Erwerb von kulturellem Kapital im Fandom oft mit dem Erwerb von offiziellem kulturellem Kapital vergleichbar ist und nach ähnlichen Prinzipien funktioniert, sich aber grundlegend dadurch unterscheidet, dass fannisches kulturelles Kapital nicht so einfach in finanzielles Kapital umgewandelt werden kann, wie dies bei offiziellem kulturellem Kapital der Fall ist (Fiske 1992: 45). Allerdings weist er darauf hin, dass Fans einen Mehrwert aus ihren kulturellen Aktivitäten ziehen – gesteigertes Selbstbewusstsein, Anerkennung unter anderen Fans, Widerstand gegen unterdrückende Strukturen im Alltag, Selbstverwirklichung durch textuelle Produktivität oder sogar den begrenzten Erwerb von finanziellem Kapital durch den Verkauf der Produkte von fannischer Produktivität. Fiske weist darauf hin, dass populärkulturelle Texte Fans geradezu einladen, an ihnen schöpferisch tätig zu werden – etwas, das ein Kunstobjekt, das in der offiziellen Kultur wertgeschätzt wird, nicht vermag, weil es ein abgeschlossenes Werk ist (Fiske 1992: 47). Somit interagieren Fans wesentlich aktiver mit den Produkten der Populärkultur und erfahren dadurch Ermächtigung, die sie durch offizielle Kultur nicht erreichen können.

Generell lässt sich sagen, dass Bourdieu und die Cultural Studies sich nicht unähnlich sind in ihren Untersuchungsgegenständen (Alltagskultur), diese jedoch aus verschiedenen Blickwinkeln betrachten. In seinem Beitrag »Cultural Studies und Bourdieus Soziologie der Praxis. Versuch einer überfälligen Vermittlung« (2011) zeigt Frank Hillebrandt die Parallelen zwischen den Cultural

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

Studies und Bourdieus Werk auf. Er beschreibt die Cultural Studies als Wissenschaftszweig, der kulturelle Formen identifiziert und dann die mit diesen kulturellen Formen verbundenen Praktiken empirisch erforscht (Hillebrandt 2011: 133). Die Soziologie konzentriere sich laut Hillebrandt vor allen Dingen darauf, strukturalistische Modelle zu erarbeiten, während die Cultural Studies die qualitative Erforschung von kulturellen Praktiken im Verborgenen der Alltagswelt über die Mittel der empirischen Kultursoziologie verfolgten (Hillebrandt 2011: 137). Einen bedeutenden Unterschied zwischen Bourdieus und Fiskes Sichtweise auf Alltagskultur macht Hillebrandt an der jeweiligen Einschätzung des Mediums Fernsehen fest. Während das Fernsehen laut Bourdieu zur Aufrechterhaltung der symbolischen Ordnung beitrage, sieht Fiske das Konsumieren von Fernsehsendungen jedoch als wichtige Quelle subversiver Weltdeutungen (Hillebrandt 2011: 148). Hillebrandt resümiert die beiden Forschungsrichtungen folgendermaßen: »[Bourdieu] geht es um eine kritische Soziologie von Herrschaftsverhältnissen; den Cultural Studies geht es um eine Soziologie der Kritik, die sich in populärkulturellen Alltagspraktiken manifestiert« (Hillebrandt 2011: 149). Dies verdeutlicht sehr gut, wie nah sich die beiden Disziplinen bezüglich ihrer untersuchten Forschungsgegenstände sind, und warum sich die Interpretationen der alltagskulturellen Praktiken in beiden Disziplinen doch stark unterscheiden. Während man bei Bourdieu eine eher pessimistische Einstellung gegenüber Medienkultur konstatieren kann, so betonen die Fan Studies der ersten Stunde (Anfang der 1990er Jahre) im Sinne der Cultural Studies vor allen Dingen die Produktion von subversiven Bedeutungen und das damit einhergehende kulturelle Kapital, das sich Fans innerhalb ihres Fandoms erwirtschaften.

Dieser Abschnitt beleuchtete den Anfang von Fanforschung aus dem Blickwinkel der Cultural Studies und die Verbindungen und Abgrenzungen, die zu soziologischer Erforschung von Alltagskultur bestehen. Auch wenn die vorliegende Arbeit in der Tradition der Cultural Studies zu verorten ist, da sie eine Fan-Praktik mit qualitativen Methoden erforscht, so bleibt die von Bourdieu erarbeitete Theorie zur Abgrenzung von Individuen innerhalb der Gesellschaft über den Konsum von Alltagskultur ein wichtiger Bezugspunkt. Legten die Fan Studies zu Anfang besonders viel Wert auf die Interpretation von fannischer Partizipation als subversive Praktik, so haben weitere Wellen der Fanforschung hingegen ihren Fokus geändert und nehmen Abstand von der allzu optimistischen Sichtweise, dass fannische Partizipation besonders subversiv und ermächtigend sei. Im folgenden Abschnitt soll deswegen die Entwicklung der Fan Studies seit den 1990ern anhand einiger zentraler Diskutant*in-

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

nen von Medienfandom nachvollzogen werden und vor allen Dingen die Erforschung von Medienfandom im digitalen Zeitalter im Fokus stehen, da dieser Forschungsstand die meisten Anknüpfungspunkte für die vorliegende Untersuchung liefert.

2.2 Medien-Fandom im digitalen Zeitalter

Auch wenn sich Anfang der 1990er bereits viele Forschende mit der Untersuchung von Fans und ihren Praktiken beschäftigten, kann als Urvater der Fan Studies sicherlich Henry Jenkins bezeichnet werden. Jenkins veröffentlichte 1992 in seinem Buch *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture* eine umfassende Betrachtung der Fan-Praktiken von Fernsehfans. Er widmet sich darin den verschiedenen Formen der Partizipation von Fans an populärkulturellen Texten: wie Fans Bedeutung aus ihren bevorzugten Texten schöpfen, das Spannungsverhältnis, in dem Fans mit ihren bevorzugten Texten und auch deren Urhebenden stehen, welche Genres Fans bevorzugen, die textuelle Produktivität von Fans in Form von Fanfiction (ein eigenes Unterkapitel widmet er zudem *slash*-Fanfiction) und anderen produktiven Fan-Praktiken, wie die Herstellung von fannisch inspirierter Musik und Videos. Ähnlich wie Fiske, der aufzeigte, dass Fans keine passiven Konsument*innen der ihnen vorgesetzten Texte sind, betont Jenkins die subversiven und produktiven Eigenschaften von Fandom und möchte die Leserschaft überzeugen, dass Fan-Praktiken ein gesellschaftlich relevanter Forschungsgegenstand sind. Er setzt sich im ersten Kapitel von *Textual Poachers*, »Get a Life: Fans, Poachers, Nomads«, mit den gängigen Stereotypen über Fans auseinander und zeigt auf, dass Fans zwar, wie Fiske auch schon bemerkte, von der legitimierten Kultur marginalisiert sind, allerdings in ihren marginalisierten Gemeinschaften kulturelles Kapital untereinander erwerben können. Er schreibt:

> »To speak as a fan is to accept what has been labeled as a subordinated position within the cultural hierarchy, to accept an identity constantly belittled or criticized by institutional authorities. Yet it is also to speak from a position of collective identity, to forge an alliance with a community of others in defence of tastes which, as a result, cannot be read as totally aberrant or idiosyncratic« (Jenkins 2009: 23).

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

Bezugnehmend auf Bourdieus Kapitalarten, ist es durchaus möglich zu argumentieren, dass Fans durch ihre Identifizierung als Teil einer Gemeinschaft neben kulturellem Kapital auch ein soziales Kapital erwirtschaften, indem sie Bindungen und Netzwerke schaffen, die sonst nicht bestehen würden. Matt Hills, ein späterer Vertreter der Fan Studies, der sich kritisch mit Jenkins Werk auseinandersetzte, weist ebenfalls auf die unzureichende Betrachtung von sozialem Kapital durch die Fan Studies hin (vgl. Hills 2002a: 56). Um die Art und Weise zu beschreiben, in der Fans mit populärkulturellen Texten umgehen, ruft Jenkins die Metapher des Wilderns (»poaching« Jenkins 2009: 24) auf den Plan.

Fans sind »Wilderer«, da sie keinen direkten Einfluss auf etwa die Produktion einer TV-Serie nehmen können oder über Verwertungsrechte an den von ihnen bevorzugten Medien verfügen. Frühe Formen der Einflussnahme, bevor das Internet weit verbreitet war, sind laut Jenkins beispielsweise Brief-Kampagnen, die die Verantwortlichen bei einem TV-Sender dazu bewegen sollten, eine geliebte Serie nicht abzusetzen (Jenkins 2009: 28). Die Fans befinden sich dabei in der Position eines Bittstellers, nicht auf Augenhöhe mit den Produzierenden von Medien. Andererseits werden Fans durch ihre Position außerhalb der offiziellen Produktionswege von populärer Kultur ermächtigt, sich ungefragt an den Ressourcen der populären Kultur zu bedienen und diese nach ihren Wünschen im Rahmen fannischer Produktivität umzudeuten und kreativ zu verarbeiten. Jenkins beruft sich auf Michel de Certeau, um zu erklären, dass während die Medienindustrie über Strategien verfügt, die sie einsetzt, um ihre Produkte zu verkaufen, die Fans über Taktiken verfügen, um mit diesen Medien umzugehen und ihrerseits eine eigene Kultur zu erschaffen, die ihren Vorstellungen und Bedürfnissen entspricht (Jenkins 2009: 44, 45). Dabei zirkulieren die fannischen Texte weitgehend nur innerhalb des Fandoms, wie Fiske bereits bemerkte, da mitunter rechtliche Konflikte zu Rechteinhaber*innen auftreten können. Als frühes Beispiel für juristische Unterbindung von fannischen Publikationen nennt Jenkins die Bedrohung einiger *Star-Wars*-Fanzines durch Vertreter*innen des Filmstudios Lucasfilm (Jenkins 2009: 30–32).

Trotzdem schlussfolgert Jenkins, dass Fans der Medienindustrie nicht gänzlich untergeordnet sind. Er spricht ihnen zu, dass sie über ihre eigene Kultur verfügen, die sie aus den Ressourcen der populären Texte zusammengefügt und überarbeitet haben: »Fans possess not simply borrowed remnants snatched from mass culture, but their own culture built from semiotic raw materials the media provides« (Jenkins 2009: 49). Dadurch weist Jenkins, ebenfalls wie Fiske, darauf hin, dass Fans in ihrer marginalisierten Position

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

trotzdem durch die Taktiken des Fandoms ein kulturelles Kapital anhäufen, das Ermächtigung innerhalb der Fan-Gemeinschaft mit sich bringt. An dieser Stelle wird klar, dass die Fan Studies zwar aus bourdieuschen Gedanken der sozialen Ordnung entstanden sind, aber in Abgrenzung zu Bourdieu die marginalisierte Kultur des Fandoms als eine parallele Quelle für kulturelles Kapital betrachten. Die scharfe Unterscheidung von legitimer und marginalisierter Kultur, die bei Bourdieu vorhanden ist und ein fannisches kulturelles Kapital durch die Zugehörigkeit zur Arbeiterklasse oder des beherrschten Bürgertums direkt als marginalisiert definiert, tritt hier in den Hintergrund, um genauer die Praktiken der Fans innerhalb des Fandoms zu betrachten.

Die Anfänge der Fan Studies sind unter dem Gesichtspunkt zu verstehen, dass sich die Untersuchung von fannischen Praktiken zuerst einmal im akademischen Diskurs etablieren musste. Aus diesem Grunde wird offensichtlich ein besonderes Augenmerk auf die subversiven Tendenzen von fannischen Praktiken im Hinblick auf die Produkte der Massenmedien gelenkt, um zu zeigen, dass hier im Sinne der Cultural Studies besonders signifikante Forschungsobjekte zu finden sind. Diese allzu optimistische Betrachtungsweise von Fandom als widerständig wurde in späteren Wellen der Fan Studies korrigiert, beispielsweise durch die grundlegenden theoretischen Betrachtungen von Fankultur durch Matt Hills. Hills setzt sich grundlegend mit den Annahmen auseinander, die in den Argumentationen von Jenkins und Fiske mitschwingen und kritisiert die Schaffung von verschiedenen Binaritäten innerhalb der Fan Studies. Einerseits kritisiert er die Binarität von Fan und Wissenschaftler*in und andererseits die Binarität von Fan und Konsument*in. Hills weist darauf hin, dass in wissenschaftlichen Untersuchungen von Fandom die Wertigkeit dieser Untersuchung oft erst geschaffen wird, indem die Forschenden die von ihnen untersuchten Fankulturen als politisch konstruieren (etwa durch besondere Beachtung der nach den Grundlagen der Cultural Studies als widerständig verstehbaren Praktiken) (Hills 2002a: 13). Er zeigt drei Mängel innerhalb der Fan Studies der 1990er Jahre auf:

> »First, academic accounts consistently produce a version of fandom which seems indistinguishable from the interpretive, cognitive and rational powers of the ›good‹ academic […]. Second, in a petulant revolt aimed at building ›symbolic capital‹ (i.e. securing a reputation for one's self), academic accounts throw their lot in with the imagined subjectivity of fandom and seek to emphasise the limits of rationality, thereby romanticizing the fan's ›affect‹, ›love‹ or ›excessive positioning‹ […]. Or, third, academic ac-

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

> counts toy with the idea of magically abolishing the difference between ›fan‹ and ›academic‹ knowledges before finally retreating to the superiority of an academic position. And finally, recent academic accounts have started, deliberately and purposefully, to confuse fan and academic subjectivities« (Hills 2002a: 15).

Hier macht Hills deutlich, dass es gar nicht verwunderlich ist, wenn die Fans, wie sie im Diskurs der Fan Studies mitunter dargestellt werden, den Forschenden selbst ähneln – sie funktionieren nach denselben politisch-moralischen Grundsätzen: widerständige Partizipation ist gut, bloßer Konsum schlecht. Für die Auflösung der Binarität zwischen Fan und Wissenschaftler*in, die laut Hills zu den oben genannten Problematiken führt, schlägt er stattdessen vor, die Gemeinsamkeiten und Übergänge zwischen fannischer und wissenschaftlicher Sphäre zuzulassen. Er zeigt auf, dass etwa eine Wertschätzung von fannischen Theorien nicht erfolgen kann, da diese aus wissenschaftlicher Sicht nie denselben Wert wie wissenschaftliche Theorien erhalten können (Hills 2002a: 16). Hills argumentiert stattdessen, dass es sich bei vielen Fan-Kommentator*innen um ehemalige Forschende handelt, die nun ihre Kritiken in Fanzines veröffentlichen oder aber, dass ehemalige Verfassende von Fanzines nun an Media- oder Cultural-Studies-Instituten arbeiten (Hills 2002a: 18). Er spricht sich dagegen aus, Fans als vollkommen emotional und Forschende als vollkommen rational zu denken.

Die andere Binarität innerhalb der Fan Studies, die Hills kritisiert, ist die zwischen den »guten« Fans und den »schlechten« Konsument*innen. Diese Betonung der Produktivität von Fans, führt Hills auf eine Simplifizierung Adornos durch Jenkins und andere Theoretiker*innen der Cultural Studies[1] zurück. Stattdessen plädiert Hills dafür, die rigorose Trennung zwischen Konsument*innen und Produzent*innen, auf die Michel de Certeau seine Theorie ebenfalls aufbaut, aufzulockern. Hills sieht bereits viele Beispiele

1 Hills bezieht sich im Detail auf das zweite Kapitel in Jenkins grundlegendem Werk *Textual Poachers* (zuerst erschienen 1992) und John Tullochs Kapitel in *Science Fiction Audiences: Watching Star Trek and Doctor Who* (1995), in denen die Sichtweise auf Massenkultur, die in der Frankfurter Schule und insbesondere in Adornos Werken vorherrschte, als arrogant und pessimistisch kritisiert wird (Hills 2002a: 31). Hills allerdings erkennt in Adornos Essay »Toy Shop« aus *Minima Moralia* (englische Veröffentlichung 1978) eine wertvolle, dialektische Herangehensweise an Interaktion mit Massenkultur, die die Komplexität der Position von Fans in Bezug zur Massenkultur begreift (Hills 2002a: 34).

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

dafür, dass Fans durchaus auch Positionen innerhalb der kulturellen Produktion einnehmen können, etwa, wenn sie für angesammeltes fannisches Expertenwissen bezahlt werden (Hills 2002a: 41). Grundlegend schlägt Hills einen dialektischen Ansatz vor, indem gerade die Widersprüchlichkeiten von Fandom (Konsum von Medien aber mitunter anti-kommerzielle Ansätze bei der Produktion von fannischen Werken) nicht gänzlich aufgelöst werden sollten. Fans sollen so als widersprüchliche und komplexe Subjekte verstanden werden (Hills 2002a: 44).

Zudem fordert Hills eine stärkere Beachtung von Hierarchien innerhalb des sozialen Raumes des Fandoms. Er zieht hier Bourdieus Sozialtheorie heran, um zu beleuchten, wie Fans sich innerhalb des Fandoms einen Status erarbeiten. Während Fiske Fandom in erster Linie als produktiv betrachtet, sieht Hills Konkurrenzdenken als eine zentrale Eigenschaft, die zu Abgrenzung innerhalb des Fandoms führt (Hills 2002a: 46). Hills blickt noch einmal genauer auf die sozialen Klassen, die Bourdieu in *La distinction* herausgearbeitet hat. Dabei sieht er fannische Kultur im kleinbürgerlichen Lebensstil (Anhäufung von nicht legitimierter Information) und im Arbeiterlebensstil (illusorische Kompensierung von fehlender sozialer und kultureller Macht) vertreten (Hills 2002a: 48). Allerdings weist er auf den Fehler von Bourdieu hin, von einer monolithischen, legitimierten Kultur auszugehen, für deren Existenz er keine Beweise sieht. Gleichzeitig weist er in diesem Zuge auch auf den Trugschluss von Jenkins hin, dass fannisches kulturelles Kapital gleich mit kultureller Legitimation einherginge. Insgesamt kritisiert er den starken Fokus der Cultural Studies und insbesondere der Fan Studies auf kulturelles bzw. subkulturelles Kapital und schlägt stattdessen vor, die soziale Hierarchie von Fandom genauer zu untersuchen (Hills 2002a: 56). Wie bereits oben erwähnt, ist soziales Kapital eine Facette des bourdieuschen Theoriegebäudes, die in den Fan Studies bisher weniger stark betrachtet wurde. Anhand eines kurzen Beispiels von Genre-Filmfans zeigt Hills auf, dass Fans sich nicht bloß von nicht-Fans abgrenzen, sondern auch innerhalb ihrer eigenen Gemeinschaft Abgrenzungen ziehen. Er nennt dies unter Berufung auf den Psychologen Freud einen »Narcissism of minor differences« (Hills 2002a: 61), wodurch Fans selbst in kleinen Untergruppen von Fangemeinschaften ein feines Netz aus Abgrenzungen schaffen, um sich gegen andere Fans abzuheben.

Die hier dargelegten Überlegungen von Hills sind essenziell für die vorliegende Betrachtung der *dōjinshi*-Gemeinschaft, die sich auf westliche Medien bezieht. Sie alle sind vereint durch eine Vorliebe für bestimmte Medien und sie grenzen sich auf verschiedenste Weisen ab: Gegenüber der »normalen« ja-

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

panischen Gesellschaft, gegenüber Fans im Ausland, gegenüber Fans von Manga, Anime und Games, gegenüber Fans, die schon länger aktiv sind oder solchen die neu sind, und mitunter ganz besonders gegen Fans, die zwar die gleichen Filme mögen, aber eventuell eine andere Figurenkonstellation in ihren Fanwerken hervorheben. Auch Ōto Tomoko und Itō Yasunobu (2019) haben in jüngster Zeit eine Untersuchung veröffentlicht, die Werte- und Meinungsverschiedenheiten innerhalb einer Fangemeinschaft japanischer *fujoshi*[2] fokussiert (208, 209). Nach Ōto und Itō verläuft die Stratifizierung der von ihnen untersuchten Gemeinschaft aufgrund des Maßstabes der »Liebe« (*ai*) gegenüber dem Fan-Objekt (vgl. Ōto/Itō 2019: 218). Ebenso beschäftigt sich Kawahara (2020) mit Strukturen innerhalb der *dōjinshi*-Gemeinschaft, bezieht sich allerdings nicht auf Bourdieu, sondern andere soziologische Ansätze, etwa Georg Simmels Geselligkeit.

Einerseits ist es sehr wichtig, die von Fiske und Jenkins hervorgehobene ermächtigende Produktivität des Fandoms zu beleuchten. Fans schöpfen kulturelles Kapital aus ihrer Kreativität, die sich an die kommerziellen populärkulturellen Werke anlehnt, sich aber doch klar von ihnen abgrenzt. Andererseits ist das Verhältnis der Fans zur Fangemeinschaft genauso wichtig. Wie werden Neulinge initialisiert, wie werden sie mit den Regeln des Fandoms vertraut gemacht? Wie lernen sie, ihre Werke zu schaffen? Wie werden sie beliebt? Welche Konflikte entstehen? Die vorliegende Untersuchung zeigt, wie *dōjinshi*-Künstler*innen sich einen Raum für ihre eigene Kreativität schaffen, in Abgrenzung zur kommerziellen Unterhaltungsindustrie, aus denen sie ihre »Zutaten« nehmen und in Verständigung mit einem lokalen aber auch mit einem weiter gedachten, transkulturellen Fandom, in das sie sich einfügen und gegen das sie sich abgrenzen.

Auch mit dem Zeitalter der Digitalisierung entwickelten sich die Fan Studies weiter. Henry Jenkins veröffentlichte 2006 sein zweites einflussreiches Werk *Convergence Culture – Where Old and New Media Collide* (zweite Auflage 2008), in dem er sich mit dem Verhältnis zwischen Medienproduzent*innen und Medienkonsument*innen beschäftigt. Besonderes Augenmerk richtet er auf frühe interaktive TV-Formate, wie *Survivor* oder *American Idol*, durch die das Fernsehpublikum aufgefordert war, durch Anrufe den Verlauf der Unterhaltungsshows zu beeinflussen. In Bezug auf Fan-Partizipation zeigt Jenkins in *Convergence Culture*, wie sich Medienproduzent*innen fannische Praktiken zu Nutzen machen, um eine stärkere Kund*innenbindung zu erreichen, aber

2 Weibliche Fans von *Boys'-Love*-Geschichten.

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

auch, wie durch die Digitalisierung Fanaktivitäten für die Rechteinhaber*innen stärker einsehbar und verfolgbar werden. Laut Jenkins ist der Wandel der heutigen digitalen Mediengesellschaft geprägt von drei Paradigmen: Medienkonvergenz, Partizipationskultur und kollektiver Intelligenz. Mit Medienkonvergenz ist ein Fluss von Content über verschiedene Medienkanäle gemeint, etwa bei einzelnen Medienfranchises die Verbreitung von verschiedenen, sich ergänzenden Narrativen über verschiedene Medienkanäle. Das Beispiel, das Jenkins liefert ist das Medienfranchise *Matrix*, dessen Haupt-Storyline über die Filmtrilogie vermittelt wird, aber dessen Welt wesentlich stärker ausgestaltet wird über ergänzende Storylines im Videospiel und in der animierten Serie (Jenkins 2008: 103). Eine solche Art der Vermittlung von Narrativen regt die Konsument*innen an, nicht nur die Filme, sondern andere Medien des Franchises ebenfalls zu konsumieren. Darüber hinaus argumentiert Jenkins, dass komplexer werdende Narrative und stringenteres Worldbuilding ebenfalls eine Anregung für die Konsument*innen darstellen, sich als Gemeinschaft mit der Narrative auseinanderzusetzen und so alle Informationen, die enthalten sind zu sammeln und zusammenzufügen (Jenkins 2008: 118). Nach Jenkins wird die Partizipation der Konsument*innen an den Medien durch das Internet einerseits erleichtert, aber hinterlässt andererseits auch Spuren und wird sichtbarer für die Rechteinhaber*innen, als dies im analogen Zeitalter der Fall war. Er schreibt:

> »The Web has made visible the hidden compromises that enabled participatory culture and commercial culture to coexist throughout much of the twentieth century. Nobody minded, really, if you photocopied a few stories and circulated them within your fan club. Nobody minded, really, if you copied a few songs and shared the dub tape with a friend. Corporations might know, abstractly, that such transactions were occurring all around them, every day, but they didn't know, concretely, who was doing it. And even if they did, they weren't going to come bursting into people's homes at night. But, as those came out from behind closed doors, they represented a visible, public threat to the absolute control the culture industries asserted over their intellectual property« (Jenkins 2008: 141).

Hier macht Jenkins deutlich, dass die Mechanismen der Partizipation an Produkten der Medienindustrie durchaus bereits lange im 20. Jahrhundert bestanden und in der Fankultur gelebt wurden. Durch die Benutzung des Internets für diese Art der Fanaktivitäten – Kreation von Fan-Narrativen wie Fan-

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

fiction in gedruckten Magazinen und Remixen von Musik auf Tonband – ist es einerseits leichter geworden, die digitalen Güter mit der Fangemeinschaft zu teilen, aber andererseits entsteht durch den Datenaustausch auch eine, für die Rechteinhaber*innen verfolgbare, sichtbare Spur dieser Fanaktivität, die im analogen Zeitalter allenfalls abstrakt erfassbar war.

Während Jenkins in *Convergence Culture* ein recht positives Bild zeichnete, und vor allen Dingen die neuen Möglichkeiten zur Fan-Partizipation hervorhob, konzentriert Mel Stanfill sich zehn Jahre später in *Exploiting Fandom – How the Media Industry Seeks to Manipulate Fans* (2019) stärker auf die Art und Weise, wie Rechteinhaber*innen im digitalen Zeitalter ihre Verwertungsrechte, meist auch über einen juristisch legitimierten Rahmen hinaus, gegenüber den Aktivitäten von Fans durchsetzen.

Stanfill argumentiert, dass die steigende Inklusion des fannischen Publikums durch die Medienindustrie nicht unbedingt das Mächtegleichgewicht zwischen Medienproduzent*innen und Medienkonsument*innen lockert:

> »However, including fans isn't the whole story. After all, critical theory of many kinds argues that inclusion in inequitable systems does not necessarily challenge inequality, and the media system is notoriously unequal. […] Rather than assuming the incitement and recruitment of fan practices and the proliferation of the term ›fan‹ means fans have become more powerful, I take seriously the notion that this inclusion is not inherently good« (Stanfill 2019: 6).

Stanfill schlussfolgert, dass die Inklusion und gezielte Rekrutierung von fannischen Publika eine andere Form der Regulierung von Fan-Aktivitäten darstellt und in gewisser Weise Fans »domestizieren« soll (Stanfill 2019: 11). Gerade digitale Kommunikation liefert der Medienindustrie weitere Möglichkeiten, produktive Fan-Aktivitäten zu überwachen und zu unterbinden.

Während im 20. Jahrhundert laut Stanfill vor allen Dingen die Eigentumsrechte der Verfassenden an ihren Werken in den Köpfen der Menschen verankert waren, treten im digitalen Zeitalter Verwertungsrechte von Medien in den Vordergrund. Digitale Medien und Information werden nicht »verbraucht«, wenn sie vervielfältigt werden, deswegen besteht die Notwendigkeit, digitale Medien (oder auch »Content«, vgl. Steinberg 2019) als etwas Verbrauchbares zu konstruieren: »To get to the artificial scarcity needed for supply and demand, we not only need government legal intervention but we also have to reframe

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

something that by default is infinite and not diminished by use as able to be used up and worn out« (Stanfill 2019: 108).

Der Digital Millenium Copyright Act im Jahre 1998 bewirkte, dass die Rechteinhaber*innen jede Verwendung ihrer Medien kontrollieren konnten. So ist es laut Digital Millenium Copyright Act verboten, eingebauten Kopierschutz (DRM) zu umgehen, egal ob dies für die Anfertigung einer privaten Kopie geschieht oder nicht. Auch große Medienplattformen im Internet, wie YouTube, arbeiten direkt mit den Rechteinhaber*innen zusammen, um die Verwendung von rechtlich geschütztem Material einzuschränken oder zu unterbinden – ohne, dass dies in Abgleich mit Urheberrechtsschutzgesetzen geschieht (Stanfill 2019: 118). Hier zeigt Stanfill auf, wie technische Möglichkeiten im digitalen Zeitalter genutzt werden, um auch ohne rechtliche Grundlage fannische Produktivität einzuschränken:

> »Where a court would assess whether use of sports footage in a fan compilation is copyright violation, fair use or free speech, YouTube scans uploaded videos and disables or monetizes those matching works uploaded to the Content ID database by large corporate rights holders. […] Content ID thus routinely uses technological decision making to supersede law […]« (Stanfill 2019: 119).

Ebenso hebt Stanfill hervor, dass, selbst wenn bestimmte Rechte genutzt werden könnten, um fannische Produktivität zu schützen, wie etwa die Konzepte *fair use* oder *free speech*, bei Fans zumeist eine Annahme von »complete industry control« (Stanfill 2019: 106) vorliegt. Deswegen ist weniger die genaue Gesetzeslage wichtig, sondern es sind Annahmen über die Reichweite von Copyright-Gesetzen, die sich direkt in fannischem Verhalten niederschlagen: »Because beliefs about law shape behaviour, then, what people believe about law and when and how they appeal to it are important to examine« (Stanfill 2019: 104). Ebenso weist Stanfill jedoch gleich zu Beginn des Kapitels darauf hin, dass in Japan etwa die Gesetze zum Schutz von geistigem Eigentum nicht unbedingt weniger streng seien, aber dass sie von japanischen Firmen weniger streng durchgesetzt werden. Anders sei dies bei amerikanischen Firmen wie Warner Bros oder Lucasfilm, die ganz klar die Androhung von strafrechtlicher Verfolgung als eine Einschüchterungstaktik gegenüber teils minderjährigen Fans verwendeten (Stanfill 2019: 115, 116).

In Bezug auf den Schutz von Urheber- und Verwertungsrecht im digitalen Zeitalter schlussfolgert Stanfill folgendermaßen: »To say that all creativi-

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

ty is built on and gives back to the public is to disregard the labor of the person adding on to the commons. To say that creativity is labor and that people should therefore hold property rights in what they make is to disregard the labor of those who came before and prevent those who come after« (Stanfill 2019: 129). Hier leitet Stanfill zur Interpretation von fannischer Produktivität als Arbeit (»labor«) über. Stanfill konzipiert fannische Produktivität an Medien als eine Form der Arbeit, die Fans leisten und von der die Medienindustrie profitiert. Fans produzieren Wert in Form von Bedeutungen, Loyalität, Bindung oder Werbung, was durch die Medienindustrie inzwischen erkannt und zu erfassen versucht wird (Stanfill 2019: 133). Aus einer marxistischen Perspektive ist diese Form der fannischen Produktivität, da sie einerseits unentgeltlich erfolgt aber andererseits Wert generiert, als Ausbeutung zu betrachten (Stanfill 2019: 131). Im Hinblick auf US-amerikanische Medienkonzerne schlussfolgert Stanfill: »Industry produces a norm of being a fan as a narrow range of practices and people that complies with industry desire in both behaviour and demographics, setting up the right way to be a fan as what is right for the industry« (Stanfill 2019: 183). Allerdings führt Stanfill etwa die japanische Manga-Download-Plattform *DLSite* als ein positives Beispiel dafür an, wie Fans für ihre kreative Arbeit entlohnt werden können (Stanfill 2019: 156). Allerdings funktioniert diese Plattform lediglich so gut, da sie auf eine Nicht-Einmischung der Rechteinhabenden angewiesen ist (Noppe 2015: 228).

Es bleibt festzuhalten, dass fannisches kulturelles Kapital nicht inhärent als ermächtigend anzusehen ist, da es sich weiterhin um eine marginalisierte Kapitalform handelt, unter anderem deshalb, weil neben fehlender Legitimierung auch kein rechtlicher Schutz für fannische Produktivität besteht. Anstatt sich auf die Untersuchung von fannischem kulturellen Kapital zu beschränken, ist es wichtig, auch die Funktionsweise von Sozialkapital innerhalb von Fandom zu untersuchen, die Art und Weise, wie Fans sich in Hierarchien, Verbindungen und Abgrenzungen zueinander positionieren. Dabei haben bisherige Untersuchungen im Bereich der Fan Studies bereits gezeigt, dass sich durch die Digitalisierung nicht nur die Partizipationsmöglichkeiten von Fans gemehrt haben, sondern auch die Möglichkeiten, ihre Kreativität zu vereinnahmen, auszubeuten und zu unterbinden. Da die bisher besprochenen Vertreter*innen der Fan Studies aber hauptsächlich im anglophonen Raum zu verorten sind, muss zur genaueren Betrachtung des Kontexts der vorliegenden Untersuchung eine grundlegende Beleuchtung der wirtschaftlichen sowie kulturellen Funktionsweise der *dōjinshi*-Kultur in Japan erfolgen.

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

2.3 *Dōjinshi*-Kultur in Japan

Der Großteil meiner Interviewpartner*innen fertigte narrative Werke in Manga- bzw. Prosa-Form an, die sich auf bereits veröffentlichte Werke beziehen. Im akademischen Diskurs wird die Bezeichnung »sekundäre Werke« (*nijisōsaku*) für eben diese Art von Werken (vgl. Kawahara 2020: 127), aber auch für andere fannische Werke, etwa Video-Parodien (vgl. Ikemura 2017: 22), verwendet. Ich werde den Begriff »sekundäre Werke« auch weiterhin in dieser Arbeit verwenden, um auf narrative Fanwerke zu verweisen, die sich auf bereits veröffentlichte Werke beziehen, da auch meine Interviewpartner*innen den Begriff verwenden, um ihre Werke zu beschreiben. Da es sich bei der vorliegenden Arbeit um eine Arbeit handelt, die sich ausdrücklich auf diese Art der Fanwerke bezieht, werden andere Formen der Publikation im *dōjinshi*-Bereich und sonstige im Selbstverlag herausgegebene Werke (wie etwa kommentierende Fanzeitschriften, Reiseberichte oder ähnliches) weitestgehend ausgespart. Für einen illustrierten Überblick zu japanischen Amateurpublikationen, die eher kommentierenden Fanzeitschriften mit Sachbeiträgen ähneln oder sich mit speziellen Hobbies, beispielsweise Musik, beschäftigen, empfehle ich das Werk *Nihon no ZINE ni tsuite shitteru koto subete* (2017) von Barubora und Nonaka Momo. Zudem gibt es eine Fülle an akademischen Werken, die sich der Analyse kommerzieller *Boys'-Love*-Publikationen widmen. Als am prominentesten sei hier Mizoguchi Akikos bisher zweibändige Reihe *BL shinkaron* (2015 und 2017) genannt.

Derivative Werke, basierend auf bereits publiziertem Material existieren schon lange und wurden eigentlich erst seit Durchsetzung von Copyright-Gesetzen im 20. Jahrhundert als eine qualitativ andere Form von Werken gesehen. Die Japanologin Nele Noppe zeigt jedoch in ihrer Abhandlung über die historische Entwicklung des Mediums *dōjinshi* als selbst-publiziertes Medium individuellen Ausdrucks auf, dass *dōjinshi* in ihrer Form als fannisches Werk, wie es nach den Maßstäben von Fiske und Jenkins zu verstehen ist, besonders seit den 1970ern und 1980ern in Japan auftraten (Noppe 2014: 82). Noppes Aufarbeitung der Geschichte von *dōjinshi* seit der Meiji-Zeit (1868–1912) ist bereits sehr ausführlich, deswegen soll an dieser Stelle nur ein grober Überblick über die Geschichte des Mediums *dōjinshi* in Zusammenhang mit dem japanischen Publikationswesen erfolgen, da die vorliegende Untersuchung sich vorwiegend auf die gegenwärtige Form des *dōjinshi* als fannisches Medium bezieht.

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

Laut Noppe funktionierten *dōjinshi* schon zur Meiji-Zeit ähnlich wie heute vor allem als ein Ventil, um es Kreativen zu ermöglichen, sich jenseits des offiziellen Verlagswesens Gehör zu verschaffen und ihre Gedanken einem Publikum zuzuführen (Noppe 2014: 83). Ihre Wurzeln haben *dōjinshi* also in sogenannten *bungei dōjinshi*, in denen zur Meiji-Zeit Literaturinteressierte in Lesezirkeln ihre Kritiken von zeitgenössischer Literatur und auch eigene Werke zu Papier brachten. Aus dieser Zeit stammt also der heute noch verwendete Begriff »Zirkel« (*saakuru*), welcher Gruppen bezeichnet, die gemeinsam ihre Schriften herausgaben. Die ersten *dōjinshi*, die Manga beinhalteten, gehen laut Noppe jedoch auf die frühe Shōwa-Zeit (1926–1989) zurück.

Die Umstände direkt vor und während des Zweiten Weltkriegs wirkten im Hinblick auf das japanische Publikationswesen natürlich einschränkend durch starke Zensur, Konzentrierung auf militärische Mobilmachung der Bevölkerung und später Papierknappheit. Frühe *dōjinshi*-ähnliche Publikationen, die sich an Manga-Enthusiasten richteten und ein Kommunikationsorgan für Gleichgesinnte darstellten, wie *Manga no kuni* (gegründet 1936 und publiziert durch die japanische Vereinigung zur Mangaforschung (*Nihon manga kenkyū-kai*)), wurden bald nach Japans Einmarsch in China 1937 eingestellt. Noppe weist allerdings darauf hin, dass es auch während des Krieges weiterhin vereinzelte Publikationen gab, die patriotische Werte bei der Bevölkerung fördern sollten, sogenannte *zōsan manga* (Manga zur Produktionssteigerung) (Noppe 2014: 85–86).

Nach dem Zweiten Weltkrieg wurde Zensur seitens der amerikanischen Besatzungsmacht ausgeübt und Publikationen jeglicher Art mussten vor der Veröffentlichung einem Zensor vorgelegt werden. Diese Vorgaben wurden bis 1949 allmählich gelockert, so dass nicht mehr alle Publikationen im Vorfeld vorgelegt werden mussten, sondern im Nachhinein eine Zensur von beanstandeten Inhalten erfolgen konnte, was die Verlage dazu bewog, eine Selbstzensur walten zu lassen. Es bedeutete große finanzielle Einbußen, ein Werk nicht verkaufen zu können, nachdem es bereits gedruckt worden war (Noppe 2014: 87). Das Format des Story-Manga, längere Fortsetzungsgeschichten, erlebte sei-

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

nen Boom durch die Arbeit von Tezuka Osamu[3] und etablierte sich als dominantes Format des Nachkriegsmangas. Eine der ersten regelmäßigen Manga-Zeitschriftenpublikationen, *Manga Shōnen*, bot auch eine Sektion für die Veröffentlichung der Einsendungen der Leser*innen, sowie Tipps von Tezuka selbst, wie man Manga zeichnen kann (Noppe 2014: 86–89). Dieser Trend setzte sich fort im renommierten *COM*-Magazin, welches von 1967 bis 1970 von Tezuka verlegt wurde und ganze Ausgaben den *dōjinshi* widmete, sowie einen *dōjinshi*-Preis verlieh. Jenseits dieser Veröffentlichungen von Amateur-Manga in kommerziellen Manga-Magazinen, konnten *dōjinshi*-Künstler ebenfalls ihre Werke über mobile Leihbüchereien (*kashihonya*), in Umlauf bringen. Diese florierten in der Nachkriegszeit, da eine große Nachfrage nach Lesematerial bestand, aber die Bevölkerung wenig Geld zur Verfügung hatte, um nicht-essenzielle Dinge zu erwerben. Laut Noppe kann man in den Publikationen, die in diesen *kashihonya* in Umlauf gebracht wurden auch das erste Auftreten der sogenannten »Zirkel-Cuts« erkennen: *dōjinshi*-Zirkel sendeten etwa Illustrationen ihrer kommenden Werke an Publikationen, um Werbung für sich zu machen (vgl. Noppe 2014: 91; Ishikawa 2016: 32). Seit den 1950ern waren es besonders Schul- und Universitätsclubs, die die Produktion von *dōjinshi* erleichterten – sie erlaubten es Künstler*innen, Gleichgesinnte zu finden und ermöglichten den Zugang zu Druckern und Kopierern der Institutionen. In den 1970ern begannen dann ehemalige Studierende, auf *dōjinshi* spezialisierte Druck-Dienstleistungen anzubieten, was den Anfang der *dōjinshi*-Druckereien einläutete (Noppe 2014: 93–95).

1970 wurde das *COM*-Magazin eingestellt und *dōjinshi*-Künstler*innen verloren so ein wichtiges Forum, um ihre Werke in Umlauf zu bringen. Auch wenn es auf der ersten großen Manga-Convention Japans, der Nihon Manga Taikai, einen Bereich für *dōjinshi*-Künstler*innen gab, so wurde Kritik an der Veranstaltung laut, dass der Fokus zu sehr auf kommerziellen Manga lag und dem individuellen künstlerischen Ausdruck nicht genug Raum eingeräumt wurde. Dies mündete 1975 im »Nihon Manga Taikai Mondai«: nachdem eine Freundin des bekannten Zirkels Meikyū (bestehend aus unter anderem Aniwa

3 Tezuka Osamu war einer der bedeutensten Mangaka der Nachkriegszeit. Er schuf erfolgreiche Serien wie *Kimba der weiße Löwe* (*Janguru Taitei*, 1950–1954 in *Manga Shōnen*) und *Astroboy* (*Tetsuwan Atomu*, 1952–1968 in *Shōnen*). Zudem etablierte er neben der Erzählform des Story-Mangas auch die serielle Form wöchentlicher Anime-Ausstrahlungen mit der Adaption seines Mangas *Astroboy*, die er in seinem eigenen Animationsstudio produzierte.

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

Jun, Harada Nakao und Yonezawa Yoshihiro) eine Absage auf ihre Anmeldung zur Nihon Manga Taikai erhielt, mutmaßlich weil sie Kritik an der Veranstaltung geübt hatte. Der Zirkel Meikyū kritisierte daraufhin die Verantwortlichen stark und sorgte unter anderem über Flugblätter dafür, dass dieser Zwischenfall unter Manga-Fans bekannt wurde. Im Dezember 1975 organisierten einige Meikyū-Mitglieder schließlich zum ersten Mal die *dōjinshi*-Messe Comic Market (kurz: Comiket), die sich im Gegensatz zur Convention Nihon Manga Taikai ganz auf die Seite der Manga-Fans stellte und den Austausch von *dōjinshi* ins Zentrum der Veranstaltung rückte (Noppe 2014: 102). Dies kam zu einem Zeitpunkt, an dem *dōjinshi*-Künstler*innen nach der Einstellung des Magazins *COM* dringend einen neuen Vertriebsweg für ihre Werke brauchten. Daher ist es nicht verwunderlich, dass die Popularität der Comiket so rasch wuchs, dass es 1979 bereits notwendig wurde, ein Lotterie-System einzurichten, da nicht mehr alle Anmeldungen zur Teilnahme angenommen werden konnten. Schon in den 1970ern begannen allerdings auch kommerzielle Firmen, Events zu organisieren, die dann, im Gegensatz zur Comiket, die bis heute nichtkommerziell ist, *kigyōkei sokubaikai* (»kommerzielle Verkaufsveranstaltungen«) genannt wurden. Die Firmen, die hinter diesen Events standen, sind nicht etwa die Rechteinhaber*innen des Ursprungsmaterials, sondern Firmen, die einen Gewinn daran haben, dass mehr *dōjinshi* produziert werden, wie etwa spezialisierte Druckereien. Auch heute noch arbeiten Eventfirmen eng mit Druckereien zusammen (Noppe 2014: 103).

Während die Werke, die auf der Comiket vor den 1980ern in Umlauf gebracht wurden, größtenteils originale Werke, sogenannte *sōsaku* waren, wuchs in den 1980ern der Trend, fannische Werke zu verbreiten. Auch in den 1970ern gab es natürlich fannische *dōjinshi*, die sich etwa auf *Kriegsraumschiff Yamato* (*Uchū Senkan Yamato*, 1974–1975 in *Bōken Ō*) bezogen, allerdings war es in den 1980ern mit dem großen Boom des *Captain-Tsubasa*[4] -Fandoms soweit, dass fannische Werke die Anzahl an originalen Werken auf der Comiket übertrafen. Damit einhergehend gab es ein weiteres Wachstum der Veranstaltung und auch die Gründung einiger langlebiger (kommerzieller) *dōjinshi*-Events, die heute noch bestehen, etwa die Comic City und die Minikomi Fair (Noppe 2014: 107–111). Auch treten zu diesem Zeitpunkt zum ersten Mal sogenannte *only events* auf, Events, die sich nur auf ein spezifisches Fandom beziehen (etwa nur *Captain Tsubasa*). In den 1980ern begannen sich zudem spezialisierte *dōjinshi*-

4 *Kyaputen Tsubasa*, 1981–1988 in *Shūkan Shōnen Jampu*.

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

Läden zu etablieren und ergänzten das Angebot von Events als zentralem Umschlagsplatz für das Medium *dōjinshi*. Die Druckereien professionalisierten sich ebenfalls und der Zugang zu Künstlerbedarf sowie Druckdienstleistungen wurde erleichtert. Diese Entwicklungen führten dazu, dass die Anzahl an Zirkeln mit nur einer Person, sogenannte *kojin saakuru*, zunahmen, da es nun auch einer einzelnen Person möglich war, den Aufwand und die Kosten der *dōjinshi*-Produktion zu schultern (Noppe 2014: 112–114).

Der Beginn der 1990er war eine turbulente Zeit für *dōjinshi*-Künstler*innen. Ende 1988 und 1989 begang ein junger Mann, der später in den Medien als extremer Fan von Anime und Manga bezeichnet wurde, Morde an vier Grundschulkindern. Infolgedessen litt das Ansehen der Kultur der Manga-Fans bei der breiten Öffentlichkeit stark (vgl. Galbraith 2019: 66–69). Der derzeitige Veranstaltungsort der Comiket, Makuhari Messe, in der Präfektur Chiba, weigerte sich, das Event weiterhin zu veranstalten, nachdem sie von der Polizei kontaktiert wurden und insbesondere die Inhalte, die männliche *dōjinshi*-Künstler veröffentlichten, wurden stärker kontrolliert. Diese verstärkte öffentliche Aufmerksamkeit führte dazu, dass vermehrt Selbstzensur praktiziert wurde. Seitdem werden alle Werke, die auf der Comiket veröffentlicht werden vor Beginn des Events von Vertreter*innen des Organisationskomitees begutachtet, um sicherzustellen, dass etwa Zensurbalken richtig platziert sind (Noppe 2014: 118). Trotzdem wuchs die Comiket auch in den 1990ern weiter, etwa durch den *Evangelion*[5] -Boom, der nach der Ausstrahlung der gleichnamigen Gainax-TV-Serie in den Jahren 1995 und 1996 erfolgte (vgl. Yasuda/Ichikawa 2010: 46, 47). Nach der anfänglichen Otaku-Panik der frühen 1990er führte die Ausstrahlung dieser TV-Serie zu einem kommerziellen Boom von Merchandise und anderen an Otaku gerichtete Materialien, wie man auch an der Entwicklung des Stadtteils Akihabara ablesen kann (Morikawa 2012: 144). 1996 schließlich wurde die Comiket zum ersten Mal in Japans größter Messehalle, dem Tokyo Big Sight veranstaltet, wo sie heute noch ansässig ist, und erreichte damit ihre logistischen sowie räumlichen Grenzen (Noppe 2014: 121). Heutzutage begrüßt die Comiket etwa eine halbe Million Besucher*innen zwei Mal im Jahr und bietet ca. 30 000 Zirkeln die Möglichkeit, ihre Werke in Umlauf zu bringen. Eine Schätzung der verkauften Werke ist schwer vorzunehmen, aber Yasuda Kahoru, einer der Vertreter*innen der Comiket, benennt die Zahl der verkauften *dōjinshi* zur Sommer-Comiket im Jahr 2009 mit 9 440 000 Exemplaren (Yasuda/Ichikawa 2010: 38, 39).

5 *Shin Seiki Evangerion*, 1995–1996, ausgestrahlt auf TV Tokyo.

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

Laut Noppe sind gegenwärtige *dōjinshi* von einer Fragmentierung und Diversifizierung gekennzeichnet. Während in den 1980ern und 1990ern die Comiket von großen, langlebigen Fandoms, wie etwa *Captain Tsubasa* und *Evangelion* geprägt waren, so lässt sich nun eine Diversifizierung in eine größere Anzahl von kleineren Fandoms feststellen. Zudem gibt es seit den 2000er Jahren einen großen Anstieg von *only events* (Noppe 2014: 133). Im Hinblick auf diesen Trend hat es sich die vorliegende Arbeit auch zum Ziel gesetzt, die Entwicklung einer solchen Untergruppe von *dōjinshi*-Künstler*innen, die in einem spezifischen Fandom bzw. *janru* aktiv sind, zu beleuchten.

Überdies ist festzuhalten, dass *dōjinshi* zum gegenwärtigen Zeitpunkt immer noch ein Medium sind, das in erster Linie in gedruckter Form verbreitet wird und nicht digital. Noppe zeigt auf, dass das Internet schon seit den 1990ern im *dōjinshi*-Fandom vor allen Dingen als Kommunikationsmedium genutzt wird, weniger jedoch zur Verbreitung von Werken selbst (Noppe 2014: 122). Vor Verbreitung des Internets wurden Informationen über *dōjinshi*-Events, *dōjinshi*-Läden, *dōjinshi*-Druckereien und auch die angemessene Etikette innerhalb des Fandoms durch Handbücher und Magazine wie *Comic Box* und *Puff* verbreitet. Diese Art der Publikation wurde in den 1990ern durch die Kommunikation der Fans untereinander über Internetforen ersetzt (Noppe 2014: 123). Auch meine Interviews zeigen, wie ich insbesondere in Kapitel 7 erläutern werde, dass für die Initiation von neuen *dōjinshi*-Künstler*innen der Informationsaustausch über Social Media eine große Rolle spielt, um die für die Partizipation in der Gemeinschaft nötigen Informationen zu erwerben. Während es in den 1990ern aufgrund der Datenmenge noch schwierig war, komplette *dōjinshi*-Werke digital zu übermitteln, so ist dies heute natürlich einfacher möglich. Ein Beispiel dafür ist der seit 1996 existierende digitale Online-Shop *DLSite*, wo *dōjinshi* als digitaler Download angeboten werden (Noppe 2014: 130; vgl. Noppe 2015). Unter den Künstler*innen, die ich interviewt habe, machte aber beispielsweise nur eine von dieser Website zum Vertrieb ihrer Werke Gebrauch.

Während die Verbreitung von *dōjinshi* in Japan ohne Einbeziehung und weitestgehend auch ohne Einmischung der Rechteinhaber*innen der Ursprungswerke funktioniert, gab es über die Jahre jedoch auch vereinzelte Vorfälle, bei denen Rechteinhaber*innen gegen die Verbreitung von *dōjinshi* vorgegangen sind. Die beiden wohl bekanntesten Vorfälle sind der *Pokémon*[6]

6 *Poketto Monsutā*, Fernsehserie seit 1997 ausgestrahlt auf TV Tokyo.

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

-Vorfall im Jahr 1999 sowie der *Doraemon*[7] -Vorfall von 2005. Beim *Pokémon*-Vorfall wurde durch die Videospielfirma Nintendo Anzeige gegen eine Künstlerin aus Fukuoka erstattet, die einen 30-seitigen *dōjinshi* verfasst hatte, der die Hauptfiguren aus der Kinderserie, Satoshi und Pikachu, in einer sexuellen Situation darstellte. Die Frau wurde festgenommen, verbrachte 22 Tage in Untersuchungshaft und wurde in einem formlosen Verfahren mit einer Geldstrafe von 100 000 Yen belegt. Überraschend an diesem Fall war die anscheinende Zufälligkeit, mit der dieser Fall zur Anzeige gebracht wurde – die Künstlerin war laut eigenen Aussagen schon länger aktiv und hatte den *dōjinshi* zudem nicht über ein Event in Umlauf gebracht, sondern nur auf private Anfragen über Mailorder verkauft (vgl. Thiel 2016: 132–133). Es ist bis heute ungewiss, wie die Firma Nintendo auf dieses Werk aufmerksam wurde, was damals in der *dōjinshi*-Gemeinschaft zu Bedenken bezüglich der Sicherheit ihrer Aktivitäten führte. Das Komitee zur Organisierung der Comiket, unter anderem Yonezawa Yoshihiro, veranstaltete ein Symposium, um mit Vertreter*innen der Manga-Industrie, sowie *dōjinshi*-Künstler*innen über das Urheberrechtsproblem zu diskutieren (vgl. Yonezawa 2001), jedoch konnte das Problem des fehlenden rechtlichen Schutzes dieses Mediums bis heute nicht gelöst werden. Im Jahr 2005 gab es einen ähnlichen Vorfall, als ein Künstler beinahe zwanzig Jahre nach Ableben von Fujimoto Hiroshi, des Autoren der beliebten Kinder-Mangaserie *Doraemon*, einen *dōjinshi* mit dem Titel *Doraemon saishū wa* (»Das letzte *Doraemon*-Kapitel«) über *dōjinshi*-Läden und auf Events verkaufte. Der *dōjinshi* ist im selben Zeichenstil wie das Originalwerk gehalten und versucht auch in der Handlung an dieses anzuschließen. Als der Shōgakukan-Verlag von diesem beliebten Werk erfuhr, das sich inzwischen ungefähr 13 000 Mal verkauft hatte, forderten sie den Künstler auf, seine Aktivitäten einzustellen und zudem einen Teil seiner Einnahmen an sie zu zahlen. Der Künstler kam diesen Forderungen nach und konnte sich mit dem Verlag außergerichtlich einigen (Thiel 2016: 133–134).

Diese beiden Fälle zeigen verschiedene Aspekte der Handhabung von Urheberrecht in Japan auf. Zuerst einmal ist es bemerkenswert, dass es über die lange Geschichte von *dōjinshi* als fannisches Medium seit den 1970ern nur zu einer vergleichbar kleinen Anzahl von Fällen von Klagen seitens der Rechteinhaber*innen in Japan kam. Andererseits zeigen diese Fälle ebenfalls auf, dass im Fall einer Klage keine rechtliche Absicherung für den freien künstlerischen Ausdruck durch *dōjinshi* besteht. Es wird dazu tendiert, sich den Forderungen

7 *Doraemon*, 1969–1996 in *Korokoro Komikku*.

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

der Rechteinhaber*innen zu beugen, bevor es zu einem gerichtlichen Verfahren kommen kann. Schließlich zeigen diese beiden Fälle auch, dass es schwer abzuschätzen ist, ob man Gefahr läuft, verklagt zu werden, wenn man *dōjinshi* anfertigt, die sich auf kommerziell veröffentlichtes, urheberrechtlich geschütztes Material beziehen. Im Falle des *Doraemon*-Vorfalls lässt sich mutmaßen, dass, die starke Ähnlichkeit zum Originalwerk, der große Erfolg dieses Werks und die hohe Stückzahl, die verkauft wurde, Gründe dafür sind, dass der Verlag auf die fannische Publikation aufmerksam wurde. Im Falle des *Pokémon*-Vorfalls ist es jedoch rätselhafter, was in der *dōjinshi*-Gemeinschaft auch zu Mutmaßungen führen kann, wie dies bei einer meiner Interviewpartner*innen zu beobachten war (vgl. Kapitel 6.3.1). Es bleibt ein Gefühl der Unsicherheit auf Seiten der Künstler*innen und das Bewusstsein, dass die eigenen Werke streng genommen eine Urheberrechtsverletzung darstellen (vgl. Ikemura 2017: 24).

Wieso funktioniert das System des Austauschs von *dōjinshi* in Japan dennoch so gut? Nele Noppe untersuchte in ihrer Dissertation von 2014 in erster Linie das ökonomische System des *dōjinshi*-Austauschs und das Zusammenspiel von verschiedenen Agierenden, die an der Verbreitung von *dōjinshi* beteiligt sind. Ein fundamentaler Unterschied, der zwischen *dōjinshi* als gedruckten fannischen Werke und Fanfiction im Internet besteht ist, dass der Großteil von *dōjinshi* für Geld verkauft wird, während auf Fanfiction im Internet über Plattformen wie Archive of Our Own aber auch Pixiv kostenfrei zugegriffen werden kann (Noppe 2014: 233). Noppe zeigt jedoch auf, dass für die *dōjinshi*-Künstler*innen selbst Geld in den meisten Fällen als eine normative Währung funktioniert und meistens dafür verwendet wird, die entstandenen Druckkosten und andere Kosten (Teilnahmekosten an Events, Reisekosten, Verpflegung usw., vgl. auch Yasuda/Ichikawa 2010: 52) zu decken. Sie bezieht sich auf eine Teilnehmenden-Umfrage die im Rahmen der Comiket im Jahr 2011 durchgeführt wurde, und laut der rund zwei Drittel der Künstler*innen sogar Geld investieren, um ihrem Hobby nachzugehen und so keinerlei Gewinn einfahren (Noppe 2014: 234). Sie schlussfolgert, dass aus der Perspektive der Künstler*innen und derjenigen, die *dōjinshi* lesen von der *dōjinshi*-Gemeinschaft als einer »gift economy« gesprochen werden kann (Noppe 2014: 236). Die hauptsächliche Motivation sei nicht der finanzielle Gewinn, sondern das Partizipieren in der Gemeinschaft und der Austausch mit anderen Fans. Tatsächlich ist es so, dass Zirkel, denen nachgesagt wird, besonders beliebten Fandoms zu folgen, um dort ihre Werke mit möglichst hoher Auflage zu veröffentlichen

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

(sogenannte Heuschrecken-Zirkel (*inago saakuru*)), schlecht angesehen werden (Noppe 2014: 306).

Allerdings gibt es natürlich im ökonomischen System des *dōjinshi*-Austauschs kommerzielle Agierende, die Profit erwirtschaften. Zu nennen wären beispielsweise Buchläden, die sich auf den Verkauf von neuen und gebrauchten *dōjinshi* spezialisiert haben und seit den 1980er Jahren existieren. Diese Läden sind nicht unumstritten, da der Weiterverkauf von *dōjinshi* die Werke auch ein Stück weit der Kontrolle der Künstler*innen entzieht (Noppe 2014: 308), weswegen viele *dōjinshi* auch einen Hinweis beinhalten, dass ein Weiterverkauf der Werke unerwünscht ist. Weitere Agierende die von der *dōjinshi*-Kultur profitieren, sind kommerzielle Veranstalter von Events (wie etwa die Firma Akabooboo, die die beliebte Event-Reihe Comic City veranstaltet), die Betreibenden von großen Messehallen und kleineren Lokalitäten, in denen die Events stattfinden, die *dōjinshi*-Druckereien, die meist eng mit den Veranstaltenden der Events zusammenarbeiten, der Kunsthandelbedarf sowie Onlineplattformen wie Pixiv, die über einen Premiumbereich verfügen oder die den digitalen Verkauf von *dōjinshi* betreiben, wie *DLSite*.

In ihrer Analyse kommt Nele Noppe zu dem Schluss, dass im Falle des Systems des *dōjinshi*-Austauschs von einer Hybrid-Ökonomie gesprochen werden kann, bestehend aus den kommerziellen und nicht-kommerziellen Agierenden, die zusammenarbeiten, um den Austausch von *dōjinshi* zu ermöglichen. Voraussetzung dafür ist, dass alle Teilnehmenden des Systems die Mitwirkung der Agierenden als fair betrachten (Noppe 2014: 296). Während die Motivation der Künstler*innen nicht in erster Linie kommerziell ist, wird die Beteiligung der kommerziellen Agierenden am System nicht in Frage gestellt, da diese den Künstler*innen genug Freiheit einräumen, über eigene Werke zu verfügen und beispielsweise etwa den Preis ihrer Werke selbst festzulegen. Ein Problem ist allerdings, dass die Künstler*innen den Großteil des rechtlichen Risikos tragen, da ihre Werke keinerlei Schutz genießen (Noppe 2014: 299). Ein Zusammenbruch des Systems könnte laut Noppe allerdings nur erreicht werden, wenn die Rechteinhaber*innen jede Instanz – also die Künstler*innen, die Druckereien, die Veranstaltenden von Events und die Buchläden – verklagen würden, was in der gegenwärtigen Situation unrealistisch erscheint (Noppe 2014: 300). Es kann also geschlussfolgert werden, dass das System des *dōjinshi*-Austauschs durch die bereits etablierte, kommerziell orientierte Infrastruktur erhalten bleibt, auch wenn es auf rechtlich unsicheren Füßen steht und Klagen für einzelne Künstler*innen verheerende Auswirkungen haben können.

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

2.4 Japanische Fanwerke von westlichen Medien

Für ein Verständnis der Relevanz von japanischen *dōjinshi*, die sich auf westliche Unterhaltungsmedien beziehen, ist es wichtig, deren Entwicklung kurz darzulegen. Deswegen soll in diesem Kapitel eine kurze Bestandsaufnahme von *dōjinshi* der *janru yōga* (westlicher Film) und *kaigai dorama* (TV-Serien aus Übersee) erfolgen.[8] Das Wort *janru* wird innerhalb der *dōjinshi*-Gemeinschaft verwendet, um *dōjinshi*, die sich beispielsweise auf unterschiedliche Ursprungswerke beziehen, zu unterscheiden (vgl. Noppe 2014: 106). Dabei kann ein einzelnes Werk, wie etwa ein Manga, als ein *janru* gelten, sowie auch größere Unterkategorien, wie etwa Film allgemein oder westlicher Film. Im Weiteren werde ich den Begriff *janru* in diesem Sinne verwenden, um auf *dōjinshi* hinzuweisen, die einer jeweiligen Untergruppe zuzuordnen sind und in diesem Kapitel somit die historische Entwicklung von japanischen *dōjinshi* des *yōga-* und *kaigai-dorama-janru* (im Weiteren zusammenfassend bezeichnet als »westliche Medien«) darlegen.

Historische quantitative Daten in Bezug auf *dōjinshi*-Aktivitäten, wie etwa die Anzahl von Zirkeln in einzelnen *janru* sind nicht einfach verfügbar, da diese nicht öffentlich oder gar online archiviert oder zur Verfügung gestellt werden. Die beste Anlaufstelle für historische Informationen über *dōjinshi* ist die Yonezawa-Yoshihiro-Memorial-Bibliothek der Meiji-Universität in Tokyo. Dort wird die private Sammlung von Yonezawa Yoshihiro, Manga-Kritiker und Mitbegründer der Comiket, fortlaufend katalogisiert und der Öffentlichkeit zur Verfügung gestellt. Das Projekt ist noch nicht abgeschlossen, da es sich um eine Sammlung von Hunderttausenden von Heften und Büchern handelt, darunter Manga, *dōjinshi* und Magazine, die sich mit Science-Fiction, Anime, Film, Musik usw. beschäftigen. In dieser Sammlung befinden sich theoretisch auch die Ansichtsexemplare, die jeder Zirkel, der an der Comiket teilnimmt, dem Organisationsteam zur Inspektion zur Verfügung stellen muss. Wenn das Katalogisierungsprojekt abgeschlossen sein wird, wird man in der Yonezawa-Bibliothek also eine Sammlung all der *dōjinshi* finden, die auf der Comiket in Umlauf gebracht wurden. Die Bibliothek steht Angehörigen der Meiji-Univer-

8 Eine weniger detaillierte Übersicht über die in diesem Kapitel aufgearbeiteten Daten findet sich bereits in meinem Beitrag für die 17. Ausgabe des *Participations Journal*, vgl. Hülsmann 2020: 277–282).

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

sität offen, sowie allen, die eine Mitgliedschaft abschließen.[9] Der Katalog kann indes nur innerhalb der Bibliothek aus eingesehen werden und ist nicht online verfügbar. Diese Beschränkungen machen offensichtlich, dass Informationen über *dōjinshi* nur bedingt öffentlich einsehbar sind und stellen eine Hürde für die Erforschung von *dōjinshi*-Kultur dar.

Eine Suche im Bibliothekskatalog nach *dōjinshi*, die sich auf westliche Filme oder Serien beziehen, zeigte eine kleine Menge an *dōjinshi* aus den Jahren 1999–2005 an. Darunter waren Werke, die sich auf *Harry Potter*, *Sherlock Holmes*, *Monty Python*, den Schauspieler Christopher Lee oder auch die Unterhaltungsshow *Saturday Night Live* bezogen.[10] Die Suche über den Katalog zeigte allerdings auch, dass die Katalogisierung der Sammlung noch bei Weitem nicht abgeschlossen ist.

Aus den oben genannten Gründen habe ich mich, um einen möglichst vollständigen Datensatz zu erhalten, dafür entschieden, die Kataloge der Comiket von 2001 bis 2017 zu untersuchen, da diese vollständig in der Sammlung verfügbar waren und die Comiket das wichtigste und bekannteste *dōjinshi*-Event in Japan ist (vgl. Lam 2010: 232; Noppe 2014: 39). 2001 habe ich als Anfangsjahr der Datenerhebung gewählt, da es das Jahr ist in dem die erste Verfilmung von *Harry Potter* und die Neuverfilmung von *Lord of the Rings* in die Kinos kamen. *Harry Potter* und *Lord of the Rings* sind zwei der produktivsten Fandoms seit der Jahrtausendwende (Coppa 2006: 229) und werden in mehreren Untersuchungen als Beispiele für Fanproduktivität im digitalen Zeitalter herangezogen (Lackner/Lucas/Reid 2006; Willis 2006; Cuntz-Leng 2015). Überdies waren beide Verfilmungen auch beliebt bei japanischen *dōjinshi*-Künstler*innen, was mehrere Studien, die derartige Werke als Beispiele nehmen, belegen (Noppe 2013; Orbaugh 2010; Thiel 2016). Die Datenerhebung mit der Sommer-Comiket 2001 zu beginnen, erlaubte mir zudem einen Einblick, welche westlichen Filme und Serien beliebt waren, direkt bevor die erste Verfilmung von *Harry Potter* im Dezember 2001 und die Neuverfilmung von *Lord of the Rings* im März

9 Eine Ein-Tages-Mitgliedschaft kostet 300 Yen, eine Ein-Jahres-Mitgliedschaft 6000 Yen. Der größte Teil der Sammlung befindet sich im Magazin und kann in einem Lesesaal eingesehen werden. Magazinbestellungen kosten 100 Yen pro Exemplar und Kopien können für 50 Yen pro Exemplar angefertigt werden. *Dōjinshi* dürfen jedoch nicht kopiert werden.

10 In diesem Kapitel werden viele Titel von Filmen und TV-Serien genannt. Zur einfacheren Referenz befindet sich im Anhang der Arbeit eine alphabetische Tabelle der im Text genannten Medien, in der relevante Eckdaten, wie Erscheinungs- bzw. Ausstrahlungsjahr in Japan abzulesen sind.

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

2002 in Japan in die Kinos kamen. Das Wachstum der Popularität dieser beiden *janru* konnte somit von Anfang an mitverfolgt werden.

James Welker erwähnt in seinem Aufsatz »A brief history of Shonen'ai and Boys Love« (2015: 54), dass schon von Beginn der Comiket an *dōjinshi*-Künstler*innen, neben Figuren aus populären Manga und Anime, auch westliche Rocksänger wie etwa David Bowie als Material für ihre parodisierenden *dōjinshi* herangezogen haben. Ein großer Boom der Popularität von westlichen Medien lässt sich aber vor allen Dingen in der vor mir untersuchten Zeitspanne zu den Filmreihen *Harry Potter* und *Lord of the Rings* feststellen.

Die Erhebung der Daten aus den archivierten Comiket-Katalogen erfolgte von Hand. Das heißt, dass ich die Kataloge der Comiket 60 bis Comiket 92 durchgesehen habe, die relevanten Zirkel durch Begutachtung des sogenannten Zirkel-Cuts (*sākuru katto*) identifizierte und zählte. Der Zirkel-Cut ist ein kleines, rechteckiges Bild im Katalog, das jeder Zirkel selbst gestaltet und so die neu veröffentlichten Werke bewirbt. Der Datensatz, den ich dabei erhoben habe, ist eindimensional und umfasst lediglich die *janru*-Zugehörigkeit des jeweiligen Zirkels. Die Gestaltung des Zirkel-Cuts ist mit Ausnahme des Formats nicht standardisiert, was bedeutet, dass die Zirkel frei darüber verfügen können, wie sie ihre Werke präsentieren oder wie viele Informationen sie im Zirkel-Cut preisgeben möchten. Neben *janru*-Zugehörigkeit werden oft andere relevante Informationen über den Zirkel-Cut kommuniziert, etwa das Pairing, das Medium, d.h. ob es sich um einen gezeichneten *dōjinshi* im Comic-Format handelt, um geschriebene Prosa (novel bzw. *noberu*) oder um eine kritische Auseinandersetzung (*hyōron*). Der Grad von Explizitheit der erotischen Inhalte wird mitunter ebenfalls im Zirkel-Cut kommuniziert, wobei Werke die sich an eine erwachsene Zielgruppe richten, mit der Bezeichnung »R-18« versehen werden. Da aber nicht alle Zirkel diese Daten in ihren Zirkel-Cuts ersichtlich machen, hätte eine Erhebung all dieser Daten in jedem Fall zu einem nicht vollständigen Datensatz geführt. Schließlich ist es auch wichtig zu erwähnen, dass ich bei der Erhebung der Daten auf mein Wissen bezüglich von Fandom (etwa das Aussehen von Figuren) zurückgegriffen habe, um zu erkennen, welche Zirkel zu welchem Fandom gehören, wenn dies nicht namentlich vermerkt war. Eine Zuordnung zu *janru* wurde zudem dadurch erleichtert, dass das Organisationsteam der Comiket die Zirkel, die dem gleichen *janru* zuzuordnen sind (etwa alle *Harry-Potter*-Zirkel), üblicherweise nebeneinander anordnen. Allerdings wird diese Zuordnungsstruktur unterbrochen, wenn es sich um besonders populäre Zirkel handelt, die an anderen Orten in der Halle angeordnet werden (wie etwa Zirkel, denen ein Platz an der Wand zugeord-

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

net wird, sogenannte *kabe saakuru*), um die Bildung von Warteschlangen zu erleichtern.

Ich habe die vorliegenden quantitativen Daten systematisch erhoben. Da meine Studie allerdings den Fokus auf qualitative Daten legt, sollen die hier vorliegenden Daten lediglich dazu dienen, einen breiten Überblick darüber zu liefern, welche *janru* in der gewählten Zeitspanne besonders beliebt waren und wo sich etwa Wanderbewegungen von der Comiket weg zu anderen Institutionen hin zeigen. Die vorliegenden Daten bilden zudem nur, wie bereits erwähnt, die eindimensionale *janru*-Zugehörigkeit der Zirkel ab. Es können keine Rückschlüsse darüber gezogen werden etwa, wie viele *dōjinshi* die jeweiligen Zirkel veröffentlichten oder wie hoch die Auflage der jeweiligen Veröffentlichungen war. Dies sind Daten, die nicht erhebbar sind oder höchstens mit der abgeschlossenen Katalogisierung der Yonezawa-Sammlung eines Tages verfügbar sein könnten.

Die Daten wurden von Sommer- und Winter-Comiket in den Jahren von 2001 bis 2017[11] gesammelt, also umfassen sie 33 Events. Wie in Abbildung 1 ersichtlich, sind die drei *janru Harry Potter*, *Lord of the Rings* und *Star Wars* beliebter als alle anderen *janru* während dieses Zeitraums, in einem Maße, dass es für die Lesbarkeit sinnvoll ist, eine zweite Grafik anzufertigen, die diese drei *janru* nicht enthält (Abbildung 2).

Harry Potter ist mit Abstand das beliebteste *janru* für japanische *dōjinshi*-Künstler*innen, da es über mehrere Jahre hinweg konstant eine Anzahl von mehr als einhundert Zirkeln erreicht. *Harry-Potter-dōjinshi* erreichen bei der Comiket einen Höhepunkt von 441 Zirkeln im Sommer 2003. Dies überschnitt sich mit dem Ende des »three-year-summer«, was im *Harry-Potter*-Fandom eine dreijährige Zeitperiode beschreibt, in der die Fans auf die Veröffentlichung des fünften Bandes der Buchreihe warteten. Laut Fanlore ist diese Zeitperiode im *Harry-Potter*-Fandom eine Periode, die von besonders starker Fan-Produktivität geprägt war, da viele Fans das Medium der Fanfiction entdeckten, um ihr Verlangen nach neuem Lesestoff zu stillen oder gar selbst begannen, Geschichten zu schreiben (Fanlore o.J.a: Internet). Deswegen überrascht es nicht, dass die Anzahl an *dōjinshi* zu *Harry Potter* auf der Comiket 64 ebenfalls besonders hoch war. Allerdings nahm die Popularität von *Harry Potter* nach dem Jahr 2007 allmählich ab und blieb bei etwa 50 Zirkeln zwischen den Jahren 2009

11 Mein Feldaufenthalt endete im Oktober 2017, also ist die Winter-Comiket 2017 nicht mehr enthalten.

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

und 2011. Bis 2015 fiel die Anzahl der dem *Harry-Potter-janru* zugehörigen Zirkel stetig, bis *Harry-Potter-dōjinshi* von der Comiket ganz verschwanden.

Lord-of-the-Rings-dōjinshi waren ähnlich beliebt wie *Harry Potter* und gewannen in der zweiten Hälfte von 2002 an Popularität, also im selben Jahr, in dem die erste Verfilmung in den japanischen Kinos anlief. Anfangs waren hier etwa 200 Zirkel am Werk, 2003, nach Veröffentlichung des zweiten Films im Februar, stieg die Anzahl der teilnehmenden Zirkel auf 354 an und fiel im Jahr 2004, nach Veröffentlichung des dritten Films im Februar wieder auf 149 Zirkel. Dieser paradoxe Einbruch der Popularität von *Lord of the Rings* könnte durch eine Abwanderung von Fans zum ebenfalls populären Fandom *Pirates of the Caribbean* zu erklären sein (s.u.). Im Jahr 2005 stieg die Anzahl der teilnehmenden *Lord-of-the-Rings*-Zirkel zur Sommer-Comiket noch einmal auf 210, nur um dann konstant zu fallen. Bis 2007 blieb die Anzahl an *Lord-of-the-Rings*-Zirkeln zwischen 100 und 50, um dann bis zum Jahr 2015, ähnlich wie bei *Harry Potter*, von der Comiket zu verschwinden. Im Jahr 2016 allerdings gab es einen *Lord-of-the-Rings*-Zirkel, der erneut einmalig an der Comiket teilnahm.

Neben *Harry Potter* und *Lord of the Rings* verblasst die Popularität von *Star Wars* bei der Comiket etwas, aber die Filmreihe ist trotzdem eine nicht zu verachtende Größe. Das japanische Kino-Debut von zwei Filmen der Prequel-Trilogie (Episode 2 im Juli 2002 und Episode 3 im Juli 2005) fällt in den beobachteten Zeitraum und hat erkennbare Auswirkungen auf die Beliebtheit dieser Filme unter *dōjinshi*-Künstler*innen. Ein erster Anstieg von Popularität war im Sommer 2003 (33 Zirkel) und im Winter 2005 (47 Zirkel) zu erkennen. Der Höhepunkt der Popularität von *Star-Wars-dōjinshi* war im Sommer 2006 mit 60 Zirkeln erreicht. Danach fiel die Anzahl an teilnehmenden Zirkeln, die *Star-Wars-dōjinshi* herausgeben, in den einstelligen Bereich, wobei *Star-Wars*-Zirkel nie gänzlich von der Comiket verschwinden.

Andere auf der Comiket populäre, auf westliche Film und TV-Serien bezogene *janru* waren *Pirates of the Caribbean*, *The Boondock Saints*, *Supernatural*, *CSI*, die *Sherlock-Holmes*-Verfilmungen mit Robert Downey Jr. und die *Sherlock-Holmes*-Adaption der BBC. *Pirates of the Caribbean* erlangte einen Höhepunkt an Popularität mit 25 und 24 teilnehmenden Zirkeln in den Jahren 2004 und 2007, jeweils ein Jahr nach der Veröffentlichung des ersten Films (August 2003), des zweiten Films (Juli 2006) und kurz nach der Veröffentlichung des dritten Films (Mai 2007). Eine leichte Verzögerung zwischen der Veröffentlichung der Verfilmung in Japan und einem Anstieg an teilnehmenden Zirkeln ist ein übliches Phänomen, da die Anmeldung zur Comiket eine lange Vorlauffrist von ca. einem Jahr hat. Die kurze Zeitspanne zwischen der Veröffentlichung des zweiten

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

und dritten Films erklärt allerdings auch, warum es bei *Pirates of the Caribbean* keinen dritten Popularitätshöhepunkt nach dem dritten Film gab: Künstler*innen, die sich bereits nach Anschauen des zweiten Films bei der Comiket angemeldet hatten, konnten dann auch gleich den kurz danach veröffentlichten dritten Film in ihre Veröffentlichung mit einbeziehen. Zudem ist erkennbar, dass die Popularitätshöhepunkte von *Pirates of the Caribbean* in Jahren gelegen sind, in denen im Gegenzug die Popularität von *Lord of the Rings* abnahm. Durch die Mitwirkung des Schauspielers Orlando Bloom in beiden Filmreihen kann angenommen werden, dass Fans des Schauspielers zeitweise von *Lord of the Rings* zum *janru Pirates of the Caribbean* gewandert sind. Nach der Sommer-Comiket 2007 fiel allerdings auch die Popularität von *Pirates of the Caribbean* stetig und blieb ab 2009 unterhalb von 10 Zirkeln.

The Boondock Saints, eine Filmreihe, die bei ihrem Debut 1999 kein großes Publikum anzog und erst im Februar 2001 direkt auf DVD in Japan erschien, erreichte ihren Höhepunkt an Popularität auf der Comiket im Winter 2003 mit 16 Zirkeln. Allerdings behält die Filmreihe eine Basis an 4 bis 6 Zirkeln, die dazugehörige Fanwerke anfertigen und bis zum Ende der Datenerhebung aktiv sind. *The Boondock Saints II: All Saints Day* erschien im Mai 2010 in Japan. Japan war das einzige Land außer den USA, in dem diese Fortsetzung im Kino lief, und der Film spielte während seiner Laufzeit in Japan etwa ein Drittel der Einnahmen (356 133$) ein, die der Film in den USA einspielte (10 273 188$)[12]. Es lässt sich also davon ausgehen, dass *The Boondock Saints* eine Art treues Kult-Fandom in Japan kultivieren konnte, was sich auch in der Produktivität der *dōjinshi*-Künstler*innen widerspiegelt.

Die TV-Serie *Supernatural* erfuhr einen starken Anstieg der Popularität in den Jahren 2006 und 2007, bis im Sommer 2008 ein erster Höhepunkt von 30 teilnehmenden Zirkeln erreicht war. Die TV-Serie wurde in Japan zunächst im Oktober 2006 von Warner Home Video auf DVD veröffentlicht, bevor sie ab Juli 2007 auf dem Sender *Super! drama TV* ausgestrahlt wurde. Im Sommer 2009 stieg die Zirkelanzahl weiter auf 36, um dann allmählich zu fallen. Die Anzahl an aktiven Zirkeln sank allerdings erst im Sommer 2013 unter 20 und im Jahr 2015 unter 10. Bis zum Ende der Datenerhebung waren auch weiterhin *Supernatural*-Zirkel bei der Comiket aktiv. *CSI* ist eine weitere amerikanische TV-Serie die auf der Comiket beliebt war. Beide Ableger der TV-Serie, *CSI:*

12 Einspielergebnisse wiedergegeben auf der Website Box Office Mojo https://www.boxofficemojo.com/title/tt1300851/?ref_=bo_se_r_2

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

Miami (ab 2003) und *CSI: New York* (ab 2006) wurden im japanischen Fernsehen vom Fernsehsender *WOWOW* ausgestrahlt. Im Gegensatz zu *Supernatural* allerdings war der Anstieg der Popularität weniger rasant. Im Winter 2005 tauchte der erste aktive Zirkel auf der Comiket auf. Im Winter 2008 war der Höhepunkt der Popularität mit 12 Zirkeln erreicht. Dann nahm die Popularität langsam aber stetig wieder ab. Im Sommer 2015 nahm gar kein *CSI*-Zirkel an der Comiket teil, obwohl ab 2015 der neue Ableger der TV-Serie, *CSI: Cyber*, austrahlt wurde, bei den darauffolgenden drei Comikets waren es dann wieder zwei teilnehmende Zirkel und im Sommer 2017 keiner.

Die Film-Adaption von *Sherlock Holmes* mit Robert Downey Jr. in der Hauptrolle erfreute sich ebenfalls großer Beliebtheit unter *dōjinshi*-Künstler*innen auf der Comiket. Erste *dōjinshi* erschienen im Winter 2010, nachdem der Film im März 2010 in Japan in die Kinos kam. Den Höhepunkt der Popularität erreichen diese *dōjinshi* im Winter 2012 mit 17 Zirkeln, nachdem die zweite Verfilmung im März 2012 ihr Kino-Debüt in Japan feierte. Während der drei nächsten Comikets fiel die Popularität sehr rapide, im Sommer 2014 ist *Sherlock Holmes* mit nur einem Zirkel auf der Comiket vertreten. In den Jahren danach waren es bis zum Ende der Datenerhebung noch zwischen zwei und vier Zirkel, die *dōjinshi* der Filmversion von *Sherlock Holmes* zeichneten. Der rapiden Abnahme der Popularität dieser Adaption steht hingegen ein umso rasanterer Anstieg der Popularität der britischen *Sherlock-Holmes*-Adaption der BBC entgegen. Bereits im Winter 2010 begannen erste Zirkel damit, *dōjinshi* dieser Adaption anzubieten, wobei die erste Staffel der Serie erst im August 2011 in Japan auf dem Sender *NHKBS* Premium der öffentlich-rechtlichen Rundfunkgesellschaft *NHK* ausgestrahlt wurde. Extrem sprunghaft stieg die Popularität dieser Adaption von *Sherlock Holmes* dann in den nächsten Jahren an: Zur Winter Comiket 2012, nach Ausstrahlung der zweiten Staffel im japanischen Fernsehen, waren es schon 32 Zirkel, im Sommer 2013 stieg die Zirkelanzahl sogar auf 54. Damit ist *Sherlock* die westliche TV-Serie, die im von mir untersuchten Zeitraum am meisten Zirkel inspirierte, *dōjinshi* zu zeichnen. Im Frühjahr 2014 wurde die dritte Staffel im japanischen Fernsehen ausgestrahlt und die Zirkelanzahl blieb bis Winter 2014 jenseits der 40 konstant. Dann allerdings brach sie stark ein, fiel im Sommer 2015 gar auf 18 Zirkel und blieb auf diesem niedrigen zweistelligen Niveau bis zum Ende der Datenerhebung. Die vierte Staffel von *Sherlock* wurde im Sommer 2017 in Japan ausgestrahlt und informelle Gespräche mit aktiven Zirkeln auf Events weisen darauf hin, dass die Entwicklung der Serie nicht positiv bewertet wurde.

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

Auch wenn es bereits erste *dōjinshi* zu den Verfilmungen von *Iron Man* und *Thor* gab, trat das *Marvel Cinematic Universe* auf der Comiket nicht signifikant in Erscheinung bis zur Veröffentlichung der ersten Verfilmung von *The Avengers*, die im August 2012 in die japanischen Kinos kam (siehe Abbildung 3). Im Winter 2012 waren zunächst 13 Zirkel im *janru* aktiv, was sich im Sommer 2013 auf 40 Zirkel steigerte. Ein weiterer Höhepunkt konnte im Sommer 2015 nach Veröffentlichung von *The Winter Soldier* und des zweiten *Avengers*-Film verzeichnet werden, als 38 Zirkel für dieses *janru* aktiv waren. Ein dritter, kleinerer Höhepunkt ist zur Winter-Comiket 2016 festzuhalten, als nach der Veröffentlichung des dritten Filmes der *Captain-America*-Filmreihe 28 Zirkel im *janru* aktiv waren. Danach fällt die Anzahl der Zirkel wieder leicht, blieb aber mit 16 Zirkeln im Sommer 2017 ähnlich konstant wie bei *Sherlock*.

Es ist möglich, die fallenden Zirkelzahlen bei der Comiket für einige *janru* mit einer Wanderbewegung von dieser Veranstaltung weg und zu anderen Veranstaltungen hin zu erklären. Im Fall von *Star Wars*, *CSI* und *Supernatural* ist direkt erkennbar, dass die aktiven Zirkel teilweise zu einem Event namens Movies Paradise abgewandert sind. Ich werde mich in den folgenden Absätzen der Beschreibung dieses Events widmen, da es im Kern meiner teilnehmenden Beobachtung stand und ich hier die meisten meiner Interviewpartner*innen traf. Für die von mir gesammelten Daten, die die Comiket betreffen, kann festgehalten werden, dass es eine signifikante Anzahl von japanischen *dōjinshi*-Künstler*innen seit der Jahrtausendwende gibt, die *dōjinshi* mit Bezug zu westlichen Filmen und TV-Serien anfertigen. Wenn man dieses *janru* allerdings im größeren Zusammenhang der Comiket betrachtet, die während einer Veranstaltung ca. 35 000 Zirkeln eine Gelegenheit bietet, ihre Werke in Umlauf zu bringen, so erscheinen Zirkelanzahlen von 200 oder 400 nicht mehr so hoch. Die auf der Comiket beliebtesten *janru*, basierend auf japanischen Medienprodukten, wie etwa *Kantai Collection* (Onlinespiel veröffentlicht seit 2013), *Tōhō Project* (Videospielreihe veröffentlicht seit 1996, vgl. Yasuda/Ichikawa 2010: 47) oder *Kurokos Basketball* (*Kuroko no Basuke*, 2008–2014 in *Shūkan Shōnen Jampu*) werden von 500 bis 1000, manchmal über 2500 Zirkeln vertreten.

Sogar das *janru Harry Potter* kann sich in diesen Verhältnissen, auf dem Höhepunkt seiner Popularität mit 441 Zirkeln, gerade einmal mit den populäreren *janru*, die sich an Frauen richten, wie etwa *Tiger and Bunny* (*Taigā ando Banī*, 2011 ausgestrahlt auf Nippon BS) *Tōken Ranbu* (Onlinespiel, veröffentlicht seit 2015) oder *Yūri!!! On Ice* (*Yūri on Aisu*, 2016 ausgestrahlt auf *TV Asahi*) messen, in denen jeweils um die 500 Zirkel aktiv sind. Trotzdem ist die Anzahl der japanischen *dōjinshi*, die sich mit westlichen Unterhaltungsmedien beschäf-

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

tigen, signifikant, wenn man bedenkt, dass sich in den meisten Fällen jeder Zirkel bemüht, ein neues Werk pro Event oder Jahr herauszugeben. Außerdem spricht für die Signifikanz dieses *janru* in der *dōjinshi*-Gemeinschaft die Tatsache, dass sich über die Jahre ein zunehmend wachsendes Event etabliert hat, das sich auf den Austausch von *dōjinshi*, die sich mit westlichen Unterhaltungsmedien beschäftigen, spezialisiert hat. Dieses Event lieferte für japanische *dōjinshi*-Künstler*innen eine Plattform, auf der sie ihre Werke gezielter und jenseits der Comiket austauschen konnten. Auch wenn andere Event-Veranstaltende ebenfalls versuchten, Eventreihen, die sich auf westliche Medienprodukte konzentrierte, zu etablieren (Cinema Star Channel durch Studio You oder Channel wa sono mama de durch Akabooboo) ist Movies Paradise (im Weiteren: MP) das Event, das sich durchsetzte und den größten Zuwachs an Popularität über den untersuchten Zeitraum hinaus aufwies.

MP ist ein sogenanntes *only event*, d.h. es handelt sich dabei um ein Event zum *dōjinshi*-Austausch, das auf ein bestimmtes *janru* beschränkt ist, in diesem Fall westliche Filme, westliche TV-Serien und *real person slash* (Geschichten, die sich nicht mit den fiktionalen Figuren aus Filmen und Serien beschäftigen, sondern mit den männlichen Schauspielern, die diese Figuren verkörpern). MP wird von Kettokom veranstaltet. Diese Veranstaltungsfirma hostet außerdem den größten japanischen Online-Kalender, in dem *dōjinshi*-Events aller Art in ganz Japan verzeichnet werden.

Die Sammlung von Daten bezüglich MP gestaltete sich ebenfalls als schwierig, da genauere Daten, etwa die Zirkellisten der jeweiligen Events, zwar online über die Homepage des Events einsehbar sind, allerdings nur für einen begrenzten und ungewissen Zeitraum. Ich sammelte die Daten von MP28, MP29, MP30, MP31 und MP.s, die zwischen Juni 2016 und Oktober 2017 stattfanden. Außerdem sammelte ich die Daten, die im archivierten Event-Kalender von Kettokom gespeichert waren, um die Geschichte von MP zurückzuverfolgen. Im Event-Kalender sind jeweils das Datum und der Veranstaltungsort des Events eingetragen, was grobe Rückschlüsse auf dessen Größe zulässt. Schließlich erhielt ich gegen Ende meiner Feldforschung elf alte Kataloge (MP19–MP30) des Events von einer Teilnehmerin. Diese Kataloge sind nicht, wie etwa die Kataloge der Comiket in der Yonezawa-Bibliothek, archiviert und deswegen sind die Daten sehr schwer wissenschaftlich zugänglich. Im Katalog für MP20 ist ein Rückblick auf die ersten dreizehn Events der Reihe enthalten, in dem die Daten und Veranstaltungsorte genannt werden, sowie die Anzahl der teilnehmenden Zirkel und ein paar besonders beliebte *janru* festgehalten sind. Durch diesen unvollständigen Datensatz ist es jedoch

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

trotzdem möglich, einen groben Überblick darüber zu bekommen, wie sich das Event im Laufe der Jahre entwickelte und welche *janru* besonders beliebt waren.

Das erste MP-Event fand im Jahr 2003 im Time24-Building in Tokyo statt. Dieses Gebäude steht auf der künstlichen Hafeninsel Odaiba und ist Teil der Räumlichkeiten des Tokyo Big Sights, dem Veranstaltungszentrum, in welchem die Comiket seit den 1990er Jahren stattfindet. An MP1 nahmen lediglich 24 Zirkel teil. Erst zwei Jahre später, 2005 dann, fand MP zum zweiten Mal statt, dieses Mal im Tokyo-Municipal-Industry-and-Trade-Center-Taito-Building, woran 204 Zirkel teilnahmen. Von da an wurde das Event meistens zweimal pro Jahr abgehalten, entweder in den Räumlichkeiten des Tokyo-Municipal-Industry-and-Trade-Center-Taito-Buildings oder im Ota-City-Industrial-Plaza-PiO, ebenfalls ein beliebter Veranstaltungsort für *dōjinshi*-Events, wo etwa auch Team Up und das Yarō-Fes im Jahr 2017 stattfanden. Die Zahl der teilnehmenden Zirkel blieb in diesen Jahren zwischen etwa 300 und 350 Zirkeln. Zwischen MP14 und MP19 liegen keine genauen Zirkeldaten vor (da mir keine Kataloge vorliegen), aber das Event wurde weiterhin in den gleichen Räumlichkeiten abgehalten, was darauf schließen lässt, dass die Anzahl der Teilnehmenden ähnlich war. Die Räumlichkeiten wurden im November 2013 gewechselt, was zudem auf eine steigende Teilnehmendenanzahl hinweist.

2013 ist auch das erste Jahr, in dem MP drei Mal stattfand, im Januar (Zirkelanzahl unbekannt), Juni (512 Zirkel) und im November (873 Zirkel). In diesem Jahr zog das Event um, nach Sunshine City in Ikebukuro, wodurch es zentraler in Tokyo lag. Ost-Ikebukuro ist bekannt für Freizeitattraktionen, wie etwa ein Aquarium, große Einkaufszentren, Videospielcenter, Themen-Cafés, Restaurants und nicht zuletzt die Otome Road, eine Einkaufsstraße, die sich auf weibliche Fans von Anime, Manga und *Boys' Love* spezialisiert hat. Mit mehreren Filialen von Animate, Tora no Ana, Mandarake und K-Books in direkter Nähe, findet sich hier auch eine große Dichte an Läden, die sich auf *dōjinshi* spezialisiert haben, so wie sie sonst vielleicht nur noch in Akihabara zu finden ist. Durch den Wechsel des Veranstaltungsorts an einen Ort innerhalb Tokyos, der der Zielgruppe des Events nun auch räumlich näher lag, vergrößerte sich der verfügbare Platz von 1 600 m² auf grob das Doppelte, mit 3 341 m². Dies geht einher mit, wie bereits oben bemerkt, dem Popularitätsanstieg beliebter *janru*, wie etwa *Sherlock* und dem *MCU*. Einmal noch, im Februar 2014, fand MP an einem anderen Veranstaltungsort statt, im Bellesalle Shibuya Garden, woran 634 Zirkel teilnahmen. Danach blieb die Veranstaltung in Ikebukuro ansässig und

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

verzeichnete konstant eine Teilnehmendenzahl von über 800 Zirkeln. Ausnahmen sind der Februar 2015, als lediglich 752 Zirkel teilnahmen, und Juni 2016, als sogar 933 Zirkel vor Ort vertreten waren.

Das wichtigste Jahr in der Geschichte von MP ist zweifellos 2017, weswegen ich dieses Event als besonders signifikant für meine Erforschung der *dōjinshi*-Gemeinschaft während meines Feldaufenthalts betrachte und mich auf dieses Event und die teilnehmenden Zirkel fokussiere. Am 11. und 12. Februar 2017 fand MP zum ersten Mal zweitägig statt. Durch die Verteilung der Zirkelteilnehmenden auf zwei Tage konnten 955 Zirkel teilnehmen, obwohl ein etwas kleinerer Raum gemietet wurde. Im Juli fand das Event wieder eintägig statt, aber es nahmen trotzdem noch mehr Zirkel, nämlich 972, teil. Dann schließlich, im Oktober 2017, gegen Ende meines Feldaufenthalts, fand MP zum ersten Mal in der östlichen Halle 7 des Tokyo Big Sights statt. Dies ist nicht nur als eine räumliche Entwicklung von etwas weniger als 4 000 m² auf mehr als 11 000 m² zu betrachten, sondern auch als ein Gewinn an Prestige, da nun das Event in den selben Hallen stattfand wie die Comiket und andere große *dōjinshi*-Events. An diesem Event nahmen 1 209 Zirkel teil. Allerdings war der Umzug nach Odaiba nicht dauerhaft. Tatsächlich wurde das Event nicht als weiteres in der Reihe mit der üblichen Nummerierung hinter dem Kürzel MP angekündigt, sondern wurde als »MP.s« deklariert, wobei »s« hier für »special« stand. MP fand seitdem wieder in Ikebukuro statt, aber auch zwei weitere Male wieder im Tokyo Big Sight: im Januar 2019 (970 Zirkel) und im Januar 2020 (1136 Zirkel), was eine konstante Popularität des *janru* über die Feldforschungszeit hinaus belegt.

Es gibt keine offiziellen Informationen seitens des Organisationsteams (wie dies bei der Comiket etwa durch Veröffentlichung von Event-Reports der Fall ist), was die Entscheidungen über die Wahl der Veranstaltungsorte oder die Bestrebungen zur etwaigen Förderung des Wachstums des Events angeht. Meine Interviewpartner*innen beschreiben außerdem den Auswahlprozess der teilnehmenden Zirkel als nebulös. Es wird auch generell beklagt, dass der Veranstaltungsort in Ikebukuro zum gegenwärtigen Zeitpunkt, als ich die Feldforschung durchführte, zu klein geworden sei und deswegen viele Zirkel, die sich zum Event anmelden, abgewiesen werden müssten. Deswegen wird die Entscheidung, das Event zu vergrößern und an einen anderen Veranstaltungsort zu ziehen, generell begrüßt, umso mehr, da mit dem Veranstaltungsort Tokyo Big Sight ein gewisses Prestige innerhalb der *dōjinshi*-Gemeinschaft verbunden ist

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

Wie vorangehend erwähnt lässt sich im Falle von einigen *janru*, wie etwa *Star Wars*, *CSI* und *Supernatural*, erkennen, dass produktive Fandoms von der Comiket zu MP abwandern. In den Jahren, die fallende Zirkelteilnehmenden-Zahlen verzeichnen, wie etwa ab 2006, können wachsende Teilnehmendenzahlen dieser *janru* bei MP beobachtet werden. Im Jahr 2006 nahmen mehr als 90 *Star-Wars*-Zirkel an MP teil. Im Jahr 2008 waren es zudem fast 90 *Supernatural*-Zirkel. *CSI* wird ebenfalls als eines der populärsten Fandoms in diesen frühen Jahren angeführt, mit 24 teilnehmenden Zirkeln in den Jahren 2009 und 2010. Diese Anzahl an teilnehmenden Zirkeln in den jeweiligen *janru* sind höher als sie es bei der Comiket jemals waren, auch wenn es zweifelsohne Überschneidungen der teilnehmenden Zirkel geben kann. Aber selbst wenn alle der an MP teilnehmenden Zirkel dieser *janru* auch an der Comiket teilnähmen, ist zu beobachten, dass es bereits einige Zirkel gibt, die nur noch an MP und nicht mehr an der Comiket teilnehmen. Es kann deswegen vermutet werden, dass MP für diese Fans von westlichen Medien attraktiver war, um ihre Werke an ein interessiertes Publikum zu bringen. Und tatsächlich bekunden einige meiner Interviewpartner*innen, dass sie nie an sogenannten *all-janru*-events (also Events wie die Comiket, die keine thematische Vorgabe machen, sondern *dōjinshi* aller möglichen *janru* zulassen) teilnehmen, sondern ihre Werke ausschließlich auf MP oder ähnlich thematisch fokussierten Events verbreiten.

Der Zeitraum, in dem ich genaue Daten über die *janru*-Zugehörigkeit der teilnehmenden Zirkel erhoben habe, umfasst MP28 (Juni 2016) bis MP.s (Oktober 2017). Die populärsten *janru* während dieser Zeitspanne sind in Abbildung 4 dargestellt. Es muss dabei vermerkt werden, dass über das Zirkel-Anmeldeformular einerseits den Zirkeln erlaubt wird, eine Freitexteingabe zu tätigen oder aber eine *janru*-Zugehörigkeit auszuwählen. Andere Informationen, die abgefragt werden sind das Pairing (falls zutreffend), das Medium (Comic, Prosa, Reisebericht oder Kritik) und der Grad der Explizität der erotischen Darstellungen (hier gibt es nur die Aufteilung in »für Erwachsene« (R-18) oder nicht, keine weiteren Abstufungen). Da bei der Deklarierung der *janru*-Zugehörigkeit ein bestimmter Film oder eine bestimmte Serie ausgewählt werden müssen, sind die einzelnen Filme des *MCU*s nicht zusammengefasst, sondern werden einzeln gezählt.

Aus diesem Grunde werden in der Grafik die beiden *janru Sherlock* und *Kingsman* als die am häufigsten vertretenen *janru* angezeigt, wobei das *MCU* eigentlich zahlenmäßig insgesamt als *janru* am häufigsten vertreten ist, wenn man die einzelnen Filmreihen zusammennimmt. *Sherlock* und *Kingsman* weisen beide eine sehr hohe Anzahl an teilnehmenden Zirkel auf, zwischen 55

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

und 93. Es befinden sich hingegen allein unter den 22 beliebtesten *janru* fünf Filmreihen, die dem *MCU* zuzuordnen sind: *The Avengers*, *Captain America*, *Guardians of the Galaxy*, *Thor* und *Spider-Man: Homecoming*. Unter diesen Zirkeln sind *The Avengers* (zwischen 70 und 51 Zirkel) und *Captain America* (zwischen 61 und 46 Zirkel) am beliebtesten. Die Anzahl an Zirkeln, die *dōjinshi* basierend auf *Thor* produziert, ändert sich nicht signifikant und bleibt bei etwa 10 Zirkeln. Die beiden Filmreihen *Guardians of the Galaxy* und die neue (und mittlerweile dritte) Adaption von *Spider-Man* verzeichnen allerdings einen rasanten Popularitätsanstieg im Oktober 2017, von unter 10 Zirkeln auf jeweils ungefähr 30.

Unter den weiteren beliebten Fandoms während des untersuchten Zeitraums befinden sich *The Magnificent Seven* (japanischer Kinostart im Januar 2017, zwischen 86 und 22 Zirkel), *Mission Impossible* (japanischer Kinostart im August 2015, zwischen 55 und 37 Zirkel), *Supernatural* (zwischen 46 und 36 Zirkel), *The Man from U.N.C.L.E.* (japanischer Kinostart November 2015, zwischen 55 und 28 Zirkel), *Star Trek* (japanischer Kinostart der neuen Verfilmungen im Mai 2009, August 2013 und Oktober 2016, zwischen 49 und 37 Zirkel), *X-Men* (japanischer Kinostart der neuen Verfilmungen im Juni 2011, Mai 2014 und August 2016, zwischen 46 und 34 Zirkel), *Batman vs. Superman* (japanischer Kinostart im März 2016, zwischen 44 und 28 Zirkel), *Star Wars* (japanischer Kinostart der neuen Trilogie im Dezember 2015, zwischen 56 und 25 Zirkel), *Hannibal* (japanische Ausstrahlung auf *Star Channel* seit 2014, zwischen 35 und 25 Zirkel), *The Hobbit* (japanischer Kinostart im Dezember 2012, Februar 2014 und Dezember 2014, zwischen 34 und 25 Zirkel), *Person of Interest* (japanische Ausstrahlung seit 2012 auf *AXN*, zwischen 30 und 19 Zirkel), *Fantastic Beasts and Where to Find Them* (im Weiteren: *Fantastic Beasts*, japanischer Filmstart im November 2016, zwischen 35 und 12 Zirkel), *James Bond* (japanischer Filmstart im Dezember 2012 und Dezember 2015, zwischen 23 und 17 Zirkel) und *Burnt* (japanischer Kinostart im November 2016, zwischen 12 und 6 Zirkel).

Während des beobachteten Zeitraums war somit eindeutig das *MCU* das populärste *janru* unter japanischen *dōjinshi*-Künstler*innen, die an MP teilnahmen. Ein Überblick über die beliebtesten *janru* in Verbindung mit den japanischen Veröffentlichungsterminen legt die Vermutung nahe, dass die meisten global erfolgreichen, anglophonen Filmfranchises während der ausgewählten Zeitspanne in der japanischen *dōjinshi*-Gemeinschaft vertreten sind. Allerdings ist es auffällig, dass gewisse international erfolgreiche TV-Serien, wie etwa *Game of Thrones* (seit 2013 in Japan ausgestrahlt auf *Star Channel*) oder *The Walking Dead* (seit 2010 in Japan ausgestrahlt auf FOX Chan-

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

nel), nicht zur Produktion von vielen Fanwerken unter japanischen *dōjinshi*-Künstler*innen führten. Zwei meiner Interviewpartner*innen erklären dies folgendermaßen in Bezug auf die TV-Serie *The Walking Dead*: Auch wenn sie die Serie durchaus konsumieren, so fällt es ihnen dennoch schwer, die Figuren miteinander »zu shippen«, d.h. sie in Fanwerken miteinander in einer Beziehung darzustellen. Die Figur Daryl, die von Norman Reedus verkörpert wird, wird als attraktiv beschrieben. Tatsächlich ist die Filmreihe *The Boondock Saints*, in der Norman Reedus eine der Hauptrollen spielt, wie oben erwähnt, unter den beliebtesten westlichen Fandoms auf der Comiket vertreten. In *The Walking Dead* allerdings finden meine Interviewpartner*innen laut eigener Erklärung keinen angemessenen Partner für die Figur Daryl. Betrachtet man die Filme und Serien, die die höchste Anzahl an teilnehmenden Zirkeln bei MP aufweisen, so wird klar, dass diese Unterhaltungsmedien eine ausschlaggebende Eigenschaft teilen: In ihnen allen kommen zwei oder mehr (weiße) männliche Hauptfiguren vor, die entweder als Rivalen oder Partner auftreten und dem produktiven Publikum eine Möglichkeit geben, transformative Fanwerke anzufertigen, die den Motiven des *slash-* oder *yaoi*-Genres entsprechen.

Obwohl japanische *dōjinshi* zu westlichen Unterhaltungsmedien nur ein relativ kleines *janru* innerhalb der *dōjinshi*-Gemeinschaft sind, scheinen sie doch genug kommerzielles Potenzial für Veranstaltende von *dōjinshi*-Events zu liefern. Dies regt dazu an, die Produktivität von japanischen *dōjinshi*-Künstler*innen sowie die Popularität von westlichen Filmfranchises zu nutzen, um weiterhin Eventreihen zu veranstalten oder sogar zu neuen, größeren Veranstaltungsorten hin zu expandieren. Auch wenn Thiel in ihrer Auseinandersetzung mit dem Medium *dōjinshi* im Spiegel des Urheberrechts vermutet, dass *dōjinshi*, die sich auf westliche Unterhaltungsmedien beziehen, aufgrund von rechtlichen Problemen untergehen könnten, muss im Hinblick auf die von mir gesammelten Daten das Gegenteil bescheinigt werden. *Dōjinshi*, die sich auf westliche Unterhaltungsmedien beziehen erfreuen sich einer potenziell wachsenden Beliebtheit.

Die wachsende Popularität dieses *janru* war einer der Gründe, warum ich mich dazu entschied, es zum Gegenstand der vorliegenden Untersuchung zu machen. Die Beobachtung dieses entscheidenden Moments in der Entwicklung einer Fangemeinschaft – eine Expansion des *only events* in eine Halle des Tokyo Big Sights – gibt Einblicke darüber, wie sich Fangemeinschaften über Jahre hin entwickeln, wie soziale Normen ausgehandelt werden, wenn sich mehr und mehr Gleichgesinnte finden, die ein Hobby teilen und wel-

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

che Differenzen sich innerhalb dieser Gemeinschaften in diesem Rahmen herausbilden.

Ebenso interessant erschien mir der grenzüberschreitende Aspekt, der in der Wahl des Fanobjekts durch die Künstler*innen bereits enthalten war – Filme und TV-Serien aus einem anderen Land. Dieser Aspekt stellte sich für die Fragestellung nach transkulturellen Potenzialen der Fangemeinschaft im Verlauf der Untersuchung allerdings eher als ein ambivalenter Punkt heraus. Es ist nicht so, dass die von mir untersuchte Gemeinschaft eine transkulturelle Fangemeinschaft ist, weil sie sich mit einem ›kulturell fremden‹ Fanobjekt beschäftigen – das wäre ein Kulturessentialismus. Vielmehr ist Fankultur an sich als ein Beispiel für Transkulturalität zu sehen, wie ich im nächsten Kapitel tiefergehend thematisieren werde. Dies zeigte sich auch, wenn meine Interviewpartner*innen, die zusätzlich auch *dōjinshi* von japanischen Manga und Anime anfertigen, mir ebenso in diesen Bereichen berichteten, grenzüberschreitende Fankontakte zu pflegen. Ja, es ist sogar so, dass durch die urheberrechtlichen Bedenken, die entstehen, wenn meine Interviewpartner*innen *dōjinshi* zu westlichen Medien anfertigten die Verbreitung ihrer Werke eher eingeschränkt wird.

Letztlich ist die Bezeichnung ›westliche Unterhaltungsmedien‹ natürlich auch von gewissen Essentialismen geprägt. Wie dieses Kapitel gezeigt hat, handelt es sich bei den Fanwerken, die diesem *janru* zugerechnet werden überwiegend nicht um Werke, die sich auf mexikanische Telenovelas, auf deutsche Krimiserien oder auf frankobelgische Comics beziehen (auch wenn es diese vereinzelt geben mag). Ein Großteil der Werke bezieht sich auf anglophone Franchises, die dem Mainstream zuzuordnen sind und auch in Japan im Kino, im Fernsehen oder über Streamingservices gezeigt werden. An dieser Stelle zeigt sich doch, trotz aller Kreativität und Selbstbestimmtheit der Fanaktivität, ein gewisses Maß an kultureller Hegemonie.

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

3 Theoretischer Bezugsrahmen: Globalisierung und Transkulturalität

3.1 Globalisierung von Kultur

Einer der ersten Theoretiker, der die wissenschaftliche Aufmerksamkeit auf die kulturelle Dimension von Globalisierung lenkte, ist Roland Robertson. Er kritisiert die Vorstellung von Globalisierung als einer gleichzeitigen kulturellen Homogenisierung: »Much of the talk about globalisation has, almost casually, tended to assume that it is a process which overrides locality, including large-scale locality such as is exhibited in the various ethnic nationalisms which have arisen in various parts of the world in recent years« (Robertson 2003a: 33). Stattdessen plädiert er dafür, globale Kultur als eine Verbundenheit (»interconnectedness«, Robertson 2003a: 38) von vielen kleinen und großen Kulturen untereinander zu sehen. Robertson streitet ab, dass Globalisierung die lokale Dimension überschreibt. Antiglobale und nationalistische Tendenzen, die gleichzeitig mit der Globalisierung auftreten und bewusst versuchen, das ethnisch-definierte Nationale und Lokale hervorzuheben, sieht er nicht als Widerlegung seiner Konzeption von Globalisierung, sondern sieht diese als strukturellen Teil der kulturellen Dynamik des globalen Feldes (vgl. Dürrschmidt 2011: 739). Die Vorstellung, dass die Weltbevölkerung einst in vielen kleinen lokalen Gemeinschaften lebte, die nun von Wellen von (westlicher) Globalisierung zerstört würden, entlarvt er als eine *grand narrative*, die an Bedeutung verliert. Stattdessen weist er darauf hin, dass die Vorstellung von Heimat, Gemeinschaft und Lokalem sich gerade erst durch den Anstoß der Globalisierung konstruiert habe (Robertson 2003a: 37, 39).

Laut Robertson äußert sich die Globalisierung vor allen Dingen in zwei Punkten im Bewusstsein der Menschen: einerseits als ein Zusammenrücken der Welt (dadurch, dass räumliche und zeitliche Distanz durch Technologie leichter zu überwinden ist) und andererseits als ein Bewusstsein für die Welt

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

als Ganzes, als ein Planet auf dem alle Menschen leben (vgl. Dürrschmidt 2011: 737). Robertson spricht von einem globalen Feld, das vier verschiedene Definitionsachsen hat: a) das Individuum, b) (nationalstaatliche) Gesellschaften, c) das internationale System der Gesellschaften und d) die Menschheit (vgl. Robertson 1992: 27). Durch das Zusammenspiel der Komponenten in diesem globalen Feld erklärt er, wie Menschen ihre Individualität und biografische Identität in einem lokalen, aber auch einem globalen Kontext bilden. Einerseits sind Individuen stets definiert als Staatsbürger*innen innerhalb eines Nationalstaats. Andererseits existiert durch die Wahrnehmung des Zusammenrückens der Welt sowie der Welt als Ganzes auch der kritisch vergleichende Blick auf Entwicklungen in anderen Nationalstaatsgesellschaften und das Bewusstsein von sich selbst als Teil der menschlichen Gattung auf diesem Planeten (vgl. Dürrschmidt 2011: 738). In diesem globalen Feld wird die Identität des Individuums also nicht in erster Linie auf globaler Ebene verhandelt, sondern in einem Zusammenspiel aus individuellen, nationalstaatlichen, internationalen und zuletzt elementar menschlichen Zusammenhängen.

Das internationale System der Gesellschaften behandelt er zudem im Kapitel »World Systems Theory, Culture and Images of World Order«. Er beschreibt diese als Modelle von globaler »Gemeinschaft« (deutsch im Original, Robertson 1992: 78) 1 und 2, sowie globaler »Gesellschaft« (deutsch im Original, ebd: 79) 1 und 2. Beim Modell der globalen Gemeinschaft 1 handelt es sich um ein System aus relativ in sich geschlossenen sozialen Gemeinschaften, bei dem entweder alle Gemeinschaften als einander gleichwertig betrachtet werden oder aber es auch sein kann, dass einige Gemeinschaften als wichtiger und als Leitbilder für die anderen Gemeinschaften zu betrachten sind. In jedem Fall stellt Robertson hier einen Bezug zum Herderschen Weltbild aus dem 18. Jahrhundert her, einer Konzeption von in sich geschlossenen Gemeinschaften, die eine innere Homogenität anstreben (Robertson 1992: 80). Bei der globalen Gemeinschaft 2 handelt es sich um ein Bild der Welt als eine relativ lose, aber vollkommen globale Gemeinschaft, die zentralisiert oder dezentralisiert sein kann. Als Beispiele für ordnende Bewegungen, die eine solche Art der Gemeinschaft anstreben nennt Robertson die Friedensbewegung, den romantischen Marxismus, die Umweltschutzbewegung oder auch den Feminismus (Robertson 1992: 81). Diese Arten der harmonisierenden Veränderungsbewegung berufen sich dabei explizit auf die Definitionsachse Menschheit und intendieren, die Gefahren der Globalisierung durch Rückberufung auf die Gemeinsamkeiten der menschlichen Spezies zu überwinden (Robertson 1992: 79).

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

Die globale Gesellschaft 1 hingegen sieht das globale System der Gesellschaften als einen Zusammenschluss aus einzelnen Gesellschaften, die im soziokulturellen Austausch zueinanderstehen. Dabei können diese entweder als gleichwertig betrachtet werden oder in einem hierarchischen Verhältnis zueinanderstehen, wobei einige Nationalgesellschaften eine Leitfunktion übernehmen. Die globale Zusammenarbeit der einzelnen Gesellschaften steht hierbei im Fokus, um die Herausforderungen der Globalisierung zu meistern (Robertson 1992: 79). Das Konzept der globalen Gesellschaft 2 geht von einer formell geplanten Organisation der Welt aus und stellt in seiner zentralisierten Version auf der politischen Ebene eine Art Weltregierung dar, während die dezentralisierte Version von einem Föderalismus auf globaler Ebene ausgeht. In der zentralisierten Version sollen die Probleme der Globalisierung durch Föderalisierung des Weltsystems aufgelöst werden, während in der dezentralisierten Version das derzeitige System bereits als geordnet betrachtet wird und lediglich versucht wird, Widersprüchlichkeiten in der Dynamik aufzuheben, um einen Zustand noch größerer Ordnung zu erhalten. Beide Formen der globalen Gesellschaft 2 stellen die systemische Eigenschaft der Welt in den Fokus und streben nach Ordnung durch geplante, globalpolitische Einflussnahme (Robertson 1992: 79, 82). Das internationale System der Gesellschaften kann also nach Robertson auf verschiedene Weisen konstruiert werden und steht in verschiedenen Wechselwirkungen zu den anderen Agierenden im globalen Feld. Während bei den Weltsystemen Gemeinschaft 1 und 2 die Konzeption von Gesellschaften als relativ in sich abgeschlossen oder aber die Rückberufung auf gemeinsam geteilte Ziele und Werte im Sinne einer gemeinschaftlichen menschlichen Spezies im Fokus stehen, liegt bei den Weltsystem Gesellschaft 1 und 2 offensichtlich der Blick auf der Gesellschaft im globalen Kontext und der systemische oder auch global strukturierte, geplante Austausch unter ihnen im Fokus.

In der Fankultur könnten affektive Bindung zum Fanobjekt und geteilte Interessen etwa als ein auf individueller Ebene, über nationale Grenzen hinaus vereinendes Merkmal gesehen werden. Produktive Fankultur, das Herstellen von *dōjinshi*, berührt dort Konzeptionen wie Gesellschaft 1 und 2, wenn es um die Aushandlung von Urheberrechten auf einer internationalen Ebene geht. Wie wird zwischen den Interessen der Medienindustrie und denen des lokalen Fandoms vermittelt? Robertson macht deutlich, dass im Zeitalter der Globalisierung diese beiden Agierenden nicht mehr in vollkommen getrennten Sphären bestehen, sondern durch das globale Feld immer Einfluss aufeinander nehmen. Die von mir untersuchten *dōjinshi*-Künstler*innen sind sich bei-

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

spielsweise dessen bewusst sind, dass ihr kreatives Schaffen das Urheberrecht in nationalem und globalem Kontext berührt. Betrachtet man Robertsons globales Feld mit dem Gedanken an die Identität eines einzelnen Fans, so kann es gesehen werden als die Vermittlung zwischen den Koordinaten a) fannisches Individuum, b) nationalstaatliche Gesellschaft (in diesem Falle der lokale Kontext, die Infrastruktur der *dōjinshi*-Kultur), c) internationales System der Gesellschaften (in diesem Falle urheberrechtliche Beschränkungen, die von global agierenden Medienkonglomeraten auferlegt werden) und d) Fandom. Der letzte Punkt, das Fandom, analog gesehen zur »Menschheit« im Modell von Robertson, kann so einerseits die lokale fannische Gemeinschaft sein aber auch ein übergeordnetes, global gedachtes Fandom, während an die Stelle von geteilten humanistischen Ideen als gemeinschaftsstiftende Eigenschaft hier die Liebe zum Fan-Objekt gesehen werden kann.

Um Globalisierung auf kultureller Ebene mit einem verfeinerten Blick zu betrachten, schafft Robertson schließlich den Begriff der Glokalisierung, bei dem die gleichzeitige lokale Dimension von Globalisierung bereits mitgedacht ist. Im marktwirtschaftlich orientierten Sinne beispielsweise bedeutet Glokalisierung, dass Konsumgüter auf spezifische Verbraucher*innen zugeschnitten und eher im kleinen Rahmen vermarktet werden (Robertson 2003a: 36). Für Robertson steht Globalisierung nicht entgegen der Lokalisierung, sondern beide Dimensionen sind gleichzeitig und gleichermaßen vorhanden.

Er macht an einigen Beispielen klar, inwiefern seine Vorstellung von Glokalisierung ein Plädoyer für kulturell gelebte Vielfalt ist. Dementgegen steht zumeist die Annahme, dass im Rahmen der Globalisierung die Welt von westlicher/US-amerikanischer Kultur überschwemmt würde. Robertson zeigt jedoch auf, dass die kulturelle Dimension von Globalisierung komplexer ist und das Lokale mit einschließt. Er erklärt so, dass die Art und Weise, wie lokale Gruppen die Wellen von westlicher Kultur aufnehmen sich stark unterscheiden und ein großes Maß an Vielfalt beinhalten können. Außerdem weist er darauf hin, dass Vertretende der Kulturindustrie, wie z.B. Hollywood, mehr und mehr dazu übergehen, ihre Filme mit multinationalen Ensembles zu besetzen, um internationale Märkte anzusprechen. Auch im Medium des Theaters sieht er eine glokale Komponente: Wenn man betrachtet, wie oft und in wie vielen verschiedenen Kontexten Shakespeare, der als Inbegriff der britischen Literatur und Kultur gelten könnte, immer neu interpretiert und aufgeführt wird, so kann Robertson dort nur einen Beweis für die Vielfältigkeit von globaler Kultur sehen (Robertson 2007a: 45).

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

Robertson schlussfolgert schließlich, dass Globalisierung jederzeit auch das Lokale mit einschließt und es nicht überschreibt. Gleichwohl sieht er auch die Reibungen, die durch ein Zusammenrücken der Welt und durch das Bewusstsein von der Welt als Ganzes auftreten. So ist die Rückbesinnung auf lokale Gemeinschaften nach Robertson vor allen Dingen als eine Abgrenzungsreaktion des imaginierten Eigenen entgegen des homogenisierenden Globalen zu verstehen. Eine solche Reaktion kann allerdings nur entstehen, wenn das Bewusstsein von der globalisierten Welt in den Köpfen der Menschen ankommt. Robertson weist darauf hin, dass die stärkere kulturelle Vielfalt auch zu stärkeren moralischen Konflikten innerhalb von Gesellschaften führen kann (Robertson 2003b: 73). Da viele verschiedene lokale Kontexte auf der Welt bestehen, ist es schwierig, von einer Globalisierung von Werten zu sprechen. Im Konzept des Menschen als menschliches Individuum sind dessen Menschenrechte implizit. Ein anderes Beispiel für einen moralischen Gedanken, der globale Tragweite für sich beanspruchen kann, ist für Robertson der ökologische Gedanke des Umweltschutzes (Robertson 2003b: 82). In heutigen Zeiten kann die Bewältigung der Corona-Krise ebenfalls als ein globales Anliegen betrachtet werden, zu dem die globalisierte Welt Stellung beziehen muss.

Robertson schaffte mit seinen Theorien zur Globalisierung und Glokalisierung 1992 einen Anstoß, die kulturelle Dimension von Globalisierung genauer zu betrachten. Dabei machte er klar, dass mit Globalisierung von Kultur keine Homogenisierung gemeint ist, sondern vielmehr, dass die gelebte Kultur der Individuen komplexer definiert wird, als nur in einem nationalstaatlichen Kontext. Durch die Konzeption des globalen Feldes zeigt Robertson, wie die Formierung von Individualität und biografischer Identität zugleich im lokalen und globalen Kontext stattfindet. Zuletzt sieht Robertson globale Kultur vor allen Dingen als Konnektivität und Relativierung von Kultur, nicht als Integration und Vereinheitlichung (vgl. Dürrschmidt 2011: 743).

Robertson legte hier die Grundsteine für weitere theoretische Betrachtungen, wie das Konzept der Transnationalität und auch das Konzept von Transkulturalität. Transkulturalität ist das für die vorliegende Arbeit relevanteste Konzept, da es, ähnlich wie bei Robertson, die Beschaffenheit von Kultur im heutigen Zeitalter, geprägt von Verbundenheit, Gleichzeitigkeit, räumlicher Nähe und technologischem Fortschritt, zu erfassen versucht.

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

3.2 Transkulturalität

Transkulturation wurde als Begriff erstmalig durch den kubanischen Anthropologen Fernando Ortiz 1940 in seinem Essay »Contrapunteo cubano del tabaco y el azúcar« (deutsche Übersetzung: *Tabak und Zucker – ein kubanischer Disput* (1987) in den wissenschaftlichen Diskurs eingebracht. Ortiz zeigt anhand seiner Studie von Tabak und Zucker in Kuba, wie der soziale Raum durch diejenigen, die an Anbau, Ernte, Verarbeitung und Handel beteiligt sind, im Kontext von Globalisierung und Kolonialisierung geprägt wird. Die Kunsthistorikerin Monica Juneja hebt in ihrer Betrachtung von Ortiz' Studie hervor, dass er sich gerade mit den ambivalenten Momenten der Unterdrückung und Emanzipation die durch den kolonialen Kontext entstehen, auseinandersetzt – ein Verständnis, das sie in späteren Studien zur Transkulturalität vermisst (Juneja 2023: 25). Michiko Mae sieht Ortiz' Verständnis von Transkulturation eher Diskursen über Mestizisierung, Hybridisierung und Synkretismus verbunden (Mae 2022: 10). Sie orientiert sich stärker an Transkulturalität nach Wolfgang Welsch und entwickelt dieses Konzept weiter.

Im deutschsprachigen Raum wurde Transkulturalität zuerst durch Wolfang Welsch in seinem Aufsatz »Transkulturalität. Zur veränderten Verfassung heutiger Kulturen« im Jahr 1997 aufgebracht und fortlaufend weiterentwickelt. Er entwarf das Konzept der Transkulturalität als eine pragmatische Antwort auf die veränderte Verfassung der Gesellschaft, die er beobachtete und deren kulturelle Evolution sich nicht mehr länger durch auf Interkulturalität oder Multikulturalität fußende Erklärungsansätze erschließen ließ. In seiner Konstruktion des Konzepts grenzt er zunächst zwei Verständnisweisen von Kultur voneinander ab. Einerseits die Kultur als Summe aller gelebter Kultur (nicht bloß das, was gemeinhin als Hochkultur deklariert wird) und andererseits die Kultur als etwas, das jeweils geographisch, national und ethnisch abgegrenzt existiert (Welsch 2012: 25). Das von ihm vorgeschlagene Konzept der Transkulturalität jedoch beabsichtigt, geographische, nationale und ethnische Grenzen zu überschreiten und hingegen die Durchdringung und Verflechtung von Kultur in heutigen Gesellschaften zu beleuchten (Welsch 2012: 26).

Das traditionelle Konzept von Kultur, das Welsch hauptsächlich kritisiert, geht auf Johann Gottfried Herder zurück und stammt aus der Abhandlung *Auch eine Philosophie der Geschichte zur Bildung der Menschheit* von 1774. Roland Robertson bezog sich bereits in seinem Konzept der Gemeinschaft 1 auf diese Konzeption von in sich abgeschlossenen Gemeinschaften und nennt Herder, ohne eine genauere Quelle zu zitieren (Robertson 1992: 80). Dieses

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

Herdersche Konzept der Kulturen, das Welsch als Kugelmodell bezeichnet, wird durch drei Eigenschaften charakterisiert: die soziale Homogenisierung, ethnische Fundierung und interkulturelle Abgrenzung von Kulturen (Welsch 1997: 68). Welsch kritisiert, dass dieses Kulturkonzept die soziale Differenzierung der Gesellschaft ausspart, ebenso wie die Tatsache, dass man bei keiner Gesellschaft von einer gänzlichen ethnischen Homogenität ausgehen kann. Zuletzt kritisiert er am Kulturverständnis von Herder, dass durch die externe Abgrenzungsbestrebung der Kulturen untereinander ein kultureller Rassismus befördert würde (Welsch 1997: 68, 69). Anhand der Beispiele von der Entwicklung Griechenlands[1] oder auch des Rheinlandes, die seit jeher von kultureller und ethnischer Vielfalt geprägt sind, zeigt Welsch zudem auf, dass auch innerhalb der Geschichte Gesellschaften nie in einer geographisch festlegbaren oder national sowie ethnisch homogenen Form bestanden haben, sondern schon immer transkulturell geprägt waren (Welsch 2012: 34). Auch das Konzept des Multikulturalismus bedient sich an diesem Modell von Kulturen als abgeschlossene Kugeln, die sich gegenseitig bloß anstoßen können, aber nicht ineinander übergehen. Der Multikulturalismus befördere laut Welsch durch seine inhärente Abgrenzung der Kulturen voneinander gar die Ghettoisierung: »Kugelkulturen haben das Ghetto nicht zum Negativbild sondern zum Ideal« (Welsch 2012: 32). Die kulturellen Identitäten, auf denen die im Multikulturalismus innerhalb einer Gesellschaft nebeneinander existierenden Kulturen fußen, sind im Kugelmodell weiterhin ursprünglich geographisch, national und ethnisch geprägt, interkulturell abgegrenzt und können sich laut Welsch auch im Sinne der Kulturhermeneutik nie wirklich gegenseitig verstehen oder erfassen.

Welsch beruft sich hier zweifellos auf das Konzept des Multikulturalismus im europäischen Kontext. Dass dies in anderen Kontexten, etwa in den USA, anders funktioniert, zeigen Helmbrecht Breinig und Klaus Lösch. Sie verweisen darauf, dass Ethnizität (z.B. *whiteness*) in den USA beispielsweise »numerous peoples from Europe« absorbiert hat (Breinig/Lösch 2002: 14). Im Multikulturalismus mit Blick auf Europa wären etwa französische oder italienische Kulturen hingegen distinktiv verschiedene Kulturen. Breinig und Lösch plädieren deswegen für einen »shift of emphasis away from notions of a melange

1 Die polyethnische Gesellschaft Griechenlands wird im Übrigen auch von Roland Robertson als ein Beispiel dafür angeführt, dass Gesellschaften im Laufe der Geschichte keineswegs mono-ethnisch geprägt waren (Robertson 2003b: 73)

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

in the direction of a simultaneity of – often conflicting – positions, loyalties, affiliations and participations« (Breinig/Lösch 2002: 21), den sie Transdifferenz nennen.

Welsch schlägt ein Konzept vor, das die externe Vernetzung und den internen Hybridcharakter[2] von Kulturen auf Makro- und Mikroebene erfasst. Auf der Makroebene bedeutet Transkulturalität für Welsch, die Vieldimensionalität des Wandels zu erfassen, der sich in Kultur und Gesellschaft vollzieht. Heutige Kultur weist eine starke innere Differenzierung auf und ist durch Vernetzung und Durchdringung gekennzeichnet. So sind laut Welsch nationale Grenzen für gelebte Kultur heutzutage nicht mehr ausschlaggebend. Er zeigt zudem auf, dass durch die gegenseitige Durchdringung der Kulturen einige Strömungen und Phänomene – wie der Kampf für Menschenrechte, Feminismus oder das ökologische Bewusstsein – als Wirkfaktoren in vielen verschiedenen Kulturen auftreten (Welsch 1997: 72).

Auf der Mikroebene sieht er eine Art Patchwork-Identität und eine transkulturelle Prägung der einzelnen Individuen (Welsch 2012: 30, 31), die sich nicht mehr durch Konzepte wie nationale Identität beschreiben lässt. Er vermerkt zur Verfassung der heutigen Gesellschaft: »Es gehört zu den muffigsten Annahmen, daß die kulturelle Formation eines Individuums schlicht durch seine Nationalität oder Staatszugehörigkeit bestimmt sein müsse. Die Unterstellung, daß jemand, der einen türkischen oder deutschen Paß besitzt, auch kulturell eindeutig ein Türke oder Deutscher zu sein habe, und daß er, wenn das nicht der Fall ist, ein vaterlandsloser Geselle oder Vaterlandsverräter sei, ist so töricht wie gefährlich« (Welsch 1997: 73). Hierdurch weist Welsch auf die Verfänglichkeit der Annahme hin, dass eine kulturelle Identität mit einer nationalen Identität oder Zuschreibung über den Pass einhergehen müsse, und hebt stattdessen die Tatsache hervor, dass Menschen in der heutigen Gesellschaft eine vielseitigere Identität entwickeln können. Nach Welsch haben derartige transkulturelle Individuen die Fähigkeit, mit Transkulturalität auf der Makroebene leichter umgehen zu können, da nicht in erster Linie eine Bestrebung zur kulturellen Abgrenzung besteht, sondern die Findung von Gemeinsamkeiten erleichtert wird (Welsch 2012: 32).

2 Die Tatsache, dass Welsch Kulturen als Hybrid beschreibt, legt nahe, Homi Bhabhas Thesen zur kulturellen Hybridisierung mit Welschs Thesen zu kombinieren, wie es beispielsweise Britta Saal tut. Auf ihre Kritik des Transkulturalitätskonzepts von Welsch werde ich weiter unten näher eingehen.

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

Das Konzept der Transkulturalität zielt genau auf diese Verständnisprozesse und Interaktionsleistungen der Individuen ab, indem es Kultur als vielmaschig und inklusiv im Gegenteil zu separatistisch und exklusiv versteht (Welsch 1997: 75). Unter Berufung auf Ludwig Wittgenstein erklärt Welsch, dass es nicht um ein Verstehen von einzelnen Kulturen untereinander ginge, sondern um die Interaktionsprozesse mit Fremdheit, die immer durch eine Offenheit und Veränderungsfähigkeit geprägt sind (Welsch 1997: 77). Zuletzt weist Welsch darauf hin, dass es bei Transkulturalität nicht darum ginge, eine Homogenisierung von Kultur im Rahmen der Globalisierung zu beschreiben. Transkulturelle Identitäten besitzen laut Welsch immer eine kosmopolitische Seite, sowie eine spezifische lokale Zugehörigkeit (Welsch 1997: 79). Es ist genau diese einerseits kosmopolitische aber andererseits auch lokale und eigene Identität, die sich eignet, um die Beschaffenheit von transkulturellem Fandom zu beschreiben. Seit der Formulierung von Welsch erfuhr das Konzept der Transkulturalität im akademischen Diskurs aber auch Kritik und eine Weiterentwicklung, etwa im Kontext von Genderforschung und Postcolonial Studies.

Monica Juneja verweist auf zwei ähnliche Bedeutungsachsen in ihrer Erörterung darüber, wie z.B. Kunstgeschichte global gedacht werden kann: 1) »the emancipatory rhetoric of globalisation that eulogises a borderless world and its networks of cosmopolitanism« und 2) »the heavy footprint of the nation-state whose adherence to retrospectively invented and imposed tradition continues to frame the production and organisation of knowledge, conceptually as well as institutionally«. Juneja geht allerdings einen Schritt weiter und hebt explizit die Prozesshaftigkeit und Wandelbarkeit von Kultur hervor: Kultur als etwas, das kontinuierlich in Interaktion mit Akteur*innen auch außerhalb des Nationalstaats geschaffen und neu geschaffen wird (Juneja 2023: 13, 14). Für ihre Konzeption einer neuen Form von globaler Kunstgeschichte ist eine Theorie von Transkulturation (in Anlehnung an Ortiz 1940) wichtig, die die Entwicklung von Kunst als einen langen Prozess des Austauschs betrachtet und langfristige Beziehungen beleuchtet, dessen Ursprünge bis zu »the beginnings of history« (Juneja 2023: 27) verfolgt werden können. Auch der Soziologe Jan Nederveen Pieterse hebt in seinen Gedanken zur Hybridität von Kultur die Dimension der ›longue durée‹ hervor: Kultur als etwas, das in der Evolutionsgeschichte des Menschens bereits immer Grenzen überschritten hat und er schlägt vor, die Hybridität wie Schichten in der Geschichte zu betrachten (Nederveen Pieterse 2005: 413). Um den Bogen zurück zu Welsch zu schlagen: Nederveen Pieterse wirft ein, dass es sich bei dem gegenwärtig im wissenschaft-

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

lichen Diskurs zu Hybridität (und Transkulturalität – auch wenn Nederveen Pieterse den Begriff ›transkulturell‹ in seinem Artikel nur drei Mal verwendet (Nederveen Pieterse 2005: 415, 418)) verhandeltem Verständnis von Kultur um eine neue Qualität handelt, da die Gegenwart eine Zeit der beschleunigten Vermischung sei. Er schlussfolgert: »Somit ist nicht die Vermischung neu, sondern ihr Umfang und ihre Geschwindigkeit« (Nederveen Pieterse 2005: 413). Dahingegen kann die vorliegende Arbeit eine solch tiefgehende Betrachtung der *dōjinshi*-Gemeinschaft und etwaiger kultureller Vorläufer natürlich nicht liefern. Sie versteht sich vielmehr als ethnographisch angelegte Untersuchung eines kurzen Ausschnitts und kann den längerfristigen transkulturellen Entwicklungen nur insofern nachgehen, als diese in den Erfahrungen der Interviewpartner*innen auftreten. Es handelt sich um eine Untersuchung, die genau in diesem Zeitalter des beschleunigten Austauschs stattfindet und nach den Differenzen forscht, die in diesem stark vernetzten digitalen Zeitalter auftreten.

Differenzen und Machtungleichheiten spielen bei der Untersuchung von transkulturellen Phänomenen eine große Rolle. Britta Saal kritisiert an Welschs Konzept, dass es die historische Machtverteilung nicht genug einbezieht sowie keine Dimension für die Geschlechterverhältnisse beinhaltet (Saal 2007: 23). Zudem kritisiert sie Welschs Konzept als eurozentristisch und zeigt dies an einem direkten Zitat von Welsch: »Die Lebensform eines Ökonomen, eines Wissenschaftlers oder eines Journalisten ist heute nicht mehr deutsch oder französisch, sondern – wenn schon – europäisch oder global geprägt« (Welsch 1997: 71). Hier weist Saal darauf hin, dass Welsch offensichtlich bei seiner Konzeptionalisierung in erster Linie europäische (männliche) Großstadtkultur im Blick hat (vgl. Saal 2007: 27). Für die transkulturellen Strömungen und Phänomene, die Welsch als Beispiele nimmt, etwa den Feminismus oder die ökologische Bewegung, stellt er, so Saal, zu wenig heraus, dass aufgrund von Geschlechter- oder Klassenverhältnissen eine starke Differenz bestehen kann – selbst wenn man diese Bewegungen als transkulturelle Strömungen betrachten möchte. Saal weist darauf hin, dass die verschiedenen Sichtweisen auf diese transkulturell auftretenden Phänomene trotzdem oft ein »durch die koloniale Vergangenheit, durch Gewalt und Unterdrückung geprägter Blick« (Saal 2007: 27) sind. Auch Michiko Mae weist darauf hin, dass die kulturalistische Genderordnung besser in Frage gestellt werden kann durch transkulturelle Ansätze, da die Bestimmungsmacht von Genderdifferenzen in national-orientierter Kulturalität begründet ist, und durch den Übergang zu Transkulturalität geschwächt wird (Mae 2007: 47). Breinig und

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

Lösch kritisieren Welschs Verständnis von Kultur ebenfalls und weisen durch ihre Unterscheidung zwischen Subkulturen (zu denen sie Jugendkulturen sowie »gay and lesbian cultures« zählen) und kolonialisierte Kulturen darauf hin, dass manche Kulturen viel mehr mit der dominanten Kultur gemein haben als andere und sich damit auch in einer anderen Machtposition befinden (Breinig/Lösch 2002: 29). Mit einem für Differenzen sensiblen Verständnis von Kultur als Transkultur können deswegen global wichtige Belange besser abgebildet und betrachtet werden.

Zur Überarbeitung von Welschs Konzept der Transkulturalität für die transkulturelle Genderforschung hebt Saal die Differenzkategorien, die Welsch vernachlässigte, wie Klasse, *race* und Geschlecht hervor und zeigt Parallelen auf zwischen dem Transkulturalitätsansatz von Welsch und dekonstruktiven Ansätzen aus den Postcolonial Studies. Sie sieht in Homi Bhabhas Ansätzen der postkolonialen Geschichte, die zunächst durch die Kolonialmächte verschleiert wurde und heute durch die Postcolonial Studies erschlossen wird, eine Analogie zu Welschs Ausführungen über die Transkulturalität, die schon immer existierte, aber erst heute erkannt wird (Saal 2007: 28).

Postkoloniale Hybridität von Kulturen im Sinne von Homi Bhabha bedeutet nicht die Vermischung von Kulturen (da dieser Vermischungsprozess eine vorherige Reinheit der Kulturen impliziert), sondern die Existenz von Differenzen ohne Hierarchie. War »im Herrschaftsdiskurs der Kolonisatoren« die Hybridität negativ konnotiert, so wird sie in den Postcolonial Studies neu definiert und mit einem kreativen Potenzial versehen. Saal hält im Hinblick auf die Dekonstruktion von Differenzen in der Transkulturalität fest: »Für den hier entwickelten Transkulturalitätsbegriff ist es unerlässlich, die eingangs genannte intersektionelle Gruppe Klasse, Rasse (Ethnizität) und Geschlecht um eine weitere Differenzkategorie, die der Kultur, zu erweitern – vor allem wenn man sich im internationalen und interkulturellen Kontext bewegt« (Saal 2007: 30). Nation und ethnische Herkunft sind in diesem Konstrukt keine eindeutigen Bezugspunkte mehr, sondern die Transkulturalität stellt den Bezugspunkt für soziokulturelle Gebilde (ebd).

Zur Konkretisierung zieht Saal zuletzt Solveig Mill heran, die den Ansatz der Transdifferenz in Bezug zu Homi Bhabhas Hybriditätskonzept vorschlägt. Transdifferenz intendiert nicht, Differenzen zu überwinden und auszulöschen, sondern stellt die Differenz als unentbehrliche Ordnungskategorie in den Fokus (Saal 2007: 32). Für kulturhermeneutische Untersuchungen bedeutet der Ansatz der Transdifferenz: 1) Differenz ist notwendig 2) Diffe-

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

renz ist konstruiert und 3) Differenz ist nicht auf Binaritäten zu reduzieren (Saal 2007: 32). Breinig und Lösch schreiben zu Transdifferenz ebenfalls: »Transdifference, as we define it, denotes all that which resists the construction of meaning based on an exclusionary and conclusional binary model« (Breinig/Lösch 2002: 23). Für Breinig und Lösch ist Transdifferenz ein Ansatz, um die Aushandlung von Identitäten über kulturelle Grenzen hinweg zu erfassen. Transdifferenz nimmt gerade die Momente der Spannung und ›Unentscheidbarkeit‹ (»indecidability«; Breinig/Lösch 2002: 25) in den Blick, die uns die Komplexität einer Selbstverortung durch vielschichtige Prozesse der Inklusion und Exklusion erfassen lässt. Diese Vielschichtigkeit von Differenz, die im Konzept der Transdifferenz zum Ausdruck kommt, ist essentiell, um die Selbstverortungen meiner Interviewpartner*innen innerhalb ihrer Gemeinschaft zu begreifen.

Abschließend lässt sich dieses Konzept der Transkulturalität beschreiben als eine Konzeptualisierung von Kultur als Transkultur (im Gegensatz zu interkulturellen oder multikulturellen Ansätzen). Besonderes Augenmerk wird gerichtet auf macht- und hierarchieerzeugende Differenzsetzungen und die Überwindung binärer Differenzkonstruktionen im Sinne der Transdifferenz (Saal 2007: 34).

Insofern ist für die vorliegende Untersuchung von japanischer *dōjinshi*-Kultur unter dem Gesichtspunkt der Transkulturalität festzuhalten, dass vor allen Dingen die Beleuchtung von multidimensionalen Differenzen eine Rolle spielt. Mae weist darauf hin, dass die Beschaffenheit von Kultur als Transkultur gerade bei Beispielen wie Japan, dessen Kultur als fremd und unverständlich gilt, helfen kann, Kultur besser zu erfassen – schließlich wurde bereits mit dem Japonismus vor über 100 Jahren durch die japanische Kunst ein großer Einfluss auf die europäische Moderne ausgeübt (Mae 2022: 3). Dabei geht es hier nicht um eindimensionale Einflussbewegungen, sondern die Erkenntnis, dass Kulturen an sich schon immer Transkulturen sind. Die Entscheidung, einen Teil der japanischen Gemeinschaft von *dōjinshi*-Schaffenden zu untersuchen, die Werke erstellen, die sich auf westliche Unterhaltungsmedien wie das *Marvel Cinematic Universe* oder britische Comedy beziehen, fußt nicht auf einem kulturalistischen Erkenntnisinteresse. Ich beabsichtige nicht etwa einen Einfluss der anglophonen Kultur auf die japanische (Fan-)Kultur oder andersherum zu erforschen. Vielmehr wird die gelebte Kultur der untersuchten Teilnehmenden im Sinne der Transkulturalität als eine multidimensional differenzierte Partizipationskultur von Teilnehmenden an Medien und Teilnehmenden untereinander – über nationale, ethnische, geschlecht-

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

liche und kulturelle Grenzen hinaus – betrachtet. Eine Fangemeinschaft als transkulturell zu betrachten bedeutet nicht, dass die diskursiv konstruierten nationalen, ethnischen, geschlechtlichen und kulturellen Differenzen, die in den geführten Interviews zu Tage treten, in einer utopischen Idee von Transkulturalität überwunden würden. Stattdessen ist es Ziel dieser Arbeit, die Differenzkategorien, die für die Selbstpositionierung der Teilnehmenden eine Rolle spielen, zu beleuchten und darzulegen, wie lokale Verankerung und grenzüberschreitende Prozesse in dieser Fangemeinschaft zusammenspielen.

Wie Welsch darlegt, ist das Spannungsfeld zwischen Globalisierung und Partikularisierung ein typisches Merkmal der transkulturellen Subjekte. Er schreibt: »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). So ist die lokale Verankerung von japanischer *dōjinshi*-Kultur keineswegs ein Ausschlusskriterium für die transkulturellen Potenziale, sondern eine Dimension, die in Transkulturalität von vornherein enthalten ist. Dieses Zusammenspiel von lokaler und globaler Dimension lässt sich auch in der Konzeption der Glokalisierung von Robertson wiederfinden. Die Partizipation an einem westlichen Fanobjekt bedeutet nicht, dass die lokale Dimension der *dōjinshi*-Kultur überwunden würde. Beide Dimensionen sind gleichzeitig vorhanden und überlagern sich. Der interessante Kern der vorliegenden Untersuchung wird sein, die Differenzsetzungen und Selbstpositionierungen, die in den Interviews erfolgen vor dem Hintergrund der Transkulturalität zu beleuchten und damit japanische *dōjinshi*-Kultur als ein transkulturelles Phänomen zu verorten.

Was bedeutet also Transkulturalität für die vorliegende Arbeit? Wie Mae in ihren Erläuterungen zu Transkulturalitätsforschung als Methode zeigt, spielt Transkulturalität hier als Kontextualisierungsmethode eine Rolle (Mae 2022: 11). Transdifferenz nach Breinig und Lösch (2002) lässt uns zudem die besonders komplexen Mechanismen der Inklusion und Exklusion, die in den Interviews zu Tage treten, und damit die verschiedensten Ebenen der Differenzen und Zugehörigkeiten erfassen. Nicht aus den Augen verloren werden sollte dabei, dass im globalen Feld, in dem transkulturelle Fankulturen entstehen auch Macht eine Rolle spielt. Macht wird in der untersuchten Fankultur vor allen Dingen durch Medienkonzerne ausgeübt, die durch Verwertungsrechte der Ursprungsmaterialien auch die rechtlichen Möglichkeiten haben, kreative Fanaktivitäten zu unterbinden. Aber nicht nur an dieser Stelle wird kulturelle Macht sichtbar. Es ist sicherlich kein Zufall, dass es vor allen Dingen

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

kommerziell erfolgreiche Franchises aus dem anglophonen Mainstream sind, wie etwa das *Marvel Cinematic Universe*, die von den Künstler*innen in ihren Fanwerken thematisiert werden. Andererseits gibt es auch Beispiele von *janru*, die im anglophonen Mainstream eher Kultstatus bei einer kleinen Fangemeinde erlangten und in Japan verhältnismäßig wesentlich erfolgreicher waren, wie dies etwa bei der Filmreihe *The Boondock Saints* der Fall ist (siehe Kapitel 2.4). Dies zeigt, dass im Zusammenhang mit japanischen *dōjinshi*, die sich mit westlichen Unterhaltungsmedien befassen nicht uneingeschränkt von einer westlichen kulturellen Hegemonie gesprochen werden kann, sondern dass komplexere Mechanismen am Werk sind, die nur durch eine Kontextualisierung im Sinne der Transkulturalität erfasst werden können.

Die vorliegende Untersuchung ist keineswegs die erste, die Fankultur als ein transkulturelles Phänomen betrachtet. So soll im Folgenden dargelegt werden, inwiefern das Konzept der Transkulturalität im Diskurs der Fan Studies bereits benutzt wurde, um grenzüberschreitende Fankulturen zu untersuchen.

3.3 Transkulturelle Fankulturen

Innerhalb der Fan Studies und im weiter gefassten Bereich der Audience Studies hat es in den letzten zwei Dekaden eine Reihe von Untersuchungen gegeben, die sich mit grenzüberschreitenden Fan-Praktiken oder grenzüberschreitenden Fanobjekten beschäftigen. Nicht alle tragen das Etikett der Transkulturalität, aber können, wie Bertha Chin und Lori Morimoto in der Einleitung zu ihrer Themed Section »Fan and Fan Studies in transcultural context« (Participations, 2015) vorschlagen, zusammengefasst werden als Studien, die sich mit grenzüberschreitenden Phänomenen innerhalb der Fankultur(en) beschäftigen (vgl. Chin/Morimoto 2015: 174). Die Forschung von Chin und Morimoto ist für die vorliegende Untersuchung ein essenzieller Referenzpunkt, da sie beide im anglophonen Forschungsdiskurs zu transkulturellen Fankulturen sehr aktiv sind und ihr Forschungsschwerpunkt ebenfalls in Ostasien liegt. Chin und Morimoto plädieren in »Towards a Theory of Transcultural Fandom« (Participations, 2013) für eine Theoretisierung von Fandom als transkulturelles Phänomen in scharfer Abgrenzung zum ebenfalls vielfach verwendeten Begriff transnational. Sie schreiben:

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

> »We argue that transcultural fans become fans because of affinities of affect between the fan, in his/her various contexts, and the border-crossing object. In doing so, we eschew the term ›transnational‹, with its implicit privileging of a national orientation that supersedes other – arguably more salient – subject positions. Rather, we favour the term ›transcultural‹, which at once is flexible enough to allow for transnational orientation, yet leaves open the possibility of other orientations that may inform, or even drive cross-border fandom« (Chin/Morimoto 2013: 93).

Dies lässt sich zunächst gut vereinbaren mit Welschs Kritik der geographischen, nationalen und ethnischen Determinierung von Kulturen. Sie schlagen für die Erforschung von grenzüberschreitenden Fankulturen vor, dass diese Überschreitungsbewegung nicht in erster Linie in einem »inter-nationalen« Kontext stattfindet, sondern dass transkulturelle Fans zu Fans werden, da sie Affinität zu einem grenzüberschreitenden Objekt empfinden. Der nationale Kontext der Individuen ist dabei nicht die wichtigste Determinante. Vielmehr werden die vielfältigen Kontexte, aus denen heraus ein transkultureller Fan zum Fan wird, in den Fokus gestellt – und die Möglichkeit für die Untersuchung von anderen Orientierungen jenseits der Staatszugehörigkeit eröffnet. In dieser Diskussion des Transkulturalitätsbegriffes ist abzulesen, dass es Chin und Morimoto in erster Linie um die Abgrenzung gegenüber dem Begriff des Transnationalen geht. Sie unternehmen damit den Versuch, den Begriff der Transkulturalität im akademischen Diskurs zu Fan Studies genauer zu beleuchten und nützlich zu machen für differenziertere Diskussionen über Fankulturen. Der geschärfte Blick auf Differenzierungen und Machtverhältnisse, wie Saal ihn vorschlägt – die ausdrückliche Einbeziehung von historischem Hintergrund und Geschlechterverhältnissen, ist in der Diskussion von Transkulturalität in Chins und Morimotos Artikel nicht explizit vorhanden, aber wird anhand der Beispiele, die sie untersuchen, ersichtlich.

Zur Konkretisierung des transkulturellen Aspekts dieser Form der Fanforschung führen Chin und Morimoto mehrere Beispiele an, von denen sie sich abgrenzen oder deren Beitrag zur Formulierung einer Theorie von transkulturellem Fandom sie hervorheben möchten. Ein besonders für die vorliegende Untersuchung wichtiges Beispiel, das sie nennen, ist Matt Hills' Konstrukt einer »transcultural homology« (Hills 2002b: 4). Hills beschreibt den Typus des Otaku als eine transkulturelle Homologie. In seinem Aufsatz »Transcultural otaku: Japanese representations of fandom and representations of Japan in anime/manga fan cultures« untersucht er die transkulturelle Aneignung des Be-

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

griffes Otaku als Selbstbeschreibung durch anglophone Fans von Anime und Manga. In erster Linie wird der Begriff Otaku in der japanischen Gesellschaft verwendet, um einen extremen Fan zu beschreiben – was negativ konnotiert ist. In der Verwendung von anglophonen Fans von Anime und Manga wird dieser Begriff jedoch positiv konnotiert als ein Zeichen für Differenz (vgl. Hills 2002b: 5). Laut Hills benutzen anglophone Fans den japanischen Begriff Otaku, da sie in der japanischen medialen Repräsentation von negativ konnotiertem Fandom eine Gemeinsamkeit mit ihrer eigenen Lebensrealität entdecken: »[… I]t is possible here that US/UK fan cultures may recognise their own cultural devaluation in the figure of the otaku, provoking a transcultural identification« (Hills 2002b: 4). Diesen Prozess der Identifizierung definiert Hills zudem als einen transkulturellen Prozess.

Chin und Morimoto weisen auf diese transkulturelle Homologie hin, da sie veranschaulicht, dass die Fan-Identität Priorität gegenüber einer nationalen Identität hat und so die Orientierung »Fan« zeitweise nationale, regionale und geographische Orientierungen ablösen kann (Chin/Morimoto 2013: 99). Ein solches Phänomen verdient es, auch im Sinne von Welsch als transkultureller Prozess in Abgrenzung zu transnationalen Prozessen beschrieben zu werden. Ein konkretes Beispiel, das Chin und Morimoto anführen, um die transkulturellen Verflechtungen von Fandom zu zeigen, sind japanische *dōjinshi* des Medienfranchises *Harry Potter*. Sie weisen darauf hin, dass die Motive, die in japanischen *Harry Potter dōjinshi* und anglophonen Fanfictions zu Tage treten, nicht bloß durch Anglophilie (eine eindeutig national konnotierte Kultur) oder eine »traditionelle« japanische Homoerotik (eine ebenfalls eindeutig national konnotierte Kultur) zu erklären sind. Sie schreiben:

> »In its most homoerotic iteration, Harry Potter reflects nothing so much as the fantasies – and nightmares – of British public school pederasty and fagging, and this plays out both in English language fan fiction and yaoi dōjinshi through stories of non-consensual and forbidden sex that draw on the characters' complex canonical backstories. Secret relationships, cruel pranks designed to cut to the emotional quick, and fleeting moments of empathy and understanding between ostensible enemies form the broad backdrop of such stories […]« (Chin/Morimoto 2013: 102).

Den Unterschied zwischen englischsprachigen Fan-Narrativen und japanischen *dōjinshi* machen Chin und Morimoto unter Berufung auf Sharalyn Orbaugh hingegen daran fest, dass die Benutzung dieser Form von Motiven

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

des Zusammenlebens im Internat im japanischen subkulturellen Kontext auf die Anfänge des *yaoi-* bzw. *shōnen-ai*-Genres mit den Werken Hagio Motos zurückgeht. Insbesondere genannt wird Das Herz von Thomas (*Tōma no Shinzō*, 1974–1975, in *Shūkan Shōjo Komikku*), welches in einem deutschen Internat spielt. Hagio Moto ihrerseits wurde jedoch von Jean Delannoys Film *Les Amitésparticulières* (1964) beeinflusst, in dem es ebenfalls um Homoerotik im Kontext eines Internats geht, in diesem Fall ist der Schauplatz allerdings Frankreich (vgl. Chin/Morimoto 2013: 103). Auch Mizoguchi Akiko weist auf die Inspirationen aus homoerotischen westlichen Filmen und Literatur und ihren Einfluss auf das Magazin *JUNE* (1978 –2012, *San Shuppan/Magajin Magajin*) hin, welches die erste an Frauen gerichtete Zeitschrift war, die einen inhaltlichen Fokus auf homoerotische Erzählungen legte (vgl. Mizoguchi 2015: 35, 36).

Auch dieses Beispiel der transkulturellen Grenzüberschreitung von Motiven zeigt im Sinne der Transkulturalität nach Welsch auf, dass sich Kultur nicht durch transnationale Beeinflussung, also anhand geographischer, nationaler oder ethnischer Demarkationslinien wandelt, sondern dass Kultur von vornherein durchdrungen, verflochten und vielschichtig ist. Was heute mitunter als japanische subkulturelle Eigenheit betrachtet[3] wird – homoerotische Narrationen von Frauen für Frauen geschrieben – war bereits seit ihrem Ursprung von vielerlei kulturellen Strömungen geprägt. Während die Werke von Hagio Moto von ihrer Faszination mit deutscher Literatur und französischem Film (Mae 2016: 27, 28) geprägt sind, zeigt James Welker auf, dass die Autorinnen von frühen homoerotischen *dōjinshi* sich auch an Figuren wie beispielsweise David Bowie oder anderen Rockstars bedienten (Welker 2015: 54). Deswegen ist der Erfolg von japanischen Fanwerken von *Harry Potter*[4] nicht auf eine spezifisch »japanische« Tradition von Homoerotik zurückzuführen, sondern ist als ein transkulturelles Phänomen zu verstehen, das auf einem kulturellen Kontext fußt, der von vornherein verflochten und komplex ist. Spezifische nationale Kontexte spielen in dieser Fankultur eine untergeordnete Rolle – das

3 Diese Form der weiblichen Fankultur wird mittlerweile und auch von der Bezirksregierung Toshima in Form der angepriesenen *Otome*-Road in Ikebukuro als ein Touristenmagnet genutzt (vgl. https://www.city.toshima.lg.jp/132/bunka/kanko/006993/009354.html).

4 Zur Entwicklung der japanischen Fanwerke zu westlichen Unterhaltungsmedien und insbesondere *Harry Potter* vgl. Kapitel 2.4.

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

sieht man auch daran, dass es wenig bedeutend ist, ob das Internat in der Geschichte nun in England, Frankreich, Deutschland oder in der Welt der Hexen und Zauberer liegt.

In ihrer Monographie *Anime Fan Communities – Transcultural Flows and Frictions* (2014) definiert Sandra Annett transkulturelle Anime-Fangemeinschaften als »a group in which people from many national, cultural, ethnic, gendered and other personal backgrounds find a sense of connection across difference, engaging with each other through a shared interest while negotiating the frictions that result from their social and historical contexts« (Annett 2014: 6). Auch in dieser Definition finden wir manche der oben von Welsch angebrachten und von Saal erweiterten Parameter wieder: Nation und Ethnie aber auch Gender und Kultur. Während diese Parameter bei Saal jedoch den Blick für Differenzen schulen sollten, die unter dem Gesichtspunkt der Transdifferenz in den Fokus von kulturvergleichenden Untersuchungen gestellt werden, wird bei Annett implizit davon ausgegangen, dass in einer transkulturellen Fangemeinschaft die Differenz über die Interaktion mit einem geteilten Interesse überwunden wird, wobei gleichwohl immer noch auf die Reibungen hingewiesen wird, die dabei entstehen. Annett betont als Schlussfolgerung ihrer Untersuchung dahingehend: »[…] transcultural animation fan communities are […] more than just a marketing concept, but less than a utopian semiotic democracy. Rather they provide a way for people to negotiate the flows – and more importantly, the frictions – of media globalization, and so to generate their own connections across difference« (Annett 2014: 207).

Ähnlich wie bei Chin und Morimoto ist der transkulturelle Aspekt einer Fangemeinschaft hier nicht wie bei Welsch durch ein Verständnis von Kultur als Transkultur oder Individuen als transkulturelle Individuen an sich von vornherein gegeben, sondern geschieht in erster Linie über die Verbindung zu einem Fan-Objekt oder einem gemeinsamen, grenzüberschreitenden Interesse. Natürlich sind Spannungspunkte und Differenzen, die in diesen anglophonen Diskursen über transkulturelles Fandom angesprochen werden, sehr ähnlich zu denen, die auch bei Welsch und Saal zutage treten, wie etwa Ethnie oder Geschlecht. In Abgrenzung zum deutschen Diskurs, in dem Welsch nationale Zuschreibungen deutlich in den Hintergrund gestellt hat, und auch in Abgrenzung zu Chin und Morimoto wird jedoch bei Annett durchaus noch auf das Konzept des Transnationalismus zurückgegriffen und Transkulturalität lediglich als die kulturelle Dimension von Transnationalität beschrieben (vgl. Annett 2014: 7). Annett argumentiert schlussendlich, da Transnationalität und Transkulturalität umstrittene Konzepte seien, keine

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

abschließende Definition für diese Begriffe zu geben und sie stattdessen »deskriptiv« zu verwenden (vgl. Annett 2014: 9).

Kōichi Iwabuchi muss an dieser Stelle ebenfalls als wichtiger Diskutant und Kritiker der Verbreitung von japanischer Populärkultur genannt werden. Er benutzt selbst nicht den Begriff der Transkulturalität, sondern spricht besonders von »inter-nationaler« Verbreitung von japanischer Populärkultur, wobei er bewusst den Bindestrich einsetzt, um die Verstärkung der nationalen Orientierung im Kontext mit grenzüberschreitenden kulturellen Flows hervorzuheben (vgl. auch Iwabuchi 2010: 206). Iwabuchi legt *in Recentering Globalization: Popular Culture and Japanese Transnationalism* (2003) und *Resilient Borders and Cultural Diversity: Internationalism, Brand Nationalism, and Multiculturalism in Japan* (2015) dar, wie gerade die globale Verbreitung von japanischer Populärkultur, die zunächst auf einer grassroots-Ebene stattfand, von staatlichen Agierenden vereinnahmt wurde. Dies geschah, um letztlich gerade ein homogenisierendes Image von spezifischer, reiner und unverfälschter japanischer Kultur zu konstruieren, im Sinne von *nation branding*, dem Schaffen eines Marken-Images für die japanische Nation.

Er beschreibt, dass bei dieser Form des medienkulturellen Austauschs zwischen zwei Nationen die Nation als ein Container, als die kleinste Einheit von Globalisierung fungiert. Die Nation tritt im globalen Kontext als eine kulturelle Form auf, durch die lokale Besonderheiten und Differenzen gegenüber anderen Nationen manifestiert werden (Iwabuchi 2015: 11). Die Nation sei dabei in sich kulturell homogen geprägt und Diversität existiere nur zwischen Nationen, nicht aber in ihnen (Iwabuchi 2015: 19). Iwabuchi kritisiert die Kulturpolitik Japans umso mehr, da sie lediglich national ausgerichtet ist und tatsächliche globale Phänomene wie Arbeitnehmendenrechte völlig außer Acht lässt. Während die japanische Regierung insbesondere unter Premierminister Asō Tarō (im Amt von 2008–2009) versuchte, die Content-Industrie als Aushängeschild zu fördern, kritisiert Iwabuchi, dass diese Politik opportunistisch, widersprüchlich und unterdrückend sei. Er schreibt:

> »It is opportunistic because the main discussion is how to make the best use existing international appeal (supposed as such) of Japanese media culture as an export commodity without tackling the improvement of working environments to enhance creativity and globally structured issues such as labor conditions and copyright control. It is self-contradictory since, while emphasizing the significance of soft power policy for the advancement of international exchange and dialogue, the Japanese government eventually

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

> has dealt with historical and territorial issues in East Asia in a way that is obviously detrimental to the enhancement of soft power and the advancement of international dialogue. And Japan's cultural policy discussion is suppressive because it does not care and even ignores crucial policy questions concerning who are the beneficiaries of cultural policy and whose culture, interest, and voice are attended to« (Iwabuchi 2015: 30).

Hier zeigt Iwabuchi auf, dass die politische Vereinnahmung der Medienkultur Japans auf verschiedenen Ebenen widersprüchlich und ineffektiv ist. Es wird eine ausschließlich nationale Position eingenommen, bei der weder die Bedürfnisse der kulturellen Akteur*innen in Japan (etwa der Arbeiter*innen im Animationsbereich) wahrgenommen werden noch der internationale Dialog mit anderen Nationen in Ostasien wirklich gefördert werden soll. Iwabuchi argumentiert, dass Japans Herangehensweise unzureichend ist, um die *soft power*[5], die durch Verbreitung japanischer Medienprodukte entstehen könnte zu nutzen. Zur Entwicklung von *soft power* sei nicht nur eine attraktive Medienkultur erforderlich, sondern auch eine respektvolle Außenpolitik und attraktive demokratische Werte, was er für Japan nicht erkennen kann (Iwabuchi 2015: 15).

Die »transkulturelle« Verbreitung von japanischer Populärkultur, die durch die japanische Regierung vor allen Dingen in den 2000er Jahren verfolgt wurde, ist deswegen ineffektiv und nicht wirklich als transkulturell zu betrachten, da sie, wie Iwabuchi zeigt, in erster Linie national motiviert ist. Wenig Aufmerksamkeit hingegen wird den grassroots-Agierenden geschenkt, die auf individueller Ebene ihre grenzüberschreitenden Werke schaffen. Wichtig für *dōjinshi*-Künstler*innen im globalen Kontext wäre beispielsweise eine rechtliche Absicherung hinsichtlich globaler Copyright-Vorgaben. Wie Nele Noppe in ihrer Dissertation über *dōjinshi*-Austausch schlussfolgert, wären die kreativen Modelle, mit denen *dōjinshi*-Künstler*innen ihre Werke verbreiten, wahrscheinlich das Wertvollste an »Cool Japan«, das Japan zu exportieren hätte (Noppe 2014: 400). Solche Potenziale bleiben jedoch ungenutzt. Iwabuchi fasst zusammen:

---

5 Konzept das zuerst von Joseph S. Nye Jr. in seinem gleichnamigen Artikel in *Foreign Policy* (1990) aufgebracht wurde und das Potential zur politischen Machtausübung aufgrund kultureller Attraktivität, im Gegensatz zu etwa militärischer Überlegenheit, beschreibt.

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

> »Transgression of borders requires one to fundamentally question how borders in their existing form have been sociohistorically constructed and also seek to displace their exclusionary power that unevenly divides ›us‹ and ›them‹ as well as ›here‹ and ›there‹. However, the border crossing of media culture is often more than not promoted and experienced, while being dissociated from actions of transgression, and the border management subtly adjusts itself to a new geocultural configuration to maintain and even reinforce the exclusionary formation of national cultural borders« (Iwabuchi 2015: 3).

Hier wird klar, dass es sich beim von Iwabuchi kritisierten »transkulturellen« Austausch von japanischer Populärkultur nicht um einen Austausch auf Augenhöhe handeln kann. Selbst wenn Grenzüberschreitungen immer das Potenzial haben, eine Grenze zu dekonstruieren, so wird hier besonders ein Austausch gefördert, der Grenzen vielmehr bestätigt.

Im deutschen und im anglophonen wissenschaftlichen Diskurs über Transkulturalität und transkulturelle Fangemeinschaften treten ähnliche Fokuspunkte (Differenzen und Reibungen) auf. Die Herangehensweise ist jedoch unterschiedlich. Während die oben genannten Forschenden der Fan Studies in erster Linie einen Eintritt der Individuen in die Transkulturalität über die Fan-Praxis (Interaktion mit einem grenzüberschreitenden Fan-Objekt) betrachten, sind bei Welsch Individuen in sich bereits transkulturell – und Kultur schon immer als Transkultur zu verstehen. Die Kritikpunkte von Saal, die die Untersuchung von Transkulturalität vor dem Hintergrund der Postcolonial Studies und Gender Studies befürwortet und Differenzen als wichtige Ordnungskategorien betrachtet, helfen, den Begriff der Transkulturalität weiterzuentwickeln.

In diesem Sinne wird die vorliegende Untersuchung einen Beitrag dazu leisten, das ausdifferenzierte Konzept der Transkulturalität aus dem deutschen Diskurs mit dem in erster Linie praxisbezogenen Konzept der Transkulturalität, wie es im anglophonen Diskurs der Fan Studies verwendet wird, zu verbinden. Der Mehrwert, der hierbei generiert wird, ist, dass durch das Verständnis von Kultur als Transkultur, Individuen als transkulturelle Individuen begriffen werden können. Gleichzeitig wird Differenz als notwendiger Bestandteil von Transkulturalität verstanden und dadurch besteht weniger Tendenz dazu, Differenzen im Rahmen einer Untersuchung von Transkulturalität auszublenden und allzu utopisch zu argumentieren. Nach Welsch ist es gerade ein Merkmal von Transkulturalität, dass transkulturelle Individuen eine kosmopolitische sowie eine lokal verankerte Seite besitzen.

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

Die vorliegende Arbeit beschäftigt sich insbesondere mit der Komplexität dieser transkulturellen Individuen. Auch wenn in den Beiträgen der oben behandelten Forschenden der Fan Studies die Reibungspunkte innerhalb von Fangemeinschaften immer thematisiert werden, wird ein transkultureller Fan doch als ein grenzüberschreitendes Individuum gesehen, insofern das Individuum durch die Fanpraxis dazu befähigt wird. Es besteht die Tendenz dazu, Differenzen und Reibungspunkte als Aspekte zu sehen, die durch Fanpraxis überwunden werden – anstatt sie als notwendige Bestandteile von Transkulturalität an sich zu betrachten. Auch Robertson betont Vielfalt und Konflikte als einen wichtigen Bestandteil von globalisierten Gesellschaften und kommt keineswegs zu dem Schluss, dass eine Überwindung von Differenzen oder eine Homogenisierung einträten. Die vorliegende Untersuchung fußt auf diesem ausdifferenzierten Konzept der Transkulturalität und nimmt dahingehend unter dem Gesichtspunkt der Transdifferenz gerade die vieldimensionalen Differenzsetzungen, die in den Erklärungen der Interviewpartner*innen zutage treten in den Blick. Diese Differenzsetzungen über Parameter wie Gender, Klasse, Nation, aber auch ambivalent abgrenzende sowie zusammenschließende kulturelle Parameter wie Autorin, Leserin, Otaku, *fujoshi*, »gewöhnliche Menschen« (Menschen, die nichts von Fankultur wissen), »offizielle Personen« (Vertreter*innen der Medienindustrie oder Schauspieler*innen) stellen wichtige Bezugspunkte für die untersuchten Individuen dar, über die sie ihre Selbstpositionierung innerhalb der Sphäre des transkulturellen Fandoms verorten. Erst wenn diese vielschichtigen und parallel ablaufenden Differenzen beleuchtet werden, kann die Fangemeinschaft in einem wirklich transkulturellen Kontext erfasst werden. Einerseits lässt uns die Transkulturalität als Kontextualisierungsmethode Fankulturen besser begreifen, allerdings lassen uns Fankulturen in ihrer Vielschichtigkeit auch die Transkulturalität als Theorie und Methode zur Erschließung von Kultur im globalen Zeitalter besser begreifen.

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

4 Methodik

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

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

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

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

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

4.1 Ethik in der Fanforschung

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

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

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

Analysen, die Erlaubnis verweigert werden könnte und dies die Freiheit der Wissenschaft einschränkt (vgl. Transformative Works and Cultures – Submissions: Internet[1]). In den Fan Studies gibt es bereits einige Diskussionsbeiträge zu den ethischen Bedenken, die auftreten, wenn man Fanwerke oder Fangemeinschaften zum Gegenstand seiner Untersuchung macht. Einerseits berührt die Fanforschung dort den Diskurs über die Verwendung von Daten, die digital und über das Internet verfügbar sind, da viele Fangemeinschaften sich online in öffentlichen oder privat zugänglichen Netzwerken austauschen. Andererseits ist es wichtig, in Abgrenzung zur Literaturwissenschaft eine Herangehensweise zu finden, die der Tatsache gerecht wird, dass es sich bei Fanwerken meist um Werke handelt, die eine klar abgesteckte Zielgruppe haben, nicht kommerziell publiziert werden und möglicherweise nicht für den Konsum einer breiten Öffentlichkeit konzipiert sind. Thessa Jensen argumentiert beispielsweise, dass fannische Texte nie bloß als Texte behandelt werden können, sondern immer in Verbindung zu ihrer Fangemeinschaft gesehen werden und daher von Forschenden mit derselben Sorgfalt behandelt werden müssen, wie sie eine Person behandeln würden (Jensen 2016: 262, 263).

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

1 https://journal.transformativeworks.org*index.php/twc/about/submissions#authorGuidelines

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

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

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

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

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

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

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

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

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

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

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

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

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

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

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

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

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

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

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

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

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

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

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

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

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

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

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

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

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

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

4.2 Das verstehende Interview

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

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

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

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

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

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

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

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

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

4.3 Teilnehmende Beobachtung

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

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

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

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

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

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

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

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

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

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

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

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

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

4.4 Transkription und Analyse der Interviews

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

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

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

4.5 Beschränkungen der Methode

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

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

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

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

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

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

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

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

5 *Dōjinshi*-Aktivitäten als Partizipation an der Ökonomie des Fandoms

In diesem Kapitel werde ich meine Interviewpartner*innen vorstellen und ihre Motivation, mit der Partizipation in der *dōjinshi*-Gemeinschaft zu beginnen, beleuchten, um einen Überblick über sie und ihre Aktivitäten zu geben. Ich werde außerdem anhand verschiedener Beispiele verdeutlichen, auf welche Art und Weise meine Interviewpartner*innen sich verschiedene Kapitale innerhalb der Gemeinschaft aneignen. Dieses Kapitel dient also vor allen Dingen dazu, inhaltliche Muster, die sich bei der qualitativen Analyse herausstellten, aufzuzeigen und die *dōjinshi*-Aktivitäten meiner Interviewpartner*innen als fannische Aktivitäten zu charakterisieren. In Kapitel 6 und 7 wird dann jeweils zugespitzt auf die beiden großen Fragestellungen der vorliegenden Arbeit eingegangen – wo japanische *dōjinshi*-Künstler*innen ihr künstlerisches Schaffen in Bezug zum Ursprungsmaterial und Rechteinhaber*innen verorten und wie japanische *dōjinshi*-Künstler*innen sich in Bezug auf die lokale Gemeinschaft sowie ein globales Fandom verorten.

5.1 Vorstellung der Interviewpartner*innen

Name:	Alter:	Beruf:
Beryl-san	56	Event-Managerin
Aktiv in der Community:	*janru*:	Veröffentlichungen pro Jahr
seit 3 Jahren	Attack on Titan, Kingsman	ca. 5–7

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

- seit Kindheit Manga-Fan z.B. Tezuka Osamu oder Magazine wie *Ribon* (Shūeisha, seit 1955) und *Māgaretto* (Shūeisha, 1963–1988), schon damals Vorliebe für *Boys' Love*
- verreist gerne, auch mit Manga- oder filmtouristischem Hintergrund, würde gerne mal nach Nördlingen reisen, wegen *Attack on Titan* (vgl. Thelen 2020: 312)
- organisiert Fan-Events für besondere Anlässe im Fandom, z.B. Geburtstag einer Figur

Name:	Alter:	Beruf:
Citrine-san	29	Büroangestellte (OL)
Aktiv in der Community:	*janru*:	Auflagenhöhe:
	US-amerikanische Krimi-Serie, Filmfranchise [anonymisiert]	ca. 100

- seit ihrer Kindheit von westlichen Filmen begeistert, wie z.B. *Indiana Jones* (1981), *Beethoven* (1992), *Jumanji* (1995), *The NeverEnding Story* (1984), *Ghostbusters* (1984) und *The Terminator* (1984)
- verreist gerne ins Ausland, auch zu kommerziellen Conventions
- erfuhr von *dōjinshi* über Twitter
- einzige Interviewpartnerin die ich kannte, bevor ich ins Feld ging (Treffen auf deutscher Convention 3 Jahre zuvor)

Name:	Alter:	Beruf:
Amethyst-san	Anfang 40	IT-Branche
Aktiv in der Community:	*janru*:	Auflagenhöhe:
seit 3 Jahren	amerikanische und britische Filme [anonymisiert]	ca. 50–60, bei Anthologien etwa 100

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

- Zeichnete bereits als Schülerin *dōjinshi* zu Werken von Tezuka Osamu, aber hörte dann damit auf
- hat zwei Anthologien organisiert und herausgegeben
- verreist gerne im Zusammenhang mit ihren Fandoms, aber auch um Musik-Festivals zu besuchen und hat bereits viel Kontakt zu ausländischen Fans
- lebte auch eine Zeit lang im Ausland (Hongkong)
- organisiert Fan-Events, wie z.B. eine Party mit Cosplay und Fanvideos in einem Club in Shibuya, zu der sie mich einlud.

Name:	Alter:	Beruf:
Emerald-san	Mitte 20	k.A.
Aktiv in der Community:	*janru*:	Veröffentlichungen pro Jahr
seit der Oberschule	Metal Gear Solid, Captain America, Originalwerke	ca. 3–5

- nachdem sie *The Dark Knight* (2008) schaute, entwickelte sie ein Interesse für amerikanische Comics, insbesondere *Captain America*.
- liest die Originalausgaben amerikanischer Comics, zieht die Comics den Filmen vor.
- vertreibt ihre Werke zusätzlich zu Events auch auf *DLSite*
- bezeichnet ihre Werke als eher untypisch für *Boys'-Love*, da sie gerne muskelbepackte Männer zeichnet.

Name:	Alter:	Beruf:
Ruby-san	Anfang 30	Designerin (Anime & Games)
Aktiv in der Community:	*janru*:	Auflagenhöhe:
seit über 10 Jahren	Marvel, The Man from U.N.C.L.E., Tiger and Bunny, Yūri!!! On Ice	für Manga-*janru*: 1000 für *yōga-janru*: 400

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

- stammt aus Shikoku und musste deswegen lange Anreisen zu Events in Kauf nehmen, lebt nun aber in Tokyo
- schon als Kind großes Interesse an westlichen Filmen, dann erneutes Interesse durch Christopher Nolans *Batman*-Filme und *The Avengers*.
- Sie überließ mir ein Zirkel-Ticket für die Sommer-Comiket 2017, so dass ich schon früher in die Halle konnte
- ihr Tisch war an der Kopfseite einer Tischreihe platziert (auch bezeichnet als »Geburtstags-/Ehrenplatz« (*tanjōbiseki*)), was bedeutet, dass ihre Werke relativ beliebt sind (vgl. Ishikawa 2016: 33; Kawahara 2020: 138)

Name:	Alter:	Beruf:
Topaz-san	Mitte 40	k.A.
Aktiv in der Community:	*janru*:	Veröffentlichungen pro Jahr:
seit der Universität	Amerikanische Comics	ca. 8–9, niedrige Auflage

- schreibt vorwiegend Essays und Kritiken über amerikanische Comics
- betreibt eine persönliche Homepage, die sich mit amerikanischen Comics beschäftigt und auch Informationen darüber enthält, wo man diese in Japan kaufen kann
- ein besonderes Fan-Erlebnis war für ihn, als in Japan das erste *only event* für amerikanische Comics stattfand und er dabei sein konnte
- liebt es, sich mit anderen Fans auszutauschen und möchte, dass amerikanische Comics in Japan beliebter werden

Name:	Alter:	Beruf:
Mr. Garnet	46	Professioneller Comic-Zeichner
Aktiv in der Community:	*janru*:	Auflagenhöhe:
seit ca. 2 Jahren	Amerikanische Comics, Originalwerke	1000–2000

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

- US-Amerikaner, seit den 1990ern in der Branche tätig, unter anderem bei Image Comics
- nimmt auch an *dōjinshi*-Events und anderen Fan-Conventions in Japan teil, um seine Werke (z.B. Skizzensammlungen) zu verkaufen.
- durchlief eine formale Kunstausbildung in den USA und wurde dann als Comic-Zeichner tätig.
- arbeitet nun an seinen eigenen Originalwerken

Name:	Alter:	Beruf:
Sapphire-san	Ende 20	Illustratorin für Games
Aktiv in der Community:	*janru*:	Veröffentlichungen im Jahr; Auflagenhöhe
seit der Mittelschule	Blood Blockade Battle-front, One Piece, Fantastic Beasts, Deadpool	18–20 Veröffentlichungen; für Manga-*janru*: 600 für *yōga-janru*: 200 für Anthologie: 3000

- Eltern seien bereits ›Otaku‹ gewesen, Vater ein PC-›Otaku‹, Mutter hat homoerotische *dōjinshi* zu *Ashita no Joe* (1968–1973 in *Gekkan Shōnen Magajin*) gezeichnet
- besucht viele Events im Jahr und bringt viele Neuerscheinungen heraus
- hat Erfahrung damit, Anthologien herauszugeben
- kennt sich auch mit praktischen Feinheiten der *dōjinshi*-Kultur aus, z.B. wie man *dōjinshi*-Aktivitäten in der Steuererklärung aufführt etc.
- plante auch ins Ausland (Thailand) zu reisen, um dort an einem Event teilzunehmen

Name:	Alter:	Beruf:
Opal-san	Mitte 20	IT-Branche
Aktiv in der Community:	*janru*:	Auflagenhöhe:
seit 2 Jahren	Fantastic Beasts, Suicide Squad, Hannibal	für Manga-*janru*: 300–400 für *yōga-janru*: 50

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

- hat früher auch *dōjinshi* zu Manga gezeichnet
- ist noch relativ neu in der Gemeinschaft und dabei, die Regeln kennenzulernen
- ihre *dōjinshi*-Aktivität richtet sich vor allen Dingen danach, welche Schauspieler sie toll findet, wie etwa Colin Farrell, Colin Firth, Jared Leto oder Mads Mikkelsen
- lernt durch ihre *dōjinshi*-Aktivität gerne neue Leute kennen

Name:	Alter:	Beruf:
Jade-san	Anfang 40	Thermalbad, Milchlieferant
Aktiv in der Community:	*janru*:	Auflagenhöhe:
seit der Oberschule	Amerikanische Filme [anonymisiert]	weniger als 50

- hat eine formale Kunstausbildung durchlaufen, aber arbeitet nun in einem traditionellen japanischen Thermalbad und liefert drei Mal die Woche nachts Milch aus
- stammt aus Shizuoka, nimmt lange Reisen für Teilnahme an Events in Kauf
- liebt seit der Kindheit westliche Filme und Serien wie etwa *E.T. – The Extraterrestrial* (1982); *Knight Rider* (1987– auf Terebi Asahi)
- nun Fan von Horrorfilmen, z.B. *A Nightmare on Elm Street* (1984), *Hostel* (2005), *Saw* (2004), *Zombieland* (2009)
- ist in *janru* aktiv, für die zumeist niemand sonst *dōjinshi* zeichnet

5.2 Motivationen zur Aktivität in der *dōjinshi*-Gemeinschaft

5.2.1 Begeisterung für Manga und Zeichnen in der Kindheit

In vielen der Erzählungen darüber, wie meine Interviewpartner*innen mit *dōjinshi* begonnen haben, zeigen sich ähnliche Muster. Es sind verschiedene wichtige Bezugspunkte auszumachen, die die Entwicklung zur eigenen Partizipation in der *dōjinshi*-Gemeinschaft unterstützen. Die von mir untersuchten Interviewpartner*innen berichteten vor allen Dingen von einem Interesse an Manga und Zeichnen in der Kindheit, von einem Interesse an westlichen Filmen und TV-Serien in der Kindheit oder von einem Freund oder einer

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

Freundin, die sich bereits mit *dōjinshi* auskannten und sie einführten, bzw. die sie das erste Mal auf ein Event mitnahmen. Auch Bekanntschaften in Social Media, insbesondere auf Twitter, sind ein Bezugspunkt, von dem sie Informationen über diese Fanaktivität erhalten konnten.

In diesem Unterkapitel möchte ich zunächst den beschriebenen Werdegang einiger meiner Interviewpartner*innen skizzieren, um den Eintritt in die *dōjinshi*-Gemeinschaft zu illustrieren. Das Interesse an Manga und dem Zeichnen als Hobby wird von einigen meiner Interviewpartner*innen als ein Anfangspunkt für die *dōjinshi*-Aktivität genannt. Hier verweisen sie in ihren Erzählungen teils bis zurück auf ihre Kindheit im Grundschulalter oder früher, wie etwa Beryl-san an dieser Stelle:

> »Ich bin 1961 geboren, also bin ich wirklich schon 56 Jahre alt, aber, ähm, als ich ungefähr im vierten Jahr der Grundschule war, wurde die erste Ausgabe des *shōjo*-Magazins ›Hana to Yume‹ [1974–, Hakusensha] verlegt und es kam eine Zeit, in der Manga beliebt wurden. Das war zu meiner Grundschulzeit. Ich habe verschiedene Magazine geliebt, zum Beispiel ›Nakayoshi‹ [1954–, Kōdansha], ›Ribon‹ [s.o.], ›Margaret‹ [s.o.], ›Shōjo Furendo‹ [1962–1996, Kōdansha], die habe ich eigentlich alle gelesen und alle geliebt.«

Beryl-san, meine älteste Interviewpartnerin, verweist hier auf eine Zeit in den 1970ern in Japan, in denen *shōjo*-Manga zum ersten Mal einen deutlichen Popularitätsschub erfuhren und sich auch inhaltlich stark weiterentwickelten durch den Einfluss einer Künstler*innengruppe, die heute als »die strahlenden 24er« (*hana no nijūyonengumi*) bekannt sind. Durch Künstler*innen wie Hagio Moto und Ikeda Riyoko, die auch in den von Beryl-san genannten Magazinen veröffentlichten, wurden in Manga für Mädchen mehr und mehr komplexe Themen behandelt, wie etwa psychologische Motive und Traumata sowie grenzüberschreitende Genderkonzepte und Homoerotik (vgl. Köhn 2005: 250–255; Mae 2016: 25, 26). Auch Beryl-san beschreibt, dass sie bereits damals homoerotische Geschichten gelesen hat, aber sich zu dieser Zeit noch nicht speziell dafür interessierte:

> »[Bei diesen Geschichten] gab es natürlich auch welche, in denen, naja, zwischen zwei Jungs … [Auslassung]. Und das fand ich angenehm, das fühlte sich irgendwie anders an, [diese Geschichten] hatten eine andere Atmosphäre. Naja, aber ich selbst habe das damals nicht so interessant gefunden« (Beryl-san).

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

Meine Interviewpartnerin Amethyst-san beruft sich in ihren Erzählungen über den Anfang ihrer *dōjinshi*-Aktivitäten ebenfalls auf einen Bezug zu in Japan populären Manga. Die ersten *dōjinshi*, die sie zeichnete, waren ebenfalls von Tezuka Osamus Manga inspiriert.

Für viele meiner Interviewpartner*innen liegt zwischen dem ersten Interesse an Manga und dem Zeichnen als Hobby in der Kindheit und der späteren *dōjinshi*-Aktivität ein Zeitraum, in dem dieses Hobby nicht verfolgt wurde. Amethyst-san beschreibt diese Phase etwa dadurch, dass sie zunächst dachte, sie sei zu erwachsen für eine weitere Verfolgung des Mangazeichnens:

> »Ich habe damals Tezukas Zeichenstil nachgeahmt. Aber als ich dann erwachsen wurde, kam es mir kindisch vor, weiterhin diese *dōjinshi*-Aktivitäten zu betreiben. Deswegen habe ich für lange Zeit pausiert« (Amethyst-san).

Selbst Sapphire-san, die meine produktivste Interviewpartnerin war und durchgehend seit dem 14. Lebensjahr aktiv *dōjinshi* produziert hat, räumt ein, dass sie während der Studienzeit für eine Weile damit pausierte hat.

Das frühe Interesse an Manga in der Kindheit wird allerdings oft verbunden mit einem erneuten Interesse in der Gegenwart, das dann etwa durch eine andere Serie geweckt wurde: »Und dann gab es einen Anlass, als ich *Attack on Titan* gesehen habe, dann, wie soll ich sagen, die Figuren fand ich so wundervoll, da habe ich nach langer Zeit mal wieder über einen Manga gedacht: Das ist aber toll!« (Beryl-san).

Dabei wird, wie etwa durch die Äußerung von Beryl-san, ein Zusammenhang zwischen dem Interesse an Manga in der Kindheit und der heutigen Fanaktivität hergestellt. Bei Beryl-san ist es allerdings explizit das Interesse an homoerotischen Manga, in ihren eigenen Worten, die Tatsache, dass sie *fujoshi* wurde, was sie dazu bewegt hat, selbst kreativ zu werden und ihre Werke zu teilen. In den Ausführungen über ihre Kindheit und ihr damaliges Interesse kommt dieser Wunsch nicht vor.

Für einige meiner Interviewpartner*innen ist das Teilen ihrer Werke mit der Gemeinschaft auch eine Erweiterung ihres zeichnerischen Hobbys, das sie seit ihrer Kindheit verfolgten. Jade-san erklärt dazu:

> »Bis dahin habe ich als Hobby Bilder gezeichnet und die meinen Freund*innen gezeigt. Aber das dann nur meinen Freund*innen zu zeigen, ich habe mir gedacht, wenn ich darüber hinaus meine Bücher verkaufe, dann kann

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

> ich noch mehr unterschiedliche Resonanz bekommen und das fand ich interessant, also habe ich es gemacht« (Jade-san).

Ähnlich sieht auch Emerald-san ihre Aktivität als *dōjinshi*-Künstlerin nun im direkten Zusammenhang mit ihrem Hobby des Zeichnens während ihrer Kindheit:

> »Wenn man in die Oberschule kommt, dann darf man als Zirkel an *dōjinshi*-Events teilnehmen. Deswegen habe ich mich gefragt, als ich Oberschülerin wurde: Was werde ich jetzt herausbringen? Ich habe mich entschieden, einen Manga-*dōjinshi* zu machen. […] Wenn man etwas zeichnet, dann möchte man es anderen Menschen zeigen, oder? Deswegen, als ich klein war, habe ich Manga in ein Notizbuch gezeichnet und es Freund*innen gezeigt und gesagt: ›Schau maaal!‹. Das ist die erwachsene Version davon« (Emerald-san).

So wie Emerald-san es beschreibt, ist das Teilnehmen an Events und das Herausgeben von *dōjinshi* geradezu eine Fortführung der zeichnerischen Aktivitäten aus der Kindheit. Bei beiden Interviewpartner*innen, Jade-san und Emerald-san, wird klar, dass die Motivation für die Aktivität ebenfalls ähnlich gelagert ist. Als Kind zeigten sie bereits anderen ihre gezeichneten Werke, damals allerdings nur im Freundeskreis. Als sie älter werden und an *dōjinshi*-Events teilnehmen können, erweitert sich ihr potenzieller Lesekreis erheblich. Für Jade-san ist eindeutig das Erhalten von »Resonanz« (*kansō*) ein motivierender Faktor. Für Emerald-san ist die Tatsache, dass man die eigenen Werke anderen zeigen möchte, ebenfalls ein »natürlicher« Teil der kreativen Aktivität des Zeichnens. Für Amethyst-san und Sapphire-san, die bereits zur Schulzeit *dōjinshi* herausgaben, lag zwar eine Zeit dazwischen, in der sie dieses Hobby weniger oder gar nicht praktizierten, aber dies ist nun gefolgt von einer Zeit, in der sie umso produktiver sind. Interessant ist, dass Beryl-san ihre jetzige Produktivität als *dōjinshi*-Zirkel mit dem *fujoshi*-Werden verbindet und im Gegensatz zu den anderen Interviewpartner*innen nicht vom Mangazeichnen oder Geschichtenschreiben in der Kindheit spricht.

Auch Mr. Garnet, mein US-amerikanischer Interviewpartner, den ich auf der Comiket traf, berief sich in der Beschreibung seines künstlerischen Werdegangs auf ein frühes Interesse an Kunst, Comics und Kreativität in der Kindheit. Ausschlaggebend für seinen Werdegang als professioneller Comic-Künstler waren für ihn jedoch seine formelle künstlerische Ausbildung und sein formeller Bewerbungsprozess bei Image Comics. Von meinen

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

japanischen Interviewpartner*innen erwähnt nur Jade-san eine formelle künstlerische Ausbildung, die er begann, weil er das Zeichnen liebte:

> »Ich liebe es zu zeichnen. Deswegen bin ich auf eine Fachschule für Kunst gegangen, weil ich zu dieser Zeit vorhatte, das zu meinem Beruf zu machen. Aber ich wollte nur die Dinge zeichnen die ich mag. Wenn man Zeichnen zum Beruf macht, muss man allerdings auch die Dinge zeichnen, die man nicht mag. Das widerstrebte mir. Deswegen ging es nicht. Deswegen arbeite ich etwas vollkommen anderes« (Jade-san).

Ein ebenso wichtiger Bezugspunkt, den viele meiner Interviewpartner*innen als Anfangspunkt ihrer *dōjinshi*-Aktivitäten nennen, ist natürlich, wie für die von mir ausgewählte Untergruppe von *dōjinshi*-Künstler*innen selbstverständlich, ein Interesse an westlichen Filmen, TV-Serien oder Comics.

5.2.2 Begeisterung für westliche Filme/Serien/Comics

Citrine-san beispielsweise spricht von einem Interesse an westlichen Filmen, das sie seit ihrer frühen Kindheit hatte:

> »Ich habe schon seit ich klein war westliche Filme geschaut. Natürlich habe ich mich auch eine Zeit lang für Manga interessiert, aber, naja, jetzt hat mein Interesse an Manga nachgelassen und ich schaue nur noch westliche Filme, weil ich die liebe. […] Ich erinnere mich besonders an Indy Jones. Das habe ich im Fernsehen gesehen als ich wirklich noch klein war« (Citrine-san).

Auch Jade-san spricht davon, westliche Filme und Serien im japanischen Fernsehen gesehen zu haben und diese auf Video und DVD zu sammeln:

> »Die haben westliche Filme im Fernsehen gezeigt. Und auch westliche Serien, *Knight Rider* und sowas wurde im Fernsehen gezeigt. Solche Sachen habe ich geliebt, noch mehr als japanische Manga. Ich habe eher solche Sachen geliebt. Und dann auch Horrorfilme (lacht). […] Wirklich, schon seit ich klein bin, liebe ich westliche Filme. Ich habe westliche Filme geschaut, und weil ich nichts anderes hatte als Videokassetten, habe ich sie auf Video aufgenommen. Später dann, als DVDs herauskamen, habe ich angefangen DVDs zu sammeln« (Jade-san).

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

Ruby-san geht noch einen Schritt weiter und erzählt, dass sie westliche Filme als Kind dermaßen gern mochte, dass sie dafür sogar regelmäßig alleine ins Kino gegangen ist:

> »Ich liebe westliche Filme so sehr, dass ich schon von meiner Kindheit an alleine dafür ins Kino gegangen bin. Ich bin schon immer regelmäßig ins Kino gegangen, aber das habe ich gar nicht mit sekundären Werken verbunden. Hmmm, wieso nur, als ich *The Dark Knight Rises*[1] gesehen habe, hab ich auf einmal – ›Kreisch!‹ – Lust bekommen zu zeichnen!« (Ruby-san).

Auch Opal-san beschreibt ein anfängliches Interesse an westlichen Filmen und Serien, das bereits während der Kindheit bestand, aber dort noch nicht mit *dōjinshi*-Aktivitäten verbunden war:

> »Schon als Kind habe ich westliche Filme geliebt und oft westliche Filme geschaut, aber ich habe nicht daran gedacht, in diesem *janru* aktiv zu werden, so ist das. Ich bin erst seit einem Jahr nun im *yōga-janru* aktiv. So ist das, also, äh, vielleicht ist es so, weil ich keinen Schauspieler hatte, den ich besonders geliebt hab, sondern alle ganz toll fand. Aber dann, als ich eine besondere Vorliebe für einen Schauspieler entwickelte, habe ich auch mit den damit verbundenen Aktivitäten angefangen« (Opal-san).

Citrine-san und Jade-san weisen beide darauf hin, dass sie ebenfalls Interesse an Manga hatten, aber dass die Liebe zu westlichen Filmen überwog. Sie bringen beide konkrete Beispiele für die Filme bzw. Serien, die sie zu dieser Zeit gesehen haben, an und illustrieren ihre Erinnerungen damit anschaulich. Jade-san und Ruby-san beschreiben zudem Aktivitäten, die auf ein überdurchschnittliches Interesse am ausgesuchten Fan-Objekt hinweisen: das Aufnehmen und Sammeln der Ausstrahlungen bei Jade-san und die regelmäßigen Kinobesuche bei Ruby-san. Hier weisen die beiden Interviewpartner*innen eindeutig darauf hin, dass ihr fannisches Interesse an diesen Medien nicht nur oberflächlich ist. Interessant sind jedoch auch die Aussagen von Ruby-san und Opal-san im Hinblick auf ihr seit der Kindheit ausgeprägtes Interesse an westlichen Filmen in Verbindung zu ihren jetzigen Fan-Aktivitäten. In beiden Fällen war das Interesse an westlichen Filmen vorher bereits unabhängig von ihren *dōjinshi*-Aktivitäten vorhanden. Diese Interessen wurden dann in einem besonderen Moment erst miteinander verbunden. Ruby-san verbalisiert das

1 Japanische Kino-Premiere im Juli 2012.

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

Verlangen, etwas zu zeichnen, als etwas das sie buchstäblich überkam. Deutlich macht sie die Heftigkeit dieser Reaktion mit dem onomatopoetischen Ausdruck »Gyaaa!«, der als ein entzücktes Kreischen interpretiert werden kann. Opal-san versucht, den Wandel ihres fannischen Interesses an westlichen Filmen von passiv zu aktiv damit zu erklären, dass es für sie mit einer spezifischen Liebe für einen bestimmten Schauspieler verbunden ist. Erst, als sie ein spezifisches Interesse an einem (oder, wie sie später erläutert, mehreren) Schauspieler(n) entwickelte, wurde es für sie attraktiv, auch Werke basierend auf diesen Filmen und Serien anzufertigen. Vermutlich schwingt bei dieser Aussage mit, dass sie als Kind bereits gerne westliche Filme gerne anschaute, aber als Erwachsene darüber hinaus die Schauspieler (sexuell oder ästhetisch) attraktiv findet und diese Attraktivität sie dazu motiviert, fannische Werke anzufertigen.

5.2.3 Freundschaften und Bekanntschaften innerhalb des Fandoms

Ein weiterer Bezugspunkt für den Beginn der *dōjinshi*-Aktivität sind Freund*innen, die das Interesse teilten oder sich bereits mit *dōjinshi* auskannten und somit Kenntnisse weitervermittelten oder dazu einluden, selbst aktiv zu werden. Dabei ist die verwendete Umschreibung in den Interviews zumeist *tomodachi* oder *yūjin*, was ein geschlechtsneutrales Wort ist. Aus diesem Grunde ist es schwierig bei der Wiedergabe der Zitate eindeutig auszumachen, ob es sich dabei um einen Freund oder eine Freundin handelte. Ich benutze deswegen die Formulierung »Freund*in« als eine geschlechtsneutrale Umschreibung.

Amethyst-san erzählt, wie sie von einer Fandom-Bekanntschaft von der Existenz von *dōjinshi* erfuhr:

> »Ich wusste, dass es sekundäre Werke gibt. Werke, die auf den Werken von jemand anderem basieren. Das hat mir eine Freund*in freundlicherweise erzählt. Das hat mich überrascht und ich habe darüber nachgedacht, ob ich auch selbst etwas zeichne. […] Eine Freund*in, eine die ich durch Musik kennengelernt habe, eine mit der ich zusammen auf Konzerte und in Clubs gehe […]« (Amethyst-san).

Bevor die Interviewpartner*innen selbst aktiv wurden, haben sie zudem meist als gewöhnliche Teilnehmende (*ippan sankasha*) an den Events teilgenommen:

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

> »Aber ich hatte auch eine Freund*in, die sich schon auskannte und am selben Event teilgenommen hat, die ich gefragt habe. Deswegen, naja, gab es kaum Dinge, die ich nicht kannte. Ich habe auch nicht zuerst als Zirkel teilgenommen, sondern als gewöhnliche Teilnehmerin. Deswegen kannte ich die Regeln« (Opal-san).

Ruby-san beschreibt dies ebenfalls als ihr erstes Mal, einen *dōjinshi* herausgebracht zu haben:

> »Selbst zu zeichnen angefangen habe ich erst später. Ääh, ich war wohl in der Oberschule, so 17 Jahre alt. Zu dieser Zeit habe ich einen *Final-Fantasy-VII-dōjinshi* gezeichnet. Das war das allererste Mal. Vorher habe ich nur gekauft, ich habe immer *dōjinshi* gekauft. Dadurch habe ich mich mit einer *dōjinshi*-Künstler*in angefreundet. Der habe ich Bilder gezeichnet und sie gezeigt und da hat sie mich gefragt: Wollen wir nicht zusammen zeichnen? So bin ich [eine *dōjinshi*-]Zeichnerin geworden« (Ruby-san).

Auch Topaz-san erzählt von seiner ersten Zirkel-Teilnahme an der Comiket als einer Gelegenheit, bei der eine Freund*in ihm vorschlug, seine Bücher mit auf dem Tisch zu platzieren:

> »Ja, also zur Studienzeit, ääh, manchmal, naja, ich hatte eine Freund*in die zur Comiket ging und, ääh, die so etwas wie ›Möchtest du einmal versuchen, die dahin zu tun?‹ sagte, also so ungefähr habe ich an der Comiket das erste Mal teilgenommen« (Topaz-san).

Auch bei Jade-san ereignete es sich ähnlich und er lernte *dōjinshi* zunächst durch die Partizipation an Events als gewöhnlicher Teilnehmer kennen und nahm dann zum ersten Mal gemeinsam mit einer Freund*in an der Comiket teil.

Dabei sind die Freund*innen, die meine Interviewpartner*innen in die *dōjinshi*-Aktivitäten einführten, entweder Alltagsbekanntschaften oder es sind Bekanntschaften, die bereits über fannische Aktivitäten erworben wurden (wie bei Amethyst-san und Ruby-san). Die angeführten Beispiele zeigen, dass eine persönliche Beziehung und mitunter die persönliche Ermunterung durch diese Bekanntschaft ein wichtiger Impetus sind, um die eigenen fannischen Aktivitäten zu starten.

Lediglich Citrine-san beschreibt, dass sie keine persönliche Einführung bezüglich ihrer *dōjinshi*-Aktivitäten hatte, sondern stattdessen von einer Twit-

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

ter-Bekanntschaft alles erklärt bekommen hat. Damit stellt sie verglichen mit den anderen Interviewpartner*innen eher eine Ausnahme dar, da sie ihre *dōjinshi*-Aktivitäten ohne persönliche Bekanntschaften in diesem Feld begann. Dennoch zeigt ihr Beispiel, dass es möglich ist, auch durch Verbindungen über Social Media ein Teil der *dōjinshi*-Gemeinschaft zu werden.

Die Frage, wie meine Interviewpartner*innen mit ihrer *dōjinshi* Aktivität begannen, stellte ich zu Beginn des Interviews. Dies sollte meine Interviewpartner*innen dazu ermuntern, ausführlicher von ihrem Werdegang in der *dōjinshi*-Gemeinschaft und von ihrem eigenen künstlerischen Schaffen zu erzählen. Gleichzeitig lassen sich in den sich hier abzeichnenden Gemeinsamkeiten bereits verschiedene Motive erkennen, die für die Beantwortung meiner Forschungsfragen bezüglich des Verhältnisses der *dōjinshi*-Künstler*innen zum Ursprungsmaterial und bezüglich ihres Verhältnisses zum Rest der *dōjinshi*-Gemeinschaft bzw. eines etwaigen globalen und transkulturellen Fandoms nützlich sind.

In den Passagen, in denen meine Interviewpartner*innen über den Beginn ihrer *dōjinshi*-Aktivitäten sprechen, findet sich zunächst ein Verweis auf eine fannische Begeisterung für das Ursprungsmaterial sowie für das Medium Manga bzw. *dōjinshi* im Allgemeinen. Es ist allerdings die Interaktion mit der Gemeinschaft, persönlich oder in einigen Fällen auch online, die meine Interviewpartner*innen letztlich dazu bringt, selbst aktiv und kreativ zu werden. Deswegen ist es für die Beantwortung der Forschungsfrage der vorliegenden Arbeit wichtig, einerseits genauer zu beleuchten, wie die Partizipation an populärkulturellen Medien durch die Aktivität in der *dōjinshi*-Gemeinschaft stattfindet und andererseits, wie die Interaktion mit der lokalen *dōjinshi*-Gemeinschaft, aber auch mit einem globalen Fandom, welches eventuell über das Internet in Kontakt tritt, möglich ist.

5.3 Schaffung von Kapital innerhalb der Gemeinschaft

Im Verlauf der Interviews haben meine Interviewpartner*innen in verschiedenen Kontexten Aussagen darüber getätigt, die einen Rückschluss über ihren Status innerhalb der Gemeinschaft zulassen. Während ich in Kapitel 7.1 näher auf die einzelnen Abgrenzungstaktiken, die allgemein in der *dōjinshi*-Gemeinschaft angewandt werden eingehe, werde ich in diesem Unterkapitel auf konkrete Aussagen, die den eigenen Status meiner Interviewpartner*innen selbst betreffen, eingehen. Wie in der Vorstellung meiner Interviewpart-

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

ner*innen (vgl. Kapitel 5.1) bereits ersichtlich, handelt es sich bei den von mir interviewten Künstler*innen um eine Gruppe, die in verschiedenen Dimensionen als heterogen zu betrachten ist. Die Gemeinsamkeit, die sie haben, ist, dass sie *dōjinshi* anfertigen, die sich auf westliche Unterhaltungsmedien beziehen. Sie unterscheiden sich allerdings in der Zeitspanne, über die sie bereits aktiv sind, in ihrer Produktivität, in den genauen Inhalten ihrer Werke, in ihrem Alter sowie Geschlecht und ebenfalls in ihrem sozialen Status außerhalb der *dōjinshi*-Gemeinschaft. Diese Heterogenität ist allerdings schwer zu vermeiden bei der Untersuchung einer Gemeinschaft, an der viele verschiedene Menschen teilhaben. Eine weitere Einschränkung der Auswahlkriterien (bzgl. Alter, Geschlecht oder Status innerhalb der Gemeinschaft) hätte womöglich die Untersuchungsergebnisse insofern beeinflusst, als dass sie eine noch kleinere Bandbreite der Gemeinschaft abdecken und somit noch spezieller sind. Auch wenn die vorliegende Untersuchung qualitativ ist und deswegen nicht repräsentativ sein kann, ist eine gewisse Vielfalt unter den Interviewpartner*innen erwünscht.

Gleichbehandlung, Vielfalt und der freie künstlerische Ausdruck sind in der *dōjinshi*-Gemeinschaft Ideale, die in der Absichtserklärung des Komitees zur Veranstaltung der Comiket festgeschrieben sind (vgl. Komikku Māketto Junbikai 2013: 3–5). Allerdings sind natürlich Hierarchien innerhalb der Gemeinschaft auszumachen. Meine Interviewpartner*innen grenzen sich selbst, oftmals eher in beiläufigen Bemerkungen, an verschiedenen Stellen des Interviews gegenüber anderen Mitgliedern der Gemeinschaft ab und tätigen Aussagen über ihren eigenen Status. Diese verschiedenen Aussagen lassen sich hier in vier verschiedene Kategorien unterteilen: 1) die Produktivität, mit der meine Interviewpartner*innen das Hobby verfolgen, 2) Schlüsselpositionen, die sie innerhalb der Gemeinschaft einnehmen, etwa durch die Organisation von Kollaborationen, 3) Erfahrung, die sich in Seniorität innerhalb der Gemeinschaft und Spezialkenntnisse, die sie gegenüber mir im Interview demonstrieren widerspiegelt und 4) das Beschreiben von ›Fans‹ ihrer eigenen *dōjinshi*, also anderen Zirkelteilnehmenden oder gewöhnlichen Teilnehmenden, die ihre Werke erwerben oder loben. Dabei kann 1) mit dem ökonomischen Kapital in Verbindung gebracht werden, während 3) am ehesten ein Äquivalent zu kulturellem Kapital darstellt, das in Verbindung mit symbolischem Kapital ausgeübt wird. Bei 2) und 4) handelt es sich um soziales, sowie kulturelles Kapital, das im Falle von 2) gegenüber Gleichgestellten, also anderen Künstler*innen ausgelebt wird, und bei 4) gegenüber Leser*innen ihrer eigenen Werke. Auch wenn Tamagawa etwa betont, dass durch die Bezeichnung »Teilnehmende« für die ver-

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

schiedenen Teilnehmenden an einem *dōjinshi*-Event eine Illusion von Gleichheit geschaffen wird (Tamagawa 2012: 127), so wird an den Aussagen meiner Interviewpartner*innen allerdings offensichtlich, dass ein klarer Unterschied zwischen Künstler*innen und Leser*innen gemacht wird.

5.3.1 Ökonomisches und kulturelles Kapital durch Produktivität

Um die Produktivität und die Häufigkeit der Partizipation meiner Interviewpartner*innen festzustellen, habe ich in einer frühen Phase des Interviews meist die Frage gestellt, an wie vielen Events im Jahr sie teilnehmen. Emerald-san etwa erklärt mir ausführlich, wie viele *dōjinshi* sie innerhalb eines Jahres herstellt und an wie vielen Events sie teilnimmt:

> »Ich melde mich jedes Mal zur Sommer- und Winter-Comiket an und dann gibt es noch zwei bis drei Mal im Jahr ein *only event* für amerikanische Comics, da melde ich mich auch fast immer an. Und dann gibt es noch Movies Paradise, das ist ein *only event* für westliche, für ausländische Filme, das gibt es auch zwei bis drei Mal im Jahr. Weil ich mich in letzter Zeit eher für Manga [Comics] interessiere, mache ich da etwas Pause. Aber ich habe mich da auch oft angemeldet. Also größtenteils sind diese drei Events meine Hauptevents. […] Ääh, naja, natürlich ganz am Anfang, als ich angefangen habe zu zeichnen, das war zur Unizeit. Ich war Studentin. Japanische Student*innen haben viel Zeit! (lacht) Deswegen habe ich da in einem Jahr sechs Bücher oder so herausgebracht. Jetzt bin ich eine richtige Erwachsene (*shakaijin*) geworden, also habe ich einfach keine Zeit und keine Kraft mehr. Dieses Jahr, wenn ich ganz schnell bin, (kurze Pause) im Moment habe ich zwei Bücher herausgebracht, oder? Zur Sommer-Comiket dann noch ein neues, das sind dann drei. Und wenn ich danach noch eins rausbringen kann, haben wir noch ungefähr zwei« (Emerald-san).

Zu Beginn ihres Zitats lässt sich eine wichtige Unterscheidung erkennen zwischen der tatsächlichen Teilnahme an Events und der Anmeldung. Emerald-san verwendet hier die Umschreibung, dass sie sich zu Events anmeldet. Der Ausgang dieser Anmeldung ist jedoch meist ungewiss, da die Möglichkeit besteht, abgewiesen zu werden. Die Anmeldung an diesen Events stellt jedoch somit eine Absichtserklärung für die Teilnahme dar, also kann gesagt werden, dass Emerald-san an bis zu acht Events im Jahr teilnimmt (oder mehr, wenn man ihre Aussage berücksichtigt, dass die von ihr beschriebenen Events nur die »Hauptevents« sind, die sie besucht). In ihrer Rechnung, die sie aus dem

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

Stehgreif für dieses Jahr vollzieht, wird klar, dass sie anstrebt, möglichst viele *dōjinshi* in einem Jahr herauszubringen, auch wenn sie ihre frühere Produktivität nicht erreichen kann. Ihr Status als »richtige Erwachsene«, steht im Konflikt zu ihrem Vermögen, innerhalb der *dōjinshi*-Gemeinschaft produktiver zu sein. Dies wird noch deutlicher an einer Aussage, die Emerald-san gegen Ende des Interviews tätigt, als ich sie frage, ob sie weiterhin *dōjinshi* zeichnen möchte, auch wenn sie nun weniger Zeit dazu hat: »Ja, das ist eine Leidenschaft, die sich das ganze Leben lang fortsetzt […] [unverständlich], wichtiger als die Arbeit in einer Firma ist mir meine Leidenschaft für *dōjinshi*« (Emerald-san).

Hier wird klar, dass ihre Aktivität in der *dōjinshi*-Gemeinschaft ihr wichtiger ist als ökonomisches oder kulturelles Kapital, das sie über Partizipation in der Arbeitswelt erlangen würde. Für sie ist die Partizipation in der *dōjinshi*-Gemeinschaft eine wichtigere Konstante, die sich durch mehr Phasen ihres Lebens zieht als ihre jetzige Erwerbsarbeit, die ihr einen sozialen Status in der Gesamtgesellschaft zuweist. An diesem Zitat wird aber auch deutlich, dass eine größere Produktivität erstrebenswert ist und dieses ökonomische und kulturelle Kapital innerhalb der *dōjinshi*-Gemeinschaft nur erworben werden kann, wenn ein Ressourcenmanagement (Zeit und Kraft) zugunsten der Leidenschaft und nicht zugunsten der eigenen Identität als »richtiger Erwachsener« betrieben wird. An dieser Stelle ist zu erkennen, dass, wie von John Fiske formuliert, kulturelles Kapital innerhalb des Fandoms als Ersatzbefriedigung im Gegensatz zu einem erworbenen ökonomischen oder kulturellen Kapital in der Gesellschaft fungieren kann.

Allerdings möchte ich mit diesem Zitat noch eine andere Bedeutung hervorheben: Für Emerald-san war die Zugehörigkeit zur *dōjinshi*-Gemeinschaft und das dadurch erwirtschaftete Kapital bereits vor ihrer Teilnahme am Arbeitsmarkt vorhanden und sie setzt bewusst und emanzipatorisch ihre Prioritäten anders. Schon an der Erläuterung, dass japanische Studierende viel Zeit haben, ist zu erkennen, dass sie bereits als Studentin Zeit und Kraft für die *dōjinshi*-Aktivitäten aufwandte. Die Erklärung über den eigenen Status innerhalb der *dōjinshi*-Gemeinschaft, verbunden mit dem Maße der eigenen Produktivität, zeigt hier, dass Emerald-san die Maßstäbe abweist, die von der Gesamtgesellschaft an sie als »richtige Erwachsene« gelegt werden und stattdessen innerhalb der von ihr ausgewählten Gemeinschaft und durch ihr individuelles Interesse (»Leidenschaft«) eine Aufwertung erfährt.

Sehr ähnlich ist es bei Jade-san, der noch deutlicher über den Konflikt von Produktivität in der *dōjinshi*-Gemeinschaft und seiner Arbeitsbelastung

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

spricht, als ich ihn frage, ob er wegen der Deadline zur Einreichung des Manuskripts gelegentlich unter Schlafmangel leidet:

> »Schlafmangel, ich habe immer Schlafmangel (lacht). Jetzt, also, mache ich einen Job von 8 bis 5 Uhr, das sind meist fünf Tage die Woche. Und außerdem noch, wenn Schluss ist, dann liefere ich an ungefähr drei Tagen die Woche nachts Milch aus. An den Tagen, an denen ich Milch ausliefere, kann ich bloß zwei Stunden schlafen.« – »Wah, das ist aber hart!« – »Ja, nicht wahr? Und dann, meistens zeichne ich jeden Tag so zwei bis drei Stunden Manga. Heute auch. Ich bin heute mit dem Bus aus Shizuoka gekommen und hab die ganze Zeit geschlafen. Zu solchen Zeiten schlafe ich« (Jade-san).

In diesem Austausch zwischen Jade-san und mir, bei dem ich mich nach Kaufmanns Methoden bemühte, eine lebhafte und mitfühlende Gesprächspartnerin zu sein, wird deutlich, dass auch in Jade-sans Leben die Prioritäten auf die Produktivität innerhalb der *dōjinshi*-Gemeinschaft gerichtet sind. Er ist zudem mein einziger Interviewpartner, der zur Zeit des Interviews außerhalb Tokyos lebte, und umso mehr war ich ihm für die Zeit dankbar, die er sich nahm, um das Interview mit mir am Vorabend eines Events zu führen, zu dem er nach Tokyo angereist war. Es wird sehr deutlich, dass viel Zeit in seinem Alltag durch seine zwei verschiedenen Arbeitsverhältnisse (Arbeit in einem traditionellen japanischen Thermalbad und Milchlieferant) eingenommen wird und ihm wenig Freizeit lässt. Diese wenige Freizeit verwendet er jedoch nach eigener Aussage hauptsächlich zum Herstellen seiner *dōjinshi*, wobei er an einigen Tagen darauf mehr Zeit verwendet, als er überhaupt schläft. Schließlich erlaubt ihm die Anreise zum Event von Shizuoka aus mit dem Nachtbus die Möglichkeit, versäumten Schlaf nachzuholen. Sicherlich kann es sich bei seinen Ausführungen auch um leichte Übertreibungen handeln, aber die Nachricht, die er demonstrativ mit dieser Passage sendet, ist, dass seine Produktivität an *dōjinshi* für ihn wichtiger ist als Schlaf und einen ähnlich wichtigen Stellenwert in seinem Leben einnimmt wie die Arbeit, die natürlich zum Bestreiten des Alltags überlebenswichtig ist.

Zwei meiner Interviewpartner*innen, Ruby-san und Sapphire-san, sind allerdings beruflich zeichnerisch tätig. Die beiden sind zudem an der Auflagenhöhe sowie an der Anzahl von Neuerscheinungen im Jahr und besuchten Events gemessen die produktivsten unter meinen Interviewpartner*innen. Sie fertigen nicht nur *dōjinshi* zu westlichen Unterhaltungsmedien an, son-

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

dern sie sind auch im Anime- und Manga-*janru* aktiv. Ruby-san beschreibt ihre Produktivität folgendermaßen:

> »Also am meisten nehme ich an der Comic City teil und, äh, an Movies Paradise. Und auch jedes Mal an der Comiket.« – »Ach so. Innerhalb eines Jahres, wie oft ist das ungefähr?« – »Naja, also ungefähr jeden Monat. Also auf das Jahr gerechnet mindestens 12 Mal.« – »Ach so. Da bist du ziemlich beschäftigt, nicht wahr?« – »Total! So sehr, dass ich mir manchmal sage: ›Was machst du da nur??‹. Für die Arbeit zeichne ich auch die ganze Zeit und für mein Hobby zeichne ich auch die ganze Zeit.« – »Wow, unglaublich!« – (lacht) – »Im Jahr, wie oft bringst du etwas Neues heraus?« – »Die Neuerscheinungen, nun ja, ehrlichgesagt manchmal lasse ich das aus, deswegen sind es aufs Jahr gerechnet vielleicht, äh, acht Bücher, denke ich« (Ruby-san).

Hier wird insbesondere zum Ende des Zitats hin deutlich, dass auch Ruby-san manchmal hinter ihrer gewünschten Produktivität zurückbleibt, da sie nach eigener Aussage ein paar Neuerscheinungen auslässt. Auch wenn sie sich, im Gegensatz zu ihrer Arbeit als Illustratorin bei einer Anime-Firma, bei ihrer Produktivität in der *dōjinshi*-Gemeinschaft ihre Ziele ganz frei selbst setzen kann, sind acht Bücher nicht die ideale Anzahl von Neuerscheinungen, die sie im Jahr herausbringen könnte, und sie wäre gerne noch produktiver. Gleichzeitig wird in diesem Zitat die Wichtigkeit des Zeichnens, einerseits für ihre Erwerbsarbeit, aber auch für ihre Partizipation in der *dōjinshi*-Gemeinschaft deutlich. So wie sie es in diesem Moment darstellt, ist sie den größten Teil ihrer Zeit mit dem Zeichnen beschäftigt, so sehr, dass sie sich manchmal selbst hinterfragt. Dieses sich selbst Hinterfragen kann allerdings auch als eine rhetorische Übertreibung gelesen werden, da Ruby-san offensichtlich auch mit Stolz verkündet, wie produktiv sie ist. Auffallend ist auch, dass in diesem Fall kein so großer Konflikt zwischen Erwerbsarbeit und Produktivität in der Gemeinschaft zu bestehen scheint.

In dem oben genannten Zitat wird die Wichtigkeit der fannischen Produktivität für Ruby-san selbst deutlich. Später im Interview erzählte sie mir allerdings auch von Konflikten, die ein gewisses Maß an Status innerhalb der Gemeinschaft mit sich bringen kann. Dabei ist die Positionierung des eigenen Zirkels in der Halle ein wichtiger Marker von Hierarchie innerhalb der Gemeinschaft. Ruby-sans Zirkel war bei der Sommer-Comiket 2017 im *Yūri!!!-On-Ice-janru* eingeordnet und sie hatte einen Tisch an der Kopfseite einer Tischreihe, ein Platz, der innerhalb der *dōjinshi*-Gemeinschaft auf eine stärkere Popula-

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

rität hinweist, da diese Plätze und die Plätze an den Wänden meistens den Zirkeln zugewiesen werden, die eine größere Auflagenhöhe haben und zu denen mehr gewöhnliche Teilnehmende kommen, um Bücher zu erwerben. Durch die Platzierung an der Kopfseite einer Tischreihe bzw. an der Wand ist es somit leichter, sich bildende Warteschlangen zu dirigieren. Die Tatsache, dass Ruby-san üblicherweise einen Tisch in einer solchen Position besetzt, erwähnt sie sehr beiläufig in einem Nebensatz, als sie mir von böswilligen Gerüchten innerhalb der Gemeinschaft erzählt: »Auch wenn ich im Film-*janru* und im *Yūri-[on-Ice]-janru* überhaupt nicht berühmt bin, weil ich im Film-*janru* ein Wand-Zirkel bin, gibt es solche gemeinen Sachen« (Ruby-san).

Es ist sehr interessant, dass Ruby-san sich in diesem einzelnen Satz selbst einmal widerspricht. Zuerst behauptet sie, dass sie im Film-*janru* überhaupt nicht berühmt sei, aber hat dann offensichtlich doch das Verlangen, die Information einzustreuen, dass sie ein Wand-Zirkel ist, also durchaus eine besondere Position in der Gemeinschaft einnimmt. Die direkte Verbindung von »Berühmtheit« in der Gemeinschaft und von »Produktivität« bzw. Auflagenhöhe wird hier deutlich, da Ruby-san beide über die von den Eventveranstaltenden zugewiesene Positionierung in der Halle in Zusammenhang miteinander setzt. So ist aus ihrer beiläufigen Aussage zu lesen, dass die erste Versicherung, sie sei ja überhaupt nicht berühmt, vor allen Dingen aus Bescheidenheit und vielleicht im Verhältnis zu anderen Zirkeln, die noch »berühmter« sein könnten, geschieht, sie sich allerdings selbst natürlich des gehobenen Status bewusst ist, der mit ihrer tatsächlichen Positionierung innerhalb der Halle und somit auch innerhalb der *dōjinshi*-Gemeinschaft einhergeht.

Sapphire-san erzählt hingegen von einem Fall, bei dem sie keinen gesonderten Platz in der Halle zugewiesen bekommen hat, und dies aufgrund der zu vielen wartenden Teilnehmenden zu »Unannehmlichkeiten« führte:

> »Bei einem Event von Studio You [unverständlich] kamen wegen der Veröffentlichung meiner Anthologie ziemlich viele Leute. Weil ich innerhalb der Tischreihe angeordnet war, hat das nicht ausgereicht. Ich habe von denen gar keine Rückmeldung bekommen. Das hat dann zu Unannehmlichkeiten geführt. Es hat sich eine riesige Schlange in der Mitte der Tischreihe gebildet, was Unannehmlichkeiten gebracht hat, naja, die um mich herum haben schon gesagt ›Entschuldigung!‹, das ist eine unangenehme Erinnerung« (Sapphire-san).

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

Offensichtlich ging Sapphire-san davon aus, dass die Tatsache, dass viele Menschen bei ihr anstehen würden von den Veranstaltenden bei der Vergabe der Plätze in der Halle hätte miteinbezogen werden müssen. Dies ist ein besonders interessanter Fall, da die Zuweisung der Position, an der Zirkel-Teilnehmende sich in der Halle befinden, in der Verantwortung der Veranstaltenden liegt und diese also ein Urteil über die Beliebtheit der Werke fällen müssen (vgl. Kawahara 2020: 138). Sapphire-san erzählt von diesem Erlebnis, als ich sie danach frage, ob es auch unangenehme Vorkommnisse bei Events gäbe. Besonders anschaulich ist, dass sie zuerst sagt, es gäbe für sie eigentlich keine unangenehmen Dinge, aber dann innehält und beginnt, von diesem unangenehmen Vorkommnis von »Veranstaltendenseite« zu erzählen. Dieses Erlebnis führte bei Sapphire-san zu einer starken Abneigung gegen diese Veranstaltenden: »Ich mag Events von Studio You überhaupt nicht«. Auch wenn weder Ruby-san noch Sapphire-san ausdrücklich sagen, dass sie auflagenhohe Zirkel sind, viele Exemplare verkaufen und deswegen einen gesonderten Platz in der Halle sowie einen besonderen Platz in der Gemeinschaft verdient haben, so wird der Zusammenhang von Produktivität innerhalb der Gemeinschaft und Status an diesen Zitaten doch klar. Aus Bescheidenheit werden die Erklärungen zum zugewiesenen Platz mit Relativierungen wie der Anmerkung, man sei ja nicht berühmt, versehen, jedoch wird im Fall von Sapphire-san sehr deutlich, dass sie erwartete, einen anderen Platz in der Halle zu bekommen und dass sie die Veranstaltenden für die daraus entstandenen Unannehmlichkeiten verantwortlich macht.

Mr. Garnet erzählt vom Warteschlangenmanagement seitens der Comiket als etwas sehr Positives. Auch wenn Mr. Garnet keinen Tisch an der Kopfseite hatte, so konnte ich beobachten, dass Comiket-Veranstaltungshelfer*innen sich bereits vor 10 Uhr morgens um die Organisation der Warteschlange unter Benutzung eines der typischen Pappschilder kümmerten. Mr. Garnet hob dies im Interview als eine Besonderheit hervor: »Comiket prepared for us, they asked ›could we help for line control?‹«. Durch diese Perspektive wird deutlich, dass erfahrene Veranstaltende von *dōjinshi*-Events sich im Vorfeld bemühen, zu sichten, bei welchen Zirkeln ein großer Besucheransturm zu erwarten ist und sich auf diesen einstellen, entweder durch gesonderte Positionierung innerhalb der Halle oder zumindest durch Bereitstellung von zusätzlichem Personal am Veranstaltungstag.

Mr. Garnet ist dabei eine Ausnahme, da er nicht im gewöhnlichen Sinne der japanischen *dōjinshi*-Gemeinschaft angehört und extra aus dem Ausland für die Comiket und andere *dōjinshi*- und Comic-Events anreist. Ich konnte

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

beobachten, dass zu jeder Zeit, zu der ich an diesem Tag zum Stand von Mr. Garnet zurückkehrte, mindestens ein paar gewöhnliche Teilnehmende warteten und er bis zum Ende des Events damit beschäftigt war, seine Hefte zu verkaufen und zu signieren. Hier bestand ebenfalls ein Unterschied zwischen Mr. Garnet und japanischen *dōjinshi*-Künstler*innen, da diese üblicherweise ihre Werke nicht signieren. Zu erklären ist dies vor allen Dingen durch die Tatsache, dass in diesem Fall Mr. Garnet eher als professioneller Künstler zu betrachten ist, da er auch in der Vergangenheit an Marvel-Comics arbeitete und nun die Entwicklung seiner eigenen Serie, an der er die Rechte hat, in Comic-Form verfolgt. So wird er auch offensichtlich von den anderen Teilnehmenden nicht bloß als ein weiterer Teilnehmender in der *dōjinshi*-Gemeinschaft wahrgenommen, sondern in erster Linie als ein professioneller Künstler und schließlich auch als jemand, der sich offensichtlich als Ausländer von der japanischen *dōjinshi*-Gemeinschaft unterscheidet. Seitens der Comiket wurde er unter die anderen *dōjinshi*-Künstler*innen eingeordnet, die *dōjinshi* zu amerikanischen Comics machen, also war er als US-amerikanischer Comiczeichner dort auch von *dōjinshi*-Künstler*innen umgeben, die sich für amerikanische Comics interessieren und ich beobachtete einige dieser Künstler*innen, wie sie ihren eigenen Tisch für kurze Zeit verließen, um bei Mr. Garnet anzustehen und seine Veröffentlichung zu erwerben.

Schließlich habe ich auch mit meinen Interviewpartner*innen über ihre Auflagenhöhe gesprochen. Allerdings habe ich mich erst ab dem vierten Interview getraut, ganz konkret nachzufragen, da mir die genaue Bezifferung von Produktivität innerhalb der rechtlichen Grauzone der *dōjinshi*-Gemeinschaft als ein heikles Thema erschien und ich meine Interviewpartner*innen nicht mit zu genauen Nachfragen abschrecken wollte. Allerdings stellte sich in den Interviews heraus, dass die Interviewpartner*innen meistens bereit waren auch sehr direkt zu antworten, wenn sie direkt gefragt wurden. Es lässt sich insbesondere bei denen, die in verschiedenen *janru* und nicht bloß im *janru* von westlichen Unterhaltungsmedien aktiv sind, feststellen, dass die Auflagenhöhe in diesem *janru* niedriger ist, als dies etwa bei *dōjinshi* zu Anime und Manga der Fall ist.

Die umfassendste Aussage in diesem Fall tätigt wohl Sapphire-san, indem sie mir für ihre einzelnen Projekte recht genau erklärt, wie hoch die Auflage ist und auch warum:

> »Also ich plane, zu jedem Event mehr als ein Buch herauszubringen, also auf ein Jahr gerechnet sind das also, ääh, hmm, so 18 bis 20 Bücher? (lacht)« –

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

> »Vielleicht ist das eine unhöfliche Nachfrage, aber wie viele Exemplare lässt du drucken, wenn du etwas neu herausgibst?« – »Ääh, also für westliche Filme, nicht wahr? Wenn es um *Fantastic Beasts* geht, dann zwischen 200 und 300 Exemplaren. Das ist wohl das Limit (lacht). Besonders, weil Grave der *uke* ist, ist es eher eine Nische. Das Gegenteil davon ist eher beliebt. Ich denke, wenn es das Gegenteil wäre, dann könnte ich noch etwas mehr drucken.« […] – »Und wenn es um amerikanische Comics geht, *Deadpool* zum Beispiel?« – »Da ist es noch weniger.« – »Ach, wirklich?« – »Ja, weil ich Deadpool als *uke* zeichne, kann ich nur so 200 drucken.« – »Ach, und wie sieht es bei Manga aus?« – »Bei Manga? Ach so, also bei *Blood Blockage Battlefront*, ne? Bei der Anthologie von Steven und Leonardo hab' ich 3000 Exemplare gedruckt und verkauft. Wenn ich alleine etwas herausgebe dann meistens ungefähr 600 Exemplare« (Sapphire-san).

Es wird an diesem Zitat deutlich, dass Sapphire-san große Unterschiede zwischen den einzelnen *janru* macht, in denen sie aktiv ist und ihre Auflagenhöhe der Nachfrage anpasst und außerdem diese Nachfrage recht gut einschätzen kann. Auch wenn sie eine der produktivsten unter meinen Interviewpartner*innen ist, so relativiert sie doch ihre eigene Produktivität stets mit dem Verweis darauf, dass einige Inhalte, die sie zeichnet, nicht so beliebt seien und sie deswegen nicht so viele Exemplare drucken lässt, wie sie eigentlich verkaufen könnte, wenn sie sich nur nach der Beliebtheit des Inhalts richten würde. So ist es beispielsweise nach ihrem persönlichen Geschmack, die Figuren Graves und Deadpool als *uke*, also als passiven Part in einer homoerotischen Beziehung zu zeichnen, obwohl laut ihrer Aussage das Gegenteil, also diese Figuren als *seme*, beliebter bei den *janru*-Fans ist. Durch diese Erklärung verneint sie indirekt ein kommerzielles Interesse bei ihrer *dōjinshi* Aktivität.

Citrine-san und Ruby-san bringen im Gegensatz zu Sapphire-san nicht zu jedem Event eine Neuerscheinung heraus. Wenn sie Exemplare drucken lassen, dann kann es hingegen auch sein, dass welche übrig bleiben für das nächste Event:

> »[Die Auflagenhöhe] hängt mit dem *janru* zusammen. Ich lasse generell meistens 100 Exemplare drucken. Es kommt vor, dass ich alle verkaufe, aber neulich sind ein paar übriggeblieben. Aber weil ich sie zum nächsten Event mitnehme, ist das schon okay« (Citrine-san).

Auch Ruby-san beschreibt diese Vorgehensweise:

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

> »Die gesamte Auflagenzahl? Also, die Auflagenzahl hängt vom *janru* ab, nicht wahr? Was das Film-*janru* angeht, wenn ich vom Pairing Captain America und Tony Stark etwas mache, dann lasse ich jedes Mal 400 drucken. Davon verkaufen sich meistens direkt 200 Exemplare. Die übrig gebliebenen 200 nehme ich dann zum nächsten Event mit und verkaufe sie Stück für Stück, so ungefähr. Beim ersten Mal also direkt 200. Bei *Yūri [on Ice]* ist es so, ääh, da lasse ich erstmal 1000 Exemplare drucken, bei dem ersten Event verkaufe ich dann meistens 400, ääh, so ungefähr ist das« (Ruby-san).

Es lässt sich feststellen, dass auch wenn sich die absolute Auflagenzahl der Werke meiner Interviewpartner*innen unterscheidet, die Tendenz zu erkennen ist, dass niedrigere Auflagenhöhen eher üblich sind, was *dōjinshi* zu westlichen Unterhaltungsmedien angeht, im Gegensatz zu den Werken, die für die *janru* Anime und Manga gedruckt werden. Es zeigt sich, dass meine Interviewpartner*innen geübt darin sein müssen, die Nachfrage für ihre Werke innerhalb der *dōjinshi*-Gemeinschaft und innerhalb ihres jeweiligen *janru* gut einschätzen zu können, da sie sonst längerfristig auf nicht verkauften Exemplaren und somit auf den Druckkosten sitzenbleiben würden. Jade-san, der während des Interviews überaus oft betont, dass das, was er zeichnet, sehr selten und nischenhaft ist, beschreibt diesen Umstand mit Rückblick auf die Anfangszeit seiner Aktivität als *dōjinshi*-Künstler:

> »Also, ich, mein Zirkel, ich bin schon ein echtes Nischen-*janru* (lacht). Weil ich einem seltenen *janru* angehöre, kann ich nicht viel verkaufen, und deswegen, also, wenn ich etwas drucken lasse, – früher musste man natürlich mindestens 50 Exemplare drucken. Heute gibt es auch on-demand-Druck und deswegen kann man schon ab einem Exemplar etwas drucken!« – »Oh, ist das so?« – »Ja. Deswegen, ähm, ich strenge mich weiterhin an und drucke 50 Exemplare, nicht wahr? Ich habe in der Vergangenheit auch schon mal 100 Exemplare gedruckt, aber, wenn ich jetzt 100 Exemplare drucken würde, dann würde ich die die gaaanze Zeit bei mir behalten… (lacht)« (Jade-san).

Hier macht Jade-san wiederum deutlich, dass er sich der schwachen Popularität seiner eigenen Werke innerhalb der Gemeinschaft bewusst ist. Er strengt sich jedoch weiterhin an und bleibt bei einer Auflagenhöhe von 50 Exemplaren, anstatt etwa den Inhalt seiner Werke an etwas anzupassen, das populärer wäre.

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

Auch in Amethyst-sans Ausführungen zu ihrer Auflagenhöhe wird die Abhängigkeit von Auflagenhöhe zur Popularität der veröffentlichten Inhalte offensichtlich:

> »Da gibt es echt große Unterschiede. Das größte was ich mal herausgebracht hab war, ääh, die Anthologie von [einem Pairing innerhalb eines US-amerikanischen Action-Franchise]. Da habe ich 400 Exemplare drucken lassen. Aber, naja, wenn es um [britischen Comedyfilm] geht, dann wird das vom Bekanntheitsgrad schon nur so etwa die Hälfte, verglichen mit [dem Action-Franchise]. Deswegen sind es dann meistens 100 Exemplare. Und wenn es um [die Figur aus dem britischen Comedyfilm] geht, die nur bei mir wirklich beliebt ist, dann lasse ich höchstens 50 oder 60 Exemplare drucken« (Amethyst-san).

400 Exemplare sind, wie an den Zitaten oben ersichtlich, bereits eine stolze Auflagenhöhe für eine *dōjinshi*-Veröffentlichung im Bereich der westlichen Unterhaltungsmedien. Allerdings zeigt Amethyst-san mit ihren Ausführungen zur Auflagenhöhe hier auf, dass es selbst innerhalb dieser kleineren Untergruppe trotzdem auffallende Unterschiede in der Verkaufsstärke mancher Inhalte gibt. Dies hängt laut Amethyst-san in erster Linie auch mit dem Bekanntheitsgrad des Ursprungsmaterials zusammen. Andererseits hängt es auch damit zusammen, dass sie eher etwas Spezielles zeichnet, von einer Figur, die vielleicht nur ihr persönlich gefällt. Zudem wird durch die beiden Zitate von Amethyst-san und Sapphire-san zum Thema Auflagenhöhe bei Anthologien ersichtlich, dass diese jeweils in einer höheren Auflagenhöhe herausgegeben werden. Dies wird im Folgenden noch näher erläutert.

Die Überlegungen zu Produktivität und Auflagenhöhe innerhalb der *dōjinshi*-Gemeinschaft, die in den oben angeführten Zitaten beleuchtet werden, zeigen einerseits, dass der Status innerhalb der Gemeinschaft durchaus mit Produktivität und Auflagenhöhe verbunden ist. Nicht selten ist meinen Interviewpartner*innen die Produktivität innerhalb der Gemeinschaft wichtiger als die Produktivität in ihrer Erwerbsarbeit. Daraus lässt sich ablesen, dass für sie die Partizipation in der Gemeinschaft ein kulturelles und auch soziales Kapital bereithält. Andererseits sind die Abgrenzungen und Differenzen, die im Status der einzelnen Künstler*innen innerhalb der Gemeinschaft auftreten, nicht zu ignorieren. Die besonders produktiven Künstler*innen, die ich interviewte, waren auch gleichzeitig diejenigen, die eine besondere Position innerhalb der Gemeinschaft zugewiesen bekamen – am offensichtlichsten durch

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

die Position, die ihr Tisch innerhalb eines *dōjinshi*-Events einnahm. Allerdings wird die eigene Verkaufsstärke augenscheinlich nicht als die wichtigste Dimension der *dōjinshi*-Aktivität angesehen: Wichtiger ist, dass die Künstler*innen ihre Kreativität nach ihren eigenen Vorlieben ausrichten. So wird oft mit einem gewissen Maße an Bescheidenheit formuliert, wenn es um die Konstatierung des eigenen Status innerhalb der Gemeinschaft geht. Es wird relativiert und gesagt, man sei ja nicht berühmt oder man verkaufe nicht so viele Exemplare, wie man vielleicht verkaufen könnte, wenn man sich mehr nach der Nachfrage innerhalb der Gemeinschaft richten würde.

Auch wenn sich feststellen lässt, dass bei meinen produktiveren Interviewpartner*innen ein gewisses Maß an ökonomischem Kapital durch ihre *dōjinshi*-Aktivitäten umgesetzt wird, so steht dies nicht so stark im Fokus wie das kulturelle Kapital und soziale Kapital, das sie durch ihre Partizipation in der Gemeinschaft erwirtschaften. Einen *dōjinshi* mit hoher Auflagenzahl zu veröffentlichen bedeutet zugleich, seine eigenen Vorlieben und Fantasien in künstlerischem Ausdruck umzusetzen, aber auch über spezialisiertes Wissen darüber zu verfügen, wie das eigene Werk in der Gemeinschaft aufgenommen wird und wie viele Exemplare zu drucken sind, damit man möglichst wenig finanziellen Verlust macht. Deswegen ist die Sensibilität dafür, wie der eigene Status in der *dōjinshi*-Gemeinschaft aussieht, ebenfalls wichtig für die erfolgreiche Partizipation.

Wie oben bereits genannt, haben zwei meiner Interviewpartner*innen, Amethyst-san und Sapphire-san, auch als Herausgeberinnen für *dōjinshi*-Anthologien fungiert. Durch solche und andere Fan-Aktivitäten wird ebenfalls soziales Kapital innerhalb der Gemeinschaft sichtbar gemacht. Ich möchte deswegen an dieser Stelle die Herausgabe von Anthologien noch einmal kurz genauer betrachten.

5.3.2 Soziales Kapital durch organisatorische Tätigkeiten

Dōjinshi-Anthologien sind Werke, bei denen verschiedene *dōjinshi*-Künstler*innen zusammenarbeiten und jeder etwas beiträgt, um schließlich einen Sammelband zum selben *janru* oder Pairing herauszubringen. Üblicherweise wird ein Sammelband von einer oder mehreren Personen organisiert, die Beiträge anwerben, in Empfang nehmen, ggf. redaktionell bearbeiten und dann das Buch drucken lassen. Dabei wurde in den Interviews nicht darüber gesprochen, ob etwa die Druckkosten und der Verkaufserlös geteilt werden. Ich vermute allerdings, dass die Druckkosten in diesem Fall von den Her-

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

ausgeber*innen getragen werden, da sie diejenigen sind, die den Druck in Auftrag geben. Aufgrund einer üblicherweise höheren Seitenzahl und einer höheren Auflage kann davon ausgegangen werden, dass eine Anthologie einen größeren finanziellen Aufwand mit sich bringt. Allerdings ist es tendenziell so, dass es durch die Angebote der Druckereien proportional günstiger ist, mit hoher Seitenzahl und hoher Auflagenhöhe zu drucken, also ist proportional gesehen der finanzielle Aufwand beim Organisieren einer Anthologie nicht viel höher als bei der Erstellung eines individuellen *dōjinshis*.

Sapphire-san beschreibt mir sehr genau ihre Vorgehensweise zur Erstellung der Anthologie:

> »Ääh, also zuerst habe ich Leute gesammelt. Ääh, ich habe keine öffentliche Ausschreibung gemacht, sondern alle selbst eingeladen. Ich habe eine Anthologie benutzt, die jemand aus diesem *janru* den ich kannte schon herausgegeben hatte und es gab innerhalb dieses *janru* schon zwei Mal Events und so habe ich den Plan gemacht. Ich kannte die Leute, die das zeichnen, nicht, aber ich habe meine Bekannte mit eingeladen, Leute, die nicht meine Freund*innen waren aber auch Freund*innen. Am Ende habe ich 24 Leute angesprochen, äh, insgesamt habe ich 26 Leute angesprochen, aber 24 haben [sich bereiterklärt mitzumachen]. Die habe ich dann gebeten, sie haben mir einen Manga gezeichnet, die habe ich redaktionell bearbeitet und den Druck in Auftrag gegeben« (Sapphire-san).

Hier wird deutlich, dass zur Herausgabe einer Anthologie vor allen Dingen soziales Kapital innerhalb der *dōjinshi*-Gemeinschaft nötig ist, um die Organisation vorzunehmen. Sapphire-san orientierte sich bei ihrer Vorgehensweise einerseits an der Anthologie, die eine Bekannte von ihr bereits herausgegeben hatte, und musste andererseits Künstler*innen anwerben, für sie zu zeichnen. Einen Teil dieser Beiträge konnte sie abdecken durch die Freund*innen, die sie bereits in der Gemeinschaft erworben hatte, aber sie musste sich auch um neue Bekanntschaften bemühen, damit sie genügend Beiträge erhielt. Das Ergebnis dieser Herausgabe macht überdies deutlich, dass sie durch ihre Aktivität wiederum einen Zuwachs an sozialem Kapital innerhalb der Gemeinschaft erhielt. Sapphire-san kam auf ihre Herausgabe der Anthologie zu sprechen, als ich sie nach ihrer schönsten Erinnerung bei einem *dōjinshi*-Event befragte. Die schönste Erinnerung für sie war es, das fertige Buch zu sehen und schließlich, die Autor*innenexemplare an die Beitragenden zu überreichen:

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

> »Dieses, also, Ansichtsexemplar [unverständlich] zum ersten Mal zu sehen, ist natürlich toll. Aber das fertige Buch den Leuten, die beigetragen haben, zu geben, zu sagen: ›es ist fertig!‹ und ein Goodie mit beizufügen, etwas Tolles, wo ›Herzlichen Dank‹ draufsteht, das abzugeben ist am schönsten. Ich mag es am liebsten, das Buch abzugeben und sowas wie ›Dankeschön!‹ und ›Ich habe darauf gewartet!‹ gesagt zu bekommen. Das ist eine schöne Erinnerung« (Sapphire-san).

Hier wird einerseits deutlich, dass Sapphire-san es nicht nur genießt, das materielle Ergebnis ihrer Arbeit und der Arbeit der Mitwirkenden zu sehen, sondern dass der soziale Aspekt der Zusammenarbeit und insbesondere der Moment, in dem sie in der Position ist, das fertige Buch zu überreichen, ihr am meisten Spaß macht. In diesem Moment wird sie von allen Mitwirkenden gelobt und steht im Mittelpunkt, da sie diejenige war, die das Projekt der Anthologie geplant und durchgeführt hat. Sie kommt ebenfalls auf eine interessante Kleinigkeit zu sprechen, die in der *dōjinshi* Gemeinschaft einen wichtigen Status einnimmt: der Austausch von kleinen Geschenken, der zu den *dōjinshi* selbst dazu erfolgt. Sapphire-san bemerkt zur Beliebtheit von Anthologien schließlich auch: »Eine Anthologie wird von viel mehr Leuten gelesen und verkauft sich besser. Das ist der Effekt von Novelties«. Bei Novelties bzw. Novelty Goods, handelt es sich um Beigaben, die zum Heft dazu vergeben werden, Kleinigkeiten wie Postkarten, Fächer, Stoffbeutel oder Ähnliches, das sich mit Zeichnungen und Motiven der Künstler*innen bedrucken lässt und üblicherweise bei den Druckereien gleich mitbestellt wird.

Auch Amethyst-san erzählt von ihrer Erfahrung, eine Anthologie zusammenzustellen. Dabei war sie überrascht von der Popularität, da sie nach eigenen Angaben ja in einem nicht besonders populären *janru* aktiv ist:

> »Im *janru* von [britischem Schauspieler] ist das beliebteste Pairing natürlich mit [amerikanischem Schauspieler aus Action-Franchise]. Deswegen habe ich mir zum Release von [amerikanischem Actionfilm] überlegt, eine Anthologie herauszubringen, weil ich schon davor [den britischen Schauspieler] gemocht habe. Aber weil ich zu dem Zeitpunkt glaubte, dass [die von mir geliebte Figur] wirklich gar nicht beliebt ist, dachte ich, dass es niemand kaufen würde. [Der vorherige Film desselben Franchises] war auch gar nicht beliebt, deswegen dachte ich, dass das Pairing auch nicht beliebt sein würde. Aber zur Feier der Filmpremiere wollte ich ein Buch, eine Anthologie herausgeben, deswegen habe ich eine Anthologie geplant. Aber zuerst gab es gar keine Reaktion darauf, als ich die Ankündigung verbreitet habe. Aber

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

> da mir Freund*innen und Bekannte ihre Zusammenarbeit freundlicherweise zugesichert haben, habe ich gedacht, dass ich schon ein Buch herausbringen könnte. Als der Film dann rauskam, circa einen Monat später, kamen auf einmal ganz viele Reaktionen, und das wurde ein total beliebtes *janru*. Am Anfang wollte ich wirklich nicht viele herausgeben, nur 200, also habe ich 200 gedruckt, aber dann haben schon mehr als 100 Leute vorbestellt und mehr als 100 Vorbestellungen kann ich eigentlich nicht annehmen. Deswegen, als dann beim Movies Paradise viel zu viele Leute kamen, war es direkt ausverkauft. Deswegen habe ich noch einmal 200 Exemplare gedruckt, da kamen wirklich schrecklich viele Kund*innen« (Amethyst-san).

Hier beschreibt Amethyst-san, wie es in einem *janru*, in dem eigentlich nur sie von Anfang an aktiv war, plötzlich durch die Veröffentlichung eines neuen Filmes zu einem großen Popularitätszuwachs kam. Auch an dieser Stelle spricht sie von ihrem Lieblingsschauspieler als einem Schauspieler, den nur sie wirklich liebt und der sonst nicht viel Aufmerksamkeit innerhalb der *dōjinshi*-Gemeinschaft erfährt. Allerdings änderte sich dies durch die Veröffentlichung eines neuen Films aus dem amerikanischen Action-Franchise. Dabei beschreibt sie die Nachfrage als sehr heftig und nicht unbedingt mit positiven Worten, wenn sie sagt, dass »schrecklich« viele Kund*innen kamen. Sie benutzt in diesem Zusammenhang auch das Wort »Kund*in« und nicht etwa »gewöhnliche Teilnehmende«.

Dass sie der plötzlichen Popularität ihrer Anthologie und ihrem eigenen Popularitätszuwachs innerhalb der Gemeinschaft auch skeptisch gegenübersteht, wird deutlich an einem späteren Zitat:

> »Wahrscheinlich gibt es außer mir niemanden, der sich wirklich darum kümmert, aber zum Beispiel, als ich dieses Buch im *janru* [des Action-Franchises] herausgegeben habe, haben meine Twitter-Follower zugenommen und ich habe auch mehr Bekanntschaften gemacht. Allerdings, nun ja, das ist irgendwie, das fühlt sich so ›japanisch‹ an, denke ich. Verstehst du, es gibt eine Tendenz dazu, weil jemand ein Bekannter ist, dass man das Buch dann kauft. Nicht, weil man es sich besonders wünscht, sondern weil es schlecht wäre, es nicht zu kaufen« (Amethyst-san).

Hier beschreibt Amethyst-san, dass nach Herausgabe ihrer Anthologie ihre Twitter-Follower und auch ihre Bekanntschaften innerhalb der Gemeinschaft zugenommen haben. Dies kann man ganz klar als einen Zuwachs an sozialem Kapital innerhalb der Gemeinschaft sehen. Andererseits sieht Amethyst-

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

san dies nicht unbedingt als etwas Positives, selbst wenn die Zunahme ihrer Bekanntschaften in steigende Absatzzahlen für ihre Veröffentlichungen resultiert. Sie macht sich im Gegensatz dazu Gedanken, ob die Leser*innen ihre Werke nur aus Pflichtgefühl heraus kaufen, da es ihrer Ansicht nach diese »japanische« Tendenz innerhalb der *dōjinshi*-Gemeinschaft gibt. Amethyst-san ist die einzige Interviewpartner*in, die mir davon berichtete, über längere Zeit im Ausland gelebt und gearbeitet zu haben, und sie machte während des Interviews an mehreren Stellen Aussagen darüber, was ihrer Meinung nach spezifisch »japanische« Aspekte innerhalb der *dōjinshi*-Gemeinschaft seien. An dieser Stelle ist erkennbar, dass sie das »Japanische« in der Gemeinschaft vor allen Dingen in der Tatsache sieht, dass sich durch Bekanntschaften eine Art Pflichtgefühl entwickeln könnte, *dōjinshi* zu kaufen, obwohl man sich für ihren Inhalt nicht interessiert.

Allerdings fällt gerade bei diesem Beispiel meiner Ansicht nach stärker ins Gewicht, dass Amethyst-san sich als Fan des britischen Schauspielers bezeichnete, bevor dieser Teil eines beliebten *janru* wurde. Sie war bereits vor dem rasanten Popularitätszuwachs des *janru* ein Fan und weist somit eine Art Seniorität, also ein höheres kulturelles Kapital, innerhalb des *janru* auf, durch das sie sich gegen die neueren Fans abgrenzt. Sie stellt so auch in Frage, ob die neuen Fans, die ihre Werke nun kaufen, wirklich an »ihrem« Schauspieler interessiert seien, da sie, wie sie bereits in vorigen Zitaten gezeigt hat, ja so ziemlich die Einzige zu sein scheint, die wirklich Fan von diesem Schauspieler ist. Auf diese Weise individualisiert sie ihre Liebe zum Fan-Objekt im Gegensatz zum Fan-Interesse der neueren Fans. An dieser Stelle kann von einem Mechanismus gesprochen werden, den Matt Hills in Bezug auf Freud als »narcissism of minor differences« bezeichnete (siehe Kapitel 2.2), der besonders unter Fans auszumachen ist, die zwar Fans desselben Objekts sind, sich aber in kleinen Details unterscheiden. Damit handelt es sich um eine Abgrenzungstaktik, die sich allgemein im Fandom erkennen lässt und nicht unbedingt, laut Amethyst-san, durch eine »japanische« Eigenheit zu begründen ist. Mehr zur Abgrenzung über Seniorität und Erfahrung möchte ich im nächsten Unterkapitel erläutern.

5.3.3 Kulturelles und symbolisches Kapital durch Wissen

An verschiedenen Stellen im Interview erklären mir meine Interviewpartner*innen genauer Einzelheiten der *dōjinshi*-Kultur und demonstrieren dadurch mir gegenüber Spezialkenntnisse, die nötig sind, um *dōjinshi*-Akti-

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

vitäten auszuführen (vgl. auch Kawahara 2020: 138). Dies betrifft Kenntnisse über die Herstellungsweise von *dōjinshi* sowie interne, ungeschriebene Regeln innerhalb der Gemeinschaft (mehr dazu in Kapitel 7.1.3), Wissen über Events und die Teilnahme an ihnen und Wissen, das anzeigt, dass sie schon lange in der Gemeinschaft aktiv sind. An diesen Stellen des Gesprächs stellen die Interviewpartner*innen gegenüber mir als Außenstehende ihr kulturelles Kapital unter Beweis, das sie durch Mitwirkung in der *dōjinshi*-Gemeinschaft erworben haben. Deswegen möchte ich in diesem Unterkapitel insbesondere darauf eingehen, inwiefern Erfahrung, Seniorität und besondere Kenntnisse den Status meiner Interviewpartner*innen innerhalb der Gemeinschaft beeinflussen.

Sapphire-san berichtet mir zu Beginn des Interviews ausführlich davon, dass ihre Eltern bereits in die Fangemeinschaft involviert waren und sie dadurch von frühester Kindheit an von *dōjinshi* Aktivitäten erfuhr. Sie erläutert:

> »Ääh, also schon meine Eltern waren Otaku. Meine Mutter hat natürlich *dōjinshi*-Aktivitäten gemacht und mein Vater hat das auch verstanden. Schließlich hat meine Mutter mit *dōjinshi* Aktivitäten aufgehört, aber mein Vater war auch ein PC-Otaku. Deswegen, schon seit ich drei oder vier Jahre alt bin, eigentlich seitdem ich ein Bewusstsein habe, war es für mich normal, dass solche Sachen wie *BL* bei uns herumstehen. Das war für mich ein normales Elternhaus (lacht)« (Sapphire-san).

Dadurch zeigt sie an, dass sie schon durch ihre Eltern einige »Spezialkenntnisse« über *dōjinshi*-Aktivität erhielt. Viele andere meiner Interviewpartner*innen berichten davon, dass sie erst später von der Existenz von beispielsweise *Boys' Love* erfahren haben. Für meine Interviewpartnerin Sapphire-san war dieses Wissen aber vollkommen normal, und so demonstriert sie mir gegenüber eine Art Seniorität, was Kenntnisse über die *dōjinshi*-Gemeinschaft angeht. Sie erzählt außerdem weiter darüber, wie schwierig es vor dem Internet war, von *dōjinshi*-Events zu erfahren:

> »Es gab auch eine Zeit, in der nicht jeder eine Seite im Internet hatte, wo man Informationen verbreiten konnte. Deswegen, da konnte man nur davon erfahren, wenn man zu einem Event gegangen ist und einen Flyer bekommen hat. Jetzt kann man schon alles im Internet erfahren. Zum Beispiel gibt es seit 11, 12 Jahren ein Event, das sich an Schwule richtet. Das habe ich erst am betreffenden Tag durch einen Flyer der Sommer-Comiket erfahren« (Sapphire-san).

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

Hier zeigt sie wieder ihre Seniorität, da sie sich an eine Zeit in der *dōjinshi*-Gemeinschaft erinnert, in der das Internet noch wesentlich weniger genutzt wurde, um Informationen zu verbreiten. Man musste persönlich erscheinen, um über Flyer von anderen Events zu erfahren, da die Informationen sonst nicht zu finden waren. Durch die Aussage, dass man heutzutage alles im Internet erfahren kann, zeigt Sapphire-san, dass es nun wesentlich leichter sei, in der *dōjinshi*-Gemeinschaft aktiv zu sein, im Gegensatz zu damals, als der Zugang zu Informationen noch schwieriger war. Dadurch beweist sie ein höheres kulturelles Kapital.

Dass das Alter nicht unbedingt eine Rolle spielt, sondern die Seniorität innerhalb der Gemeinschaft, musste auch Beryl-san erfahren, als sie wegen eines Faux-Pas von jüngeren Künstler*innen kritisiert wurde. Sie beschreibt ihre Vorliebe dafür, ihre *dōjinshi* besonders hübsch zu gestalten, was natürlich bei der Druckerei auch mehr kostet (etwa Optionen wie glitzernde Schrift auf dem Einband). In diesem Zitat wägt sie ihr ökonomisches Kapital außerhalb der Gemeinschaft gegenüber den jüngeren Mitgliedern der *dōjinshi*-Gemeinschaft ab:

> »Verglichen mit den jungen Mädchen bin ich nur ein bisschen reich. Deswegen mache ich teure, wunderschöne Bücher, das gefällt mir. Und wenn ich sie verkaufe, dann geht das für mich auch nur für 100 oder 200 Yen in Ordnung. Letztes Mal, da haben junge Mädchen, die kein Geld haben, gesagt: ›Also so etwas zu tun…‹, die wurden letztes Mal, nun ja, richtig sauer. Deswegen mache ich es jetzt so, dass, nun ja, wenn es 30 000 Yen kostet, 100 Bücher drucken zu lassen, dann verlange ich dafür jetzt 300 Yen. Man muss genau das Geld dafür bekommen, das man reingesteckt hat« (Beryl-san).

Beryl-san ist meine älteste Interviewpartnerin gewesen und verfügt durch ihre berufliche Selbstständigkeit als Eventmanagerin über einiges an ökonomischem und sozialem Kapital außerhalb der *dōjinshi*-Gemeinschaft, in der sie erst seit ein paar Jahren aktiv ist. Allerdings musste sie feststellen, dass ihr ökonomisches Kapital oder auch die Tatsache, dass sie älter ist, ihr kein kulturelles Kapital innerhalb der *dōjinshi*-Gemeinschaft verschafft. Stattdessen muss sie lernen, sich an interne Regeln zu halten, die innerhalb der Gemeinschaft kommuniziert werden. Dies kann durchaus mit einigen Reibungen und Konflikten einhergehen. Ein besonders schönes Buch zu drucken, aber die Kosten dafür nicht auf die Leser*innen umzulegen, kann als ein Akt der Großzügigkeit, der das eigene Prestige (symbolische Kapital) belegen soll, gelesen wer-

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

den. Innerhalb der *dōjinshi*-Gemeinschaft jedoch wird es offensichtlich als unfair betrachtet, sich nicht an interne Regeln der Preissetzung zu halten, die verlangen, dass in erster Linie die Druckkosten wieder hereingeholt werden sollen. Hier sollen junge Mädchen, die über weniger finanzielle Mittel verfügen, die gleichen Chancen haben, sich künstlerisch zu verwirklichen, wie »richtige Erwachsene«, die über ökonomisches Kapital verfügen. Das Wissen um diese Richtlinien ist damit ein Marker für kulturelles Kapital innerhalb der Gemeinschaft und kann nur allmählich durch Partizipation erworben werden.

Das Wissen über die richtige Herstellung von *dōjinshi* wird auch in einer längeren Interviewpassage von Ruby-san demonstriert. Sie beschreibt, wie komplex es ist, die Websites von Druckereien zu navigieren und erzählt, wie sie dabei vorgegangen ist:

> »Man schaut sich das an – solche Arten von Sets gibt es total viele beim Drucken. Welche wo der Umschlag in Vollfarbe ist oder in Schwarz-Weiß, oder sogar solche, wo alles in Farbe ist, solche verschiedenen Sorten gibt es. Und die haben alle verschiedene Namen, die sich alle total ähneln. Auch wenn ich jetzt schon sechs Jahre dieselbe Druckerei benutze, wenn du mich fragst, wie das Set heißt das ich immer benutze, dann müsste ich sagen: ›Das hier, oder doch nicht?‹ (lacht). Weil die alle verschiedene Namen haben, ist die Homepage wirklich schwer zu verstehen. Die ist total schwer zu entziffern. Es ist total schwierig die benötigten Informationen zu finden, ja« (Ruby-san).

Hier zeigt mir Ruby-san, dass einiges an Expertenwissen vonnöten ist, um zu entscheiden, für welches von der Druckerei bereitgestellte Set man sich entscheidet. Man muss sich mit verschiedenen Papierstärken auskennen und in der Lage sein, die Informationen auf der Website zu entziffern. Während sie in diesem Zitat in erster Linie ein Faktenwissen demonstriert, bezieht sie sich zudem auf die Zeit, die sie bereits in der *dōjinshi*-Gemeinde aktiv ist – schon sechs Jahre macht sie Gebrauch von den Dienstleistungen dieser einen Druckerei. Trotzdem ist dieser Aspekt der Herstellung von *dōjinshi* außerordentlich komplex und schwer zugänglich, wodurch sie sich bis heute nicht den Namen ihres präferierten Sets merken kann. Sicherlich kann auch diese Darstellung etwas übertrieben sein, aber gegenüber mir als Forscherin kann Ruby-san durch ihre ausführlichen Erläuterungen auch etwas von ihrer Erfahrung und ihrem Spezialwissen innerhalb der *dōjinshi*-Gemeinschaft unter Beweis stellen. Sie zeigt mir durch dieses Zitat ihren gehobenen Status innerhalb der Gemeinschaft,

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

der in diesem Fall aus ihrem Erfahrungsschatz entspringt. Ihr Wissen fungiert in diesem Sinne als kulturelles Kapital.

In einer ähnlichen Passage erklärt mir Sapphire-san sehr detailliert, wie die räumlichen Vorgaben für Zirkel sind, die an der Comiket teilnehmen, etwa was die Größenbeschränkungen für das Mitbringen oder Anliefern lassen von Paketen betrifft. Zudem erzählt sie von einer sogenannten »*janru*-Selbstbeschränkung« (*janru jishuku*), zu der die Kenntnis und Beachtung von internen Regeln gehören, die *dōjinshi*-Kultur betreffen:

> »Naja, zum Beispiel, dass man von *Pokémon* nur Fanart macht. Dass man es so macht, dass die *dōjinshi*, die man macht, keine Profite bringen. Und naja, wenn sie es bringen, dass man das dann still und leise macht, es gibt *janru*, in denen so eine Atmosphäre herrscht, ne? Dazu gehört zum Beispiel *Pokémon* und *Detektiv Conan*, sowas in der Art. Aber die jüngeren Mädels heutzutage, die wissen das wahrscheinlich nicht und zeichnen einfach so …« (Sapphire-san).

Laut Sapphire-sans Ansicht gibt es bestimmte *janru*, in denen man mit der Verbreitung der *dōjinshi* also vorsichtig sein sollte. Ihren Angaben zufolge gehören *Pokémon* und *Detektiv Conan* (*Meitantei Konan*, 1994– in *Shūkan Shōnen Sandē*) dazu, was im Falle von *Pokémon* offensichtlich zurückgeht auf den bekannten »*Pokémon*-Vorfall«, auf den auch Beryl-san sich während ihres Interviews bezieht als Erklärung dafür, dass *dōjinshi* zu *Pokémon* nicht erlaubt seien. Sapphire-san demonstriert hier gegenüber mir wieder kulturelles Kapital, indem sie ihre detaillierten Kenntnisse zur Schau stellt. Allerdings relativiert sie diese Kenntnisse interessanterweise. Sie sagt zuerst, dass man eigentlich mit *dōjinshi* keinen Profit macht, aber fügt dann hinzu, falls man doch Profit macht, solle man es heimlich tun. Sie zeigt also, dass diese internen Regeln der *dōjinsh-* Gemeinschaft durchaus etwas flexibel sind. Zudem bezieht sie sich auf die jüngere Generation, die *dōjinshi* zeichnet, und vermutet, dass diese von diesen Regeln wahrscheinlich nichts wissen und daher ahnungslos ihren Aktivitäten nachgehen. Dadurch zeigt sie einerseits, dass die Regeln anscheinend keine Allgemeingültigkeit haben und andererseits, dass sie aufgrund ihrer Erfahrung wiederum über ein höheres kulturelles Kapital innerhalb der Gemeinschaft verfügt als neue Mitglieder der Gemeinschaft.

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

5.3.4 Kulturelles und soziales Kapital durch Fans der eigenen Werke

Neben der Produktivität, den Schlüsselpositionen innerhalb der Gemeinschaft, die einige meiner Interviewpartner*innen aufgrund ihrer Herausgabe von Anthologien einnehmen und der Erfahrung, die in den Interviews zur Schau gestellt wird, gibt es noch eine weitere Dimension, durch die meine Interviewpartner*innen mir jeweils einen gehobenen Status innerhalb der Gemeinschaft demonstriert haben: die Tatsache, dass sie selbst »Fans« haben, Leser*innen ihrer Werke, die von weit her anreisen, ihnen Geschenke mitbringen, ihre Eindrücke teilen und die ihre Werke mit viel Vorfreude erwarten. In der ausführlichen Beschreibung dieser Begegnungen mit »Fans« auf den Events wird mitunter klar, dass hier ebenfalls eine Quelle des kulturellen und sozialen Kapitals innerhalb der *dōjinshi*-Gemeinschaft zu finden ist.

Beryl-san in etwa betont besonders, dass es eine Motivation für sie ist, wenn Leser*innen zu ihr kommen und mit ihr interagieren:

> »Ich freue mich wenn jemand der mir auf Pixiv folgt – wie neulich auch, zu mir kommt um mich zu treffen, und sagt: ›Ich schaue immer [deine Werke] auf Pixiv an‹; das gesagt zu bekommen macht mich glücklich. Dass so eine Person freundlicherweise kommt, mir sogar ein süßes kleines Geschenk mitbringt – es kommen Leute von wirklich weit her, diese Energie berührt mich – die nehmen sogar ein Flugzeug und kommen aus Hokkaido! […] [Meinen Namen] fein säuberlich in der Liste von zu kaufenden Büchern geschrieben zu sehen, und gesagt zu bekommen: ›Ich bin extra gekommen, um das Buch zu kaufen!‹, das macht mich glücklich« (Beryl-san).

Hier erklärt sie ausführlich, was sie daran glücklich macht, *dōjinshi* zu verkaufen. Es geht ihr nicht bloß darum, dass Fans ihre Werke konsumieren (online bei Pixiv oder als *dōjinshi* auf Events). Besonders glücklich macht sie die persönliche Interaktion mit ihren Leser*innen und dass diese offensichtlich 1) einen erhöhten Aufwand betreiben, um am Event teilzunehmen, 2) ihr sagen, dass es gerade (auch) ihr Werk war, das sie zur Teilnahme am Event bewogen hat und 3) ihr eventuell sogar eine kleine Aufmerksamkeit (*omiyage*) mitbringen. Durch Aufzählung dieser Eigenschaften zeigt Beryl-san, dass sie wenigstens unter einzelnen Fans eine gewisse Art an Popularität besitzt. Im Vorfeld eine Einkaufsliste zu erstellen, auf der die Zirkelnamen und die Standnummern notiert sind von Werken, die man zu erwerben gedenkt, ist gängige Praxis für Events und es freut Beryl-san, ihren eigenen Zirkelnamen dort ge-

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

schrieben zu sehen, auch wenn sie nicht die einzige Künstler*in ist, für die die betreffende Person angereist ist.

Auch Citrine-san bezieht sich in ihren Ausführungen dazu, was besonders schön an der *dōjinshi*-Aktivität ist, auf die Reaktion der Leser*innen: »Natürlich sind das die Leute, die meine Bücher kaufen. Auch, dass sie mir ihre Eindrücke mitteilen oder, naja, mir eine kleine Aufmerksamkeit mit einem Brief geben. Das zu erhalten macht mich glücklich« (Citrine-san). Auch Citrine-san weist auf die Gepflogenheit hin, Briefe und kleine Präsente von den Leser*innen mitgebracht zu bekommen. Der Inhalt dieser Briefe hat meist mit den Inhalten der *dōjinshi* zu tun und legt die Gedanken der Leser*innen zu den konsumierten Werken dar – eine Art Rückmeldung an die Künstler*innen. Gleichzeitig sind diese »Geschenke« über die materielle Dimension hinaus als ein Gewinn an kulturellem Kapital zu sehen. Es ist eine positive Rückmeldung, eine Bestärkung der eigenen Kreativität und auch ein Beleg für einen gewissen Grad an Beliebtheit innerhalb der Gemeinschaft. Auf den Stellenwert von Geld innerhalb der *dōjinshi*-Gemeinschaft werde ich stärker in Kapitel 7.3 eingehen. Allerdings sind beide Dinge, die man von Leser*innen erhält – Geld und Kommentare, als Währung von kulturellem und sozialem Kapital zu sehen.

Auch Opal-san und Jade-san gehen auf Rückmeldungen von Leser*innen ein, als ein Beispiel für Dinge, die ihnen an ihren *dōjinshi* Aktivitäten besonders gefallen:

> »Auch [die *dōjinshi*] zu verkaufen ist vergnüglich. Besonders erfreulich ist es gesagt zu bekommen: ›Darauf habe ich mich gefreut!‹« (Opal-san).

> »Es gibt auch Leute die sagen ›Weil niemand anderes das zeichnet als du, bin ich gekommen um das zu kaufen‹« (Jade-san).

An diesen beiden recht kurzen Zitaten wird deutlich, dass es als großes Lob verstanden wird, wenn die Leser*innen durch ihre Kommentare kommunizieren, dass sie sich besonders auf die Werke meiner Interviewpartner*innen gefreut haben und sogar schon im Vorfeld genau planten, diese zu erwerben. In diesen Kommentaren schwingt eine intensivere Beschäftigung mit den Werken meiner Interviewpartner*innen seitens ihrer Leser*innen mit, was durchaus als eine Art »Fandom« an sich interpretiert werden kann.

Durch die Ausführungen von Ruby-san zu diesem Thema wird schließlich gänzlich deutlich, dass Interaktionen mit Leser*innen und deren Reaktionen und Kommentare eine Quelle für kulturelles Kapital innerhalb der Gemein-

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

schaft sind, da die *dōjinshi*-Künstler*innen durch diese Bekundungen einen Status erlangen, der sich von dem der einfachen Leser*in insofern abgrenzt, dass sie nun selbst »Fans« haben:

> »Also, naja, ich habe schon in verschiedenen *janru dōjinshi* gezeichnet, aber normalerweise ist es so, bei den *janru* davor, dass die meisten Leute wegen des *janru*, äh, wegen eines Ursprungswerks [lesen], zum Beispiel, jetzt wäre das *Yūri!!! On Ice*. Es gibt Leute, die kaufen die ganze Zeit [meine *dōjinshi*], weil sie auf *Yūri!!! On Ice* stehen. Aber wenn ich zu einem anderen Ursprungswerk übergehe, dann machen diese Leute nicht weiter. Die wollten nur meine *Yūri!!!-On-Ice-dōjinshi* lesen. Allerdings, es gibt auch langsam Leute, die begonnen haben, meine Manga zu lieben. Auch wenn ich zu einem anderen Ursprungswerk etwas zeichne, gibt es Leute, die mir sagen, dass sie es lesen wollen, und das macht mich glücklich. Dafür bin ich dankbar. […] Es gibt auch Leute, die mir, nun ja, [zu anderen *janru*] folgen. Ich habe vorher *Tiger and Bunny* gezeichnet und da gab es Leute, die auch die ganze Zeit gekommen sind, um meine *dōjinshi* zu Filmen zu kaufen, also das ist selten. Hmm, also die haben zum Beispiel erst durch meinen Einfluss *Avengers* angeschaut. Sowas finde ich dankenswert, das macht mich unheimlich glücklich« (Ruby-san).

Hier macht Ruby-san eine wichtige Unterscheidung in der Einordnung ihrer Werke. Wenn sie davon spricht, dass Leser*innen ihre Werke konsumieren, weil es sich dabei um *dōjinshi* zu einem bestimmten *janru* handelt, dann nennt sie ihre Werke »*dōjinshi*«. Als sie jedoch zu ihrer Erklärung übergeht, dass manche Leser*innen ihr über *janru*-Grenzen hinweg folgen, dann benennt sie ihre eigenen Werke mit dem Terminus »Manga«. Damit verweist sie darauf, dass ihre Leser*innen ihre Werke nicht nur aus dem Interesse am Ursprungswerk (*sakuhin*) heraus kaufen, sondern etwa ihre Weise zu zeichnen, ihr Werk als Manga an sich, zu schätzen gelernt haben. Dieser Gewinn an Popularität bringt Ruby-san überdies in eine Position, in der sie Einfluss auf den Geschmack anderer Mitglieder der Gemeinschaft nehmen kann: Wie sie beschreibt, haben Leser*innen nur durch ihren Einfluss und ihre *dōjinshi* überhaupt erst das Ursprungswerk konsumiert. In diesen Ausführungen ist durch die bewusste Verwendung von zwei verschiedenen Begriffen in Bezug auf das eigene Werk klar erkennbar, dass *dōjinshi*-Künstler*innen durch die Wertschätzung ihrer Leser*innen einen Status erreichen können, der ähnlich dem einer professionellen Manga-Künstler*in ist – wenn ihre Werke als Manga und nicht bloß als sekundäres Werk wertgeschätzt werden. Ruby-san hebt

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

zudem hervor, dass dies ein seltenes Vorkommnis ist und verweist damit auf ihre eigene Besonderheit als Künstlerin. Dieser qualitative Unterschied zeigt, dass *dōjinshi*-Künstler*innen mitunter doch erheblich höheres kulturelles Kapital innerhalb der Gemeinschaft aufweisen als ihre Leser*innen.

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

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 geschenhen, 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-

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

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 anstrenge, 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

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

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 schleichender 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 Kussszene 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 Akiko 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:

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

> »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 liebte:

> »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-

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

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*

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

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

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

> 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 hake 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.

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

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 darauf hin, dass Tendenzen für ihre bevorzugte Lesart bereits im Ursprungsmaterial vorhanden sind.

Durch die Erfüllung von persönlichen Vorlieben meiner InterviewparterInnen 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:

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

> »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 2channel 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-

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

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 garkeinem 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 strenge 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-

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

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-

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

> 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

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

> 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

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

> 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 [Schauspielername], 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).

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

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 freundlicherweise 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-

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

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 Anekdote[2] einer Freundin hin:

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

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

> »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 darauf hinweise, 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).

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

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

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

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-

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

> 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 Interviewparter*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

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

> 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

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

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 würde[3]:

> »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 seien[4]. 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.

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

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-

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

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 hinwegsahen. 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-

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

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 Schneeprinzessin, 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

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

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

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

schafft, 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

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

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

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

> 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 156[5]. 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).

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

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 Videospielfirma 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

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

> 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,

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

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 zugedrückt 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-

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

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 aus 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 Urhebenden 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 zwiegespaltene Sicht nicht verwunderlich. Es ist offensichtlich, dass die Autor*innen und Zeichner*innen, die bei den Comicverlagen angestellt sind, diejenigen sind,

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

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-

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

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

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

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?« (Jade-san).

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.

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

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-

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

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 *Thanksforalltheniceness* 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 Verborgenen stattfinden.

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

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.

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

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.

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

> »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

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

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

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

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.

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

7 Das Kreieren von *dōjinshi* in Relation zur Gemeinschaft

Die erste Fragestellung der vorliegenden Arbeit war es zu erörtern, wie sich japanische *dōjinshi*-Künstler*innen in Bezug zum Ursprungsmedium ihrer Werke verorten. Die zweite Fragestellung, nach transkulturellen Potenzialen der Fangemeinschaft, kann hingegen durch die genaue Betrachtung dieser Gemeinschaft, ihren Differenzen, ihren Kommunikationswegen und Werten erörtert werden. In Kapitel 5 habe ich bereits Grundsteine für die Charakterisierung meiner Interviewpartner*innen gelegt und gezeigt, wie diese in die Gemeinschaft eingetreten sind und wie sie dort kulturelles und soziales Kapital erarbeiteten. In diesem Kapitel möchte ich darauf eingehen, welche Aussagen meine Interviewpartner*innen tätigen, die Rückschlüsse auf die Funktionsweise der Gemeinschaft zulassen. Ich möchte insbesondere die Differenzsetzungen beleuchten, die meine Interviewpartner*innen vornehmen, da diese ebenfalls für Differenzen auf einem globalen und transkulturellen Level wichtig sind. Ebenfalls relevant für eine globale und transkulturelle Dimension der Fangemeinschaft sind die Kommunikationswege, die innerhalb der Gemeinschaft genutzt werden. Zuletzt möchte ich die Bedeutung von Geld innerhalb der Gemeinschaft beleuchten, weil diese oft einen Unterschied zu digitalen Fanwerken im anglophonen Raum, wie etwa Fanfiction, darstellt, da *dōjinshi* zur Verbreitung gedruckt und verkauft werden, während Fanfiction meist unentgeltlich, digital verbreitet wird.

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

7.1 Differenzen der Gemeinschaft

7.1.1 Differenz zu Nicht-Otaku

Die wahrscheinlich auffälligste Differenzsetzung, die meine Interviewpartner*innen vollzogen, ist die zwischen Mitgliedern ihrer Gemeinschaft, die sie als Otaku oder als »Leute, die *dōjinshi* kennen« bezeichneten, und der allgemeinen Bevölkerung, die von ihnen auch »gewöhnliche Menschen« (*ippanjin*) genannt wurden. Die Abgrenzung, die zwischen diesen beiden Gruppen durch meine Interviewpartner*innen vollzogen wird, kann ganz klar als Abgrenzung von Insidern (*uchi*) und Außenstehenden (*soto*) gesehen werden, wobei es auch innerhalb der Gemeinschaft – wie die folgenden Unterkapitel detailliert darlegen – ebenso dezidierte Differenzsetzungen gibt.

Ohne zu tief in den Diskurs einzusteigen, wie der Begriff Otaku zu fassen ist, ist es an dieser Stelle geboten, auf einige Studien zu verweisen, die sich mit Otaku beschäftigen. Ein zentraler Beitrag zum Diskurs über Otaku und Medienkonsum in der Postmoderne ist Azuma Hirokis *Dōbutsuka suru Postmodern. Otaku kara mita Nihonshakai* (japanische Erstveröffentlichung 2001, 2009 ins Englische übersetzt unter dem Titel *Otaku – Japan's Database Animals*). Hier legt Azuma dar, dass sich in der Postmoderne der Konsum von Medien grundlegend verändert hat und an die Stelle einer alles determinierenden *grand narrative* stattdessen viele kleine Narrative und eine Datenbank an praktisch narrationslosen Elementen getreten ist, die in beliebiger Weise miteinander kombiniert werden können, um so neue Geschichten zu schaffen, die insbesondere die persönlichen Vorlieben der Konsumierenden befriedigen. Azuma sieht diese Veränderung des Konsums von Populärkultur am Ende der 1990er als einen Trend, der sich vor allen Dingen in den Fangemeinschaften um Anime wie *Gundam* oder *Evangelion* abspielte. Auch Fanwerke wie *dōjinshi* und *dōjin*-Games (von Fans kreierte Videospiele) sieht Azuma als ein typisches Medium, das den postmodernen Medienkonsum der Otaku exemplarisch verdeutlicht (Azuma 2008: 40). Auf diese Weise hebt Azuma die Otaku als eine Gruppe hervor, die sich durch ihre besondere Art Medien zu konsumieren auszeichnet.

Patrick W. Galbraith legt in seiner Monographie *Otaku and the Struggle for Imagination in Japan* von 2019 dar, wie der Begriff Otaku in den japanischen Medien zuerst im Zusammenhang mit Manga-Fandom auftrat und dann in verschiedenen Kontexten unterschiedliche Bedeutungen annahm, wie ›weird otaku‹, ›criminal otaku‹ oder sogar ›cool otaku‹ (Galbraith 2019: 130). Galbraiths Studie, die auf langen Jahren der Feldforschung (insbesondere zwischen 2006

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

und 2009) beruht, beleuchtet insbesondere, wie im Zuge der *Cool-Japan*-Kampagne Otaku-Kultur als etwas Cooles dargestellt wurde und somit politisch vereinnahmt wurde, allerdings gleichzeitig die Freiheit, Fankultur in der Öffentlichkeit vor Ort zu zelebrieren (etwa durch Flashmob-artiges Tanzen im Cosplay) mehr und mehr durch Ordnungskräfte unterbunden wurde (vgl. Galbraith 2019: 140). Diese und andere Momente des Ringens um Öffentlichkeit und Bedeutung mit denen Galbraith sich befasst, verdeutlichen, dass der Begriff Otaku sehr komplex ist.

Eine an dieser Stelle besonders nützliche Kontextualisierung des Begriffs Otaku findet sich in der Studie zu japanischen Rollenspielen von Björn-Ole Kamm (2020). Kamm liefert nicht nur einen wesentlich ausführlicheren Überblick über den japanischen und anglophonen Diskurs zu Otaku (vgl. Kamm 2020: 123–148), sein Erkenntnisinteresse, sich mit Rollenspielen in Japan zu beschäftigen entsprang auch aus der Intention zu zeigen, dass Otaku (oder Nerds) keineswegs unsoziale und zurückgezogene Individuen sind, wie sie in den Medien zumeist portraitiert werden (Kamm 2020: 10). Er beschäftigt sich in seiner Feldforschung explizit mit der Beziehung seiner Interviewpartner*innen zum Label Otaku, wie sie dieses sehen und wie sie sich in Bezug zum Otaku-Stereotyp positionieren. Kamm sieht in der Abgrenzung zwischen Rollenspielenden/Otaku gegen die Mainstream-Gesellschaft vor allen Dingen Stereotype am Werk, die in diesem Fall eine ordnende Funktion einnehmen:

> »Separating the ›real‹ from the ›unreal,‹ or role-players and *otaku* from the ›mainstream‹ society, the stereotypical agencies that make people act work as excluding modes and as modes of drawing people together, for example in the opposition against the modes of ordering employed by others«. (Kamm 2020: 181)

Es ist insbesondere diese Bedeutungsnuance, die in meinen Interviews in erster Linie zum Tragen kam, wenn der Begriff Otaku benutzt wurde oder von Menschen gesprochen wurde, die *dōjinshi*-Kultur verstehen: eine Gruppe von Insidern. Dass später noch andere Differenzierungen vollzogen wurden, wie in Kapitel 7.1.2-7.1.5 ersichtlich, liegt auf der Hand. Auch bei Kamm treten innerhalb der Gemeinschaft der Rollenspielenden solche negativen Abgrenzungen auf: nämlich gegen sog. ›Powergamer‹ oder ›Pappnasen‹, die aufgrund ihrer Spielweise ungeschriebene Regeln der Gemeinschaft verletzen (vgl. Kamm 2020: 172).

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

An dieser Stelle möchte ich aber insbesondere darauf eingehen, wie die Abgrenzung der von mir untersuchten Gemeinschaft von *dōjinshi*-Schaffenden gegenüber einer Mainstream-Gesellschaft in den Interviews zum Tragen kam.

Ein Thema, das einmal gegen Ende meines Forschungsaufenthalts in den Interviews aufkam, waren die geplanten Olympischen Spiele 2020 und die damit einhergehende Belegung der Veranstaltungshalle Tokyo Big Sight, die es unmöglich machen würde, die Comiket zu dieser Zeit abzuhalten. Es war zum Zeitpunkt meiner Feldforschung noch nicht gänzlich klar, wie dies kompensiert werden würde. Es wurde schließlich angedacht, die Comiket nicht im August, sondern im Mai, während Goldenen Woche[1], zu veranstalten. Dieser Plan wurde Ende März 2020 ebenfalls abgesagt aufgrund der Corona-Pandemie (vgl. Kanemaki 2020: 67). Diese Verfügbarkeit der größten Messehalle des Landes für die *dōjinshi*-Gemeinschaft ist ein Punkt, an dem in einem meiner Interviews auch die Differenzsetzung zwischen der Gemeinschaft und dem Rest der japanischen Gesellschaft anklingt. Jade-san bedauert, dass die Comiket nicht wie gewohnt stattfinden kann:

> »Also, das wird schwer. Dafür, also, dafür interessiere ich mich ziemlich und ich habe einmal nachgeforscht. Also, in Big Sight gibt es ja nicht nur Comiket, da werden viele verschiedene Events veranstaltet, zum Beispiel 2020 dann kann man es wohl für Events gar nicht benutzen, die Leute, die das jetzt machen, werden es wohl nicht mehr können. Deswegen, also, ist das ein schwieriges Problem. Das ist nicht nur eine Frage davon ob man die Comiket nicht abhalten kann. Jetzt spricht etwa Frau Koike [Gouverneurin von Tokyo] davon, dass man die Comiket im Mai abhalten kann. […] Aber wenn es im Mai ist, ist es dann überhaupt noch eine Comiket? Comiket gibt es doch schließlich im Winter und im Sommer. Und wenn man es im Mai macht, da gibt es im Moment die Super Comic City. Was wird dann also aus der Super Comic City? Das ist nicht nur eine Frage, ob die Comiket stattfinden kann, deswegen ist es schwer. Außerdem diskutiert man noch, dass man es nicht in Tokyo, sondern woanders macht, aber das wird auch schwierig. […] Dass Olympia veranstaltet wird, ist sicher eine gute Sache, aber ich habe damit nicht viel am Hut (lacht). Als Otaku, (lacht) als Otaku ist es, na ja, eher lästig (lacht).

1 Bei der Goldenen Woche handelt es sich um den Zeitraum zwischen dem 29. April und dem 5. bzw. 6. Mai. In diesen Zeitraum fallen vier japanische Feiertage und üblicherweise nehmen Berufstätige sich die dazwischenliegenden Arbeitstage frei und widmen sich Freizeitaktivitäten.

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

> Von mir aus jedenfalls.« – »(lacht) Das verstehe ich gut.« – »Na ja, das ist so, als ob unsere eigene Welt eingeschränkt wird, nicht wahr?« (Jade-san).

Jade-san ist offensichtlich selbst sehr interessiert an der Frage, ob die Comiket in drei Jahren stattfinden kann oder nicht, und hat selbst darüber recherchiert. Mit dem Lösungsvorschlag, die Comiket im Mai zu veranstalten, ist er allerdings nicht zufrieden. Wie er darlegt, geht es nicht nur um die Comiket. Allerdings meint er damit nicht, dass es auch um andere kulturelle Veranstaltungen im Jahr 2020 gehen könnte, die in Mitleidenschaft gezogen werden könnten, sondern er bezieht sich lediglich auf *dōjinshi*-Veranstaltungen. Falls die Comiket auf den Mai verlegt würde, sieht er also ein anderes *dōjinshi*-Event im Nachteil. Außerdem ist es für ihn keine richtige Comiket, wenn sie im Mai stattfindet, weil es für ihn ganz klar ist, dass die Comiket üblicherweise im Sommer und im Winter abgehalten wird. Es sei eine gute Sache, sagt er schließlich, dass Olympia stattfände, gibt dann allerdings seine ehrliche Meinung preis mit der Aussage, es sei für ihn als Otaku eher eine Belästigung und eine Einschränkung seiner eigenen Welt. Dieser starke Kontrast zwischen seinen beiden Aussagen bringt ihn selbst zum lachen, da offensichtlich ist, wie er wirklich über die Olympia-Situation denkt. Es wird deutlich, dass er es als lästig empfindet, dass das Tokyo Big Sight zu dieser Zeit nicht für die Comiket verfügbar wäre. Olympia mag etwas Gutes sein für den Rest der Gesellschaft, aber nicht für Leute wie ihn.

Oft wird von meinen Interviewpartner*innen bewusst vermieden, dass Menschen, die nichts von *dōjinshi* wissen, mit ihren Werken in Berührung kommen. Auch auf der Comiket, die als größte Comicveranstaltung in Japan international bekannt ist, kann es sein, dass Außenstehende zu Besuch kommen, die, wie Emerald-san beschreibt, etwa kein *Boys' Love* mögen. Als ich Emerald-san frage, ob es auch unangenehme Dinge (*iya na koto*) auf Events gibt, erklärt sie mir:

> »Ja, das gibt es. Zur Comiket kommen viele verschiedene Leute. Auch Leute, die das gar nicht kennen, kommen vorbei. Also erstens Leute, die *BL*, die sich für *BL* nicht interessieren. Wenn die das sehen und sagen: ›Ah, was ist das?‹. Es gibt auch ziemlich viele Ausländer*innen, wenn man die Leute fragt, die *dōjinshi* zu amerikanischen Comics zeichnen. Bei denen ist es so, dass ziemlich viele Leute vorbeikommen und die gesagt bekommen: ›Was ist das?‹ oder ›Oh my god!‹. Ich sage dann halt in etwa: ›Es tut mir leid‹ und versuche mir nichts anmerken zu lassen« (Emerald-san).

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

Emerald-san erzählt hier von Situationen, die entstehen können, wenn zu einem großen Event auch Besucher*innen kommen, die nichts von *Boys' Love* oder von dieser Art von Fanwerken wissen. Sie verweist darauf, dass zur Comiket auch Ausländer*innen kommen, allerdings sind es nicht nur diese, die mitunter irritiert auf ihre Werke reagieren. Sie beschreibt, dass einige Künstler*innen im *janru* amerikanischer Comics auf die Inhalte ihrer Werke angesprochen werden. Ihre Reaktion auf diese Nachfragen ist, sich formelhaft (*mōshiwake arimasen*) zu entschuldigen und sich nichts weiter anmerken zu lassen. Für Emerald-san ist es unangenehm, wenn Menschen, die nicht als Zielgruppe ihrer Werke gedacht sind, mit ihren Werken in Berührung kommen aufgrund der direkten Konfrontation mit diesen Menschen und den Nachfragen, die dabei entstehen können. Auch Jade-san erzählt von den Reaktionen vorbeilaufender Besucher*innen auf *dōjinshi*-Events. Er kommt darauf zu sprechen, als ich ihn frage, was das Schönste an Events sei: »Die schönste Sache an Events? Also, ich bin etwas, spez–, speziell. Ich zeichne wohl Dinge, die andere Leute nicht zeichnen (lacht). Deswegen verwundere ich die Leute, die vorbeikommen (lacht)!« (Jade-san). Hier wird die Reaktion der Besucher*innen, die auf Events an seinem Tisch vorbeikommen zunächst als eine Belustigung gesehen. Es ist für ihn interessant, die überraschten Reaktionen auf seine Werke zu sehen. Constance Penley beschreibt ebenfalls bereits 1991 in ihrem Aufsatz über damalige *slash* Fanzines im anglophonen Raum eine ähnliche Freude an den teilweise schockierten Reaktionen von Menschen auf die expliziten Werke der Fangemeinschaft (Penley 1991: 135). Allerdings sind die Reaktionen der Anderen für Jade-san auch Thema, als ich ihn frage, was nicht so angenehm an Events sei:

> »Unangenehme Dinge… (Pause). Naja, ich bin daran gewöhnt und deswegen kümmert es mich nicht so. Solche Beschwerden, na, keine richtigen Beschwerden, aber wenn die Leute: sagen ›Waah!‹ oder: ›Was ist das denn?‹ oder: ›Hääh, sowas zeichnest du?‹ (lacht). Also die sagen das nicht direkt zu mir, sondern die sagen das, wenn die an mir vorbeigehen. Aber außer diesen habe ich keine schlechten Erinnerungen. Wenn ich noch mehr schlechte Erfahrungen machen würde, würde ich wohl nicht mehr auf Events gehen« (Jade-san).

Es ist interessant, dass die Reaktion von Besucher*innen einerseits als etwas Positives und andererseits als etwas Negatives empfunden wird. Einerseits belustigt es Jade-san, dass er vorbeikommende Leute mit dem erschrecken kann,

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

was er zeichnet. Andererseits empfindet er es auch als unangenehm. Eine der wiedergegebenen Aussagen; »Sowas zeichnest du?« könnte eher als Kritik gelesen werden als die überraschten Ausrufe »Waah« und »Was ist denn das?«. In dieser Frage liegt eher noch eine Beurteilung von Jade-sans Persönlichkeit. Deswegen lässt sich leicht nachempfinden, warum er zuerst die überraschten Reaktionen als etwas Positives und für ihn Belustigendes darstellte. Kritische Nachfragen, die den Inhalt seiner Werke dann mit ihm als Person in Zusammenhang bringen, sind hingegen weniger angenehm. In dieser Hinsicht fühlt sich Jade-san in jedem Fall wesentlich verstandener von den Teilnehmenden, die seine Werke wertschätzen (siehe auch Kapitel 7.1.4). Menschen, die sich wahrscheinlich nicht mit *dōjinshi* auskennen und aufgrund der Inhalte Rückschlüsse auf die Künstler*innen selbst ziehen, sind auf Events für Jade-san eher negativ.

Dōjinshi-Events werden auch als ein geschützter Raum betrachtet, in den Außenstehende tendenziell nicht eintreten und wo man sich deshalb entspannen kann. Beryl-san sagt etwa, dass Events auch ein Ort sind, wo man offen sprechen kann:

> »Es gibt viele Leute, die [*dōjinshi*] als komisch ansehen und deswegen gibt es viele Künstler*innen, die [ihre Fanaktivitäten] verstecken. Ich verstecke mich nicht, aber es gibt viele Leute, die sich verstecken. Na ja, und in dem Fall ist es so, dass viele Zirkelteilnehmende bei einem Event dann endlich offen reden möchten und ›Waaah!‹ sagen, den Leuten neben ihnen zuhören wollen und so weiter« (Beryl-san).

Beryl-san gibt an, dass sie selbst ihre Fanaktivitäten im realen Leben nicht verbirgt, so wie viele andere Mitglieder der Gemeinschaft es tun. Für diese Teilnehmenden seien Events ein Ort, an dem sie endlich offen reden, ihr Fandom mitunter auch etwas lauter (»Waah!«) ausleben und sich austauschen können. Neben Events sieht Beryl-san auch in den Dienstleistungen der auf *dōjinshi* spezialisierten Druckereien eine Institution, die es den Künstler*innen erlaubt, ihre Werke ohne Scham zu teilen:

> »Ääh, es gibt auf *dōjinshi* spezialisierte Druckereien. Solche Druckereien gibt es. Dort bestellt man und meistens, wie sagt man, gibt es Bettszenen, also Bettszenen zwischen zwei Männern. Und es gibt auch Buchhändler*innen im Ausland, die das nicht mögen, auch wenn man es nicht sieht. Na ja, wenn es Illustrationen gibt, dann ist das schon direkt sichtbar. Sowas ist pein-

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

> lich, nicht wahr? Aber weil die diese Angst verstehen und einem das Gefühl geben: ›Ist schon okay, ist schon okay‹, diese spezialisierten *dōjinshi*, Manga, ähm, – Entschuldigung – Druckereien. Weil es die gibt und man dort bestellen kann, man sagt was für ein Papier man will und wie viele Exemplare, sowas gibt es alles und so kann man es ganz einfach – na ja, es ist nicht ganz einfach – machen« (Beryl-san).

An dieser Stelle erklärt Beryl-san, sie glaubt, dass es international Druckereien oder Buchläden geben könnte, bei denen es problematisch wäre, homoerotische Inhalte drucken zu lassen. Was Inhaltsbeschränkungen bezogen auf sexuelle Inhalte angeht, werde ich in Kapitel 7.1.5 noch genauer auf das Bewusstsein für problematische Inhalte im internationalen Vergleich eingehen. An dieser Stelle ist die Charakterisierung einer auf *dōjinshi* spezialisierten Druckerei als »verständnisvolle« Dienstleistende besonders hervorzuheben. Beryl-san erklärt, dass erotische Inhalte peinlich sein können, da die Instanzen, die in die Produktion von *dōjinshi* involviert sind, natürlich mit den Inhalten der Werke in Berührung kommen. Beryl-san druckt ihre *dōjinshi* nicht selbst, sondern nimmt die Dienstleistung der Druckereien in Anspruch. Laut ihr wird der Inhalt ihrer Werke von diesen Dienstleistern mit Verständnis behandelt. Wie in Kapitel 2.3 dargelegt, kamen *dōjinshi*-Druckereien in den 1970ern auf und wurden zumeist gegründet von Mitgliedern von Universitäts-Mangaclubs, die selbst in der Gemeinschaft aktiv waren. Deswegen geben diese den Künstler*innen auch ein beruhigendes Gefühl, da keine Personen in den Produktionsprozess involviert sind, die sich nicht mit *dōjinshi* auskennen.

Das hier beschriebene Gefühl der »Entspanntheit« gibt es auch in zwischenmenschlichen Beziehungen. Sapphire-san erzählt mir etwa, dass sie durch ihre Arbeit als Illustratorin auf der Arbeit und auch zu Hause ihre Fanaktivitäten nicht verstecken muss:

> »Unter meinen *dōjinshi*-Freund*innen gibt es viele Leute, die als Programmierer*in oder als Office Ladies, als normale Firmenangestellte, arbeiten und *dōjinshi* als Hobby machen. Und die sagen in der Firma nicht, dass sie *dōjinshi* machen. […] Das ist zu schade. Bei mir weiß es meine Familie, mein Mann, meine Kund*innen, die Leute in der Firma, die wissen alle, dass ich *dōjinshi* mache.« – »Das ist gut. Scheint so, als ob du entspannt sein kannst« – »Ja, entspannt« (Sapphire-san).

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

Die Instanzen, die normalerweise zu den Außenstehenden gehören würden – Familie, Partner und der Arbeitsplatz, sind im Fall von Sapphire-san ebenfalls in *dōjinshi* eingeweiht. Wie sie mir erklärte, sind bereits ihre Eltern Otaku gewesen, ihr Mann weiß auch von ihren Aktivitäten und ihre Arbeit als Illustratorin ist eng mit ihrer Arbeit als *dōjinshi*-Künstlerin verbunden. In ihrem Berufsfeld ist es nicht unüblich, dass, wie etwa Ruby-san auch darlegte, Künstler*innen durch ihre *dōjinshi*-Aktivitäten gefunden und angeworben werden. So wird in diesem Fall ihre Aktivität nicht als etwas »Merkwürdiges« empfunden (wie in Beryl-sans Zitat), sondern es könnte hingegen als ein Beispiel fungieren, dass ihre im Rahmen der Fanaktivität erworbenen Fähigkeiten ihr auch beruflich nützlich sein, sogar Prestige erbringen können. Ein weiterer Aspekt, der sich in diesem Zitat abzeichnet, ist die Tatsache, dass Sapphire-san es bedauernswert findet, wenn andere Künstler*innen, die in »normalen« Berufszweigen arbeiten, ihre *dōjinshi*-Aktivitäten auf dem Arbeitsplatz verheimlichen müssen.

Citrine-san hingegen gibt mir gegenüber an, ihre *dōjinshi*-Aktivitäten so zu betreiben, dass Menschen, die von *dōjinshi* nichts wissen, darüber nichts erfahren werden:

> »Ich glaube einfach nicht, dass es okay ist, wenn [Menschen] so etwas sehen. Wie sage ich es? Es gibt nicht nur Menschen, die es toll finden wenn Figuren in Medien, die sie nur ganz normal zum Spaß schauen, miteinander in romantische Beziehungen gesetzt werden oder so. Weil es auch Menschen gibt, die das nicht mögen, ist es natürlich, wie sagt man doch, denke ich, dass es besser ist, wenn man den Bereich, in dem man sich unter seinesgleichen amüsiert, nicht verlässt« (Citrine-san).

In diesem Zitat wird sehr deutlich, wo Citrine-san die Linie zwischen den Insidern und den Menschen zieht, die nicht dazugehören, und dessen Blicke man vermeiden sollte: Es sind die Menschen, die Medien nur »ganz normal« (*futsū ni*) konsumieren und es nicht mögen, wenn Figuren miteinander in romantische Beziehungen gesetzt werden. Citrine-san hingegen möchte sich in einem Bereich aufhalten, in dem sie sich mit ihresgleichen (*jibuntachi de tanoshimu han'i*) amüsiert.

Wie die oben beleuchteten Zitate zeigen, wird eine klare Grenze gezogen zwischen den Menschen, die der *dōjinshi*-Gemeinschaft angehören, und dem Rest der Gesellschaft. Dabei ist nicht so stark von Bedeutung, ob es sich um die japanische Gesellschaft handelt oder um Ausländer*innen. Wenn Perso-

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

nen *dōjinshi* nicht kennen oder den Aktivitäten kritisch gegenüberstehen, dann gehören sie nicht dazu und sie sollten möglichst nicht mit den Werken in Berührung kommen, um etwaige Kritik oder Peinlichkeiten zu vermeiden. Wie in den Zitaten von Beryl-san und Citrine-san, aber auch bei Jade-san, wenn es um die Verfügbarkeit des Tokyo Big Sights geht, anklingt, besteht durchaus ein Empfinden von Marginalisierung. Die eigenen Aktivitäten werden vom Rest der Gesellschaft nicht gutgeheißen oder sogar eingeschränkt. Andererseits besteht auch ein Gemeinschaftsgefühl, aus dem meine Interviewpartner*innen ein Gefühl der Ausgelassenheit schöpfen, wenn sie unter ihresgleichen sind. Die Abgrenzung gegen Außenstehende ist zudem kein Phänomen, das in der japanischen *dōjinshi*-Gemeinschaft einzigartig ist. Constance Penley zeigte bereits in der anglophonen Gemeinschaft von *slash*-Fans Abgrenzungen gegenüber ›dem Rest‹ der Gesellschaft, sogenannten »mundanes« (Penley 1991: 136), auf. Mit den Events, auf denen vorwiegend Mitglieder der *dōjinshi*-Gemeinschaft zugegen sind, haben meine Interviewpartner*innen einen Bereich für sich abgesteckt, in dem sie weitestgehend ohne Störungen von außen ihren Aktivitäten nachgehen können und von ihresgleichen wertgeschätzt werden. Auch wenn laut Aussage meiner Interviewpartner*innen viele Mitglieder der Gemeinschaft ihre Aktivitäten vor Außenstehenden verbergen, gibt es unter ihnen auch einige, die offen mit ihren Aktivitäten umgehen können.

Die Interviews haben gezeigt, dass es neben dieser Abgrenzung nach außen ebenfalls dezidierte Differenzsetzungen innerhalb der Gemeinschaft gibt, die an verschiedenen Linien verlaufen: Gegenstand der *dōjinshi*, Seniorität in der Gemeinschaft und Inhalt der *dōjinshi*. Auch gegen ausländische Fans wird sich mitunter abgegrenzt. Diese Differenzsetzungen, die die Gemeinschaft noch einmal aufteilen und in manchen Fällen auch sozial stratifizieren, sind Gegenstand der folgenden Unterkapitel.

7.1.2 Differenz zu *dōjinshi*-Künstler*innen von Manga/Anime

Unter den von mir untersuchten *dōjinshi*-Künstler*innen, die Werke zu westlichen Unterhaltungsmedien anfertigen, gibt es eine klare Abgrenzung gegenüber den *dōjinshi*-Künstler*innen, die Werke zu japanischen Manga, Anime oder Games anfertigen. Erklärt wird mir diese Differenzsetzung mehrmals mit dem Ausdruck *namamono*. Dabei handelt es sich um ein Wortspiel, da

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

es eine andere Lesung[2] der beiden Kanji ist, die ebenfalls »lebendige Wesen« (*seibutsu*) bezeichnen. *Namamono* ist also ein Codewort innerhalb der Gemeinschaft, für Werke, die sich im Gegensatz zu *dōjinshi* zu beispielsweise Manga, nicht auf Figuren beziehen, die im Ursprungswerk gezeichnet sind, sondern auf Figuren, die von realen Schauspieler*innen verkörpert werden, wie dies bei realverfilmten Filmen und TV-Serien der Fall ist.

Dabei spielt es weniger eine Rolle, dass die Figuren in diesen Filmen und TV-Serien, wie etwa Superhelden oder *Sherlock Holmes*, natürlich genauso fiktional sind, wie die Figuren aus Anime und Manga. Da sie von realen Schauspieler*innen verkörpert werden, können so auch die in den *dōjinshi* dargestellten Figuren den Darsteller*innen ähneln oder verweisen auf eine von einer realen Person verkörperte Figur. Dies kann, wie in Kapitel 6.3.2 bereits erläutert, zu unangenehmen Situationen führen, wenn die betreffenden Personen von diesen Fanwerken erfahren.

Die kürzeste und einfachste Erklärung für *namamono* liefert unter meinen Interviewpartner*innen wohl Jade-san, als ich zu einer Erklärung der Kanji nachfrage:

> »Ja, das ist dasselbe Schriftzeichen wie bei gezapftem Bier, aber es bedeutet ›real existierende Menschen‹, bei Filmen zum Beispiel, äh, wenn das keine Mangafigur ist, sondern wenn man zu einem real existierenden Menschen ein sekundäres Werk anfertigt, dann ist das *namamono*, so ist das« (Jade-san).

Auffallend bei dieser Erklärung ist, dass, wie oben bereits erwähnt, kein Unterschied gemacht wird, ob die Figur, die dargestellt wird, fiktional ist oder nicht. Da reale Schauspieler*innen bei der Verkörperung involviert sind, gilt die Figur in gewissem Sinne als »real«. Citrine-san liefert bei ihrer Erklärung von *namamono* hingegen noch eine etwas detailliertere Definition:

> »Also, Schauspieler*innen, Schauspieler*innen, die real existieren, die gehören der dritten Dimension an, sagt man. Und die Figuren, die sie verkörpern, wie zum Beispiel [Name der Figur] in [Name des Films], die gehören dann zur zwei-komma-fünften Dimension« (Citrine-san).

2 Im Japanischen gibt es jeweils zwei (oder mehr) verschiedene Lesungen für die aus dem Chinesischen entlehnten Kanji-Schriftzeichen.

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

An dieser Stelle wird klar, dass Citrine-san durchaus einen Unterschied zwischen real existierenden Schauspieler*innen und den fiktionalen Figuren, die sie verkörpern, macht. Allerdings ändert dies nichts daran, dass den Figuren, die sie zeichnet, doch eine Nähe zur dritten Dimension, zur realen Welt anhaftet. Sie gehören nicht gänzlich, wie Mangafiguren etwa, zur zweiten Dimension. Stattdessen verwendet Citrine-san den Ausdruck »zwei-Komma-fünfte Dimension«. Auch diese Figuren gehören anscheinend zum Überbegriff *namamono*. Patrick W. Galbraith legt ebenfalls in seiner Studie zu Otaku dar, dass innerhalb der Gemeinschaft ein Unterschied zwischen zweiter und dritter Dimension gemacht wird, bei dem die dritte Dimension insbesondere lebende, real existierende Menschen bezeichnet, während die zweite Dimension in diesem Kontext vorwiegend die Welt der Mangafiguren umfasst. Als erklärendes Beispiel nennt er einen Modellbausatz einer Animefigur, der natürlich in der dreidimensionalen Welt existiert, jedoch durch den Verweis auf eine gezeichnete Figur der zweidimensionalen Welt zuzuordnen ist (vgl. Galbraith 2019: 7). Ähnlich wie eine dreidimensionale Animefigur der zweidimensionalen Welt zuzuordnen ist, sind also von realen Schauspieler*innen verkörperte Figuren der dreidimensionalen Welt zuzuordnen, obwohl sie fiktional sind. Ruby-san erklärt genauer, worum es sich bei diesen Werken handelt, und stellt eine Referenz zu *real person slash*[3] her – einem Begriff aus dem anglophonen Fandom, der Geschichten bezeichnet, die sich nicht auf fiktionale Figuren, sondern auf die real existierenden Schauspieler*innen beziehen:

> »*Namamono*. Also, das *namamono-janru* ist folgendermaßen: Ist *real person slash* (*rīaru pāson surashu*) nicht *namamono*? *Namamono* einfach so, also, das ist die on-Lesung. Wenn man es in kun-Lesung liest, dann ist es lebendes Wesen. Ääh, also wenn es sich um Figuren handelt, also im Falle von amerikanischen Comics, dann ist das halb-*nama*. Halb-*nama*, sagt man (lacht). Aber auch wenn das eigentlich nur halb-*nama* ist, am Ende, ääh, was die Regeln untereinander angeht, dann wird das mit *namamono* zusammengetan. Hmm, weil es mit real existierenden Leuten zu tun hat. So ungefähr« (Ruby-san).

Hier verweist Ruby-san auf den Widerspruch, dass *dōjinshi,* die sich auf fiktionale Figuren beziehen, eigentlich keine richtigen *namamono-dōjinshi* seien, aber trotzdem innerhalb der Gemeinschaft dazu gezählt werden. Es ist wichtig

3 Vgl. auch Noppe 2014: 145.

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

an dieser Stelle zu erwähnen, dass sie als Beispiel zwar amerikanische Comics benennt, damit allerdings Marvel meint, was insbesondere durch die Verfilmungen ein beliebtes Ursprungsmaterial für *dōjinshi* geworden ist – sie selbst zeichnet ebenfalls Marvel-*dōjinshi* und orientiert sich dabei an den Filmen. Für diesen Fall konstatiert sie, dass auch bei diesen Figuren in gewisser Weise real existierende Menschen involviert sind und dass man es deswegen einfach zusammenzählt. Laut einiger meiner Interviewpartner*innen gelten innerhalb der Gemeinschaft für diese Werke strengere »Regeln«, als dies bei gänzlich fiktionalen Figuren der Fall wäre (vgl. auch Kawahara 2020: 139).

Eine Regel ist, wie mir erklärt wird, dass im Falle von *namamono* im Internet Passwörter benutzt werden müssen und man keine öffentlichen Postings darüber tätigen soll. So erklärt mir Amethyst-san gegen Anfang des Interviews beispielsweise:

> »Naja es gibt Verschiedenes, es gibt verschiedene Regeln bei japanischen *dōjinshi*. Eine Regel besagt zum Beispiel – das wusste ich am Anfang auch gar nicht, wenn man eine Website, eine Website mit [*dōjinshi* zu] Filmen hat, dass man die auf jeden Fall mit einem Passwort schützen muss. Wussten Sie das?« – »Ach, so ist das« – »Ohne Passwort kann man nicht rein aber das Passwort ist auf jeden Fall immer festgelegt. Es ist immer dasselbe Passwort, aber ich habe es nicht gekannt, ich habe es echt nicht gewusst, ich habe es verraten bekommen.« – »Ach, so ist das.« – »Ich denke, dass alle Leute, die Bescheid wissen, es auch mal verraten bekommen haben.« – »Hat früher mal irgendwer dieses Passwort festgelegt?« – »Ich weiß es nicht. Aber sicherlich hat irgendjemand dieses Passwort irgendwann entschieden. In dieser Otaku-Kultur gibt es viele Regeln, die mal entschieden wurden und sich dann verfestigen. So eine Art, wie sagt man, von Kultur ist das. Eine japanische Kultur« (Amethyst-san).

Hier erklärt mir Amethyst-san die Regel, dass Betreibende von Websites für *dōjinshi* zu westlichen Filmen, diese auf jeden Fall durch ein Passwort schützen müssen. In diesem Zitat verdeutlicht sie zudem, dass sie am Anfang noch nichts von diesen Regeln wusste, sondern dass es Regeln sind, die einem in der Gemeinschaft von anderen vermittelt werden. Es handelt sich um Codewörter, die weitergegeben werden, deren Ursprung aber mittlerweile unklar ist. Für Amethyst-san ist dies typisch für die Otaku-Kultur, an der sie partizipiert – Regeln, von denen Außenstehende nichts wissen, bestehen über lange Zeit und werden individuell an neue Mitglieder der Gemeinschaft weitergegeben, die sich dadurch auch auskennen (*kuwashii hito*). Aber dafür braucht man ent-

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

sprechende Kontakte, die einem dieses Wissen vermitteln. Am Ende des Zitats macht Amethyst-san noch einmal klar, dass sie dies für eine besonders japanische Kultur hält. Den Aspekt der Differenz zum ausländischem Fandom werde ich ausführlicher in Kapitel 7.1.5 thematisieren.

Während Amethyst-san diese besondere Regel und die Art und Weise, wie Regeln allgemein in der Otaku-Kultur fortdauern, als etwas besonders Japanisches bezeichnet, erklärt mir allerdings Opal-san, dass sie es als kulturellen Unterschied zwischen *dōjinshi*-Künstler*innen von Manga und *dōjinshi*-Künstler*innen von westlichen Medien sieht, als ich sie nach dem Urheberrecht fragte:

> »Ist das mit dem Urheberrecht unterschiedlich bei japanischen Manga und Anime und bei westlichen Filmen und Serien?« – »Ja, das fühlt sich anders an. Zum Beispiel, wo ich den Kulturunterschied (*bunka no chigai*) am meisten gespürt habe, war, was den Katalog angeht, also, wie viele Seiten, wie teuer es ist, normalerweise gibt es so eine ›Speisekarte‹. Normalerweise teilt man das auf Social Media, sodass da steht: ›Das kostet so viel‹. Aber im Film-*janru* geht es nicht, dass man Geld macht, denke ich. Deswegen kann man nicht sagen: ›Das Buch kostet so viel‹. Es gibt auch Leute, die das sagen, aber an dieser Stelle habe ich etwas den Kulturunterschied gespürt« (Opal-san).

Hier wird von Opal-san der Unterschied zwischen *dōjinshi*-Künstler*innen von Manga und *dōjinshi*-Künstler*innen von westlichen Filmen als ein Kulturunterschied bezeichnet. Der Grund für diesen liegt aber besonders darin, dass die rechtliche Lage für *dōjinshi* sehr unsicher ist, wie in Kapitel 6.3 beleuchtet, und dass es deswegen innerhalb der Gemeinschaft verschiedene Verhaltensregeln gibt, die rechtliche Konflikte vermeiden sollen. Wie Opal-san allerdings am Ende des Zitats deutlich macht, gibt es natürlich auch Leute, die sich nicht daran halten. Was ihre Aktivität auf Twitter angeht, erläutert Opal-san, dass sie keine ihrer Illustrationen von westlichen Filmen teilt:

> »Ja, da teile ich nichts. Ich habe das nicht besonders bewusst gemacht, ääh, wenn ich ehrlich bin, habe ich auch nicht so viel Zeit zu zeichnen. Aber ursprünglich war es so, dass ich Twitter gewöhnlicherweise für meine Manga-Werke benutzt habe. Aber es gibt dort Leute, die es nicht gut finden, wenn man etwas mit westlichen Filmen taggt. Es wird gesagt, das sei ein anderes *janru*, es gibt Leute mit vielen verschiedenen Sichtweisen, deswegen, na ja, ich denke, dass diese Sichtweise gut ist« (Opal-san).

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

Vor dem Interview hatte ich Opal-sans Twitter-Feed angesehen und gemerkt, dass sie keine ihrer aktuellen Fan-Illustrationen dort geteilt hatte. Darauf habe ich sie dann im Interview angesprochen. Sie beschreibt hier, wie sie – von Manga-*dōjinshi* kommend – eigentlich Twitter für das Teilen ihrer Illustrationen benutzte, aber nun, da sie in einem anderen *janru* tätig ist, sich den strengeren Regeln unterwirft, die dort herrschen. Es wird nicht deutlich, wer ihr dies gesagt hat, aber es ist zu vermuten, dass sie vielleicht auf Twitter für ein Posting gemaßregelt wurde, da es dort Menschen gibt, die es, wie sie sagt, nicht gut finden, wenn man Werke zu westlichen Filmen postet. Was Twitter anbelangt, wurde etwa das Event MP zur Zeit meiner Feldforschung ebenfalls nicht über den Twitter-Account von Kettokom[4] beworben, wie sie dies für ihre anderen Events tun. Ich befrage Citrine-san dazu und erhalte als Erklärung, dass es sich bei MP um *namamono* handele:

> »Ach, ähm, das ist natürlich, weil westliche Filme *namamono* sind. Deswegen ist es schwierig, das zu managen. Es ist auch verboten, auf die Website von Movies Paradise zu verlinken, von einem öffentlichen Ort. Deswegen glaube ich, dass Kettokom auch nichts sagt« (Citrine-san).

Hier wird *namamono* wieder als selbstverständliche Erklärung dafür eingesetzt, warum die Informationen über die *dōjinshi*-Aktivitäten und die Veranstaltung des Events nicht öffentlich zugänglich sein dürfen. Auch wenn die Website von MP öffentlich und ohne Passwort zugänglich ist, soll sie nicht in öffentlichen Postings verlinkt werden. Mehr zur Benutzung von Social Media innerhalb der Gemeinschaft werde ich in Kapitel 7.2.2 thematisieren. An dieser Stelle bleibt festzuhalten, dass es in der Benutzung des Internets zum Teilen ihrer Werke und zum Informationsaustausch Unterschiede bezüglich der Regeln zwischen denjenigen, die *dōjinshi* zu Manga, und denjenigen die *dōjinshi* zu Filmen anfertigen, zu geben scheint.

Ein weiteres Beispiel wird zudem auch noch von meinen Interviewpartner*innen angesprochen: das Angebot von *dōjinshi* auf Events und der etwaige Weiterverkauf über Buchläden.

---

4 Seit meiner Feldforschung wurde ein Twitter-Account zur Bewerbung des Events angelegt. Dieser Account existiert seit März 2022 und umfasst jedoch bis zur Drucklegung dieses Manuskripts lediglich 78 Posts, die ausschließlich in japanischer Sprache verfasst sind. Es ist davon auszugehen, dass der Account, genauso wie die über Kettokom verwaltete Website, möglichst wenig Aufmerksamkeit außerhalb der direkten Zielgruppe generieren soll.

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

> »Ääh, also erstens sagt man, dass man im Film-*janru* nur auf [Movies Paradise] oder auf anderen Events selbst verkaufen darf. Im Fall von Yūri [on Ice] kann man auch über Buchläden, wie zum Beispiel Tora no Ana, auf Kommission verkaufen. Es gibt eine lokale Regel, dass man so etwas nicht darf« (Ruby-san).

Laut Ruby-san herrscht im *janru* zu westlichen Filme und TV-Serien die Regel[5], dass man *dōjinshi* nur bei den Events selbst verkaufen dürfe, nicht aber über Buchläden, wie dies zum Beispiel für *dōjinshi* zu Manga und Anime der Fall ist. Allerdings finden sich natürlich doch einige *dōjinshi* zu westlichen Filmen und TV-Serien in den Second-Hand-Abteilungen von auf *dōjinshi* spezialisierte Buchläden, wie etwa Mandarake oder K-books in Ikebukuro (vgl. auch Kapitel 2.4). Zur Zeit meiner Feldforschung nahmen die *dōjinshi* dieses *janru* etwa vier Bücherregale in der K-Books *dōjinshikan*-Filiale auf der Otome Road ein. Ich befragte Opal-san, die auch *Hannibal-dōjinshi* zeichnet, zu dem Umstand, dass ich zu diesem Zeitpunkt zwar ein Schild im Regal entdecken konnte, das auf ein Angebot von *Hannibal-dōjinshi* hinwies, aber dass diese Sektion leer war:

> »Ach so, ja, das ist so. Die kaufen freundlicherweise kaum *dōjinshi* an, also *dōjinshi*, die mit Filmen zu tun haben, sind vielleicht nicht in Ordnung anzukaufen und zu verkaufen, weil man sagt, dass es Geldmacherei wäre. Und, na ja, ich glaube, wir haben eben schon einmal darüber gesprochen aber ich denke, dass die *dōjinshi*-Künstler*innen, die sekundäre Werke innerhalb Japans machen, nichts zu tun haben wollen mit ausländischen Firmen. Deswegen, äh, und außerdem macht Tora no Ana auch Versandhandel und das ist wieder etwas, das sie in diesem Fall wohl nicht machen können, denke ich« (Opal-san).

Opal-san erläutert, dass es für *dōjinshi* im Film-*janru* wohl von den Buchläden aus nicht in Ordnung wäre, diese *dōjinshi* anzukaufen. Sie begründet dies damit, dass dadurch einerseits Profit entstünde (auch wenn dies in diesem Fall eher Profit für die Buchläden wäre und nicht für die einzelnen Künstler*innen) und andererseits, dass manche Buchläden auch einen Online-Versandhandel anbieten, was in diesem Fall ebenfalls nicht ginge. Sie drückt es sehr indirekt aus, aber ihrer Erklärung nach vermeiden japanische *dōjinshi*-Künstler*innen es, die Aufmerksamkeit von internationalen Firmen – die in diesem Fall als

5 Dieses Zitat habe ich bereits im Zusammenhang mit lokalen Regeln im *Participations Journal* diskutiert, vgl. Hülsmann 2020: 288.

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

Rechteinhaber*innen des Ursprungswerkes fungieren – auf sich zu ziehen. Deswegen geht laut Opal-san ein Verkauf von *dōjinshi* an Buchläden gegen das Interesse von *dōjinshi*-Künstler*innen, die im Film-*janru* aktiv sind. Die Realität sieht allerdings anders aus, da in Wirklichkeit durchaus einige gebrauchte *dōjinshi* dieses *janru* in den einschlägigen Buchläden zu finden sind.

Ich sprach mit meinen Interviewpartner*innen auch über die Entwicklung des *janru* und das Wachstum des zentralen Events Movies Paradise. Unter meinen Interviewpartner*innen bestand insbesondere durch den bevorstehenden Umzug des Events in eine vielfach größere Messehalle des Tokyo Big Sights ein Bewusstsein dafür, dass dieses *janru* sich momentan in einer Wachstumsphase befand. Amethyst-san beispielsweise beschreibt dies so:

> »Aah, die Entwicklung des Events. Das ist Wahnsinn, nicht wahr? Das ist wahnsinnig gewachsen, so sehr, dass es nächstes Mal im Big Sight [stattfindet], das finde ich echt Wahnsinn. Ich habe schon daran teilgenommen als es noch in einem sehr kleinen, engen Veranstaltungsort abgehalten wurde, na ja und jetzt sind Filme–, und sekundäre Werke, die sich auf Filme beziehen, natürlich ganz schnell beliebt geworden. Und jetzt gibt es schon ganz viele Leute, die zu einem Film, der neu herauskommt, ein Buch herausbringen, wie etwa neulich, *Magnificent Seven* oder so, das war waaahnsinnig beliebt und ein Riesenhit« (Amethyst-san).

Amethyst-san verweist in diesem Zitat auch indirekt darauf, dass sie schon an diesem Event teilgenommen habe, als es noch nicht so beliebt war und noch in einem kleineren Veranstaltungsort abgehalten wurde. Dadurch grenzt sie sich auch gegenüber den *dōjinshi*-Künstler*innen ab, die nun die Popularität von neuen Filmveröffentlichungen eventuell nutzen, um besonders viele Bücher zu verkaufen.

Ruby-san hingegen, da sie auch in anderen großen *janru*, wie etwa *Yūri!!! On Ice*, aktiv ist, hat eine andere Sichtweise auf das Film-*janru*, die sie mir gegen Ende des Interviews mitteilt, als wir Smalltalk betreiben. Ich erkläre ihr, dass ich gerade durch das große Wachstum des Events auf dieses *janru* aufmerksam wurde und beschloss, es zu untersuchen. Daraufhin sagt sie: »Ach, so ist das. Ach so, ach so. Weil die *janru*, in denen ich immer bin, besonders große *janru* sind, hatte ich eher eine Vorstellung von Movies Paradise als klein, ja« (Ruby-san). So verdeutlicht sie mir, dass für eine Künstlerin, die in vielen großen *janru* wie *Tiger and Bunny* oder *Yūri!!! On Ice* aktiv ist, das Film-*janru* trotz seines großen Popularitätszuwachses immer noch als kleines *janru* gilt. Sie

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

zeigt mir damit auch, dass sie über mehr Erfahrung verfügt, da sie als *dōjinshi*-Künstlerin in vielen verschiedenen *janru* aktiv ist. Dies bestärkt ihre relativierenden Äußerungen, die sie im früheren Verlauf des Interviews tätigte. Ruby-san kritisiert nämlich die innerhalb der von mir untersuchten kleinen Untergruppe von *dōjinshi*-Künstler*innen herrschenden strengeren Regeln bezüglich *namamono* und sehnt sich nach Veränderung innerhalb der Gemeinschaft:

> »Hmm, na ja, natürlich gibt es eine stärkere Verheimlichung bei Werken, die sich auf die dritte Dimension beziehen, als bei solchen, die sich auf die zweite Dimension beziehen. Ähm, sekundäre Werke, die sich auf die dritte Dimension beziehen, auf Leute, die wirklich existieren, hmm, da ist man besonders streng. Wie sagt man, das hat überhaupt nichts mit dem Gesetz zu tun, ähm, wie sagt man, das scheint nur eine lokale Regel zu sein. Und wenn man die nicht befolgt, dann ist es kein rechtliches Problem, es sind eher die Leute um dich herum, die dich mobben. Es wird kurzer Prozess mit einem gemacht. Es gibt meistens Leute, die nur Werke der zweiten Dimension machen und Leute, die nur Werke der dritten Dimension machen. Ich denke, so ist das. Das ist das *namamono-janru* (lacht)« (Ruby-san).[6]

Da Ruby-san auch schon in anderen *janru* aktiv war, relativiert sie die besonders strengen Regeln, die innerhalb dieses für sie kleinen *janru* herrschen. Laut ihr haben diese Regeln nichts mit wirklichen Gesetzen zu tun, sondern es sind lediglich Regeln, die von anderen Mitgliedern der Gemeinschaft aufgestellt und die durch soziale Sanktionen innerhalb der Gemeinschaft durchgesetzt werden. Für sie sind diese sozialen Sanktionen weniger von Bedeutung, da sie Selbstbewusstsein aus ihrer Aktivität in anderen, größeren *janru* schöpft und die besonders strengen Regeln ablehnt. Später im Interview führt sie ihre Sichtweise weiter aus, als ich sie bezüglich ihrer Meinung zur Entwicklung des Events befrage:

> »Ah, aber ich denke, dass es gut ist. Ähm, wie sagt man, hmm, also ich liebe Filme besonders. Ähm, ich möchte mich auch gerne mit Leuten, die Filme schauen, in Verbindung setzen und ich denke: ›Ah, es gibt so viele Leute, die Filme lieben! Es werden immer mehr!‹ Ich wünsche mir auch, dass die Events schnell zunehmen und dass diese, na ja, diese halb-*nama*, lokalen Regeln,

6 Dieses Zitat habe ich bereits unter dem Aspekt der speziellen Regeln zur Verhinderung von zu großer Sichtbarkeit der Werke im *Participations Journal* diskutiert, vgl. Hülsmann 2020: 284, 285.

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

> dass man das *janru* immer weiter klein hält und diese internen Regeln hat, ääh, wie sagt man, Leute, die nichts mit dem Gesetz zu tun haben, die einfach so solche Regeln aufstellen, wenn es immer mehr Leute gibt, dann wird sich das ändern. Ich fände es gut, wenn es das dann nicht mehr gäbe« (Ruby-san).[7]

Ein Grund, warum Ruby-san an MP teilnimmt, ist, dass sie Filme liebt und sich gerne mit anderen Fans in Verbindung setzen möchte. Es freut sie zu sehen, dass es viele Fans gibt, die ihre Liebe zu Filmen teilen. Die lokalen Regeln, die sich auf dieses *janru* beziehen, scheinen dem affektiven Austausch unter Fans jedoch im Weg zu stehen. Außerdem betont Ruby-san wiederholt, dass diese Regeln keine rechtliche Grundlage besäßen, sondern dass sie von irgendjemandem einfach so aufgestellt worden seien. Sie wünscht sich, dass diese Regeln mit dem weiteren Wachstum des *janru* gelockert werden, und dass so das *janru* auch weiterhin wachsen kann. Amethyst-san ist ein interessantes Gegenbeispiel, da sie nach einer anfänglichen aktiven Phase in ihrer Jugend noch nicht so lange wieder aktiv in der *dōjinshi*-Gemeinschaft ist und auch nur *dōjinshi* zu Filmen anfertigt, anders als Ruby-san, die auch in größeren Anime-*janru* aktiv ist. Auch sie lehnt jedoch die internen Regeln innerhalb des *janru* ab:

> »Dass niemand davon spricht. Diese Regeln, Regeln, diese festgelegten Dinge, zum Beispiel so Sachen wie, dass Movies Paradise geheim ist. Und von diesen Regeln gibt es auch noch viele, die ich nicht kenne. Es kann auch sein, dass ohne, dass ich es weiß, etwas, das ich tue, als Regelverstoß angesehen wird. Da muss man üble Nachrede ertragen. Das finde ich ein bisschen traurig« (Amethyst-san).

Ruby-san und Amethyst-san kritisieren beide die restriktiven Regeln innerhalb der Gemeinschaft des Film-*janru*. Allerdings tun sie dies von verschiedenen Standpunkten aus. Da Ruby-san bereits länger in der *dōjinshi*-Gemeinschaft aktiv ist, nimmt sie es sich heraus, die Regeln als nicht rechtlich verbindlich zu kritisieren. Amethyst-san hingegen ist in der Position einer Anfängerin. Sie weist darauf hin, dass es unheimlich viele Regeln gibt, und es durchaus Regeln geben kann, die selbst sie noch nicht kennt. Sie ist verunsichert, weil ihr

7 Dieses Zitat habe ich ebenfalls bereits im *Participations Journal* diskutiert, vgl. Hülsmann 2020: 292.

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

Handeln gegen diese Regeln eventuell verstoßen könnte und sie aufgrund dessen eventuell soziale Sanktionen der Gemeinschaft ertragen muss. Dies kritisiert sie. Es bleibt also festzuhalten, dass im Hinblick auf die Entwicklung des *janru*, von manchen meiner Interviewpartner*innen auch eine Veränderung innerhalb der sozialen Struktur der Gemeinschaft und der Durchsetzung der Regeln erhofft wird.

Ich habe in diesem Unterkapitel dargelegt, dass in der von mir untersuchten Gemeinschaft von *dōjinshi*-Künstler*innen, die Werke zu westlichen Unterhaltungsmedien anfertigen, strengere Regeln herrschen im Vergleich zu *dōjinshi*-Künstler*innen, die Werke zu Manga und Anime anfertigen. Dies hängt damit zusammen, dass in diesen Medien die fiktionalen Figuren in gewisser Weise real sind, da sie von realen Schauspieler*innen verkörpert werden. Wie schon in Kapitel 6.3.2 dargelegt, ist es möglich, dass diese realen Menschen von Fanwerken erfahren, und dass dies auch rechtliche Schritte nach sich ziehen könnte. Der Begriff *namamono* wird als Codewort angeführt, um diesen Bezug zu realen Personen zu umschreiben und gilt auch als selbstverständliche Erklärung für besondere Geheimhaltung bei der Verbreitung von *dōjinshi*, die diesem *janru* zugehörig sind. Auf Social Media ist es innerhalb dieser Gemeinschaft üblich, dass man Inhalte nicht öffentlich postet oder taggt, dass man Passwörter verwendet, die innerhalb der Gemeinschaft als Codewörter bekannt sind und dass man die Werke zudem nur auf *dōjinshi*-Events verkauft, nicht aber über Buchläden oder Versandhandel. In diesen Eigenschaften unterscheidet sich diese Untergruppe von der weiteren *dōjinshi*-Gemeinschaft. Die Einhaltung dieser Regeln wird durch soziale Sanktionen innerhalb der Gemeinschaft (»üble Nachrede«) durchgesetzt und die Kenntnis dieser Regeln gilt auch als ein erworbenes kulturelles Kapital, das einen als Mitglied der Gemeinschaft, das sich auskennt, ausweist (*kuwashii hito*).

Allerdings werden diese restriktiven Regeln auch von ein paar meiner Interviewpartner*innen kritisiert, und durch das weitere Wachstum der Gemeinschaft wird in Frage gestellt, inwieweit solche strengen Regeln noch durchzusetzen sind. Dabei können die Regeln sowohl von Anfänger*innen als auch von erfahrenen Mitgliedern der Gemeinschaft als restriktiv empfunden werden. Entweder, weil man sich nicht sicher ist, ob man mit seinem Verhalten aneckt, da man noch nicht alle Regeln kennt, oder weil man bereits so viel Erfahrung innerhalb der Gemeinschaft gesammelt hat, dass man über den Tellerrand dieser Untergruppe hinausschauen kann und so bewusst die Regeln ablehnt. Es ist dieses Maß an Erfahrung, das ebenfalls Mitglieder der Gemeinschaft sozial stratifizieren kann. Deswegen werde ich die Differenzsetzungen

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

zwischen alten und neuen Mitgliedern der Gemeinschaft im nächsten Kapitel genauer beleuchten.

7.1.3 Differenz zwischen neuen und alten Mitgliedern der Gemeinschaft

Meine Interviewpartner*innen unterscheiden sich unter anderem darin, was die Länge der Zeit angeht, die sie bereits in der *dōjinshi*-Gemeinschaft aktiv sind. Dies ist ein Faktor, der ebenfalls für Differenzsetzungen in ihren Erzählungen sorgt. Diejenigen, die noch nicht lange aktiv sind, berichten mir davon, dass sie manche »Regeln« innerhalb der Gemeinschaft noch nicht kannten. Ebenfalls finden sich in den Interviews mit einigen meiner Interviewpartner*innen Passagen, in denen sie über vergangene Zeiten in der *dōjinshi*-Gemeinschaft oder besondere Events sprechen – Dinge, an die sich neue Mitglieder der Gemeinschaft natürlich nicht erinnern können, da sie noch nicht so lange aktiv sind. Generell spielt bei der Differenzsetzung innerhalb der Gemeinschaft nicht das wirkliche Alter der Person eine Rolle, sondern, wie lange diese Person schon in der *dōjinshi*-Gemeinschaft aktiv ist und wie viel Erfahrung diese gesammelt hat. Dies zeigt sich auch, als meine älteste Interviewpartnerin, Beryl-san, mir erzählt, dass sie bereits gemaßregelt wurde:

> »Die Regeln der *dōjinshi*, äh, die Etikette, das kommt mit der Zeit, nicht wahr? Die erlernt man im Laufe der Zeit. Wie sagt man, es gibt auch Leute, die einen freundlicherweise warnen. Deswegen, auch bei mir haben sich am Anfang alle total beschwert (lacht)« (Beryl-san).

Laut Beryl-san scheint es üblich zu sein, dass neue Mitglieder der Gemeinschaft zu Anfang anecken, und dass man die Regeln nur allmählich lernen kann, durch Interaktion mit der Gemeinschaft. Der Erwerb dieses kulturellen Kapitals (Kenntnis von Regeln) hat dann wiederum Einfluss auf das soziale Kapital innerhalb der Gemeinschaft, wenn man sich den Regeln unterwirft und folglich besser mit den anderen Mitgliedern der Gemeinschaft auskommt. Amethyst-san beschreibt, dass die Differenzen zwischen Personen, die diese Regeln kennen, und solchen, die sie nicht kennen, mitunter sehr groß sein können:

> »Besonders wenn man in so eine etwas enge Gemeinschaft eintritt wie die der Otaku oder von Fans untereinander, dann spürt man das sehr stark. Es gibt Leute, die wissen Bescheid, die verstehen das. Aber es gibt auch Leu-

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

> te, die es nicht wissen, zum Beispiel. Und, wie sagt man doch, in diesem Punkt gibt es überhaupt keine Flexibilität (*furekishiburusa*), das spürt man sehr deutlich« (Amethyst-san).

Diese Ansicht von Amethyst-san, dass es sich um sehr rigide Regeln handelt, die sie gerne etwas gelockert sehen würde, habe ich bereits im vorigen Kapitel beleuchtet. Auch in Kapitel 7.1.5 wird Amethyst-sans Ansicht zu diesen Regeln als etwas spezifisch »Japanisches« im Gegensatz zu ihren Erfahrungen im Ausland noch einmal relevant. An dieser Stelle ist es hingegen wichtig zu zeigen, dass sie diese Differenz ganz bewusst als etwas beschreibt, das insbesondere dann zu spüren ist, wenn man neu in eine Gemeinschaft eintritt.

Aber auch schöne Erinnerungen sind ein kulturelles Kapital, mit dem Mitglieder der Gemeinschaft, die schon länger aktiv sind, besonders aufwarten können. Topaz-san etwa erzählt mir sehr ausführlich, wie er beim ersten *dōjinshi*-Event, das sich auf amerikanische Comics spezialisiert hat, dabei war. Dies ist für ihn seine schönste Erinnerung:

> »Ach, meine schönste Erinnerung, das ist das erste *only event* für amerikanische Comics, nicht wahr? Ääh, das erste *only event* für amerikanische Comics, zuerst einmal, früher gab es sowas in Japan gar nicht. Und alle Leute, die daran teilgenommen haben, dachten, na ja, ›wenn ich nicht dabei bin, geht das Event unter‹, und haben Bücher gemacht, also es war wirklich eine total hitzige Atmosphäre. Auch bei den Leuten, die zum Kaufen gekommen sind, hat man gespürt, dass die so eine Begeisterung hatten von wegen: ›Bitte lasst uns ein *only event* für amerikanische Comics haben!‹, und ääh, für die Leute, die verkauft haben, und für die, die gekauft haben, war das sozusagen ein Wettkampf mit echten Schwertern (*shinkenshōbu*). Und außerdem, mit wem man auch gesprochen hat, es war total interessant! (lacht) Ja…« (Topaz-san).

Für ihn war dieses Event offensichtlich wie eine Feuerprobe für die gesamte Fangemeinschaft, an der alle beteiligt waren – die Künstler*innen, die *dōjinshi* angefertigt haben, und die, die nur gekommen sind, um diese *dōjinshi* zu erwerben. Er beschreibt, wie durch den Tatendrang und den Einsatz der Fans ermöglicht wurde, dass ein solches Event stattfinden konnte – und bis heute stattfindet. Gegen Ende des Zitats wird zudem deutlich, dass das, was Topaz-san an diesem Event so wunderbar fand, auch war, sich mit allen möglichen Fans austauschen zu können – wozu er sonst nicht so viel Gelegenheit hat. Zudem erzählt er mir im weiteren Verlauf ausführlich, dass die Teilnehmenden des Events danach auch noch zusammen ausgingen und in einer Karaokebar

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

eine ganze Etage ausfüllten, so dass man beisammen sitzen und sich noch viel länger unterhalten konnte, was für ihn einem Traum glich. Durch seine Teilnahme an diesem – für die Gemeinschaft historischen – Event, erwarb Topaz-san eine für ihn unglaublich schöne Erinnerung und zugleich das Gefühl, etwas zur Gemeinschaft beigetragen zu haben durch seinen Einsatz dafür, dass es ein solches Event geben sollte. Dieses historische Wissen und das Gefühl, etwas für das Fandom geleistet zu haben, gibt ihm kulturelles Kapital innerhalb der Gemeinschaft.

Dahingegen erzählt er mir über die Gegenwart in der Comic-Fangemeinde, dass die amerikanischen Comics früher eher auf extremere Fans ausgerichtet waren und sich heute stärker an der Allgemeinheit orientieren:

> »Ääh, also vorher, zum Beispiel, vor einigen Jahren, vor einigen Jahrzehnten, bei den alten Comics, gab es so etwas, dass der Reiz dieser Zweigleisigkeit bestand. Also, wenn man den einen Comic nicht kennt, kann man das nicht verfolgen, nicht wahr? Und heute bemüht man sich, nicht nur Dinge herauszubringen, an denen sich bloß Otaku (*mania*) erfreuen können. Ääh, also Geschichten, die für sich selbst genommen interessant sind. Diese Art von Comics nimmt zu« (Topaz-san).

Hier erläutert Topaz-san, dass er auch die alten amerikanischen Comics und ihre spezifische Erzählweise, die eine besondere Kenntnis der Details aus allen vorher veröffentlichten Comics voraussetzt, wertschätzt. Durch seinen Rückbezug auf Fan-Objekte der Vergangenheit – sogar der etwas weiter entfernten Vergangenheit, wenn er von vor einigen Jahrzehnten spricht, macht er einerseits klar, dass er schon lange Fan ist, und andererseits, dass er auch diese besondere Art der Erzählweise wertschätzen kann – entgegen der neueren Mitglieder der Gemeinschaft, die wahrscheinlich durch die leichter bekömmlichen Comics zur Fangemeinde hinzugestoßen sind. Seine Bezüge auf einerseits das frühe Fan-Event an dem er teilnahm, und andererseits die alten Fan-Objekte, die er genießt, weisen ihn als ein erfahrenes Mitglied der Gemeinschaft aus – ein Umstand, den er offensichtlich gerne auch mir gegenüber im Interview eindrücklich und ausführlich offenbart.

Auch von meiner anderen Interviewpartnerin, die insbesondere amerikanische Comics liebt, erfahre ich, dass sie eine Differenz zwischen sich und den neuen Fans setzt – allerdings in diesem Fall stärker, weil diese durch die Hollywood-Filme zur Fangemeinschaft gekommen sind:

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

> »Was Marvel angeht, da haben die Leute, die sagen, dass sie die Filme mögen, total zugenommen, aber die Leute, die die Comics lesen, nehmen gar nicht zu. Zumindest ist das das, was ich beobachten kann. […] Bei DC gibt es mehr Leute, die das Ursprungswerk lesen, habe ich das Gefühl. Na ja, zumindest bei *Batman* und *Superman* und solchen totaaal berühmten Figuren ist das so. Und auch durch die Filme nimmt das schnell zu, kann man sagen, aber zum jetzigen Zeitpunkt sieht es so aus, als ob die, die Comics nicht lesen, die nicht lesen können« (Emerald-san).

Emerald-san zeigt, dass sie schon vor dem Trend in diesem *janru* aktiv war und sich in erster Linie als Comic-Fan versteht. Sie bedauert es, dass die neuen Fans, die durch die beliebten Hollywood-Filme in das Fandom kommen, die Ursprungswerke oft nicht lesen oder sie, wie sie formuliert, nicht »lesen können«. Dabei ist ihre Aussage weniger in der Hinsicht zu interpretieren, dass sie diesen Neulingen Analphabetismus unterstellen würde, sondern, dass sie eher meint, dass diese Leser*innen diese Art der Geschichte nicht wertschätzen können. Durch ihre Kenntnis dieser Ursprungswerke zeigt sie jedoch an, dass sie über ein kulturelles Kapital bezüglich des Fan-Objekts verfügt, das die neuen Mitglieder der Gemeinschaft nicht besitzen.

In ähnlicher Weise spricht Jade-san über die Zunahme insbesondere von jüngeren Fans, die durch große Film-Franchises wie Marvels *Avengers*-Reihe angelockt werden, als ich ihn frage, was für Leute denn seine Werke kaufen:

> »Die jungen Leute stehen tendenziell eher auf *Avengers*, was gerade total in Mode ist. Deswegen ist das, was ich zeichne natürlich, bei, äh, den Vierzigern, [unverständlich]. Äh, also, bei mir gibt es keine Leute, die allzu jung sind, aber auch keine die allzu alt sind (lacht). So ungefähr die Leute in den Vierzigern und Dreißigern« (Jade-san).

Es ist an dieser Stelle interessant, dass Jade-san eine Differenz entlang des Alters der Mitglieder der Gemeinschaft zieht. Wie er mir an anderer Stelle auch erklärt, verkauft er nicht besonders viele seiner Bücher, was ihn aber nicht mehr so sehr stört wie früher (mehr dazu in Kapitel 7.3). Allerdings weist er darauf hin, dass es insbesondere jüngere, neuere Fans sind, die Trends folgen, wie im Moment den *dōjinshi* zu Superhelden-Filmen. Bei ihm hingegen kaufen auch ältere Mitglieder der Gemeinschaft ein, die sich in ihren Dreißigern und Vierzigern befinden. Dadurch, dass er auf die Trendhaftigkeit dieser anderen *janru* hinweist, hebt er sein eigenes Werk wiederum als etwas Besonde-

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

res hervor, da er den Trends nicht folgt. Mehr zu Jade-sans Abgrenzung über seinen eigenen Geschmack werde ich zudem im nächsten Unterkapitel 7.1.4 thematisieren. An einer anderen Stelle zeigt Jade-san mir hingegen auch, dass er schon länger ein Mitglied der Gemeinschaft ist, indem er von der Vergangenheit spricht, in der es beschwerlicher war, *dōjinshi* überhaupt erst herzustellen:

> »Also früher, ääh, wenn ich früher sage, dann heißt das so vor über zehn Jahren, da gab es so wie jetzt das Internet noch nicht, deswegen musste man [das Manuskript] auf Papier zeichnen. Man musste alles zusammen in einen Papierumschlag tun und abschicken. Mit der Post oder mit der Expresspost schickte man es an die Druckerei, das hat ein oder zwei Tage gedauert. Aus diesem Grund war damals die Deadline viel früher als heute, zwei, drei Wochen vor [dem Event]. Aber jetzt gibt es unglaubliche Drucktechnik. Da geht es am Vortag. Selbst heute noch würde es gehen. Aber, leider, ääh, diesmal habe ich es nicht geschafft (lacht). Ich hab's etwas verbockt. Ich werde auf den Druck verzichten. Die Druckerei, die ich benutzen wollte, hatte heute um neun Uhr Deadline. Heute um neun Uhr und bis morgen klappt das!« (Jade-san).

Jade-san erzählt lebhaft davon, wie viel beschwerlicher es vor über zehn Jahren gewesen sei, ein *dōjinshi*-Manuskript einzureichen. Durch eine solche Erzählung zeigt er mir wieder, dass er schon lange aktiv ist und über besondere Kenntnisse verfügt, die neuere Mitglieder der Gemeinschaft nicht haben.

Auch Ruby-san erläutert mir gleich zu Beginn des Interviews, dass es früher anders in der *dōjinshi*-Gemeinschaft war:

> »Hmm, früher hat man hauptsächlich über einen Zirkel *dōjinshi* herausgebracht. Wirklich, der Austausch von Büchern war eine interpersonelle Sache (*man tsu man*), das war meistens der Standard. Heute gibt es Versandhandel, und man kann auch über Buchläden wie Tora no Ana kaufen. Früher war das nicht so sehr, wie sagt man, es war nicht so ein großer Bereich. Es war eher etwas Kleineres […]. Nur wenn man auf ein Event gegangen ist – und ich wohnte damals nicht in Tokyo, sondern ich bin in der Mitte von Japan, in Shikoku, geboren, das ist total auf dem Lande. Dort gibt es wirklich nur kleine Events. Deswegen, weil es in Osaka auch große Events gab, bin ich nach Osaka gereist und habe da verkauft, und bin wieder zurückgereist. Es war ein bisschen so wie von der Familie getrennt zu arbeiten (*dekasegi*) (lacht)« (Ruby-san).

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

Hier beschreibt Ruby-san mir gegenüber, wie sie damals auch auf dem Lande ihrer *dōjinshi*-Aktivität nachging, – was damals nur persönlich über Events möglich war, nicht über das Internet oder über Buchläden, wie es heute der Fall ist. Ruby-san verdeutlicht, dass sie einerseits schon lange aktiv ist und andererseits auch größere Hürden als andere überwunden hat, um in der *dōjinshi*-Gemeinschaft aktiv zu sei – ganz ähnlich wie Jade-san. Sie verwendet hier scherzhaft das Wort »dekasegi«, um ihre Reisen nach Osaka zu beschreiben. »Dekasegi« bedeutet übersetzt etwa »Arbeiten an einem anderen Ort als zu Hause«. Ruby-san verwendet diesen Ausdruck scherzhaft, um auf die Differenz hinzuweisen, die sie als eine *dōjinshi*-Künstlerin empfand, die vom Land aus in die große Stadt reist, um ihre Werke zu verkaufen. Sie hatte es in dieser Hinsicht schwerer als *dōjinshi*-Künstler*innen, die im urbanen Raum leben, da ihre Teilnahme an Events immer mit längeren Reisen verbunden war. Trotzdem überwand sie diese Hürde in der Vergangenheit, um in der Gemeinschaft aktiv zu sein, was ihr nun ein gewisses Maß an kulturellem Kapital verleiht.

Während Ruby-san und Jade-san schon lange *dōjinshi* zeichnen, ist Opal-san noch nicht lange aktiv. Auch sie befrage ich, was sie von der Entwicklung des Events MP hält:

> »(lacht) Ääh, hmm, ich denke, es ist eine gute Sache, aber die Leute, die im Film-*janru* aktiv sind, sind zum Großteil nicht so offen. Ähm, sozusagen, die Leute, die nicht von einem japanischen Werk, sondern von einem ausländischen Werk [*dōjinshi* anfertigen], äh, wenn es ums Ausland geht, dann gelten da die Regeln, die das Ausland betreffen. Es gibt auch Ärger, was sekundäre Werke angeht, es gibt auch Leute, die sagen, dass Dinge aufgrund eines Tabus auf jeden Fall verboten sind. Na ja, und wie sagt man doch, es sei unhöflich, Dinge ganz offen zu zeigen. Aber in letzter Zeit kommen auch viele neue Leute hinzu, die diese Art von Regeln nicht kennen, ich gehöre allerdings auch dazu, ääh, also Leute, die auf Social Media sowas posten wie, Bücher, also: ›Ich nehme als Nächstes an diesem Event teil!‹ oder: ›Ich bringe dieses Buch heraus!‹, äh, Leute, die solche Bekanntmachungen posten, nehmen zu. Und weil solche Leute zunehmen, habe ich den Eindruck, dass die Leute, die so sekundäre Werke sehen, zunehmen und sich auch denken: ›Ich nehme auch an dem Event teil‹« (Opal-san).[8]

8 Dieses Zitat habe ich bereits in verkürzter Form im Zusammenhang mit Benutzung von Social Media im Participations Journal diskutiert, vgl. Hülsmann 2020: 294.

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

Opal-san bezieht sich hier auf die »Regel« von der sie bereits vorher gesprochen hat, dass auf Social Media eigentlich keine Informationen zu *dōjinshi*, die sich auf ausländische Filme oder Serien beziehen, gepostet werden dürfen. Allerdings relativiert sie mit dieser Aussage etwas die Validität dieser Regel. An dieser Stelle ist es besonders interessant, dass sie sich einerseits als ein neues Mitglied der Gemeinschaft darstellt (»ich gehöre allerdings auch dazu«), andererseits durch die Kenntnis der Regeln zeigt, dass sie nicht gänzlich zu den Neulingen gehört. Auch wenn sie an dieser Stelle recht unkonkret von den Konflikten spricht, die zwischen den alten und neuen Mitgliedern der Gemeinschaft entstehen können (sie benutzt bloß das Wort »kenka«), ordnet sie sich aufgrund ihrer Kenntnis der Regeln den Mitgliedern mit höherem kulturellen Kapital hinzu, auch wenn sie selbst noch nicht lange dort aktiv ist.

In diesem Unterkapitel habe ich gezeigt, dass Differenzen innerhalb der Gemeinschaft zwischen neuen Mitgliedern, die nicht alle ungeschriebenen Regeln kennen, und den alten Mitgliedern, die an diesen Regeln festhalten, bestehen. Zudem weisen sich einige meiner Interviewpartner*innen als besonders alteingesessene Mitglieder der *dōjinshi*-Gemeinschaft aus, indem sie Bezug darauf nehmen, wie die Umstände in der Gemeinschaft etwa vor Verbreitung des Internets gewesen sind: Die Teilnahme an Events war schwieriger und erforderte von ihnen mehr Einsatz, als dies bei neuen Mitgliedern der Gemeinschaft heute der Fall ist. Dabei spielt meistens das Alter der Mitglieder weniger eine Rolle, sondern eher die Zeit, die sie bereits in der Gemeinschaft aktiv sind, und inwiefern sie die Regeln kennen. So kann auch meine älteste Interviewpartnerin, Beryl-san, bei Beginn ihrer Aktivitäten zurechtgewiesen werden, wenn sie gewisse Regeln aufgrund von Unkenntnis missachtet. Es kommt allerdings auch vor, dass neue Mitglieder der Gemeinschaft aufgrund ihres jugendlichen Alters geringgeschätzt werden. Sie gelten als Fans, die lediglich einem Trend folgen, wie die jungen Leser*innen, die laut Jade-san durch die Marvel-Filme erst in die Fan-Gemeinschaft eingetreten sind, oder die – wie Topaz-san und Emerald-san darstellen – eigentlich gar nicht die Comics lesen, zumindest nicht die wirklich alten amerikanischen Comics von vor über zehn Jahren. Dabei ist weniger das Alter der Fans an sich ein Problem, als die Tatsache dass von manchen Mitgliedern der Gemeinschaft jüngeren Fans generell ein oberflächlicheres Interesse an den Fan-Objekten nachgesagt wird. Der individuelle Geschmack ist zudem eine Differenzlinie, anhand derer meine Interviewpartner*innen sich von anderen Mitgliedern der Gemeinschaft abgrenzen.

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

7.1.4 Differenz durch individuellen Geschmack

In Kapitel 6.2 habe ich bereits thematisiert, dass neben dem Erwerb von neuen Fähigkeiten durch die *dōjinshi*-Aktivität auch die Umsetzung der eigenen Ideen und des eigenen Geschmacks der Selbstverwirklichung meiner Interviewpartner*innen dienen kann. Der spezifische individuelle Geschmack wird allerdings von einigen meiner Interviewpartner*innen angeführt, um sich bewusst von denjenigen abzugrenzen, die in ihren Werken Inhalte schaffen, die bereits häufiger in *dōjinshi* zu sehen sind, wie etwa besonders beliebte Figurenkonstellationen. Für manche von meinen Interviewpartner*innen ist es gerade die Spezifität und Seltenheit von Inhalten, die *dōjinshi* für sie oder für ihre Leser*innen besonders wertvoll machen. In diesem Sinne kommt einem besonders »seltenen« Werk auch ein größerer kultureller Wert innerhalb der Gemeinschaft zu, da sich die jeweiligen Künstler*innen vom Trend absetzen. Interessant ist, dass die Abgrenzung über Spezifität des eigenen Geschmacks nicht nur bei denjenigen Interviewpartner*innen stattfindet, die in sehr kleinen *janru* aktiv sind, wie Jade-san oder Amethyst-san, sondern auch bei Interviewpartner*innen, die etwa *dōjinshi* zu Marvel anfertigen. In dem Fall wird eine Differenz bezüglich der Figurenkonstellation oder auch der Aufteilung der Figuren in *seme* und *uke* (aktiver und passiver Part einer homoerotischen Beziehung) konstruiert.

Schon zu Beginn des Interviews grenzt sich Jade-san dadurch ab, dass er *dōjinshi* zeichnet für *janru*, in denen sonst kaum jemand aktiv ist. Deutlich wird dies, als ich einwerfe, dass es von *The Walking Dead* nicht viele aktive Zirkel gebe:

> »Das ist auch ein ziemlich seltenes (*mezurashii*) *janru*, ne? *The Walking Dead*.« – »*The Walking Dead* auch, allerdings, vorher, ääh, also beim vorletzten oder vorvorletzten Movies Paradise, als ich hingegangen bin, da gab es ungefähr sechs Zirkel von *The Walking Dead*. Da habe ich gedacht: ›So viele gibt es!‹. Bei fünf denke ich schon: ›So viele gibt es!‹. Weil ich immer alleine bin! (lacht)« (Jade-san).

Er ist laut eigener Darstellung jemand, der wirklich einen einzigartigen Geschmack haben muss, wenn er so oft der Einzige ist, der etwas zu einem bestimmten *janru* zeichnet. *Janru*, die nur fünf oder sechs Zirkel haben, sieht er daher bereits als recht groß an.

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

Ich bringe im Laufe des Interviews in Bezug auf Seltenheit von *janru* auch ein Beispiel aus der Sammlung von historischen Zirkeldaten der Comiket an, die ich zum Zeitpunkt des Interviews mit Jade-san fertiggestellt hatte:

> »Also, ich habe für meine Forschung zum Beispiel in alten Comiket Katalogen von 2001 und so nachgeschlagen.« – »Krass!« – »Ich habe die Geschichte des Film-*janru* erforscht und dabei gesehen, dass es etwa von 2007 an die ganze Zeit, jedes Jahr, einen Zirkel zu *Brokeback Mountain*[9] gab. Wenn ich sowas sehe, möchte ich das anfeuern.« – »Dass [der Zirkel] geblieben ist und immer wieder teilgenommen hat, ist toll, oder? So ein langes Leben ist toll. Es gibt auch, das ist ein bisschen was Anderes als westliche Filme, aber, na ja, von Jackie Chan, also Jackie Chan, es gab einen Fan von Jackie Chan, der die gaaanze Zeit teilnimmt, seit früher. Der nimmt wahrscheinlich total krass teil, aber die gaaanze Zeit, und es gibt nur einen Einzigen. Ja, aber sowas ist, na ja, gut, oder? Da denkt man, der liebt das die gaaanze Zeit.« – »Durchhalten!‹ oder so. (lacht)« – »(lacht) Wenn man sich nicht anstrengt, [unverständlich] dann gibt es das nicht mehr. Dann gibt es das nicht mehr, denke ich, weil es nur den Einen gibt« (Jade-san).[10]

Da Jade-san bereits früh im Interview die Seltenheit von einzelnen *janru* als etwas besonders Wertvolles betonte, liefere ich ihm ein Beispiel, das ich durch meine Nachforschungen in den alten Comiket-Katalogen gefunden habe. Er reagiert direkt darauf und liefert mir ebenfalls ein Beispiel, das er kennt. Gegen Ende dieses Zitats verdeutlicht Jade-san noch einmal, wie wichtig es ihm ist, dass solche Zirkel fortbestehen, auch wenn sie ganz alleine sind. Für ihn ist es beinahe ein Überlebenskampf, denn wenn der eine Zirkel, der ein *janru* vertritt, aufgibt, würde dieses *janru* seiner Ansicht nach nicht mehr existieren. Für ihn ist es etwas besonders Wertvolles, wenn solche seltenen *janru* auch über längere Zeit bestehen bleiben.

Diese Seltenheit und Spezifität von *janru* ist etwas, das er an *dōjinshi* allgemein schätzt, wie er mir erläutert, als ich erzähle, dass ich auf der Comiket ein Fotoheft über *urban exploration* und Ruinen gekauft habe:

---

9 Japanische Kinopremiere März 2006.

10 Diese Interviewpassage ist sicherlich ein typisches Beispiel für Kaufmanns Methode des Interviewenden, die/der sich ebenfalls ins Interview mit einbringt und nicht emotional kalt bleibt.

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

> »Ach so. Auf der Comiket gibt es natürlich sehr viele seltene Dinge. Eine Ruinenfotosammlung gibt es, na ja, sicher nicht in einer Buchhandlung zu kaufen, nicht wahr? Da muss man zur Comiket gehen, um so etwas zu kaufen, so eine Kostbarkeit (*takaramono*) ist das, was? Deswegen, auch meine Bücher, ähm, es gibt auch Leute, die sagen: ›Meine Freund*in hatte das‹ und: ›Meine Freund*in hat mir das gezeigt und ich wollte eins haben, deswegen bin ich gekommen, um es zu kaufen‹, und das macht mich glücklich« (Jade-san).

Dadurch, dass diese Werke nur persönlich erworben werden können, wenn man auf die Comiket geht, und nicht etwa über den normalen Buchhandel verfügbar sind, sieht Jade-san sie als Kostbarkeit oder Schatz an. Er beschreibt dann, dass auch seine Werke sich etwa durch Mundpropaganda verkaufen, wenn Freund*innen untereinander *dōjinshi* teilen und er eine neue Leser*in gewinnt, die dann auch extra zur Comiket kommt, nur um sein *dōjinshi* zu kaufen. Allerdings sieht er die Zukunft seiner seltenen Werke eher pessimistisch, selbst als ich ihn auf die allgemeine Zunahme der Popularität von *dōjinshi,* die sich auf westliche Filme beziehen, anspreche:

> »Bei Movies Paradise nehmen die Zirkel zu und auch die gewöhnlichen Teilnehmenden nehmen zu. Allerdings, das ist, na ja, wie sagt man. Früher beim Movies Paradise gab es auch solche seltenen Filme, wie zum Beispiel *Ghostbusters*[11] oder *Indy Jones*[12]. Jetzt gibt es beliebte *janru* wie *Avengers* oder auch in letzter Zeit *Kingsman*. Diese bekannten Sachen leben total auf, diese Art von Leuten nimmt zu, aber solche Leute wie ich, Leute, die gerne seltene Filme schauen und dann vielleicht etwas herausbringen, nimmt das nicht total ab? Ja.«—»Ach, so ist das.«—»Beim Movies Paradise leben die bekannten Sachen total auf. Aber die unbeliebten Sachen sind unbeliebt (lacht)« (Jade-san).

Dieses Zitat ist auch im Kontext mit den im vorigen Kapitel angebrachten Zitaten von Jade-san zu sehen, über neue Mitglieder, die aufgrund der Marvel-Filme neu ins Fandom kommen. Hier macht er einen Unterschied über die Seltenheit und Beliebtheit der Werke. Seine eigenen Werke klassifiziert er als selten, allerdings unbeliebt. Es ist interessant, dass er als Beispiel für »seltene« Filme etwa ältere Filme wie *Ghostbusters* oder *Indiana Jones* anführt, die natürlich in der Vergangenheit große Hits waren und innerhalb des letzten Jahr-

11 Japanische Kinopremiere im Dezember 1984.

12 Japanische Kinopremiere im Dezember 1981.

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

zehnts überdies Fortsetzungen erhalten haben, zu denen es allerdings wenige *dōjinshi* gibt. Maßgeblich ist also nicht die Mainstream-Popularität der Filme, sondern die Popularität in der *dōjinshi*-Gemeinschaft.

Auch Amethyst-san ist eine meiner Interviewpartner*innen, die in seltenen *janru* aktiv ist. Wie in Kapitel 5.3 angeklungen, hat sie nicht vor, besonders beliebte *dōjinshi* anzufertigen, die sie in besonders hohen Stückzahlen verkaufen kann, sondern sie möchte *dōjinshi* zu den Filmen zeichnen, die sie selbst liebt. Allerdings erwähnt sie an einer Stelle, dass auch bei ihren früheren *dōjinshi*-Aktivitäten im Bereich Manga die Seltenheit eine Rolle spielte:

> »Also, das waren natürlich sehr kleine [*janru*], zum Beispiel Tezuka Osamus *Vampire*[13], ääh, das ist ein Manga, der auf Shakespeares *Macbeth* basiert. Der Held ist ein schlechter Mensch. Und außerdem gab es noch einen Manga namens *Dororo*[14], sowas habe ich gezeichnet. Und auch zu dieser Zeit, auch wie jetzt zu [Name des Films] gibt es fast niemand anderen, der sekundäre Werke zeichnet. Und auch bei den Manga von Tezuka damals war das so, da gab es niemanden. Und weil es niemanden gab, und ich das aber lesen wollte, musste ich das dann selbst zeichnen« (Amethyst-san).

An dieser Stelle macht Amethyst-san klar, dass eine ihrer Motivationen für das Schaffen von eigenen Werken der Mangel an *dōjinshi* zu ihren präferierten *janru* war. Über diese Tendenz der Selbstverwirklichung hinaus, die bereits in Kapitel 6.2 thematisiert wurde, wird an dieser Stelle deutlich, dass sie generell eine Tendenz zur »Seltenheit« zu haben scheint. Amethyst-san ist in *janru* aktiv, die sehr klein sind und damit einen gewissen Wert oder eine Anziehungskraft für sie aufweisen.

Aber auch in größeren *janru*, in denen mehr als nur ein, zwei Zirkel aktiv sind, gibt es natürlich Abgrenzungen über individuellen Geschmack. Dort geschieht dies zumeist über die Figurenkonstellation, wie mir Beryl-san auf meine Nachfrage zu Figurenkonstellationen erklärt:

> »Also, dieser Unterschied, wer *seme* und wer *uke* ist, ist das eine bedeutsame Sache?« – »So ist es. Ich denke, das ist eine wichtige Sache. Natürlich, wenn man den Film als Ganzes betrachtet, dann gibt es so einen Hintergrund, und solch ein Pairing ist daraus zu entwickeln, das geschieht ganz natürlich, denke ich. Deswegen, also ich habe diesen Film geschaut und die ganze Zeit ha-

13 *Banpaiya*, 1966–1967 in *Shūkan Shōnen Sandē*.

14 *Dororo*, 1967–1969 in *Shūkan Shōnen Sandē*, später in *Bōken Ō*.

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

> be ich gedacht: ›Also, wenn der da für den da ein *uke* ist, das wäre etwas unglaubwürdig, oder?‹. So denke ich. Deswegen habe ich nur ein Pairing, das ich mag« (Beryl-san).

Beryl-san beschreibt, dass für sie die Unterscheidung zwischen *seme* und *uke* wichtig ist, dass ihr favorisiertes Pairing etwas ist, das sie auf natürliche Weise (*shizen ni*) spürt, wenn sie einen Film schaut, und dass diese Konstellation für sie nicht umkehrbar ist. Auch die Anordnung innerhalb der Gemeinschaft nach favorisiertem Pairing und favorisierter *seme-uke*-Konstellation ist etwas, das für sie »ganz natürlich« abläuft: »Egal in welches *janru* man geht, es läuft immer so, denke ich: Zuerst einmal gibt es ein Pairing und dann gibt es noch die Frage, welchen man als *uke* und welchen man als *seme* mag. Und so wird man dann selbstverständlich, ganz natürlich Freund*innen und hat Spaß« (Beryl-san). So können die Differenzsetzungen insbesondere auch über den eigenen Geschmack für Pairing und Figurenkonstellation, funktionieren. Stimmt man in seinen Vorlieben überein, freundet man sich, laut ihr, mitunter »ganz natürlich« miteinander an. Diese strukturelle Verbindung innerhalb der Gemeinschaft, die auf Basis der geteilten Vorliebe für ein Pairing geschieht, haben auch Ōto und Itō in ihrer Untersuchung hervorgehoben (Ōto/Itō 2019: 215).

Als Ruby-san über Pairings spricht, bringt sie allerdings auch die Dimension der Beliebtheit eines Pairings mit hinein. Sie zeichnet *dōjinshi* zu den Figuren Captain America und Iron Man, was lange Zeit eines der beliebtesten Pairings im *Avengers-janru* war, nach der Veröffentlichung *von The Winter Soldier* allerdings von Captain America und Bucky Barnes abgelöst wurde. Sie beschreibt mir diese Veränderung eindrücklich:

> »Ich mache Captain America/Iron Man. Das mache ich die ganze Zeit« – »Ist das ein beliebtes Pairing?« – »Ääh, also, allmählich ist es ziemlich selten geworden (lacht). Als der erste *Avengers*-Teil herauskam, war das natürlich beliebt. Ääh, also das Häufigste war wahrscheinlich Thor und Loki, das Pairing dieser beiden, das gab es wohl am häufigsten zu diesem Zeitpunkt. Und dann auf dem zweiten Platz gab es wohl das Pairing von Captain America und Tony Stark. Aber dann ist es Schritt für Schritt etwas unbeliebter geworden, ääh, als *Winter Soldier* herauskam. Dann hat das Pairing Winter Soldier und Captain America auf einen Schlag zugenommen, und jetzt wird es langsam echt weniger. Besonders nach *Civil War* wurde es ganz schnell weniger.« – »Ja, das Gefühl hatte ich auch, als ich mir die Zirkel-Cuts angesehen habe.« – »So war es, nicht wahr? Das hat wirklich auf einen Schlag zugenommen.

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

> Tony als *uke* gab es wirklich mal am meisten, früher (lacht). Aber bevor man sich versieht, muss man die Seitenzahl einschränken (lacht)« (Ruby-san).

Ruby-san erzählt hier, wie der Beliebtheitsgrad ihres präferierten Pairings innerhalb kurzer Zeit rasch abgenommen hat. Dies hat ihrer Meinung nach direkt mit der Veröffentlichung der Marvel-Filme zu tun, insbesondere *The Winter Soldier*, in dem die neue Figur Bucky Barnes eingeführt wurde. Die Formulierungen, die sie benutzt, sind recht interessant, da sie von der Beliebtheit von Pairings wie von einer Rangliste spricht. Am Ende wird deutlich, dass sie durch abnehmende Beliebtheit ihres präferierten Pairings auch eine Einschränkung ihrer Seitenzahlen hinnehmen musste, da dieses Pairing nicht mehr beliebt genug war, um längere *dōjinshi* ohne zu große Verluste bei den Druckgebühren zu verkaufen.

Es bleibt an dieser Stelle festzuhalten, dass ebenfalls Differenzsetzungen erfolgen, wenn es um die Verwirklichung des eigenen Geschmacks bei *dōjinshi* geht. Manche meiner Interviewpartner*innen sehen gerade die Seltenheit eines *janru* als ein besonderes Gut an, das Werken in eigentlich unbeliebten *janru* einen besonderen Wert verleiht und zudem auf eine Einzigartigkeit ihres eigenen Geschmacks hinweist. Die Implikation ist dabei, dass diejenigen, die in weniger begehrten *janru* zeichnen, dies zur Verwirklichung ihres eigenen Geschmacks tun. Aber auch meine Interviewpartner*innen, die in beliebten *janru* wie *Kingsman* oder *Avengers* tätig sind, grenzen sich aufgrund der von ihnen favorisierten Pairings oder Figurenkonstellationen ab. Auch sie folgen mit ihren *dōjinshi*-Aktivitäten ihrem eigenen Geschmack und differenzieren sich auf diese Weise von anderen Mitgliedern der Gemeinschaft.

7.1.5 Differenz zu ausländischen Fans

Meine Interviewpartner*innen grenzen sich auch von ausländischen Fans ab. Wie in Kapitel 6.3.2 bereits angesprochen, scheint es in der japanischen *dōjinshi*-Gemeinschaft besondere Regeln darüber zu geben, wer von den Fanwerken wissen darf und wie diese geteilt werden. Ich möchte an dieser Stelle auch noch einmal auf das Zitat von Ruby-san zurückkommen, in dem sie beschreibt, wie erleichtert sie war, als sie las, dass der US-amerikanische Schauspieler Norman Reedus Fanwerken gegenüber wohlwollend eingestellt ist:

> »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

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

> gesagt bekommen, dass etwas nicht geht und ich habe immer gedacht, dass es lästig wäre, aber wenn die anders denken, dann bin ich glücklich« (Ruby-san).

An dieser Stelle weist Ruby-san auf eine andere Denkweise hin, die im Ausland zu bestehen scheint. Natürlich unterscheidet sich die individuelle Einstellung der Personen, die zum Objekt von Fanwerken werden. Der Gedanke, dass in Japan und im Ausland innerhalb des Fandoms verschiedene Regeln zu herrschen scheinen, findet sich allerdings bei mehreren meiner Interviewpartner*innen. In diesem Kapitel möchte ich die Ansichten von Beryl-san und Amethyst-san beleuchten, da sie beide mehrmals im Interview auf das Ausland und ausländisches Fandom zu sprechen kommen.

Beryl-san teilt mir im Verlauf des Interviews mit, dass sie sich wünscht, es würden ausländische Zirkel teilnehmen, und dass sie auch gerne neben mir [als Ausländerin] bei einem Event stehen würde. Für sie ist die Manga-Kultur Japans etwas Besonderes, auf das sie stolz ist und das sie gerne im Ausland bekannter machen würde: »Ich denke, das ist ein Vermögen der Japaner, das auch im Ausland gerühmt werden sollte. Na ja, es ist nichts Peinliches, sondern eine wunderbare Sache. Ich bin stolz darauf und möchte, dass es weiter verbreitet wird« (Beryl-san).

Kurze Zeit später, als ich sie frage, ob es Gelegenheiten zum internationalen Austausch zwischen Fans gibt, spricht sie zudem davon, dass sie sich mehr Austausch innerhalb der Fankultur wünscht, und wie sehr es sie berührt, wenn Menschen im Ausland Fan von Manga sind:

> »Wenn es das noch mehr gäbe, fände ich das gut. Das gibt es noch eher wenig. Solche Ausländer*innen, die Manga und *dōjinshi* lieben und haben möchten, dass die sich so sehr für japanische Manga interessieren, das berührt mich sehr. Das macht mich wirklich glücklich« (Beryl-san).

Die Ansichten, die sie in diesen beiden Zitaten mit mir teilt, decken sich in gewisser Weise mit der Intention der Cool-Japan-Politik, die Anfang der 2000er Jahre in Japan verfolgt wurde: der Versuch, Japan als ein modernes und attraktives Land erscheinen zu lassen, da Produkte japanischer Populärkultur internationale Beliebtheit in der Jugendkultur erlangten. Wie Beryl-san hier erläutert, seien Manga etwas, auf das Japan stolz sein sollte und es berühre sie, dass Manga und *dōjinshi* im Ausland so beliebt seien. Dieses Bewusstsein für Manga als ein besonderes Kulturgut Japans kritisiert Iwabuchi Koichi auch in

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

seinem Aufsatz von 2014 (Erstauflage 2002) insofern, als dass es während der Cool-Japan-Strategie der japanischen Regierung in den frühen 2000er Jahren schnell in kulturellen Narzissmus und Nationalismus umgeschlagen sei (Iwabuchi 2014: 29–34). Abgesehen von dieser Meinung zu ausländischen Fans hat Beryl-san mir allerdings auch noch etwas Anderes mitzuteilen, als wir auf das Problem des unerlaubten Hochladens von Fanwerken durch Dritte (*mudantensai*) zu sprechen kommen:

> »Also, ich weiß nicht, wie [du] darüber denkst, aber Japaner*innen sind bei so etwas sehr streng. Aber ich denke, das ist selbstverständlich (*atarimae*). Im Ausland denken Cosplayer*innen oder, äh, Fans, weil sie etwas mögen, können sie es sich aneignen und sie denken, dass es gut ist, es zu verbreiten« (Beryl-san).

Hier beschreibt sie, dass in Japan die Regeln vollkommen anders zu sein scheinen als im Ausland, wenn es um das Teilen von Fanwerken wie Fotos von Cosplay oder *dōjinshi* geht. Auf die Nachfrage hin, ob es hauptsächlich Ausländer*innen sind, die sich nicht an die Regeln halten, antwortet sie:

> »So ist es. Manchmal, also ich habe eine Freundin, ähm, eine Frau, die total gut darin ist, ähm, einen hübschen Mann abzugeben. Es gab jemanden, der ein Foto dieser Freundin als Icon benutzt hat. Ich lachte etwas, aber ich denke, das sind vor allen Dingen ausländische Mädchen, die so etwas machen. Wenn das in Japan wäre, würde man sich bei der Person sofort beschweren und sie bitten, das zu unterlassen. Es gibt Leute, die so sagen: ›Du hast etwas falsch gemacht!‹, aber wenn man kein Englisch kann, dann kann man diese Personen natürlich mit Worten nicht verwarnen« (Beryl-san).

Beryl-san erzählt mir an dieser Stelle von der Anekdote einer Freundin, deren Cosplay-Foto ungefragt zu einem persönlichen Icon verarbeitet wurde. Laut Beryl-san wäre so etwas in der japanischen Fangemeinschaft nicht möglich oder würde sofort gerügt werden. Beryl-san führt an dieser Stelle die Sprachbarriere und anscheinende Unterschiede in den Regeln der Fankultur an, als Gründe an, warum es zwischen japanischen und ausländischen Fans zu Konflikten kommen kann.

Einerseits ist Beryl-san davon berührt, dass ausländische Fans japanische Manga und *dōjinshi* mögen, aber andererseits nimmt sie in anderer Hinsicht ausländische Fans als Störfaktoren wahr, wenn sie sich nicht an Regeln halten, die in Japan als ganz selbstverständlich gelten, und die sich dann aufgrund

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

von Sprachbarrieren nicht einmal zurechtweisen lassen. Amethyst-san hat eine ähnlich ambivalente Sicht auf ausländische Fans, wobei sie differenzierter ist. Amethyst-san ist, wie bereits erwähnt, die einzige meiner Interviewpartner*innen, die mir davon erzählte, dass sie längere Zeit im Ausland gelebt hat. Ganz zu Anfang des Interviews erzählt sie mir gleich Folgendes:

> »Ich habe unter meinen Freund*innen auch viele Fans, hauptsächlich aus Südkorea, aber auch durch [Filmtitel] habe ich eine Freundin in Finnland gefunden. Wenn ich könnte, würde ich gerne [meine *dōjinshi*] ganz auf Englisch übersetzen, so dass sie gelesen werden könnten. Deswegen ist das ziemlich schwer, weil mein Englisch auch noch nicht so gut ist, ist das schwer« (Amethyst-san).

Es ist aufschlussreich, dass Amethyst-san mir sofort von ihren internationalen Fan-Bekanntschaften erzählt. Es kann sein, dass sie mir als Ausländerin dadurch signalisieren wollte, dass sie Ausländer*innen offen gegenübersteht und gerne am Interview teilnimmt. Zudem würde sie gerne die Leserschaft für ihre *dōjinshi* erweitern, falls es ihr möglich wäre, diese auf Englisch zu übersetzen. Auch an dieser Stelle tritt die Sprachbarriere wieder als Hürde zu ausländischen Fans auf. Sie erzählt im Laufe des Interviews aber noch mehr interessante Dinge in Zusammenhang mit Ausländer*innen und Fandom, etwa diese Anekdote:

> »Gibt es auch Männer unter deinen Leser*innen?« – »Ja, die gibt es manchmal. Einmal kam ein Mann aus China oder so und hat [meinen *dōjinshi*] gekauft. Da habe ich gefragt: ›Magst du das?‹, und er hat gesagt: ›Ich mag das‹. Aber China ist ein bisschen verdächtig. Warum China [verdächtig ist], also eine chinesische Freundin von mir von damals, die *fujoshi* ist, hat gesagt dass manche ein Geschäft damit machen, dass man *dōjinshi* in Japan kauft und einfach so Raubkopien davon macht und verkauft« (Amethyst-san).[15]

Auch in dieser Anekdote fallen Ausländer*innen als diejenigen auf, die sich nicht an Regeln halten, die in der japanischen Fankultur zu gelten scheinen. Andererseits zeigt ihr Zitat auch auf, dass es durchaus kulturellen Austausch unter Fans verschiedener Nationen geben kann: So hat sie offensichtlich auch eine chinesische Bekannte, die ihr fannisches Interesse teilt.

15 Dieses Zitat habe ich bereits im Zusammenhang mit unerlaubten Reproduktionen von *dōjinshi* im *Participations Journal* diskutiert, vgl. Hülsmann 2020: 297.

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

Generell ist Amethyst-san neugierig, was ausländische Fankultur angeht. Gegen Ende des Interviews stellt sie mir mehrere Fragen zur ausländischen Fankultur:

> »Gibt es sonst noch etwas, das du mir mitteilen willst?« – »Etwas, das ich mitteilen will … hmm, etwas, das ich mitteilen will, nun ja, diese Otaku-Kultur von Ausländer*innen, ich möchte mehr über die ausländische Otaku-Kultur erfahren.« – »Ach so.« – »Ich möchte zum Beispiel gerne wissen, wie viele sekundäre Werke es zu Filmen gibt. Als ich nach London gegangen bin, habe ich auch an so einer Verkaufsveranstaltung (*sokubaikai*) teilgenommen, aber da gab es größtenteils nur Originalwerke. Sekundäre Werke gab es fast nicht. Nur ein paar gab es. Und weil es von Filmen gar keine sekundären Werke gab, habe ich mich gefragt, inwiefern es so etwas überhaupt gibt« (Amethyst-san).

Amethyst-san teilt mir hier eine ihrer Beobachtungen mit, als sie mit ausländischer Fankultur in Berührung kam. Sie ist auf eine Fan-Convention in London gegangen und hat offensichtlich den Händlerraum dort auch als eine spezialisierte Verkaufsveranstaltung verstanden, denn der Ausdruck *sokubaikai* wird in Japan in Verbindung mit *dōjinshi* als eine Umschreibung für ein Event benutzt, bei dem *dōjinshi* verkauft werden. Zu ihrer Überraschung handelte es sich bei den Werken allerdings vorwiegend um Originalgeschichten ohne Bezug zu bereits veröffentlichten Medien. Dies sieht sie als eine scheinbare Eigenart von ausländischer Fankultur an. Andererseits wird durch ihre Benutzung des Subkultur-Vokabulars klar, dass sie ausländische Fankultur als eine der japanischen nicht unähnliche Fankultur versteht, schließlich benennt sie diese mit dem Wort »Otaku« und spricht von »ausländischer Otaku-Kultur« (*kaigai otaku bunka*). Sie hat allerdings nicht nur eine Anekdote aus dem anglophonen Raum, sondern erzählt mir auch von ihrer Teilnahme an einem Event in Hongkong:

> »Ich bin auch auf die Comiket in Hongkong gegangen. Und was ich kurz fragen wollte, also, auf der Comiket in Hongkong gibt es keine *slash*-Dinge, *adult*-Dinge, Dinge, die für Erwachsene sind, Dinge, wo sexuelle Handlungen gezeigt werden, das ist alles verboten. Wenn man sowas herausbringt, wird man verhaftet. Deswegen habe ich nicht einmal teilgenommen, ich kann nicht teilnehmen (lacht). Deswegen wollte ich fragen, wie ist das woanders, zum Beispiel in Deutschland?« (Amethyst-san).

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

An dieser Stelle spricht Amethyst-san nicht bloß von einem kulturellen Unterschied innerhalb der Fankultur, sondern für sie ist es ein Gesetzesverstoß, wenn man explizite Werke auf Events in Hongkong in Umlauf bringt, und sie hat deswegen von der aktiven Teilnahme an diesem Event abgesehen. In ihrem Lachen ist allerdings zu erkennen, dass sie sich keineswegs für die Inhalte ihrer Werke schämt, sondern sexuell explizite Darstellungen lediglich als etwas wahrnimmt, das in manchen Ländern erlaubt und in anderen verboten ist. Auf ähnliche Weise hat Beryl-san ebenfalls darauf hingewiesen, dass es in manchen Ländern schwierig sein kann, Inhalte in Zusammenhang mit Homosexualität zu verbreiten (vgl. Kapitel 7.1.1).

In diesem Sinne erkennen sowohl Beryl-san als auch Amethyst-san Bereiche, in denen im japanischen Fandom andere Regeln zu gelten scheinen als im ausländischen Fandom. Beide merken an, dass dies zu Konflikten führen kann, insbesondere, wenn Inhalte unerlaubt verbreitet werden. Amethyst-san stellt dabei die Strenge der Regeln innerhalb der japanischen Fangemeinschaft in Frage (vgl. Kapitel 7.1.2) und kritisiert, wie in Japan Regeln oft blind befolgt werden, ohne wirklich darüber nachzudenken:

> »Na ja, also, es ist bestimmt ziemlich so, weil ich schon in Hongkong gewohnt habe und weil ich auch viele ausländische Freund*innen habe, viele verschiedene Unterhaltungen geführt habe und in die Gemeinschaft (*komyuniti*) von vielen verschiedenen Menschen eingetreten bin. Aber ich denke mir selbst, dass es vielleicht, naja, im Ausland so ist, dass in anderen Ländern das Meiste der Urteilskraft der Menschen selbst überlassen wird. Deswegen, na ja, es kann zum Beispiel sein, dass der Service in einem Geschäft viel unhöflicher ist als in Japan, aber dass es auch Fälle gibt, wo [die Leute] freundlicher sind« (Amethyst-san).

Amethyst-san teilt mir hier ihre allgemeine Sichtweise mit, was die Befolgung von Regeln und Standards in der japanischen und in ausländischen Gesellschaften angeht. In der japanischen Gesellschaft gebe es deswegen ihrer Ansicht nach mehr Vorgaben (etwa was den Service in Geschäften anbelangt) als in anderen Ländern, wo der individuellen Urteilskraft der einzelnen Menschen mehr überlassen würde. Es ist interessant, dass sie in manchen Fällen, wie etwa dem Raubkopieren von *dōjinshi*, ein Misstrauen gegenüber ausländischen Fans hat, allerdings kritisiert sie auch die japanische (Fan-)Kultur als zu abhängig von Regeln.

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

Natürlich bedient sich Amethyst-san in diesem Falle eines stereotypen Japan-Bildes, von Japan als einem Land, das eher gruppenorientiert funktioniert, während dem einzelnen Individuum im Ausland mehr Urteilskraft und Agenz zugestanden wird. Allerdings denke ich, dass es an dieser Stelle vor allen Dingen als das Zeugnis einer differenzierten Sicht auf sich selbst und die eigene Sozialisation zu sehen ist, da Amethyst-san versucht, ihre Auslandserfahrungen sinnvoll mit ihren Erfahrungen der eigenen Kultur in Einklang zu bringen. Es ist zudem durch ihr großes Interesse an »ausländischer Otaku-Kultur« offensichtlich, dass sie dem kulturellen Austausch sehr offen gegenübersteht. In Amethyst-sans Überlegungen bezüglich japanischem und ausländischem Fandom ist das zu erkennen, was Welsch zum elementaren Verständnis zur Transkulturalität postuliert: »Im Innenverhältnis einer Kultur […] existieren heute ebenso viele Fremdheiten wie in ihrem Außenverhältnis zu anderen Kulturen« (1997: 72). Die Wahrnehmung von japanischer und auch von ausländischer Fankultur ist für jemanden wie Amethyst-san, die bereits in verschiedenen Ländern lebte in beiden Fällen von Differenzen und Reibungen geprägt, die nationale Differenz tritt insofern also sogar in den Hintergrund, da sie ebenso Elemente der japanischen Kultur aufzeigt, mit denen sie nicht übereinstimmt.

Insgesamt grenzen sich meine Interviewpartner*innen gegenüber ausländischen Fans dadurch ab, dass sie auf scheinbare Unterschiede in den Regeln innerhalb der Fangemeinschaften hinweisen. Selbst wenn Fans dasselbe Fan-Objekt besitzen, können Dinge in manchen Kontexten erlaubt sein und in anderen nicht. Die Sprachbarriere, die zu ausländischen Fans besteht, kommt erschwerend hinzu, da sie die Kommunikation im Konfliktfall unterbindet. Amethyst-sans Benutzung des Begriffs »ausländische Otaku-Kultur« (*kaigai otaku bunka*) weist hingegen darauf hin, dass sie in ausländischer Fankultur ebenfalls eine ähnliche Kultur zu erkennen scheint. In gewisser Weise sind so auch ausländische Fans als Teil der Fankultur zu betrachten, auch wenn diese anderen Regeln folgen oder es schwieriger ist, mit ihnen zu kommunizieren. Die Kommunikation innerhalb der Gemeinschaft, persönlich auf Events sowie über das Internet wird im nächsten Unterkapitel genauer beleuchtet, um die lokalen Gegebenheiten und die transkulturellen Potenziale der *dōjinshi*-Gemeinschaft näher zu untersuchen.

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

7.2 Kommunikation innerhalb der Gemeinschaft

7.2.1 Persönliche Kommunikation

Die persönliche Kommunikation und das Zwischenmenschliche, das auf Events stattfinden kann, wird in meinen Interviews als etwas besonders Schönes thematisiert. Wie in Kapitel 7.1.1 bereits angeklungen, werden Events als ein geschützter Raum empfunden, in denen die *dōjinshi*-Künstler*innen unter sich sind und ungehemmt miteinander sprechen können. Citrine-san erzählt mir Folgendes:

> »Ah, natürlich, sich mit Menschen treffen zu können, die das Gleiche mögen, na ja, über die Werke sprechen zu können zum Beispiel, macht total Spaß. Also, man spricht auch über das Ursprungswerk, aber man spricht besonders über die eigenen wilden Fantasien. […] Und weil da die Leute sind, die freundlicherweise die Bücher kaufen, von denen bekommt man dann die Eindrücke (*kansō*). Als kleine Aufmerksamkeit einen Brief zu bekommen, das macht mich am glücklichsten« (Citrine-san).

Hier wird deutlich, dass die Events einen persönlichen, individuellen Gedankenaustausch zwischen Künstler*innen und Leser*innen ermöglichen, was von meinen Interviewpartner*innen sehr geschätzt wird. Citrine-san spricht hier zudem von der gebräuchlichen Praxis, dass Leser*innen den *dōjinshi*-Künstler*innen kleine Präsente oder Briefe überreichen, in denen sie ihre Gedanken und Eindrücke zu den gelesenen Werken darlegen. Auf diese Weise erhalten die Künstler*innen Feedback über ihre Werke und fühlen sich wertgeschätzt. Auch Beryl-san erwähnt, dass sie von einer Leser*in, die ihre Werke bereits im Internet gelesen hatte, ein Mitbringsel erhielt:

> »Ich freue mich wenn jemand der mir auf Pixiv folgt – wie neulich auch, zu mir kommt um mich zu treffen, und sagt: ›Ich schaue immer [deine Werke] auf Pixiv an‹; das gesagt zu bekommen macht mich glücklich. Dass so eine Person freundlicherweise kommt, mir sogar ein süßes kleines Geschenk mitbringt« (Beryl-san).

Wie Beryl-san hier zudem thematisiert, sind die Events oft ein Ort, an dem sich flüchtige oder einseitige Bekanntschaften, die im Internet entstanden sind, persönlich fortsetzen können. Es berührt Beryl-san sehr, wenn Leser*innen

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

extra anreisen, um sie zu sehen, insbesondere wenn diese von weit her anreisen, wie etwa von Hokkaido oder Kyushu. Wie bereits in Kapitel 5.3.4 erwähnt, ist es ein Merkmal von kulturellem und sozialem Kapital innerhalb der Gemeinschaft, Leser*innen zu haben, die extra anreisen, um die Werke zu erwerben und die Künstler*innen selbst zu treffen. Bei der hier beschriebenen Praktik ist zudem ein Sichtbarwerden von sozialem Kapital relevant. Während die Leser*in auf Pixiv Beryl-sans Werke eventuell schon lange verfolgte, wusste Beryl-san davon vielleicht nichts. Wenn Nachrichten online nur privat verschickt werden, dann sieht die Künstler*in es zwar selbst, aber die anderen Mitglieder der Gemeinschaft wissen das nicht. Die von Beryl-san und Citrine-san beschriebene Praktik, dass jemand während eines Events an den Tisch kommt und für alle anderen Anwesenden sichtbar ein kleines Präsent oder einen Brief überreicht, ist ein sichtbares Maß an sozialen Kapital innerhalb der Gemeinschaft. Natürlich führt keine Autorität darüber Buch, welche Künstler*innen wie viele Geschenke oder Briefe erhalten, aber es ist für die Teilnehmenden durchaus beobachtbar. Zudem liegt es nahe, dass die Künstler*innen, die solche Fans haben auch besonders gefragte Werke anfertigen, also mit dem Wissen über beliebte Pairings und *janru* innerhalb der Gemeinschaft ein gewisses Maß an kulturelles Kapital erlangt haben, das ihnen hilft, ihre Werke besonders ansprechend zu gestalten. Auch Opal-san erzählt von einem besonderen Geschenk, das sie bei einem Event erhielt, als eine ihrer schönsten Erinnerungen:

> »Also, beim Event selbst, ääh, da bekomme ich oft Süßigkeiten geschenkt. Und einmal hat mir jemand von meinem Werk eine Schokolade geschenkt. Also, eine Schokolade, auf der ein Bild von einem Werk, das ich gezeichnet habe, war. Das zu bekommen hat mich sehr glücklich gemacht« (Opal-san).

Abgesehen vom ganz offensichtlich gewonnenen kulturellen und sozialen Kapital, das sich in diesen Briefen und Geschenken messen lässt, empfinden es meine Interviewpartner*innen zudem als eine Bereicherung, auf Events mit anderen Menschen persönlich in Verbindung treten zu können. Auch Emerald-san thematisiert die Unmittelbarkeit des persönlichen Austauschs beim Verkauf ihrer Werke:

> »Was ist das Schönste an Events?« – »Natürlich ist es das Tollste, wenn jemand [mein Buch] in die Hand nimmt. Und auch dass das, was ich gezeichnet habe, ein Buch wird. Meistens sehe ich das auch zum ersten Mal beim Event.

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

> Wenn es fertig ist, dann wird es wirklich interessant, dann kommen die Leute und sagen: ›Ich hätte gerne das‹, sie bezahlen wirklich Geld dafür, sie fragen: ›Was für ein Pairing ist das?‹, das ist ziemlich interessant. Dass ich dort direkt selbst meine eigenen Werke verkaufe. Es gibt auch Leute, die ganz knapp nur freundlicherweise sagen: ›Ich habe das Buch von letztens gesehen‹ und mir ihre Eindrücke mitteilen. Im Internet muss man sowas natürlich schreiben, da kriege ich nicht so viele Eindrücke. Aber auf Events, da bekomme ich Kommentare« (Emerald-san).[16]

Emerald-san ist eine der wenigen meiner Interviewpartner*innen, die ihre Werke auch online über die Plattform *DLsite* anbietet. Allerdings legt sie dar, dass sie beim direkten Verkauf ihrer Werke über die Events die Rückmeldung, die sie von ihren Leser*innen erhält, schätzt. Beim Verkauf über das Internet scheint dies weniger der Fall zu sein, da dort die Kommentare erst verschriftlicht werden müssen und somit auch weniger spontan sind. Amethyst-san erzählt mir ebenfalls von den Vorzügen der persönlichen Kommunikation auf Events, als ich sie frage, ob es einen Unterschied mache, online oder auf Events mit anderen Fans des selben Fan-Objektes zu kommunizieren:

> »Ach, nun ja, als ich anfing, Otaku zu werden, habe ich das so gemacht, aber ich denke, dass es jetzt eher niemanden gibt, der plötzlich anfängt, auf Events zu gehen, ohne vorher im Internet gewesen zu sein. Ich denke, es ist meistens so, dass man im Internet einfach nachschlägt, wer etwas zeichnet, was für Künstler*innen es gibt und dann auf Events geht. Man braucht beides. Aber na ja, für mich ist es schon interessant, das Internet zu benutzen und so von vielen Leuten gesehen zu werden. Allerdings, bei einem Event sieht man direkt, was für Leute die Werke mögen, wer kommt, um etwas zu kaufen. Das macht mich glücklich« (Amethyst-san).

Laut Amethyst-san kann das Internet zu Beginn der *dōjinshi*-Aktivitäten benutzt werden, um zu erfahren, was für Werke und welche aktiven Künstler*innen es gibt. Sie erläutert auch, dass sie es zwar schön findet, wenn Leute über das Internet auf ihre Werke aufmerksam werden, aber dass es sie besonders glücklich macht, wenn sie auf Events diese Menschen auch persönlich sehen kann. In ihrer Aussage »man braucht beides« schwingt mit, dass das Internet

16 Dieses Zitat habe ich bereits in verkürzter Form im Zusammenhang mit der tangiblen Form von *dōjinshi* im *Participations Journal* diskutiert, vgl. Hülsmann 2020: 295.

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

zwar eine wichtige Quelle für Informationen ist, aber dass die persönliche Interaktion mit ihren Leser*innen ihr ebenso wichtig ist.

Topaz-san betont ebenfalls den persönlichen Austausch. Für ihn ist es am wichtigsten, sich mit Gleichgesinnten über sein Fanobjekt austauschen zu können. Das hebt er als Grund hervor, warum er auch in Zukunft weiterhin an Events teilnehmen möchte:

> »Bei mir ist es so, dass ich ziemlich ausführliche Bücher mit viel Details schreibe, ääh, nun ja, aber da schreibe ich natürlich nur meinen eigenen Standpunkt, nicht viele verschiedene Standpunkte von anderen Leuten. Aber vielleicht denken andere Leute über andere Dinge etwas, oder weil sie sich mit einer anderen Figur viel besser auskennen, haben sie eine andere Lesart. Also deren Buch würde ich auch gern lesen oder zumindest denke ich, dass es interessant ist, mit ihnen zu sprechen, ja. Deswegen denke ich, dass es auch in Zukunft interessant sein wird, an Events teilzunehmen« (Topaz-san).

Topaz-san beschreibt sehr ähnlich wie Beryl-san und Citrine-san, dass er den Austausch mit anderen Fans genießt. Allerdings benutzt er nicht das Wort »Eindrücke« (*kansō*). Wie in Kapitel 6.1 angesprochen, versteht Topaz-san seine Werke als Ausdruck der Begeisterung für das Ursprungsmaterial. So sind auch seine persönlichen Kontakte mit anderen Fans vom Austausch über dieses Ursprungsmaterial bestimmt. In seinen Werken stellt er vorwiegend sein Expertenwissen über amerikanische Comics dar. Allerdings schätzt er auch das Expertenwissen von anderen Fans und sucht den Austausch mit ihnen.

> »Also auch Leute, die amerikanische Comics gar nicht lesen, können ganz erstaunliche Gedanken haben. Und dann die, die sich auskennen, können denen, die sich nicht auskennen Dinge erklären, und außerdem, es gibt so viele amerikanische Comics, niemand kann sie alle lesen, nicht wahr? Deswegen kann es sein, dass sich jemand mit einem Teil, ääh, besser auszukennen scheint als ich. Deswegen, ääh, zum Beispiel lese ich *Batman* nicht so, deswegen kennen sich andere Leute mit *Batman* besser aus, nicht wahr? Natürlich ist es deswegen, nun ja, so, dass andere Leute über Batman sprechen können und wir können uns untereinander austauschen. Dieser Austausch selbst ist das Schöne« (Topaz-san).

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

Die Intention, die Topaz-san mit seinen *dōjinshi* verfolgt, ist in erster Linie die Verbreitung von Informationen über amerikanische Comics und warum diese so interessant sind. Sein kulturelles Kapital innerhalb der Fangemeinschaft ist, dass er ein gewisses Expertenwissen über bestimmte amerikanische Comics angehäuft hat. Durch die Events kann er jenseits des Verkaufs seiner *dōjinshi* sein kulturelles Kapital im persönlichen Gespräch mit anderen Fans ausleben. Auch wenn er keine eigenen Geschichten über die Figuren aus amerikanischen Comics schreibt und keine »wilden Fantasien« austauscht, so ist für ihn das Expertenwissen und sich Auskennen offensichtlich ein Maßstab von kulturellem Kapital. In direktem Austausch mit anderen Fans wird dieses Wissen in beidseitigem Austausch anerkannt und verschafft ihm so ein Gefühl der Wertschätzung.

Die Beispiele zeigen, dass die persönliche Kommunikation, die auf Events stattfindet, nicht nur dem bloßen Informationsaustausch dient. Vielmehr ist der persönliche Austausch auf Events eine Quelle für kulturelles und soziales Kapital. Einerseits bekommen meine Interviewpartner*innen auf persönlichem Wege über die Events mitgeteilt, dass ihre Werke geschätzt werden und erlangen soziales Kapital. Andererseits, wie bei Topaz-san ersichtlich, wird Expertenwissen durch den persönlichen Austausch mit anderen Fans, die dieses Wissen schätzen können, ebenfalls zu einer Quelle kulturellen Kapitals.

Wie eingangs im Zitat von Beryl-san bereits ersichtlich, sind die Events auch eine Gelegenheit für meine Interviewpartner*innen, neue Bekanntschaften zu schließen oder zu vertiefen und Freundschaften im Alltag fortzuführen. Opal-san resümiert etwa, dass sie sich bereits etwas verändert habe, seit sie in der *dōjinshi*-Gemeinschaft aktiv wurde:

> »Also, na ja, ich gehe jetzt öfter aus. Ich dachte zwar, dass ich mehr beschäftigt sein würde, da ich an Manuskripten arbeite, aber ich habe mehr Freund*innen bekommen, die die gleichen Werke mögen wie ich (lacht). [Die sagen:] ›Lass uns zusammen was Leckeres essen gehen!‹ oder: ›Es gibt da so ein interessantes Event, lass uns mal hingehen!‹. Auf diese Weise gehe ich nun öfter aus« (Opal-san).

Auch wenn Opal-san nun durch ihre Fanaktivitäten weniger freie Zeit hat, da sie mit der Arbeit an ihren Manuskripten beschäftigt ist, geht sie trotzdem mehr als früher aus, da sie durch ihre Fanaktivitäten neue Freund*innen gefunden hat, die sie zu gemeinsamen Unternehmungen anregen. Als ich Sapphire-san frage, ob es einen Unterschied macht, online oder persönlich bei

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

Events zu kommunizieren, erzählt sie davon, dass sich die Freundschaft vertieft, wenn man sich persönlich trifft:

> »Ja, das ist ein bisschen anders. Natürlich benutzt man im Internet, bis man sich trifft, förmliche Sprache (*keigo*) und so. Aber wenn man die Leute dann in Wirklichkeit trifft, ist man voll auf einer Wellenlänge. Dann geht man auch zusammen ganz normal ins Kino und wird ganz schnell weniger förmlich. Man wird genauso wie Freund*innen aus der Schule« (Sapphire-san).

Für Sapphire-san ist eine Freundschaft über das Internet zwar möglich, aber durch ein Treffen in Person wird diese wird auf ein anderes Niveau gehoben. Sie benutzt dann keine förmliche Sprache mehr, sondern freundet sich an und unternimmt auch andere Dinge mit ihren Bekanntschaften.

Meine Interviewpartnerin Amethyst-san nimmt eine besondere Position ein, da sie auch schon aktiv größere Treffen geplant hat, die nach einem Event stattfinden:

> »Es gibt oft nach Movies Paradise Treffen von Leuten, die [Name des Schauspielers] mögen. Da gehe ich auch hin. Und außerdem bin ich auch auf größere Treffen gegangen, also meistens mit ungefähr zwanzig Leuten. Wenn es keine Gelegenheit für ein solches, großes Treffen gibt, dann gehe ich mit ein paar vertrauten Freund*innen zusammen, zum Beispiel mit anderen Künstler*innen, da gehen wir essen und trinken. Und außerdem, dieses Mal plane ich, mit einer befreundeten Künstlerin einen Club zu mieten und dort die Musik aus den Filmen von [Name des Schauspielers] laufen zu lassen und gemeinsam zu trinken und essen, so ein Event plane ich im Moment« (Amethyst-san).

Nach einem *dōjinshi*-Event auszugehen gehört zu den Freuden der Partizipation in der Gemeinschaft genauso dazu wie das Schaffen der Werke selbst. Bei Amethyst-san handelt es sich um jemanden, der im *janru* eine gewisse Schlüsselfunktion einnimmt, da sie bereits Anthologien herausgegeben hat und dann im Oktober 2017 auch mit einer Freundin gemeinsam einen kleinen Club in Shibuya angemietet hat und andere Fans einlud, dort mit ihr einen Abend zu verbringen. Um diese Seite der *dōjinshi*-Kultur zu genießen, ist selbstverständlich die Anwesenheit erforderlich. Allerdings, wie schon in diesem Kapitel ersichtlich, spielen das Internet und Social Media ebenfalls eine Rolle für den Austausch innerhalb der Gemeinschaft. Wo genau Social Media für die Kom-

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

munikation innerhalb der Gemeinschaft wichtig wird und welche Potenziale hier vorhanden sind, werde ich im nächsten Unterkapitel genauer beleuchten.

7.2.2 Kommunikation über das Internet

Zur Kommunikation im Internet werden in der *dōjinshi*-Gemeinschaft verschiedene Plattformen und Social Media Websites genutzt, wie Twitter oder aber Pixiv (vgl. Kawahara 2020: 132). Wie meine Interviewpartnerin Amethyst-san bereits erläuterte, gibt es für sie heutzutage kaum jemanden, der direkt anfangen würde, *dōjinshi* auf Events zu verkaufen, ohne vorher im Internet aktiv gewesen zu sein. Viele Neulinge benutzen das Internet und Social Media, um sich über anstehende Events oder praktische Informationen bezüglich der Herstellung von *dōjinshi* zu informieren. Citrine-san beschreibt, dass sie anfangs nicht wusste, wie ein digitales Manuskript formatiert sein muss, um es bei einer *dōjinshi*-Druckerei einzureichen. Sie erfuhr es schließlich von einer Twitter-Bekanntschaft, die ihr Hilfe anbot (Citrine-san; vgl. Kapitel 5.2.3).

Da MP laut meinen Interviewpartner*innen ein besonders »verstecktes« Event zu sein scheint, gestaltet es sich mitunter schwierig, Informationen darüber zu erfahren. Amethyst-san beschreibt, wie sie allmählich von Twitter-Bekanntschaften über die Existenz dieses speziellen Events aufgeklärt wurde[17]:

> »Ich habe mit Twitter begonnen, und als ich mit Twitter angefangen habe, habe ich immer mehr Bekannte bekommen, die auch sekundäre Werke zeichnen. Da gab es auch Informationen über ›Mupara‹, da habe ich von der Existenz dieser *dōjinshi*-Verkaufsveranstaltung erfahren und mich entschlossen, auch mal zu versuchen, etwas herauszubringen. […] Als ich mehr Otaku-Freund*innen bekommen habe, gab es einen Zeitpunkt, wo alle auf einmal, ohne den Namen ›Mupara‹ genau zu benutzen, getweetet haben, dass sie angefangen haben, ein Buch zu zeichnen oder herzustellen, solche Tweets. Und ich wurde total neugierig, für welches Event die wohl ihre Bücher machen. Und alle haben nur dieses verkürzte ›Mu‹ benutzt und ich wusste nicht, was das bedeutet. Ich konnte nicht in einem normalen, sichtbaren Tweet fragen, was das für ein Event war, deswegen wurde es mir versteckt in einer Direct-Mail erklärt« (Amethyst-san).

17 Dieses Zitat habe ich bereits verkürzt im Zusammenhang zu ungeschriebenen Regeln der Gemeinschaft im Participations Journal diskutiert, vgl. Hülsmann 2020: 290.

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

Hier wird ersichtlich, dass Amethyst-sans Integration in die Gemeinschaft zuerst über Twitter erfolgte, da sie sich dort mit Gleichgesinnten unterhielt. Als das Event nahte und ihre Bekannten damit begannen, ihre neuen Veröffentlichungen anzukündigen, wusste Amethyst-san noch nicht genug, um die Andeutungen richtig zu interpretieren. Schließlich wurde es ihr in einer persönlichen Nachricht, die für Dritte nicht einsehbar war, mitgeteilt und sie erfuhr so von der Existenz dieses Events. In diesem Fall wird es sehr deutlich, dass das Wissen um Events und auch das Wissen um die in der Gemeinschaft akzeptierten Codewörter kulturelles Kapital darstellen. Als Neuling verfügte Amethyst-san noch nicht über dieses kulturelle Kapital, aber durch ihre Integration in die Gemeinschaft erhielt sie es.

Auch Sapphire-san erzählt mir auf Nachfrage, dass sie über das Internet von der Existenz des Events erfahren hat:

> »Wie wusste ich Bescheid über Movies Paradise? Also, ich habe mir gewünscht, dass es ein Event mit *dōjinshi* zu westlichen Filmen gibt, allerdings wird sowas in Buchläden nicht verkauft, nicht wahr? Ich könnte auch die Gegenfrage stellen, oder? Aber wenn man im Internet danach sucht, dann findet man es. Also habe ich davon im Internet erfahren, so ungefähr« (Sapphire-san).

Einige meiner Interviewpartner*innen fragten mich ebenfalls, warum ich von der Existenz von MP wusste (z.B. Amethyst-san). Hier wird deutlich, dass das Internet eine Anlaufstelle für Informationen ist, wenn man etwa bei Buchläden nicht fündig wird. Allerdings beschreibt Sapphire-san nicht genau, wo sie die Informationen schließlich fand, ob bei Twitter oder Pixiv oder anderen Social-Media-Websites.

Amethyst-san erzählt mir auch, wie sie Twitter benutzte, um Gleichgesinnte für Kollaborationen zu einem seltenen Pairing zu finden:

> »Also, es gibt wirklich niemanden, außer dieser Person, die [Fan von diesem Pairing] ist. Also, es gibt niemanden, der dafür zeichnet. Und plötzlich, also, ich habe die ganze Zeit getweetet, dass ich [das Pairing] mag, und dann einmal hat jemand, der sekundäre Werke als *novel* schreibt, mir freundlicherweise eine Mail geschrieben, da stand: ›Ich habe ein Werk geschrieben, bitte lies es!‹. Das war total toll – diese Mail – und es ist viel zu schade, wenn nur ich das lese, deswegen habe ich zurückgeschrieben, dass ich nächstes Mal ein Buch herausgeben möchte und habe darum gebeten, dass ich das benut-

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

> zen kann. Und mir wurde die Erlaubnis gegeben, dieses Werk zu benutzen« (Amethyst-san).

Durch Amethyst-sans unermüdliches Verkünden auf Twitter, Fan dieses Pairings zu sein, hat sie schließlich die Aufmerksamkeit eines anderen Fans auf sich gezogen und von dieser Person ein Werk geschickt bekommen. Wir führten das Interview, nachdem sie das besagte Buch, zu dem sie den Beitrag über Twitter erhalten hatte, bereits herausgegeben hatte. So lässt sich Twitter auch als eine Plattform für den produktiven Austausch unter gleichgesinnten Fans betrachten.

Wie im letzten Kapitel anklang, sind für einige meiner Interviewpartner*innen Twitter oder Pixiv Plattformen, auf der sie Bekanntschaften beginnen und diese dann zu Freundschaften vertiefen können, wenn sie die Personen schließlich persönlich auf Events treffen. So erzählt Amethyst-san beispielsweise:

> »Jetzt ist es meistens so, dass ich die Leute nicht bei Events das erste Mal finde. Ich habe schon vorher Informationen über Pixiv oder Twitter bekommen und gehe dann gewöhnlicherweise hin, um ein Buch zu kaufen. Aber wenn ich vorher noch nicht auf Twitter mit denen verbunden war, dann kann es auch vorkommen, dass ich deren Werke auf Pixiv angeschaut habe und hingehe und sage: ›Ich bin ein Fan‹ und mich mit ihnen unterhalte und mich auf diese Weise mit ihnen anfreunde« (Amethyst-san).

Amethyst-san weist darauf hin, dass es für sie üblicher ist, die Menschen vorher schon über Twitter oder Pixiv zu kennen. Allerdings ist es auch möglich, dass sie sich auf Events zum ersten Mal vorstellt und den Kontakt herstellt. Ruby-san hingegen erzählt mir, dass sie nach Events ausschließlich mit Bekannten weggeht, die sie bereits über Twitter kannte: »Also, wenn ich mich schon vor dem Event mit der Person auf Twitter ausgetauscht habe, dann kommt es auch vor, dass ich die beim Event treffe und dann sage: ›Wollen wir was essen gehen?‹. Aber ich treffe nicht jemanden nur auf dem Event und spreche die Personen an« (Ruby-san). Für sie kommt es nicht in Frage, einfach jemanden auf Events anzusprechen.

Auch Sapphire-san schildert mir, dass es das Tollste an Events sei, die Teilnehmenden, mit denen man sich bereits über das Internet verbunden hat, in Wirklichkeit zu sehen:

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

> »Das Tollste ist natürlich, also, das Tollste ist, dass man sich begrüßt (*aisatsu*). Also, ähm, Leute, die man über Twitter bereits kennt, oder Leute, deren Buch zu kaufen man gekommen ist, ääh, also, natürlich kann man sich im Internet unterhalten. Aber wenn man sich so kurz unterhält, dann ist es viel munterer. Ich liebe auch Offline-Treffen! Nach Events zum Beispiel mag ich es, die Leute zu treffen« (Sapphire-san).

Hier betont Sapphire-san, dass es noch einmal schöner und anregender sei, mit den betreffenden Personen persönlich, statt über das Internet zu sprechen. Genauso wie andere Interviewpartner*innen erzählt sie mir von der Gewohnheit, nach dem Event gemeinsam auszugehen. Dass dieses gemeinsame Ausgehen wiederum auf Social Media geteilt wird, erzählt mir Beryl-san, die mir genau beschreibt, wie man Fotos etwa von den Getränken macht:

> »Also, wenn man das macht, dann muss man auf jeden Fall nach einem Event ausgehen und dann im Restaurant so [zeigt mir mit der Hand] die Gläser halten und sagen: ›Gut gemacht!‹ (*otsukaresama*) und das dann hochladen, sodass es ganz natürlich wirkt« (Beryl-san).

Das, was Beryl-san hier beschreibt, kann beinahe als Ritual gesehen werden, das innerhalb der Gemeinschaft soziales Kapital demonstriert. Einerseits erwirbt sie soziales Kapital dadurch, dass sie nach dem Event mit den Bekannten, die ihr am Stand geholfen haben und auch mit anderen Zirkelteilnehmenden zusammen ausgeht. Andererseits zeigt sie dieses soziale Kapital zudem noch auf Social Media, indem sie Fotos der Zusammenkunft postet, wodurch es allgemein ihr Ansehen in der Gemeinschaft steigert und auch als symbolisches Kapital fungieren kann.

Allerdings wird Social Media von meinen Interviewpartner*innen auch als eine Quelle von Konflikten innerhalb der Gemeinschaft beschrieben, wenn es zur anonymen Verbreitung von Gerüchten oder übler Nachrede kommt. Citrine-san beschreibt mir, dass sie von einem Fall gehört hat, in dem eine Künstler*in anonyme Nachrichten erhielt:

> »Ja, das war jemand, den ich gar nicht kenne, aber, wie gesagt, diese Person hat Verleumdungen und krasse Beleidigungen von einem anonymen Account geschickt bekommen. Jetzt kann man halt anonyme Nachrichten über die Message-Box verschicken, und dort hat jemand Beleidigungen und auch Fotos von grotesken Dingen verschickt, das habe ich gehört« (Citrine-san).

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

Diese Erzählung von Citrine-san hat den Anschein von Hörensagen, da sie erklärt, die Person überhaupt nicht zu kennen. Allerdings zeigt es, dass das Wissen über solche Vorfälle sich in der Gemeinschaft verbreitet. Ruby-san hingegen erzählt mir ausführlicher von ihren Erfahrungen mit anonymen Lästereien im Internet:

> »Auch wenn ich im Film-*janru* und im *Yūri-[on-Ice]-janru* überhaupt nicht berühmt bin, weil ich im Film-*janru* ein Wand-Zirkel bin, gibt es solche gemeinen Sachen.« – »Was für Sachen sind das?« – »Nun, also, was im Netz geschrieben wird zum Beispiel, nun ja, niemand – es ist wirklich so wie das Mobbing unter Kindern, aber sowas wie: ›Diese Person ist gemein!‹ oder: ›Diese Person macht im Verborgenen solche Dinge!‹, solche haltlosen Dinge sind das. Es gibt ziemlich viele Leute, die zwischenmenschliche Beziehungen auf diesem Wege zerstören« (Ruby-san).

Wie in Kapitel 5.3 angesprochen, handelt es sich bei Ruby-san um eine produktive Künstler*in, die bei manchen Events besonders platziert wird – an der Wand oder an der Kopfseite von Tischen. Sie verneint zwar, dass sie »berühmt« sei, aber sieht sich verstärkt negativer Kritik ausgesetzt, da sie einen gehobenen Status innerhalb der Gemeinschaft hat. Allerdings wird diese negative Kritik nicht persönlich an ihr geübt, sondern sie wird online anonym verbreitet. Im späteren Verlauf des Interviews kommt Ruby-san noch einmal auf dieses Thema zurück und wird konkreter, als ich sie darauf anspreche, dass bei Pixiv nicht viele Bilder von westlichen Filmen geteilt werden:

> »Ja, das ist genau, wie ich eben gesagt habe, es gibt ein japanisches Messageboard namens 2channel, da werden ausschließlich Lästereien geschrieben. Und dort wurde leider auch über mich geredet. Wenn jemand auffällt, dann bildet sich dort ein Shitstorm, das ist bei mir auch passiert. Natürlich habe ich es ignoriert, aber – hmm, wie sage ich das, aber ich wollte denen auch kein Material liefern, ich wollte nicht weiter einen Grund liefern, mir Schwierigkeiten zu machen. Deswegen habe ich alles versteckt, früher habe ich vieles hochgeladen, aber nun habe ich alles verborgen. Das ist natürlich, weil es so etwas gegeben hat« (Ruby-san).

Ruby-san wurde online dafür kritisiert, dass sie auch Illustrationen von westlichen Filmen bei Pixiv online gestellt hat. Es ist interessant, wie sie ihren Standpunkt gegenüber dem der Gemeinschaft bzw. einiger Leute auf 2channel verteidigt. Sie urteilt über das gesamte Messageboard als einen Ort, an dem nichts

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

als Lästereien verbreitet werden. Sie sagt, dass sie diese Kritik ihr gegenüber zwar ignoriere, aber dass sie doch ihr Verhalten anpasse, um ihren Kritiker*innen nicht noch mehr Material zu liefern. Ich frage sie dann, ob 2channel einen Einfluss auf die *dōjinshi*-Kultur hat:

> »Ääh, also, das hängt vom *janru* ab, nicht wahr? Ich bin auch sehr, äh, also, wie sagt man doch, ich denke, dass es eine Fassade und eine Schattenseite der *dōjinshi*-Kultur gibt, und dass, naja, auf der Schattenseite, dass alle total eng zusammenhängen. Äh, also jetzt wird Twitter allmählich mehr Mainstream und 2channel ist natürlich sehr streng. Also, da werden wirklich nur Dinge geschrieben, die niemand wirklich glauben kann. Wirklich nur Lästereien und die schlechtesten Dinge. Deswegen denke ich, dass allmählich die Anzahl der Leute, die an so einen Ort gehen wollen, abnehmen wird. Ich meine, dass die Leute allmählich erwachsen werden, äh, und deswegen, also dort scheint es gar nicht so viele junge Leute zu geben. Aber im Film-*janru* ist es natürlich so, dass der Altersdurchschnitt etwas höher liegt, deswegen sind viele da von Anfang an noch bei 2channel aktiv. Aber wenn man an *Yūri [on Ice*] denkt, an Leute von der jüngeren Generation, die benutzen das gar nicht mehr« (Ruby-san).

Ruby-san beschreibt, dass ältere Fans, die der *dōjinshi*-Gemeinschaft angehören, durchaus noch auf 2channel aktiv sind. Allerdings sieht sie den Trend aufkommen, dass Twitter beliebter wird – was sie als weniger »streng« markiert als 2channel. Besonders junge Leute benutzen ihrer Meinung nach weniger 2channel. Bei der Schattenseite (*ura*) der *dōjinshi*-Kultur sei es so, dass die Leute streng seien und sich eine starke Gruppenmentalität herausbilde. Da sie zur Zielscheibe dieses Gruppenverhaltens wurde, steht sie solchen Plattformen kritisch gegenüber. Auch Topaz-san beschreibt mir, wie seine Werke auf 2channel kritisiert wurden. Allerdings sieht er dies ambivalenter und sagt, er habe dadurch auch gelernt:

> »Also, es gibt ein Messageboard namens 2channel. Da wird, ähm, also, viel üble Nachrede geschrieben (lacht). Aber na ja, das sind auch in gewisser Weise ›Eindrücke‹ (*kansō*) und das hat mir Material zur Selbstreflektion geliefert. Ähm, natürlich habe ich davon viel gelernt. Äh, natürlich zeigen mir die Leute, die sagen, dass meine Bücher gut seien, nicht die Mängel auf. In solchen Lästereien werden die Mängel aber viel deutlicher ausgedrückt, ja« (Topaz-san).

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

Im Gegensatz zu Ruby-san nimmt Topaz-san die Kritik an und sagt, dass diese ihn dazu gebracht habe, sich zu verbessern. Er sieht das Feedback, das auf 2channel kommt, ähnlich wie das Feedback (*kansō*), welches Künstler*innen direkt herangetragen wird, und beschreibt es ebenfalls mit dem Wort *kansō*. Dadurch hat selbst diese anonyme Kritik für ihn einen Wert.

Die Kommunikation über Social Media erlaubt auch den Kontakt mit anderen Fans, die nicht in Japan vor Ort sind. Amethyst-san etwa erzählt mir, wie sie eine Finnin kennengelernt hat, da sie sich gegenseitig Kommentare auf Pixiv schrieben:

> »Diese Person habe ich sicherlich zuerst auf Pixiv kennengelernt. Zuerst war das … [zögert] auf Pixiv. Auf Pixiv haben wir natürlich gegenseitig – es gibt dort nicht so viele Leute, die [die beiden Figuren] zeichnen, deswegen haben wir uns gegenseitig Kommentare geschrieben. Und ich hatte zufällig vor, nach Europa zu reisen. Deswegen habe ich beschlossen, nach Finnland zu gehen und sie dort persönlich zu treffen. Und heute sind wir immer noch auf Tumblr miteinander verbunden« (Amethyst-san).

Ähnlich wie bei inner-japanischen Fandom-Freundschaften kontaktieren sich Gleichgesinnte auf Social-Media-Plattformen und tauschen sich in erster Linie über das Fan-Objekt und ihre Werke aus. Allerdings kann daraus durchaus eine Freundschaft entstehen, auch wenn eine Europareise viel aufwändiger zu organisieren ist als der Besuch auf einem *dōjinshi*-Event. Neben dem Kontakt zur Finnin hat Amethyst-san auch Kontakt zu koreanischen Fans, wie etwa zu einer koreanischen Austauschstudentin, die sie mir bei einem späteren Treffen ebenfalls vorstellte, als wir ein Pop-Up-Café anlässlich der Premiere eines neuen Films von Daniel Radcliffe besuchten.

Einige meiner Interviewpartner*innen beschreiben mir auch, dass sie von ausländischen Fans kontaktiert werden, die ihre *dōjinshi* erwerben möchten. Opal-san beschreibt, wie sie auf Twitter kontaktiert wurde:

> »Ja, das gab es auf Twitter mal, in einer Direct-Mail. Das war von *Fantastic Beasts*, also die Person hat geschrieben: ›Ich hätte gerne dein *Fantastic-Beasts*-Buch, ist es möglich, das irgendwie zu bekommen?‹ und: ›Ist es ok, wenn ich per Paypal bezahle?‹«—»Und hat das geklappt?«—»Nein, ich habe abgelehnt. Das war das erste Mal, dass ich ein Buch von einem westlichen Film gemacht habe. Und ob ich mich mit der Person wohl genau verständigen könnte…—das geht nicht, etwas ins Ausland zu verschicken. Was, wenn etwas plötzlich mit der Lieferung nicht klappt, da kann ich keine Verantwortung überneh-

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

> men. Ja, über solche Dinge habe ich mir Gedanken gemacht.« – »Hmm, du hast dir Sorgen gemacht?« – »Ja, ich habe mir auch Sorgen gemacht. Wenn es ein Problem gäbe, dann könnte ich mich wahrscheinlich nicht genug verständigen. Deswegen habe ich abgelehnt. Und auch, im Ausland könnte dieses Mädchen auch jemand anderem dieses Buch zeigen, deswegen habe ich mir auch Sorgen gemacht« (Opal-san).

In diesem Fall lehnte Opal-san ab, da sie Bedenken dabei hatte, ihre *dōjinshi* ins Ausland zu verschicken. Zunächst war sie sich nicht sicher, ob sie sich angemessen mit der Person verständigen könnte. Augenscheinlich war es Opal-san unangenehm, dass sich ihr Werk im Ausland verbreiten könnte, auch wenn es natürlich in Japan genauso möglich ist. Wahrscheinlich ist sie vorsichtiger, da sie noch nicht lange aktiv ist. Wie Nele Noppe schon 2010 feststellte, sind sich *dōjinshi*-Künstler*innen darüber bewusst, dass es zu rechtlichen Problemen kommen kann, wenn Material, das das Urheberrecht berührt, über Landesgrenzen hinweg transportiert wird (Noppe 2010: 130).

Andere meiner Interviewpartner*innen hingegen haben bereits ihre Werke auf Anfrage ins Ausland verschickt, so etwa Ruby-san, die von Fans direkt kontaktiert wurde:

> »Ja, die Leute loben mich in ihren Mails, zum Beispiel: ›Dein Werk hat mich inspiriert‹ oder so und außerdem, letztens wollte jemand, der in Russland lebt, unbedingt einen meiner *dōjinshi* kaufen und hat gefragt: ›Verschickst du den ins Ausland?‹. Und da ich Paypal habe, kann ich auch das Geld bezahlt bekommen, aber da ich keinen Profit über meinen Paypal-Account machen möchte, habe ich mich gefragt: ›Was soll ich machen?‹ und wir haben eine Möglichkeit gefunden, nämlich Amazon, also Amazon Japan, ääh, also, ich konnte einen Gutschein für Amazon über den Geldwert geschickt bekommen. So habe ich das erhalten und es verschickt, bis nach Russland. Aber das war echt schwer. Auch das Porto nach Russland zu recherchieren. Und außerdem kann ich natürlich überhaupt nicht gut Englisch. Deswegen habe ich mich bemüht und Google Translate benutzt, und auch wenn die andere Person Russ*in war, konnte sie wohl auch Englisch sprechen, jedenfalls waren die Nachrichten alle auf Englisch, und so haben wir uns etwas ausgetauscht und ich habe es geschickt« (Ruby-san).

Ruby-san beschreibt, wie beschwerlich es war, mit der Person zu kommunizieren, um ihr den gewünschten *dōjinshi* zu schicken. Auch wenn eine Bezahlung über Paypal möglich gewesen wäre, so scheint Ruby-san dies zu vermei-

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

den, um keinen »Profit« über ihren Paypal-Account zu verzeichnen. Stattdessen wählten sie die Methode, einen Amazon-Gutschein auszustellen. Warum dies genau einen Unterschied machen würde, erklärte sie mir nicht, aber es scheint so, als empfinde sie den Geldwert in einem Paypal-Konto als ein offensichtlicheres Anzeichen von Profit. Zudem zeigt dieses Beispiel, dass die Kommunikation durch das Übersetzungs-Werkzeug Google Translate maßgeblich erleichtert wurde. Da die Person aus Russland wahrscheinlich kein Japanisch sprach und Ruby-san kein Russisch spricht, benutzten beide die englische Sprache.

Emerald-san und Sapphire-san erzählten mir ebenfalls davon, dass sie Anfragen bekommen, ihre Werke für Fans außerhalb Japans zugänglich zu machen. Emerald-san verweist dann darauf, dass sie ihre Werke über *DLSite* digital anbietet, oder dass Buchläden auch ins Ausland verschicken. Sapphire-san erzählt mir, dass sie ihre Bücher auch über das Internet verkauft, allerdings erläutert sie nicht, wie genau sie dabei vorgeht. Sie erwähnt bloß eine »Verkaufswebsite«. Sie erhält ebenfalls Rückmeldung von ausländischen Fans:

> »Ja, ich bekomme schon mal [Nachrichten].« – »Von woher kommen die?« – »Ääh, von einer Person aus Hongkong. Und wenn es um Mails geht, dann zum Beispiel auch aus London und so. ›Es ist angekommen, dankeschön!‹, solche Mails zum Beispiel. Und bevor ich meine Verkaufswebsite eingerichtet habe, habe ich auf Twitter ziemlich viele Direct-Mails bekommen, wenn ich vor einem Event ein Cover auf Twitter hochgeladen habe, und die Leute haben gefragt: ›Verschickst du das auch ins Ausland?‹, das habe ich oft gehabt« (Sapphire-san).

Durch Sapphire-sans Schilderungen ist zu sehen, dass sich über das Internet auch die Nachfrage nach japanischen *dōjinshi* bei Fans außerhalb Japans feststellen lässt. Das Internet erlaubt auf individueller Ebene sowie über spezialisierte Websites, dass Fans außerhalb Japans Zugriff auf *dōjinshi* erhalten. Allerdings ist dies mit verschiedenen Hürden verbunden. Für keine meiner Interviewpartner*innen ist der Versand- oder Digitalverkauf von *dōjinshi* die primäre Methode, ihre Werke in Umlauf zu bringen. Es bleibt meist bei Einzelfällen, die individuell ausgehandelt werden. Allerdings ist festzuhalten, dass das Internet und Werkzeuge wie Google Translate sowie einige spezialisierte Verkaufsseiten den Verkauf von *dōjinshi* weltweit möglich machen.

Ein letztes Beispiel, das ich in diesem Kapitel beleuchten möchte, ist der Einfluss von anglophonen Fanwerken im Internet auf japanische *dōjinshi*. Mei-

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

ne Interviewpartnerin Ruby-san erzählt mir etwa, davon gehört zu haben, dass es in anglophoner Fanfiction ein Setting gibt, das ihr so sehr gefiel, dass sie es in ihre eigenen Werke über *Captain America* und *Iron Man* einbaute[18]:

> »Anfangs habe ich gar nicht an sowas gedacht, ähm, aber mir wurde gesagt, dass es in ausländischer Fanfiction ›Super Family‹ gibt, also, dass Spider-Man zwischen den beiden die Position eines Kindes einnimmt und dass es so eine Familien-Parodie ist. Das fand ich süß und die Geschichten, die ich schreibe, sind immer nur alltägliche Dinge. Es passieren keine unglaublichen Dinge und es gibt auch nichts Erotisches. Ich habe wirklich nur Geschichten über das alltägliche Leben der beiden gezeichnet, deswegen fand ich es interessant, dass dort ein Kind noch mit dazu kommt. Ich wollte die beiden in einer Situation mit einem Kind sehen. Und besonders, seitdem Tom Holland für *Homecoming* gecastet wurde, da bin ich besonders gespannt drauf. Dass Tony Stark ein Mentor für einen Jungen werden könnte, wie sagt man, das habe ich nicht erwartet, da bin ich besonders gespannt drauf.« – »Und wo liest du ausländische Fanfiction?« – »Ah, das habe ich im Netz gesehen, auf Tumblr. Jemand hat mir gesagt, dass es das gibt. Ich fand das echt am tollsten. (lacht)« – »Ist das auf Englisch?« – »Ja, ich lese auf Englisch.« – »Du liest manchmal englische Fanfiction?« – »Ja, ich strenge mich unheimlich an (lacht)« (Ruby-san).

In diesem längeren Austausch wird klar, dass Ruby-san sich auch für die Werke ausländischer Fans interessiert. Sie bekam von einem anderen Fan mitgeteilt, dass es diese Art von Fanfiction auf Tumblr gibt. Da ihre eigenen Werke das alltägliche Leben der Figuren thematisierten, fühlte sie sich von der englischen Fanfiction inspiriert, selbst diese Familiendynamik auch einzubauen. Allerdings führte das Casting von Tom Holland in der Rolle als *Spider-Man* zu einem vermehrten Interesse an dieser Art der Geschichte. An diesem Beispiel sieht man sehr gut, wie sich meine Interviewpartnerin aus verschiedenen Quellen inspirieren lässt. Einerseits beeinflussen global zugängliche Fanfiction im Internet und andererseits das Originalwerk ihre *dōjinshi*, die aber von ihren Themen und Motiven her so bleiben, wie sie sie schon immer gezeichnet hat. Sie bedient sich lediglich der Motive, die für sie nützlich sind.

18 Dieses Zitat habe ich in verkürzter Form bereits im Zusammenhang zur transkulturellen Verbreitung von Settings in Fan-Werken im *Participations Journal* diskutiert, vgl. Hülsmann 2020: 293.

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

Es bleibt festzuhalten, dass das Internet auf verschiedene Weise von meinen Interviewpartner*innen genutzt wird. Einerseits benutzen sie es, um mit ihren Leser*innen und anderen *dōjinshi*-Künstler*innen jenseits der Events in Kontakt zu bleiben. Überdies dient es ihnen, um sich über neue Werke oder Events zu informieren. Dabei kann es für eine Neuanfänger*in schwierig sein, die Codes der Gemeinschaft zu verstehen ohne nachzufragen. Manche Websites, wie etwa 2channel, sind in der *dōjinshi*-Gemeinschaft bekannt als Orte, an denen Kritik zu den Werken, aber auch Verleumdungen und Gerüchte gepostet werden, was meine Interviewpartner*innen kritisieren. Zuletzt bietet das Internet auch eine Möglichkeit, mit ausländischen Fans in Kontakt zu treten. Durch individuelle Aushandlung können Werke ins Ausland verschickt werden. Wie das Beispiel von Ruby-san zeigt, besteht bei japanischen *dōjinshi*-Künstler*innen ein gewisses Interesse an ausländischen Fanwerken.

Der transkulturelle fannische Austausch, der auf diesem Wege bereits stattfindet, könnte in Zukunft noch wachsen, falls die Benutzung von Versandwebsites und digitalen Downloads sich stärker ausbreitet und für ein internationales Publikum zur Verfügung gestellt wird.

7.3 Der Wert von Geld innerhalb der Gemeinschaft

In diesem Unterkapitel möchte ich zuletzt einen Aspekt beleuchten, der in meinen Interviews oft als ein fundamentaler Unterschied zwischen japanischen *dōjinshi* und anglophoner Fanfiction im Internet angeführt wird: die Tatsache, dass zur Produktion und zum Erwerb von *dōjinshi* Geld aufgewendet wird, während Fanfiction digital und meistens kostenlos im Internet verfügbar ist. Andererseits haben *dōjinshi*-Forschende aufgezeigt, dass nahezu antikapitalistische Ideologien in der *dōjinshi*-Gemeinschaft ebenso vertreten sind (Leavitt/Horbinski 2012: ohne Seitenzahl, Absatz 3.5). Ich möchte deshalb herausstellen, was für einen Stellenwert Geld innerhalb der Gemeinschaft einnimmt.

Geld kann in erster Linie als ökonomisches Kapital verstanden werden. Meine Interviewpartner*innen haben Einnahmen und Ausgaben durch ihre Fanaktivitäten. So kann geschlussfolgert werden, dass sie durch ihre *dōjinshi*-Aktivitäten nicht bloß kulturelles und soziales Kapital generieren, sondern dass sie dieses zudem in ökonomisches Kapital umwandeln können. Betrachtet man allerdings die Aussagen, die meine Interviewpartner*innen über Geld in der *dōjinshi*-Gemeinschaft tätigen, so wird klar, dass die Bedeutung von

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

Geld nicht in erster Linie ökonomisches Kapital innerhalb der Gemeinschaft ist. Vielmehr wird das Geld, das meine Interviewpartner*innen für ihre *dōjinshi* bezahlt bekommen, auch als ideeller Wert gesehen, als ein Ausdruck der Wertschätzung durch die Leser*innen. Yasuda weist im Übrigen darauf hin, dass es zwar Künstler*innen gibt, die über 1000 Exemplare ihrer Werke verkaufen, der Großteil von ihnen allerdings weniger als 100 Exemplare verkauft (Yasuda/Ichikawa 2010: 40, 41 (beziehen sich auf die Teilnehmendenumfrage der Comiket aus dem Jahr 2009), vgl. auch Kawahara 2020: 134 (bezieht sich auf die Teilnehmendenumfrage der Comiket aus dem Jahr 2015)).

Mehrere meiner Interviewpartner*innen erklären mir auf Nachfrage, dass bei *dōjinshi*-Aktivitäten nur so viel Geld eingenommen wird, um die eigenen Kosten zu decken. Beryl-san erklärt mir: »Wenn es 30 000 Yen kostet, ein Buch herzustellen, wenn man mit 30 000 Yen 100 Exemplare druckt, dann darf man davon nur genau den Betrag einnehmen, den es gekostet hat. Das muss man so machen« (Beryl-san).

Es existieren außerdem die Bezeichnungen *akaji*- und *kuroji*-Zirkel. Citrine-san erklärt mir diese Bezeichnungen folgendermaßen:

> »Also, das ist so: Wenn man ein Buch macht, dann gibt es Druckkosten. Nehmen wir an, naja, die Druckkosten sind 30 000 Yen. Und wenn man mit den verkauften Büchern nicht mehr als 10 000 Yen einnimmt, dann ist man ein Zirkel in den roten Zahlen (*akaji*). Wenn man für über 30 000 Yen verkauft, dann ist man ein Zirkel in den schwarzen Zahlen (*kuroji*). Ich denke in den roten oder schwarzen Zahlen zu sein bedeutet, ob man es schafft die Druckkosten wieder einzunehmen oder nicht« (Citrine-san).

An diesen Beschreibungen merkt man verschiedene Auffassungen. Während Beryl-san es so erklärt, als ob der Preis für die Bücher festgesetzt wird, so dass bei vollständigem Verkauf der Bücher nur die Ausgaben wieder eingenommen werden, scheint es bei Citrine-san etwas flexibler. Da die Verkaufszahlen nicht eindeutig im Voraus vorherzusagen sind, liegt es im Ermessen der Künstler*innen, den Preis für die einzelnen Exemplare ihrer *dōjinshi* so festzulegen, dass sie nicht allzu viel Verlust machen. Es ist aber durchaus möglich, dass über die Deckung der Kosten hinaus Einnahmen entstehen können.

Während die Druckkosten als teuerster Faktor angesehen werden, entstehen durch *dōjinshi*-Aktivitäten zudem noch weitere Kosten, die durch den Verkaufserlös abgedeckt werden könnten: Standmiete, Anreise und Verpflegungskosten. Sapphire-san, die von meinen Interviewpartner*innen am

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

produktivsten ist, erzählt, dass man auch andere Kosten steuerlich absetzen[19] kann, als wir von den sogenannten Novelty Goods (Gratisbeigaben) sprechen:

> »Also, bei mir selbst ist es so, dass ich selbstständig bin. Ich mache jedes Jahr eine Steuererklärung. Dort gebe ich meine ganzen Einnahmen durch *dōjinshi* an. Und eine Sache, bei der man Steuern erstattet bekommen kann ist, wenn man Novelty [Goods] macht. Wenn man die kostenlos beigibt, dann verringert das den Verkaufserlös. Sowas machen viele Zirkel wie ich, also Wand-Zirkel (lacht)« (Sapphire-san).

Hier wird deutlich, dass auch die Herstellung von Gratisbeigaben, wie etwa Postkarten, Jutebeuteln, Buttons oder Stickern die Einnahmen durch *dōjinshi* unter dem Strich beeinflussen. Die Herstellungskosten für die Gratisbeigaben (die zumeist direkt zusammen mit den *dōjinshi* bei den Druckereien zu bestellen sind) werden so ebenfalls auf die *dōjinshi* umgelegt, und dies erlaubt den Künstler*innen, den Preis für ein einzelnes Heft zu senken – und zudem noch eine Gratisbeigabe als Anreiz für die Leser*innen hinzufügen zu können. Ebenso kann man die Gratisbeigaben parallel zu den sogenannten *furoku* sehen, die bereits seit Beginn der *shōjo*-Manga-Magazine den Ausgaben beigefügt wurden, um einen Kaufanreiz zu liefern. Es handelte sich dabei ebenfalls um Postkarten, Lesezeichen, faltbare Aufsteller und andere nützliche Alltagsgegenstände. In diesem Punkt nähern sich *dōjinshi* wiederum einer professionellen Publikation an, indem sie besondere Kaufanreize für die Leser*innen bieten.

Diese Beispiele zeigen, dass generell ein Bewusstsein dafür besteht, nicht zu viele Einnahmen mit *dōjinshi* zu generieren. Wie streng dies im Detail genommen wird, unterscheidet sich allerdings. So sieht Sapphire-san es als legitim an, legale Steuersparmethoden anzuwenden, um ihren Leser*innen ein Extra zu ihren Werken beizulegen, während etwa Beryl-san meint, dass der Preis der einzelnen Exemplare genau anhand der Druckkosten festgelegt werden müsse.

Sprechen meine Interviewpartner*innen über die Art und Weise, wie andere Zirkel agieren, und nicht von sich selbst, wird Kritik daran geäußert, dass andere Zirkel mit ihren *dōjinshi*-Aktivitäten Profit machen, und dass dies nicht

19 *Dōjinshi*-Künstler*innen sind verpflichtet, ihre *dōjinshi*-Aktivitäten in der Steuerklärung anzugeben, selbst wenn sie keinen Profit erwirtschaften (vgl. Noppe 2014: 281, 282).

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

in Ordnung sei. Ruby-san etwa erklärt, dass dies eins der Dinge ist, die sie stört:

> »Also, wenn man Geld mit *dōjinshi* macht.« – »Geld machen?« – »Ja, also, wenn man *dōjinshi* verkauft, beim *dōjinshi*-Verkauf geht es grundlegend nicht darum, Geld zu machen, sondern darum, zu einem bestimmten Grad die Druckkosten wieder einzunehmen. Deswegen, wenn jemand viel Profit macht, dann geht das nicht, dann profitiert man davon. Man bestimmt den Preis eines *dōjinshis* in Relation zur Seitenzahl und so, natürlich gibt es da Durchschnittswerte, aber wenn man da sehr weit darüber liegt, das lehne ich vollkommen ab« (Ruby-san).

Hier erläutert Ruby-san erneut das Prinzip, dass man den Preis für die einzelnen Exemplare anhand der Druckkosten festlegt, und dass sie es ablehnt, wenn jemand sich nicht daranhält. Für sie ist die Anfertigung von *dōjinshi* etwas, das nicht zum Erlangen von Profit betrieben wird. Emerald-san erklärt mir auf Nachfrage zur Bedeutung von Geld in der *dōjinshi*-Kultur ausführlich, dass es durchaus Künstler*innen gibt, die Profit mit ihren *dōjinshi* machen. Für sie ist es offensichtlich, dass eine Gender-Differenz besteht, die sich inhaltlich in den *dōjinshi* niederschlägt und zu mehr Profit bei männlichen Künstlern führt:

> »Bei Werken, die sich an Männer richten, ist es so, dass der Großteil der Leute sekundäre Werke als ein Geschäft betreibt, nicht wahr? Das sind kommerzielle *dōjinshi*. Es sind wirklich sekundäre Werke, aber es scheint Leute zu geben, die davon leben.« – »Ooh, so ist das also? Und bei den Werken, die sich an Frauen richten?« – »Werke, die sich an Frauen richten verkaufen sich nicht so stetig wie Werke, die sich an Männer richten. Davon leben zu können ist wahrscheinlich viel schwieriger als bei den Werken, die sich an Männer richten« (Emerald-san).

Emerald-san bezeichnet die Werke, die sich an Männer richten als »kommerzielle (*shōbai*) *dōjinshi*« und sagt, dass die Künstler, die sie zeichnen, davon leben können. Bei Frauen sei dies jedoch anders. Sie erläutert noch näher:

> »Hmm, bei Werken, die sich an Frauen richten, da sind es vielleicht zehn Prozent der Zirkelteilnehmenden, vielleicht bis zu zweihundert, wie sagt man, wenn wir von der Comiket sprechen, die dann außerhalb der Halle sind, zu denen so Größenordnungen wie mehrere Zehntausend Leute kommen, den-

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

> ke ich. Bei Werken, die sich an Frauen richten sind es eher mehrere Hundert, wirklich, die Stammkund*innen sind vielleicht ein paar Hundert, die kommen. Ich habe mal Gerüchte von den echten Zahlen gehört, aber Werke für Frauen verkaufen sich im Gegensatz zu Werken für Männer wirklich überhaupt nicht. […] Bei Büchern für Männer geht es eher um *seinen*-Geschichten und erotische Bücher. […] Na ja, vielleicht gibt es auch einfach mehr Männer, die *dōjinshi* kaufen. […] Aber bei Büchern für Frauen, da ist es so, wenn es ein anderes Pairing ist, dann wird es auf keinen Fall gekauft. Auch wenn die Autor*in total begabt ist, wenn die Figur, die man selbst mag, oder das Pairing nicht gezeichnet werden, dann ist es so: ›Ach, na dann kaufe ich es nicht!‹, deswegen« (Emerald-san).

Hier legt Emerald-san ihre Sichtweise auf den Sachverhalt dar, den sie mir in den Passagen zuvor erläutert hat. Sie beruft sich zwar auf Gerüchte, aber geht davon aus, dass es bei den Werken, die sich an Frauen richten, vielleicht zehn Prozent der Künstler*innen sind, die viel verkaufen. Bei Werken, die sich an Frauen richten, sei es generell eher üblich, dass vielleicht mehrere Hundert Leser*innen die Werke erwerben, deswegen sieht sie einen großen Unterschied zwischen diesen *dōjinshi* und denen, die sich an Männer richten. Allerdings macht sie den Unterschied auch inhaltlich fest sowie in der Art und Weise, wie Leser*innen die Kaufentscheidung treffen. Während Werke, die sich an Männer richten, meist bereitwillig gekauft werden, insbesondere, wenn sie erotischer Natur sind, ist es bei Werken für Frauen für die Leser*innen besonders wichtig, dass ihr persönlich präferiertes Pairing und die Figuren, die sie mögen, auftauchen. Sie unterstellt so den Leser*innen von Werken für Männer ebenfalls, dass diese einen weniger spezifisch ausgebildeten Geschmack besäßen, während Leser*innen von Werken für Frauen hingegen einen individuellen Geschmack besitzen, nach welchem sie primär ihre Kaufentscheidungen fällen. Wie in Kapitel 7.1.4 dargelegt, geht dies mit der Abgrenzung über den persönlichen Geschmack einher. Emerald-san begreift also Werke, die sich an Männer richten, als kommerziell und sieht die Werke, die sich an Frauen richten, im Gegenteil, als *dōjinshi* an, die sich durch inhaltliche Spezifität von anderen unterscheiden und damit weniger kommerziell ausgerichtet sind.

Amethyst-san erläutert mir zudem, dass die Tatsache, dass bei einer Veranstaltung wie MP viel Geld fließt, als rechtlich problematisch gesehen werden kann, auch wenn die einzelnen Künstler*innen wie sie selbst ihre Aktivitäten bloß als Hobby betreiben:

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

> »Also, in Japan ist es das größte Problem, bei Movies Paradise oder so ist es das größte Problem, dass viel Geld generiert wird, nicht wahr? Deswegen, bis zu einem bestimmten Grad, ich zum Beispiel mache das nur als Hobby und weil ich es liebe, aber wenn man zum Beispiel 1 000 Exemplare verkauft, dann wird das schon zu einem Einkommen, nicht wahr? Und weil das natürlich inoffiziell ist, na ja, wenn offizielle, offizielle Leute davon erfahren, dann wird es unweigerlich Probleme geben« (Amethyst-san).

Bei Amethyst-san liegt die Schwelle für die Generierung von Profit also bei etwa 1 000 verkauften Exemplaren, auch wenn es natürlich möglich ist, den Preis für die Exemplare so anzusetzen, dass man selbst bei 1 000 verkauften Exemplaren nur die Druckkosten umlegt. Allerdings scheint für sie bei solch einer hohen Auflage bereits gegeben, dass Profit entsteht. Zudem sieht sie es als Problem an, dass bei einem Event wie MP viel Geld umgesetzt wird. Auch wenn sie als Künstlerin keinen Profit macht, so ist doch viel Geld im Umlauf durch die einzelnen Verkäufe sowie Eintrittsgelder, Standmiete usw. Sollte die Tatsache, dass solche Events existieren, »offiziellen Personen« (*kōshiki no hito*) bekannt werden, so sieht sie darin ein Problem. Amethyst-san kritisiert zudem ein weiteres Phänomen, und zwar den Weiterverkauf ihrer eigenen *dōjinshi* in Buchläden oder über das Internet:

> »Es gibt natürlich Leute, die es weiterverkaufen. Das ist eine traurige Sache. Letztendlich ist es so, dass die verkauften Sachen [weiterverkauft werden], ohne dass man es weiß oder dass es herauskommt – Leute denken, das ist nicht so schlimm, aber ich finde es etwas traurig. Es wird auf der Otome Road oder, na ja, manchmal auf Yahoo Auction – kennst du Yahoo Auction? – Wenn ich manchmal auf Yahoo Auction schaue, dann sind da die Bücher, die ich herausgegeben habe, das ist etwas traurig. Und nicht nur das, es wird für einen total teuren Preis verkauft.« – »Hääh? Das wird für einen höheren Preis als ursprünglich verkauft?« – »Ja, für einen teureren Preis als ursprünglich.« – »Ganz schön gemein[20]« – »Ja, ich denke, das ist gemein. Ich wünsche mir wirklich, dass das aufhört« (Amethyst-san).[21]

---

20 Meine Aussage »Ganz schön gemein« ist natürlich in diesem Zusammenhang als wertend zu betrachten. Allerdings steht sie im Zusammenhang dieses Zitats als Reaktion darauf, dass Amethyst-san betonte, wie traurig sie über den erwähnten Umstand sei und ist als Strategie nach Kaufmann zu sehen, der Interviewpartner*in ein menschliches Gegenüber zu geben, das zu persönlichen Antworten führt.

21 Dieses Zitat habe ich in gekürzter Form bereits in Bezug auf Weiterverkauf von *dōjinshi* im *Participations Journal* diskutiert, vgl. Hülsmann 2020: 289.

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

In dieser Passage wird Amethyst-sans Bedauern darüber deutlich, dass Leute ihre Werke online ohne ihre Zustimmung verkaufen. Überdies ist es für sie noch schlimmer, dass diese Werke dann zu einem höheren Preis als dem von ihr festgesetzten Ursprungspreis verkauft werden. In den einzelnen *dōjinshi* steht zu Beginn oftmals eine Erklärung, dass Digitalisierung und Weiterverkauf unerwünscht seien. Die Missachtung dieser Regel wird kritisiert. In erster Linie wird dadurch der Künstler*in die Kontrolle darüber entzogen, wer das Werk zu lesen bekommt. Aber der Verstoß gegen die Regel wiegt umso schwerer, als dass in diesem Fall mit dem Werk Profit gemacht wird – und das nicht seitens der ursprünglichen Künstler*in, sondern durch die Person, die es weiterverkauft.

Als ich Emerald-san befrage, was sie für die Zukunft von *dōjinshi*-Aktivitäten erwartet, erläutert sie, dass sie eine stärkere Profitorientierung für wahrscheinlich hält:

> »Wie sagt man doch, ich habe das Gefühl, dass die Atmosphäre etwas kommerzieller wird. Wenn man zum Beispiel in letzter Zeit *Yūri!!! On Ice* oder so nimmt, Sachen, die ungeheuer beliebt sind, und auch Firmen, die auf so etwas achten und versuchen, ihre Events attraktiver zu machen und einen anzuziehen, das geschieht denke ich, weil immer mehr Geld mit sowas umgesetzt wird, nicht wahr?« (Emerald-san).

Für Emerald-san ist eine Entwicklung auszumachen, dass Events profitorientierter werden. Als Beispiel nennt sie etwa das *janru Yūri!!! On Ice*, welches zu den beliebtesten *janru* für Frauen im Jahr 2017 zählte und auch international erfolgreich wurde (vgl. Morimoto 2019: 137).

Durch die Beschreibungen und Bewertungen meiner Interviewpartner*innen wird deutlich, dass die Norm, mit *dōjinshi* kein Geld einzunehmen (vgl. auch Kawahara 2020: 144) und mit dem Verkauf der einzelnen Exemplare lediglich die Druckkosten zu decken, stark verinnerlicht ist, auch wenn einige von meinen Interviewpartner*innen mehr verkaufen als andere und auch professionellere Methoden anwenden (wie etwa legale Methoden zur Steuereinsparung). Was die Aufwendung von Geld zum Erwerb der *dōjinshi* seitens der Leser*innen über den Geldwert hinaus für meine Interviewpartner*innen bedeutet, haben sie mir ebenfalls dargelegt. Ruby-san erläutert:

> »Aah, das Schönste daran, an Events teilzunehmen, ist, hmm, hmm, vielleicht, also bei mir ist es so, dass ich eigentlich nicht so gerne die Eindrücke

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

> von den Leuten bekomme. Ähm, also, ich zeichne einfach nur das, was ich mag, und außerdem bin verlegen, ich werde sofort verlegen, wenn Leute mir ihre Eindrücke mitteilen. Ich kann dann nur sagen: ›Aah, danke‹ oder so, ich kann keine gute Antwort geben, weil ich so verlegen bin. Ähm, deswegen, an der Zahl der Bücher, die ich verkaufen kann, merke ich direkt eine Bewertung der Bücher, die ich gemacht habe. Das ist am einfachsten zu verstehen, das macht mich überhaupt nicht verlegen. Ich möchte mir zwar aus der Beurteilung nichts machen, aber vielleicht mache ich mir doch etwas daraus. Deswegen ist es vielleicht so, dass ich durch den Verkauf meiner Bücher ganz deutlich und einfach spüre, hmm, ›Es ist in Ordnung, dass ich existiere‹, und dass es mich anspornt. Das ist natürlich eine der guten Sachen an *dōjinshi*, dass ich das Gefühl habe, an der Welt teilzuhaben« (Ruby-san).

In diesem Zitat wird deutlich, dass Ruby-san in der Anzahl ihrer verkauften Werke in erster Linie eine Bestätigung ihrer selbst sieht. Anders als für andere meiner Interviewpartner*innen, ist es für Ruby-san aufgrund ihrer Schüchternheit unangenehm, persönlich bei Events die Eindrücke ihrer Leser*innen mitgeteilt zu bekommen. Sie fühlt sich, als könnte sie keine angemessene Antwort darauf geben. An der Zahl der verkauften Werke merkt sie allerdings, dass eine Nachfrage nach ihren Werken besteht. Sie sagt, dass sie einfach nur das zeichne, was sie mag, also stehen die Werke stark mit ihr selbst in Verbindung. Dadurch, dass Leute Geld aufwenden, fühlt sie sich in ihrem Schaffen bestätigt. Die Anzahl ihrer verkauften Werke ist für sie eine unmissverständliche Quantifizierung der Bestätigung. Ihre Partizipation in der *dōjinshi*-Gemeinschaft gibt ihr darüber hinaus das Gefühl, an der Welt teilzuhaben, was sie als einen der positiven Aspekte der *dōjinshi*-Aktivität bezeichnet. Amethyst-san beschreibt die Tatsache, dass jemand Geld für etwas ausgeben könnte, das sie gemacht hat, als ein einschneidendes Erlebnis zu Beginn ihrer *dōjinshi*-Aktivität:

> »Also, als ich selbst zum ersten Mal an Movies Paradise teilgenommen habe, da war es für mich unvorstellbar, dass jemand für etwas, das ich gezeichnet habe Geld ausgeben und es kaufen könnte. Und meine Werke waren am Anfang auch echt plump, ich war wirklich schlecht. Aber dass die Leute, die das Gleiche mögen wie ich, Geld ausgeben und es kaufen, das hat mich unglaublich, unglaublich glücklich gemacht« (Amethyst-san).

Hier erklärt Amethyst-san, ähnlich wie Ruby-san, dass sie es als Bestätigung empfindet, wenn jemand Geld aufwendet, um ihre Werke zu erwerben. Da die-

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

se am Anfang, wie sie sagt, noch schlecht waren, war es für sie unvorstellbar, dass jemand wirklich Geld dafür ausgeben könnte. Es ist offensichtlich, dass es weniger um den Geldwert geht als um die generelle Tatsache, dass jemand einen künstlerischen Wert in ihren Werken sieht.

So ist festzuhalten, dass auch wenn *dōjinshi* im Gegensatz zu kostenlos verfügbarer Fanfiction im Internet immer durch Geld erworben werden und Geld aufgewendet werden muss, um sie herzustellen, das erhaltene Geld für die Künstler*innen weniger die Funktion von ökonomischem Kapital einnimmt, sondern ein symbolisches Kapital innerhalb der Gemeinschaft darstellt. Es gilt die Norm, mit den *dōjinshi*-Aktivitäten keinen Profit zu erwirtschaften, sondern lediglich die eigenen Kosten zu decken. Das Wissen um diese Norm und ihre Befolgung bringen ebenfalls kulturelles Kapital mit sich, denn Verletzungen dieser Norm werden von meinen Interviewpartner*innen kritisiert und möglicherweise in der Gemeinschaft geahndet. Der aufgewendete Geldbetrag zum Kauf von *dōjinshi* stellt für meine Interviewpartner*innen einen ideellen Wert dar, der ihnen Selbstbestätigung gibt. Sie empfinden so ein Gefühl von Erfüllung bei der Partizipation innerhalb der Gemeinschaft.

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

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-

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

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

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

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.

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

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-

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

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*nnen und Regisseur*nnen, 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

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

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 Realverfilmungen 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 ein »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-

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

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.

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

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-

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

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 »Omegaverse« 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 westlichtsprachigen 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

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

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

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

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-

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

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-

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

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 2013[1]; Ikemura 2017: 26). Einer der ersten Mangaka, die das Zeichen auf einer kommerziellen Veröffentlichung benutzten war Akamatsu Ken (Mainabi Nyūsu 2013[2]) 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/

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

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

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

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 Durchdrungensein 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 Akabooboo, 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

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

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 charaktierisieren.

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

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

Fokus gerückt (vgl. etwa: Nagaike/Aoyama 2010; Levi/McHarry/Pagliassotti 2010; Kamm 2010; McLelland/Nagaike/Suganuma/Welker 2015; Mizoguchi 2015; Mizoguchi 2017; Sonderausgaben von *Yurīka* 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 *Yurīka* 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-

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

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.

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

9 Literatur

Agar, Michael H. (1980): *The Professional Stranger – An Informal Introduction to Ethnography*. New York: Academic Press Inc.

Adorno, Theodor (1978): *Minima Moralia: Reflections from Damaged Life*. London: Verso.

Aida, Miho (2007): »Komikku māketto no genzai: Sabukaruchā ni kan suru kōsatsu« [Der gegenwärtige Comic Market. Eine Studie über eine Subkultur]. In: *Hiroshima shūdai no ronshū jinbun hen*, 45:2, S. 149–201.

Aida, Miho (2016): »The Contemporary Comic Market: A Study of Subculture«. In: *Journal of Fandom Studies*, 4:1, S. 55–70.

Annett, Sandra (2014): *Anime fan communities. Transcultural flows and frictions*. New York: Palgrave Macmillan.

Aoyama, Tomoko; Hartley, Barbara (Hg.) (2010): *Girl Reading Girl in Japan*. London, New York: Routledge

Azuma, Hiroki (2008): *Dōbutsuka suru posutomodan – Otaku kara mita Nihon shakai* [Die animalisierende Postmoderne – Die japanische Gesellschaft aus der Sicht von Otaku]. 3. Auflage. Tōkyō: Kōdansha.

Bacon-Smith, Camille (1992): *Enterprising women – Television Fandom and the Creation of Popular Myth*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.

Barubora; Nonaka, Momo (2017): *Nihon no ZINE ni tsuite shitteru koto subete – Dōjinshi, minikomi, ritorupuresu: jishuseisaku shuppanshi 1960–2010 nendai* [Alles was man über Japans ZINEs weiß – dōjinshi, minikomi, little press: selbstherausgegebene Werke zwischen 1960 und 2010]. Tokyo: Seibundōshinkōsha.

Bezirksverwaltung Toshima (2021): *Toshima-ku kankō annai panfuretto* [Touristenführer-Prospekte des Bezirks Toshima]. Abgerufen auf der Website der Bezirksverwaltung Toshima: https://www.city.toshima.lg.jp/132/bunka/kanko/006993/009354.html [zuletzt überprüft: 19.08.2021]

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

Booth, Paul. 2015. *Playing Fans: Negotiating Fandom and Media in the Digital Age*. Iowa City: University of Iowa Press.

Bourdieu, Pierre (1979): *La distinction: Critique sociale du jugement*. Paris: Les éditions de minuit.

Bourdieu, Pierre (2015): *Die verborgenen Mechanismen der Macht. Schriften zu Politik und Kultur 1* (herausgegeben von Margareta Steinrücke). Hamburg: VSA Verlag.

BoxOfficeMojo (o.J.): *Home – Box Office Mojo*. https://www.boxofficemojo.com/[zuletzt überprüft: 19.08.2021].

boyd, danah (2010): »Privacy and Publicity in the Context of Big Data«. *WWW*. Raleigh, North Carolina, 29. April 2010.

Breinig, Helmbrecht; Lösch, Klaus (2002): »Introduction – Difference and Transdifference«. In: Breinig, Helmbrecht; Gebhardt, Jürgen; Lösch, Klaus (Hg.) (2002): *Multiculturalism in contemporary societies : perspectives on difference and transdifference*. Erlangen: Universitätsbund Erlangen, S. 11–36.

Brown, William J. (2015): »Examining Four Processes of Audience Involvement With Media Personae: Transportation, Parasocial Interaction, Identification, and Worship«. In: *Communication Theory* 25 (3), S. 259–283.

Busse, Kristina; Hellekson, Karen (2006): »Introduction – Work in Progress«. In: Busse, Kristina; Hellekson, Karen (Hg.) (2006): *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet*. Jefferson u.a.: Mc Farland & Company, S. 5–32.

Busse, Kristina; Hellekson, Karen (2012): »Identity, Ethics and Fan Privacy«. In: Larsen, Katherine; Zubernis, Lynn (Hg.) (2012): *Fan Culture – Theory/Practice*. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing, S. 38–56.

Chiavacci, David (2020): »How to analyse data: An introduction to methods of data analysis in qualitative Social Science research«. In: Kottmann, Nora; Reiher, Cornelia (Hg.) (2020): *Studying Japan: Handbook of research designs, fieldwork and methods*. Baden-Baden: Nomos, S. 300–309.

Chin, Bertha; Morimoto, Lori (2013): »Towards a theory of transcultural fandom«. In: *Participations: Journal of Audience & Reception Studies*, 10 (1), S. 92–108.

Chin, Bertha; Morimoto, Lori (2015) »Introduction: Fan and fan studies in transcultural context«. In: *Participations: Journal of Audience & Reception Studies*, 12 (2), S. 174–179.

Chin, Bertha (2013): »The Fan–Media Producer Collaboration: How Fan Relationships Are Managed in a Post-series X-Files Fandom«. In: *Journal of Science Fiction Film and Television* 6 (1), S. 87–99.

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

Commonsphere (2013): *Dōjin-māku FAQ – yoku aru shitsumon to kaitō* [Dōjin-Mark FAQ – häufig gestellte Fragen und Antworten]. https://commonsphere.jp/doujin/faq/ [zuletzt überprüft: 19.08.2021].

Coppa, Francesca (2006): »A Brief History of Media Fandom«. In: Busse, Kristina; Hellekson, Karen (Hg.) (2006): *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet*, Jefferson et al.: Mc Farland & Company, S. 41–59.

Cuntz-Leng, Vera (2015): *Harry Potter que(e)r. Eine Filmsaga im Spannungsfeld von Queer Reading, Slash-Fandom und Fantasyfilmgenre*. Bielefeld: Transcript.

Dürrschmidt, Jörg (2011): »Roland Robertson: Kultur im Spannungsfeld der Glokalisierung«. In: Moebius, Stephan; Quadflieg, Dirk (Hg.) (2011): *Kultur. Theorien der Gegenwart*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 734–745.

Einwächter, Sophie G. (2018): »Negotiating Legal Knowledge, Community Values, and Entrepreneurship in Fan Cultural Production«. In: *Media in Action: An Interdisciplinary Journal on Cooperative Media* 2, S. 93–112.

Fanlore (o.J.a): »Three-Year Summer«.https://fanlore.org/wiki/Three-Year_Summer [zuletzt überprüft 19.08.2021].

Fanlore (o.J.b): »Alpha/Beta/Omega – History«. https://fanlore.org/wiki/Alpha/Beta/Omega#History [zuletzt überprüft 19.08.2021]

Fiske, John (1992): »The Cultural Economy of Fandom«. In: Lewis, Lisa A. (1992): *The Adoring Audience*. New York, London: Routledge, S. 30–49.

Fujimoto, Yukari (2015): »The Evolution of BL as ›Playing with Gender‹: Viewing the Genesis and Development of BL from a Contemporary Perspective«. In: McLelland, Mark; Nagaike, Kazumi; Suganuma Katsuhiko; Welker, James (Hg.) (2015): *Boys Love Manga and Beyond – History, Culture, and Community in Japan*. Jackson: University Press of Mississippi, S. 76–92.

Galbraith, Patrick W. (2019): *Otaku and the Struggle for Imagination in Japan*. Durham: Duke University Press.

Hillebrandt, Frank (2011): »Cultural Studies und Bourdieus Soziologie der Praxis. Versuch einer überfälligen Vermittlung«. In: Šuber, Daniel; Schäfer, Hilmar; Prinz, Sophia (Hg.) (2011): *Pierre Bourdieu und die Kulturwissenschaften*. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft, S. 133–154.

Hills, Matt (2002a): *Fan Cultures*. London, New York: Routledge.

Hills, Matt (2002b): »Transcultural Otaku: Japanese Representations of Fandom and Representations of Japan in anime/manga fan cultures«. In: *Proceedings of MiT2*, Massachusetts Institute of Technology, Cambridge, MA. 10.–12. Mai, 2002, S. 1–15.

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

Hülsmann, Katharina (2016): »Jenseits von Dichotomien – Diversifikation von Männlichkeitskonstruktionen in *Boys'-Love-dōjinshi*«. In: Mae, Michiko; Scherer, Elisabeth; Hülsmann, Katharina (Hg.) (2016): *Japanische Populärkultur und Gender – Ein Studienbuch*. Wiesbaden: Springer VS, S. 179–206.

Hülsmann, Katharina (2020): »Navigating the spreadability of the Japanese fan comic: Protective practices in the Dōjinshi community«. In: *Participations: Journal of Audience & Reception Studies*. 17 (2), S. 274 –302.

Ikemura, Satoshi (2017): »›Nijisōsaku‹-bunka wo meguru arekore – Nijisōsaku to chosakuken no aimai na kankei« [Dies und jenes über die Kultur von sekundären Werken – Die unklare Beziehung zwischen sekundären Werken und Urheberrecht]. In: *Kyōjo hōgaku*, 11, S. 19–33.

Ishikawa, Yu (2016): »Deviation and conformity in fan work: Narrative transformation in yaoi«. In: *UrbanScope* 7, 2016, S. 29–44.

Iwabuchi, Koichi (2010): »Globalization, East Asian media cultures and their publics«. In: *Asian Journal of Communication*, Ausgabe 20, Nr. 2, Juni 2010, S. 197–212.

Iwabuchi, Koichi (2014): »›Soft‹ Nationalism and Narcissim – Japanese Popular Culture goes global«. In: Allen, Matthew; Sakamoto, Rumi (Hg.) (2014): *Japanese Popular Culture – Critical Concepts in Asian Studies*. Vol. IV. New York: Routledge, S. 18–39.

Iwabuchi, Koichi (2015): *Resilient borders and cultural diversity. Internationalism, brand nationalism, and multiculturalism in Japan*. Lanham, Md.: Lexington Books

Jenkins, Henry (2008): *Convergence Culture – Where Old and New Media Collide*. 2. Auflage. New York/London: New York University Press.

Jenkins, Henry (2009): *Textual Poachers – Television Fans & Participatory Culture*. 2. Auflage. New York/London: Routledge.

Jensen, Thessa (2016) »Let's Make it Personal! Ontological Ethics in Fan Studies«. In: *The Journal of Fandom Studies*, 4 (3), S. 255–273.

Juneja, Monica (2023): *Can Art History Be Made Global? Meditations from the Periphery*. Berlin, Boston: De Gruyter.

Kamm, Björn-Ole (2010): *Nutzen und Gratifikation bei* Boys' Love *Manga* – Fujoshi *oder verdorbene Mädchen in Japan und Deutschland*. Hamburg: Kovac Verlag.

Kamm, Björn-Ole (2020): *Role-Playing Games of Japan – Transcultural Dynamics and Orderings*. Cham: Palgrave Macmillan.

Kanemaki, Tomoko (2020): »Kimi ni aitai – Koronaka ka no onna otaku de aru watashi to kimi to« [Ich möchte dich treffen – Weibliche Otaku wie du und

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

ich unter der Corona-Krise]. In: *Yūrīka: Onna otaku no genzai oshi to watashi [Tokushū]*. 52 (11). Tōkyō Seidosha, S. 66–71.

Kaufmann, Jean-Claude (1999): *Das verstehende Interview: Theorie und Praxis*, Konstanz u.a.: Universitätsverlag Konstanz GmbH.

Kawahara, Yūko (2020): »Nijisōsaku bunka no shūdanronteki kentō« [Untersuchung der Kultur der sekundären Werke aus gruppensoziologischer Sicht]. In: *Kyōto Shakaigaku Nenpō*, 28, S. 127–148.

Kinsella, Sharon (1990): *Adult Manga. Culture and Power in Contemporary Japanese Society*. Richmond: Curzon.

Komikku Māketto Junbikai (2013): *Komikku Māketto Manyuaru* [Comic Market Handbuch]. Tokyo: Kyōshin Insatsu Kabushiki Kaisha.

Konuta, Asahi; Iriya (2020): »Onna Otaku* – Otaku wo kuiateki jitsuzen kara yomitoku« [Weibliche Otaku* – Otaku als queere Existenz lessen]. In: *Yūrīka: Onna otaku no genzai oshi to watashi [Tokushū]*. 52 (11). Tōkyō Seidosha, S. 134–141.

Lackner, Eden; Lucas, Barbara Lynn; Reid, Robin Anne (2006) »Cunning Linguists: The Bisexual Erotics of Words/Silence/Flesh«. In: Hellekson, Karen; Busse, Kristina (Hg.) (2006): *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet*. Jefferson u.a.: Mc Farland & Company, S. 189–206.

Lam, Fan-yi (2010): »Comic Market: How the World's Biggest Amateur Comic Fair Shaped Japanese Dôjinshi Culture«, Lunning, Frenchy (Hg.) (2010): *Mechademia 5: Fanthropologies*. Minneapolis: University of Minnesota Press, S. 232–248.

Leavitt, Alex; Horbinski, Andrea (2012): »Even a Monkey Can Understand Fan Activism: Political Speech, Artistic Expression, and a Public for the Japanese Dôjin Community«. In: *Journal for Transformative Works and Cultures*, 10 (2012).

Levi, Antonia; McHarry, Mark; Pagliassotti, Dru (Hg.) (2010): *Boys' love Manga – essays on the sexual ambiguity and cross-cultural fandom of the genre*. Jefferson u.a.: McFarland.

Mae, Michiko (2007): »Auf dem Weg zu einer transkulturellen Genderforschung«. In: Mae, Michiko; Saal, Britta (Hg.) (2007): *Transkulturelle Genderforschung – Ein Studienbuch zum Verhältnis von Kultur und Geschlecht*. Wiesbaden: VS Verlag, S. 37–51.

Mae, Michiko (2016): »Die Mädchen-Revolution durch shōjo(Mädchen)-Manga«. In: Mae, Michiko; Scherer, Elisabeth, Hülsmann, Katharina (Hg.) (2016): *Japanische Populärkultur und Gender – Ein Studienbuch*. Wiesbaden: Springer VS, S. 21–50.

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

Mae, Michiko (2022): »Was kann die Transkulturalitätsforschung zur Konflikt- und Friedenswissenschaft beitragen?«. [Ein noch unveröffentlichtes Manuskript.] S. 1–22.

Mainabi Nyūsu (2013): »Nijisōsaku OK no ishi wo shimesu ›dōjin-māku‹ uniyōkaishi – kyodaku han'i mo kōkai« [Mit dem Dōjin-Mark anzeigen, dass sekundäre Werke OK sind – Öffentlich die Rahmenbedingung der Erlaubnis zeigen]. https://news.mynavi.jp/article/20130829-a121/[zuletzt überprüft am 19.08.2021].

McLelland, Mark; Nagaike, Kazumi; Suganuma, Katsuhiko; Welker, James (Hg.) (2015): *Boys Love Manga and Beyond: History, Culture, and Community in Japan*. Jackson: University Press of Mississippi.

McLelland, Mark (2017): »Introduction: Negotiating ›cool Japan‹ in research and teaching«. In: McLelland, Mark (Hg.) (2017): *The End of Cool Japan: Ethical, legal and cultural challenges to Japanese popular culture*. London, New York: Routledge, S. 1–30.

Misoch, Sabina (2019): *Qualitative Interviews*. 2. Auflage. Berlin: DeGruyter.

Mizoguchi, Akiko (2010): »Theorizing comics/manga genre as a productive forum: yaoi and beyond«. In: Berndt, Jacqueline (Hg.) (2010): *Comics Worlds and the World of Comics: Towards Scholarship on a Global Scale. Global Manga Studies, Vol. 1*. Kyoto: International Manga Research Center Kyoto Seika University, S. 143–168.

Mizoguchi, Akiko (2015): *BL shinkaron bōizu rabu ga shakai wo ugokasu* [Die Evolution von BL: Boys' Love verändert die Welt]. Tokyo: Tōkyō Ōta Shuppan.

Mizoguchi, Akiko (2017): *BL shinkaron bōizu rabu ga umareru basho* [Die Evolution von BL: Die Orte an denen BL geboren ist]. Tokyo: Tōkyō Ōta Shuppan.

Morikawa, Kaichiro (2012): »Otaku and the City: The Rebirth of Akihabara«. In: Ito, Mizuko; Okabe, Daisuke; Tsuji, Izumi (Hg.) (2012): *Fandom Unbound – Otaku Culture in a Connected World*. New Haven/London: Yale University Press, S. 133–157.

Ortiz, Fernando (1987): *Tabak und Zucker, ein kubanischer Disput*. Frankfurt a.M.: Insel Verlag.

Morimoto, Lori (2017): »›Sherlock‹ (Holmes) in Japanese (fan) works«. In: *Journal for Transformative Works and Cultures*, *23*, (o. S.).

Morimoto, Lori (2019): »(Trans)Cultural Legibility and Online Yuri!!! On Ice Fandom«. In: *Mechademia: Second Arc*, 12 (1), 2019, S. 136–159.

Nagaike, Kazumi; Aoyama, Tomoko (2015): »What is Japanese ›BL Studies‹?«. In: McLelland, Mark; Nagaike, Kazumi; Suganuma Katsuhiko; Welker, Ja-

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

mes (Hg.) (2015): *Boys Love Manga and Beyond – History, Culture, and Community in Japan*. Jackson: University Press of Mississippi, S. 119–140.

Nederveen Pieterse, Jan (2005): »Hybridität, na und?« In: Allolio-Näcke, Lars; Kalscheuer, Britta; Manzeschke, Arne (Hg.) (2005): *Differenzen anders denken. Bausteine zu einer Kulturtheorie der Transdifferenz*. Frankfurt a.M./New York: Campus, S. 396–430.

Nielsen, Ej (2016): »Dear Researcher: Rethinking engagement with fan authors« In: *The Journal of Fandom Studies*, 4 (3), S. 233–249.

Nogami Takeshi; Suzuki Takaaki; Kanemitsu Dan (2010): *Monkey Business – saru de mo wakaru to jōrei taisaku* [Monkey Business – selbst ein Affe kann gegen diese Vorschrift eintreten]. Tokyo: Kyoshin Printing.

Noppe, Nele (2010): »Dōjinshi research as a site of opportunity for manga studies«. In: Berndt, Jacqueline (Hg.) (2010): *Comics World and the World of Comics: Towards Scholarship on a Global Scale*. Kyoto: International Manga Research Center, S. 125–142.

Noppe, Nele (2013): »Social Networking Services as Platforms for Transcultural Fannish Interactions: deviantART and Pixiv«. In: Berndt, Jacqueline; Kümmerling-Meibauer, Bettina (Hg.) (2013): *Manga's Cultural Crossroads*. London: Routledge, S. 141–157.

Noppe, Nele (2014): »The Cultural Economy of Fanwork in Japan: Dōjinshi Exchange as a Hybrid Economy of Open Source Cultural Goods«. Dissertation zur Erlangung der Doktorwürde, Katholische Universität Löwen, Belgien.

Noppe, Nele (2015): »Mechanisms of Control in Online Fanwork Sales: A Comparison of Kindle Worlds and Dlsite.com«. In: *Participations: Journal of Audience & Reception Studies* 12 (2) 2015: S. 218–37.

Nye, Joseph S. (1990): »Soft Power«. In: *Foreign Policy*, 80, S. 153–177.

Oki, Sayaka (2020): »Oshi to nijisōsaku wo meguru dansō« [Fragmentarische Gedanken über Fanobjekt und sekundäre Werke]. In: *Yūrīka: Onna otaku no genzai oshi to watashi [Tokushū]*. 52 (11). Tōkyō Seidosha, S. 61–65.

Ōmi, Ryūichi; Nishihara, Yōko; Yamanishi, Ryōsuke (2017): »Domein yori imi ga henka suru tango ni same suru waisetsu na hyōgen; Study of Harmful Expressions Filtering Focusing on Word's Meaning Depending on Document's Domain and Context« [Eine Studie, über obszöne Begriffe, die je nach Kontext ihre Bedeutung ändern]. Artikel präsentiert bei der 31. *Annual Conference of the Japanese Society for Artificial Intelligence*, 2017.

Ōto, Tomoko; Itō, Yasunobu (2019): »Nijisōsaku no Komyuniti ni okeru ›ai‹ wo meguru tōsō to chōtei« [Konflikte und Vermittlung in Bezug auf »Lie-

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

be« in der Gemeinschaft von sekundären Werken]. In: *Kontakuto zōn*, 11, S. 207–232.

Orbaugh, Sharalyn (2010): »Girls reading Harry Potter, girls writing desire«. In: Aoyama, Tomoko; Hartley, Barbara (Hg.) (2010): *Girl Reading Girl in Japan*. London, New York: Routledge, S. 174–186.

Penley, Constance (1991): »Brownian Motion: Women, Tactics, and Technology«. In: Penley, Constance; Ross, Andrew (Hg.) (1991): *Technoculture*. Minneapolis: University of Minnesota Press, S. 135–162.

Pixiv [Pixiv]. (2017, 25. Mai). Pixiv ni tōkō sareta sakuhin ga ronbunnai ni tensai, in'yō sarete iru jiken ni tsuki [Über den Vorfall, bei dem bei Pixiv hochgeladene Werke in einem Artikel wiedergegeben und zitiert wurden]. [Twitter Posting]. Abgerufen unter: https://twitter.com/pixiv/status/867650073047453696 [zuletzt überprüft: 19.08.2021]

Pixiv (2017). *Pixiv Guidelines*. Abgerufen unter: https://www.pixiv.net/terms/?page=guideline [zuletzt überprüft: 19.08.2021]

Robertson, Roland (1992): *Globalization. Social theory and global culture*. London: Sage publications.

Robertson, Roland (2003a): »Globalisation or Glocalisation?«. In: Robertson, Roland; White, Kathleen E. (Hg.) (2003): *Globalization. Critical concepts in sociology*, Vol. III. London: Routledge, S. 31–51.

Robertson, Roland (2003b): »Values and Globalization«. In: Robertson, Roland; White, Kathleen E. (Hg.) (2003): *Globalization. Critical concepts in sociology*, Vol. IV. London: Routledge, S. 69–84.

Saal, Britta (2007): »Kultur in Bewegung – Zur Begrifflichkeit von Transkulturalität«. In: Mae, Michiko; Saal, Britta (Hg.) (2007): *Transkulturelle Genderforschung. Ein Studienbuch zum Verhältnis von Kultur und Geschlecht*. Wiesbaden: Springer VS, S. 21–36.

Stanfill, Mel (2019): *Exploiting Fandom: How the Media Industry Seeks to Manipulate Fans*. Iowa City: University of Iowa Press.

Steinberg, Marc (2019): *The Platform Economy – How Japan Transformed the Consumer Internet*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Tagsold, Christian; Ullmann, Katrin (2020): »How to observe people and their environment: Participants observation«. In: Kottmann, Nora; Reiher, Cornelia (Hg.) (2020): *Studying Japan: Handbook of research designs, fieldwork and methods*. Baden-Baden: Nomos, S. 211–222.

Takashima, Rin (2020): »Omegabāsu wo yomu – ranhansha suru yokubō to genjitsu« [Omegaverse lesen – Die diffuse Reflexion von Begierde und Rea-

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

lität] . In: *Yūrīka: Onna otaku no genzai oshi to watashi [Tokushū]*. 52 (11). Tōkyō Seidosha, S. 142–148.

Tamagawa, Hiroaki (2012): »Comic Market as Space for Self-Expression in Otaku-Culture«. In: Ito, Mizuko; Okabe, Daisuke; Tsuji, Izumi (Hg.) (2012): *Fandom Unbound – Otaku Culture in a Connected World*. New Haven, London: Yale University Press, S. 107–132.

Thelen, Timo (2020): »Transnational comic franchise tourism and fan capital: Japanese Attack on Titan fans travelling to Germany«. In: *Participations: Journal of Audience & Reception Studies*. 17 (2), S. 303–323.

Thiel, Andrea (2016) »Das Medium dōjinshi im Spiegel des Urheberrechts«. In: Schönbein, Martina; Stein, Juliane (Hg.) (2016): *Facetten der japanischen Populär- und Medienkultur 3*, Wiesbaden: Harassowitz Verlag, S. 111–157.

Transformative Works and Cultures (o.J.): *Submissions – Author Guidelines*. (online abgerufen unter: https://journal.transformativeworks.org*index.php/twc/about/submissions#authorGuidelines) [zuletzt überprüft am 19.08.2021]

Welker, James (2015): »A Brief History of Shōnen'Ai, Yaoi and Boys Love« In: McLelland, Mark; Nagaike, Kazumi; Suganuma, Katsuhiko; Welker, James (Hg.) (2015): *Boys Love Manga and Beyond: History, Culture and Community in Japan*. Jackson: University Press of Mississippi, S. 42–75.

Welker, James (2024): *Transfiguring Women in Late Twentieth-Century Japan: Feminists, Lesbians, and Girls' Comics Artists and Fans*. Honolulu: University of Hawai'i Press.

Welsch, Wolfgang (1997): »Transkulturalität. Zur veränderten Verfassung heutiger Kulturen«. In: Schneider, Irmela; Thomsen, Christian W. (Hg.) (1997): *Hybridkultur. Medien – Netze – Künste*. Köln: Wienand Verlag & Medien GmbH, S. 67–90.

Welsch, Wolfgang (2012) »Was ist eigentlich Transkulturalität?«. In: Kimmich, Dorothee; Schahadat Schamma (Hg.) (2014): *Kulturen in Bewegung. Beiträge zur Theorie und Praxis der Transkulturalität*. Bielefeld: transcript, S. 25–40.

Whiteman, Natasha (2012): *Undoing Ethics – Rethinking Practice in Online Research*. New York: Springer US.

Willis, Ika (2006): »Keeping Promises to Queer Children: Making Space (for Mary Sue) at Hogwarts«. In: Hellekson, Karen; Busse, Kristina (Hg.) (2006): *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet*. Jefferson u.a.: Mc Farland & Company, S. 153 –169.

Yasuda, Kaoru; Ichikawa Kōichi (2010): »Dōjinshi to komikku māketto no naritachi« [Wie dōjinshi und der Comic Market enstanden]. In: Meiji

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

Daigaku Jinbun Kagaku Kenkyūjō (Hg.) (2010): *Manga, Anime, Gēmu, figyua no hakubutsukangaku*. Tokyo: Kazema Shobō, S. 36–57.

Yonezawa, Yoshihiro (2001): *Manga to chosakuken – Parodi to in'yō to dōjinshi to* [Manga und Urheberrecht – Parodie, Zitat und dōjinshi]. Tokyo: Comiket Books.

Yūrīka (2007): *BL sutadīzu [Sōtokushū]* [BL Studien, Sonderausgabe]. 39 (16). Tōkyō Seidosha.

Yūrīka (2012): *BL boizu rabu on za ran [Tokushū]* [BL, Boys' Love on the run, Sonderausgabe]. 44 (15). Tōkyō Seidosha.

Yūrīka (2020): *Onna otaku no genzai oshi to watashi [Tokushū]* [Weibliche Otaku in der Gegenwart – Meine Lieblingsdinge und Ich]. 52 (11). Tōkyō Seidosha.

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

10 Anhang

Glossar

In diesem Glossar befinden sich Begriffe und Eigennamen, die in der *dōjinshi*-Gemeinschaft verwendet werden, die einer breiten Leserschaft aber wahrscheinlich nicht geläufig sind.

2channel Im Jahr 1999 gegründetes, anonymes Internet Forum in Japan, welches sich in den frühen 2000er Jahren besonderer Beliebtheit erfreute und Ursprung vieler Memes war. Auch in der *dōjinshi*-Gemeinschaft wurde es zum Austausch benutzt.

all-janru-events Bei diesen *dōjinshi*-Verkaufsversanstaltungen handelt es sich um Veranstaltungen, bei denen die Künstler*innen ihre Werke einreichen können unabhängig davon, auf welches Ursprungsmaterial sie sich beziehen. Im Gegensatz dazu stehen *only events*.

Amekomi Abkürzung aus den Worten *amerika* und *komikku*. Damit werden Comics amerikanischer Herkunft bezeichnet, wie z.B. die bekannten Comichefte der amerikanischen Verlage Marvel und DC. Dieses Wort wird auch in Abgrenzung zum japanischen Manga verwendet sowie als *janru*-Bezeichnung, wenn es um die inhaltliche Klassifizierung von *dōjinshi* geht.

Boys' Love Eine Genre-Bezeichnung für Manga und andere Medien, die die Darstellung von romantischen und/oder sexuellen Beziehungen zwischen zwei Männern beinhalten. Während *shōnen ai* den Ursprung dieses Genres in den 1970er Jahren bezeichnet, wird nach einem kommerziellen Boom dieser Erzählungen in den 1990ern heutzutage der Begriff

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

	Boys' Love insbesondere verwendet, um auf kommerzielle Werke hinzuweisen. Umgangssprachlich wird der Begriff allerdings ähnlich wie der Begriff *yaoi* gebraucht, um auf die inhaltliche Fokussierung auf homoerotische Erzählungen hinzuweisen.
Comiket	Abkürzung aus den Worten *komikku* und *māket*. Die größte *dōjinshi*-Verkaufsveranstaltung Japans. Die Comiket wurde 1975 gegründet, wird gegenwärtig üblicherweise zwei Mal im Jahr veranstaltet und bietet ca. 30 000 Künstler*innen einen Platz, um ihre Werke in Umlauf zu bringen.
DLSite	Eine Website zum Verkauf von digitalen *dōjinshi* und *dōjin*-Software. Im Gegensatz zum gedruckten *dōjinshi* haben Künstler*innen hier die Möglichkeit, ihre Werke per digitalem Download zu verbreiten.
Fanfiction	Eine fannische Erzählung, die sich auf Figuren oder Szenarien aus kommerziell veröffentlichten Unterhaltungsmedien bezieht. Im anglophonen Bereich werden diese Erzählungen zumeist online auf kostenlosen Plattformen verbreitet.
fujoshi	Wortspiel aus den Kanji für ›Mädchen‹ und ›verrotten‹. Eine ironische Selbstbezeichnung für weibliche Fans von *Boys' Love*, die sich als verdorbene Mädchen bezeichnen.
janru	Kommt vom englischen bzw. französischen Wort ›genre‹ und bezeichnet im Zusammenhang mit *dōjinshi* allerdings in erster Linie, auf welches Ursprungsmaterial sich die fannischen Werke beziehen. So können einzelne Filme etwa als *janru* zählen, wie etwa *Harry Potter*, oder aber größere Untergruppen von Inhalten, wie etwa westlicher Film (*yōga*) an sich.
kaigai dorama	Bezeichnung für ausländische TV-Serien, insbesondere anglophone Serien.
Meikyū	Name eines bekannten Zirkels bestehend aus unter anderem Aniwa Jun, Harada Nakao und Yonezawa Yoshihiro, die nach einer Auseinandersetzung mit dem Organisationsteam der Nihon Manga Taikai im Sommer 1975 die erste Comiket veranstalteten. Ziel war es, dem individuellen künstlerischen Ausdruck unter *dōjinshi*-Künstler*innen

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

mehr Platz einzuräumen, als dies auf bisherigen Manga-Veranstaltungen der Fall war.

moe Beschreibung für ein Gefühl der Zuneigung zu einer fiktionalen Figur.

namamono Wortspiel, bei dem die kun-Lesung anstatt der on-Lesung für die beiden Kanji 生物 verwendet wird. Im Zusammenhang mit *dōjinshi* werden mit dem Begriff *namamono* Werke bezeichnet, die sich auf Figuren beziehen, die von Schauspieler*innen verkörpert werden, insbesondere im Gegensatz zu Werken, die sich auf Figuren beziehen, die gezeichnet sind, wie etwa bei Anime, Manga oder Games. Auch wenn es sich bei den Figuren, die in diesen *dōjinshi* vorkommen, weitestgehend um fiktionale Figuren handelt, werden diese Figuren der ›realen‹ Welt zugeordnet, da durch die Verkörperung durch Schauspieler*innen ein Bezug zu einer real existierenden Person besteht. Manchmal wird der Begriff auch mit *Real person slash* gleichgesetzt.

Novel In Anlehnung an das englische Wort ›novel‹ werden im Zusammenhang mit *dōjinshi* Fanwerke als *Novel* bezeichnet, wenn sie aus Prosa-Erzählungen bestehen (im Gegensatz zu graphischen Erzählungen in Form von Manga). Diese Bezeichnung kann man auch mit dem im westlichen Fandom benutzten Begriff ›Fanfiction‹ übersetzen.

Novelty (Goods) Bezeichnung für Gratisbeigaben, die z.B. zur Erstveröffentlichung eines *dōjinshis* beigelegt werden, um einen zusätzlichen Kaufanreiz zu liefern. Zumeist sind Novelty Goods von *dōjinshi*-Druckereien hergestellt und können zusammen mit dem Druckauftrag bei der Einreichung des Manuskripts bestellt werden. Oft handelt es sich um praktische Dinge, wie Lesezeichen, Postkarten, Untersetzer, Fächer oder Jutebeutel, die einfach mit Illustrationen versehen werden können.

only event Im Gegensatz zum *all-janru-event*, eine *dōjinshi*-Verkaufsveranstaltung für Werke, die auf lediglich ein spezifisches *janru* spezialisiert ist. Dies können Veranstaltungen sein, die sich z.B. nur auf amerikanische Comics, nur auf einen

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

bestimmten Manga oder sogar nur auf eine bestimmte Figurenkonstellation (Pairing) beziehen.

Otaku Bezeichnung für einen enthusiastischen Fan. Im Zusammenhang mit *dōjinshi* werden mitunter auch alle Leute, die sich mit *dōjinshi* auskennen als Otaku bezeichnet und *dōjinshi* als ein typisches Interessensfeld von Otaku deklariert. Im Gegensatz dazu stehen ›normale Menschen‹ (*ippanjin*).

Otome Road Eine Einkaufsstraße in Ost-Ikebukuro in Tokyo, die sich besonders auf die Bedürfnisse von weiblichen Fans von Manga und *dōjinshi* spezialisiert hat. Insbesondere Filialen von Buchläden wie Mandarake, K-Books und Tora no Ana sind dort vertreten und außerdem gibt es Themencafés und Vergnügungseinrichtungen wie Game Center.

Pairing (Coupling) Bezeichnung dafür, zwei Figuren innerhalb eines Fanwerks miteinander in einer Beziehung darzustellen. Im anglophonen Bereich wird insbesondere das Wort Pairing verwendet, im japanischen das Wort *kappuringu*, vom englischen Wort ›couple‹ was aber dieselbe Bedeutung trägt.

Pokémon-Vorfall Vorfall im Jahr 1999, bei dem eine *dōjinshi*-Künstlerin festgenommen wurde, da sie einen expliziten *dōjinshi* basierend auf den Figuren der beliebten Kinderserie *Pokémon* angefertigt hatte. Auch wenn im weiteren Verlauf das Verfahren gegen sie fallengelassen wurde, verbrachte sie 22 Tage in Untersuchungshaft und musste den Verkauf ihres Werks einstellen.

Real person slash Bezeichnung ursprünglich aus dem anglophonen Fandom, das Werke bezeichnet, die nicht fiktionale Figuren miteinander in Beziehung setzen, sondern sich auf die Schauspieler beziehen, die diese Figuren verkörpern. Im Japanischen wird der Begriff ebenso verwendet, entweder in der *romaji*-Schreibweise oder als *riaru pāson surashu*.

Shutter-Zirkel Zirkel, die bei der Comiket außerhalb der Halle, vor einem der Rolltore platziert sind. Diese Zirkel sind wahrscheinlich die Zirkel mit der höchsten Auflage, da ihnen besonders viel Platz für wartende Käufer*innen eingeräumt wird.

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

slash	Im anglophonen Fandom eine Bezeichnung für Fanwerke, die homoerotische Beziehungen zwischen fiktionalen Figuren thematisieren und damit ein Pendant zu *Boys' Love* oder *yaoi*. In der Gemeinschaft japanischer Fans von westlichen Filmen und Serien wird auch das Wort *slash* (*surashu*) zur Bezeichnung ihrer eigenen Werke benutzt.
sokubaikai	Bezeichnung für eine auf *dōjinshi* spezialisierte Verkaufsveranstaltung, wie etwa die Comiket oder andere Veranstaltungen.
Tokyo Big Sight	Größte Messehalle Japans, in der jedes Jahr neben anderen Messen viele auf *dōjinshi* spezialisierte Verkaufsveranstaltungen stattfinden.
Wand-Zirkel	Zirkel, der innerhalb des Veranstaltungsorts an der Wand platziert ist. Üblicherweise handelt es sich dabei um Zirkel mit hoher Auflage, denen mehr Platz für sich bildende Warteschlangen eingeräumt wird.
yaoi	Abkürzung der Phrase *yama nashi, ochi nashi, imi nashi* (›kein Spannungsaufbau, kein Höhepunkt, keine tiefere Bedeutung‹), wird benutzt zur Beschreibung von homoerotischen Erzählungen, die sich auf zwei männliche Figuren beziehen. Diese Bezeichnung kam insbesondere während des ersten Booms von Fanwerken dieser Art in der *dōjinshi*-Gemeinschaft in den 1990ern auf.
yōga	Bezeichnung für westliche Filme, im Zusammenhang mit *dōjinshi* auch als *janru*-Klassifikation zu benutzen.
Zirkel	Im Zusammenhang mit *dōjinshi* wird als Zirkel ein Zusammenschluss aus Künstler*innen (oder auch Einzelkünstler*innen) bezeichnet, die gemeinsam ein *dōjinshi* herausgeben. Ursprünglich stammt die Bezeichnung von Literaturzirkeln in der Meiji-Zeit, die Zeitschriften für gleichgesinnte Interessent*innen herausgaben.
Zirkel-Cut	Kleines Werbebanner in *dōjinshi*-Veranstaltungskatalogen, das die Zirkel selbst gestalten können, um ihre Werke anzupreisen.

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

Verzeichnis erwähnter Medienquellen

Manga

Titel (deutsch)	Titel (japanisch)	Veröffentlichung	Magazin	Verlag	Autor
Ashita no Joe	Ashita no Jō	1967–1973	Shūkan Shōnen Magajin	Kōdansha	Chiba Tetsuya
Astroboy	Tetsuwan Atomu	1952–1968	Shōnen	Kōbunsha	Tezuka Osamu
Attack on Titan	Shingeki no Kyojin	2009–2021	Bessatsu Shōnen Magajin	Kōdansha	Isayama Hajime
Blood Blockade Battlefront	Kekkai Sensen	2009-	Jampu Sukuea, Jampu Esu Kyū Ichikyū	Shūeisha	Nightow Yasuhiro
Captain Tsubasa	Kyaputen Tsubasa	1981–1988	Shūkan Shōnen Jampu	Shūeisha	Takahashi Yōichi
Das Herz von Thomas	Tōma no Shinzō	1974	Shūkan Shōjo Komikku	Shōgakukan	Hagio Moto
Der Ritter der Schleife	Ribon no Kishi	1953–1956	Shōjo Kurabu	Kōdansha	Tezuka Osamu
Detektiv Conan	Meitantei Konan	1994-	Shūkan Shōnen Sandē	Shōgakukan	Aoyama Gosho
Doraemon	Doraemon	1969–1996	Korokoro Komikku	Shōgakukan	Fujiko Fujio
Dororo	Dororo	1967–1969	Shūkan Shōnen Sandē, Bōken Ō	Shōgakukan, Akita Shoten	Tezuka Osamu
Jojo's Bizarre Adventure	Jojo no Kimyō na Bōken	1986-	Shūkan Shōnen Jampu, Urutora Jampu	Shūeisha	Araki Hirohiko
Kimba der weiße Löwe	Janguru Taitei	1950–1954	Manga Shōnen	Gakudōsha	Tezuka Osamu
Kriegsraumschiff Yamato	Uchū Senkan Yamato	1974–1975	Bōken Ō	Akita Shoten	Matsumoto Leiji

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

Titel (deutsch)	Titel (japanisch)	Veröffentlichung	Magazin	Verlag	Autor
Kurokos Basketball	Kuroko no Basuke	2008–2014	Shūkan Shōnen Jampu	Shūeisha	Fujimaki Tadatoshi
One Piece	Wan Pīsu	1997-	Shūkan Shōnen Jampu	Shūeisha	Oda Eiichirō
Vampire	Banpaiya	1966–1967	Shūkan Shōnen Sandē	Shōgakukan	Tezuka Osamu

Anime

Titel (deutsch)	Titel (japanisch)	Japanische Ausstrahlung	Sender	Animationsstudio
Attack on Titan	Shingeki no Kyojin	2013–2020	Mainichi Hōsō	K.K. WIT Studio, Production I.G, K.K. MAPPA
Neon Genesis Evangelion	Shin Seiki Evangerion	1995–1996	TV Tokyo	Gainax
Pokémon	Poketto Monsutā	1997-	TV Tokyo	K.K. OLM
Yūri!!! On Ice	Yūri!!! on ICE	2016	TV Asahi	K.K. MAPPA

Filme

Originaltitel	US Premiere	Premiere in Japan	Regie
A Nightmare on Elm Street	16.11.1984	24.05.1986	Wes Craven
Ant-Man	17.07.2015	19.09.2015	Peyton Reed
Avengers: Age of Ultron	01.05.2015	04.07.2015	Joss Whedon
Batman vs. Superman	25.03.2016	25.03.2016	Zack Snyder

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

Originaltitel	US Premiere	Premiere in Japan	Regie
Beethoven	03.04.1992	05.12.1992 (VHS)	Brian Levant
Brokeback Mountain	09.12.2005	04.03.2006	Ang Lee
Burnt	30.10.2015	11.06.2016	John Wells
Captain America: Civil War	06.05.2016	29.04.2016	Anthony Russo, Joe Russo
Captain America: The First Avenger	22.07.2011	15.10.2011	Joe Johnston
Captain America: The Winter Soldier	04.04.2014	19.04.2014	Anthony Russo, Joe Russo
Doctor Strange	04.11.2016	27.01.2017	Scott Derrickson
E.T. the Extra-Terrestrial	10.06.1982	04.12.1982	Steven Spielberg
Fantastic Beasts and Where to Find Them	17.11.2016	23.11.2016	David Yates
Ghostbusters	07.06.1984	02.12.1984	Ivan Reitman
Ghostbusters II	15.06.1989	25.11.1989	Ivan Reitman
Ghostbusters: Answer the Call	09.07.2016	19.08.2016	Paul Feig
Guardians of the Galaxy	01.08.2014	13.09.2014	James Gunn
Guardians of the Galaxy Vol. 2	05.05.2017	12.05.2017	James Gunn
Harry Potter and the Chamber of Secrets	15.11.2002	23.11.2002	Chris Columbus
Harry Potter and the Deathly Hallows Part 1	19.11.2010	19.11.2010	David Yates
Harry Potter and the Deathly Hallows Part 2	15.07.2011	15.07.2011	David Yates
Harry Potter and the Goblet of Fire	18.11.2005	26.11.2005	Mike Newell
Harry Potter and the Half-Blood Prince	15.07.2009	17.07.2009	David Yates
Harry Potter and the Order of the Phoenix	11.07.2007	20.07.2007	David Yates
Harry Potter and the Prisoner of Azkaban	04.06.2004	26.06.2004	Alfonso Cuarón
Harry Potter and the Sorcerer's Stone	16.11.2001	01.12.2001	Chris Columbus
Hostel	06.01.2006	23.12.2006	Eli Roth

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

Originaltitel	US Premiere	Premiere in Japan	Regie
Indiana Jones and the Raiders of the Lost Ark	12.06.1981	05.12.1981	Steven Spielberg
Iron Man	02.05.2008	27.09.2008	Jon Favreau
Iron Man 2	07.05.2010	12.06.2010	Jon Favreau
Iron Man 3	03.05.2013	26.04.2013	Shane Black
James Bond: Skyfall	09.11.2012	01.12.2012	Sam Mendes
James Bond: Spectre	06.11.2015	04.12.2015	Sam Mendes
Jumanji	15.12.1995	20.03.1996	Joe Johnston
Kingsman: The Golden Circle	22.09.2017	05.01.2018	Matthew Vaughn
Kingsman: The Secret Service	13.02.2015	11.09.2015	Matthew Vaughn
Marvel's The Avengers	04.05.2012	14.08.2012	Joss Whedon
Mission Impossible: Rogue Nation	31.07.2015	07.08.2015	Christopher McQuarrie
Pirates of the Caribbean: At World's End	25.05.2007	25.05.2007	Gore Verbinski
Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest	07.07.2006	22.07.2006	Gore Verbinski
Pirates of the Caribbean: Dead Men Tell No Tales	26.05.2017	01.07.2017	Joachim Rønning/ Espen Sandberg
Pirates of the Caribbean: On Stranger Tides	20.05.2011	20.05.2011	Rob Marshall
Pirates of the Caribbean: The Curse of the Black Pearl	09.07.2003	02.08.2003	Gore Verbinski
Rogue One: A Star Wars Story	16.12.2016	16.12.2016	Gareth Edwards
Saw	29.10.2004	30.10.2004	James Wan
Sherlock Holmes	25.12.2009	12.03.2010	Guy Ritchie
Sherlock Holmes: A Game of Shadows	16.12.2011	10.03.2012	Guy Ritchie
Spider-Man: Homecoming	07.07.2017	11.08.2017	Jon Watts
Star Wars: Episode I – The Phantom Menace	19.05.1999	10.07.1999	George Lucas
Star Wars: Episode II – Attack of the Clones	16.05.2002	13.07.2002	George Lucas
Star Wars: Episode III – Revenge of the Sith	19.05.2005	09.07.2005	George Lucas

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

Originaltitel	US Premiere	Premiere in Japan	Regie
Star Wars: Episode IV – A New Hope	25.05.1977	30.06.1978	George Lucas
Star Wars: Episode IX – The Rise of Skywalker	20.12.2019	20.12.2019	J.J. Abrams
Star Wars: Episode V – The Empire Strikes Back	21.05.1980	28.06.1980	Irvin Kershner
Star Wars: Episode VI – Return of the Jedi	25.05.1983	02.07.1983	Richard Marquand
Star Wars: Episode VII – The Force Awakens	18.12.2015	18.12.2015	J.J. Abrams
Star Wars: Episode VIII – The Last Jedi	15.12.2017	15.12.2017	Rian Johnson
Suicide Squad	05.08.2016	10.09.2016	David Ayer
The Boondock Saints	21.01.1999	17.02.2001	Troy Duffy
The Boondock Saints: All Saint's Day	30.10.2009	22.05.2010	Troy Duffy
The Dark Knight	18.07.2008	09.08.2008	Christopher Nolan
The Dark Knight Rises	20.07.2012	28.07.2012	Christopher Nolan
The Hobbit: An Unexpected Journey	14.12.2012	14.12.2012	Peter Jackson
The Hobbit: The Battle of the Five Armies	17.12.2014	13.12.2014	Peter Jackson
The Hobbit: The Desolation of Smaug	13.12.2013	28.02.2014	Peter Jackson
The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring	19.12.2001	02.03.2002	Peter Jackson
The Lord of the Rings: The Return of the King	17.12.2003	14.02.2004	Peter Jackson
The Lord of the Rings: The Two Towers	18.12.2002	22.02.2003	Peter Jackson
The Magnificent Seven	23.09.2016	27.01.2017	Antoine Fuqua
The Man from U.N.C.L.E.	14.08.2015	14.11.2015	Guy Ritchie
The NeverEnding Story	20.07.1984	16.03.1985	Wolfgang Petersen
The Terminator	26.10.1984	04.05.1985	James Cameron
Thor	06.05.2011	02.07.2011	Kenneth Branagh
Thor: Ragnarok	03.11.2017	03.11.2017	Taika Waititi
Thor: The Dark World	08.11.2013	01.02.2014	Alan Taylor
X-Men Apocalypse	27.05.2016	13.08.2016	Bryan Singer

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

Originaltitel	US Premiere	Premiere in Japan	Regie
X-Men Days of Future Past	23.05.2014	30.05.2015	Bryan Singer
X-Men First Class	03.06.2011	11.06.2011	Matthew Vaughn
Zombieland	02.10.2009	24.07.2010	Ruben Fleischer

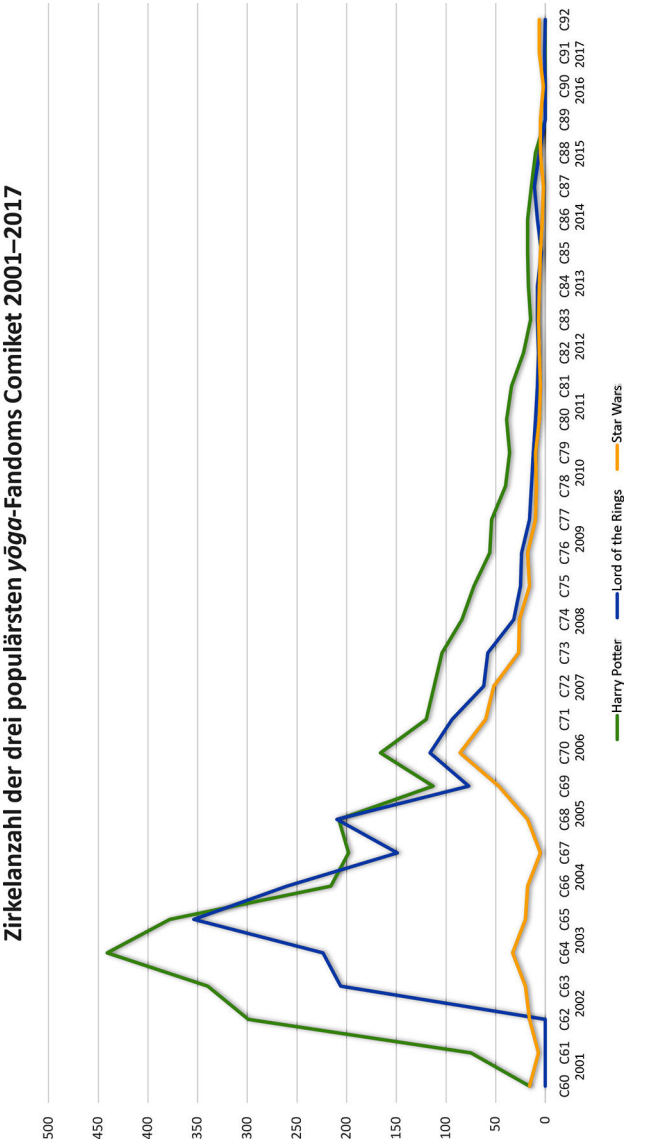
TV-Serien

Originaltitel	japanische Ausstrahlung	Sender
CSI: Cyber	ab 2015	WOWOW
CSI: Miami	ab 2003	WOWOW
CSI: New York	ab 2006	WOWOW
Hannibal	ab 2014	Star Channel
Knight Rider	ab 1987	Terebi Asahi
Monthy Python's Flying Circus	ab 1976/ab 1996	TV Tokyo/NHK
Saturday Night Live	1999, 2012, 2014	Super! drama TV/Hulu/Nihon Terebi
Sherlock (BBC)	ab 2011	NHK
Sherlock Holmes (Granada)	1984–1994	NHK
Supernatural	ab Juli 2007	Super! drama TV
The Walking Dead	ab 2010/ab 2017	FOX Channel/Nihon Terebi

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

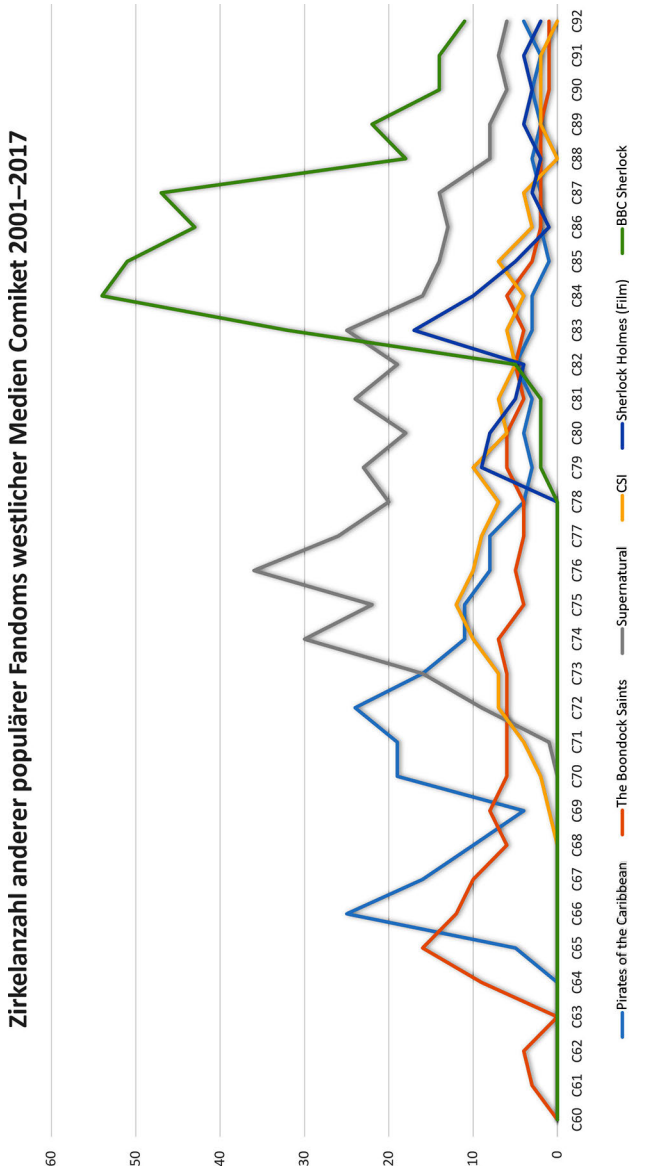
Abbildungen

Abb. 1



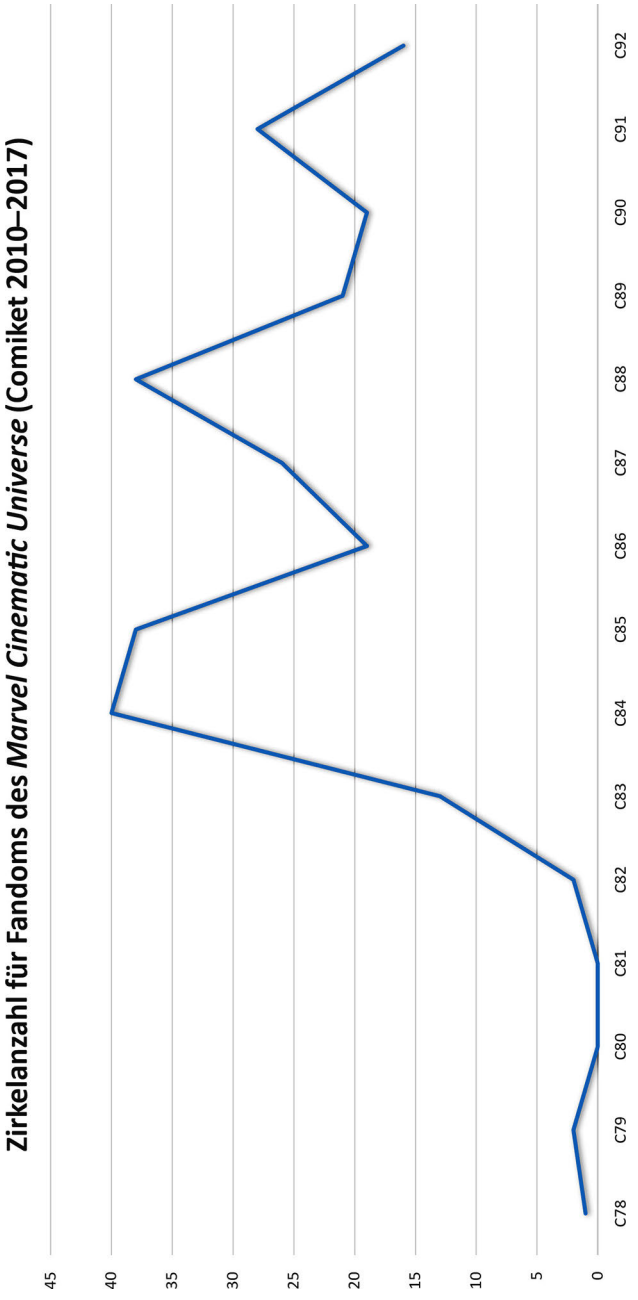
https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

Abb. 2



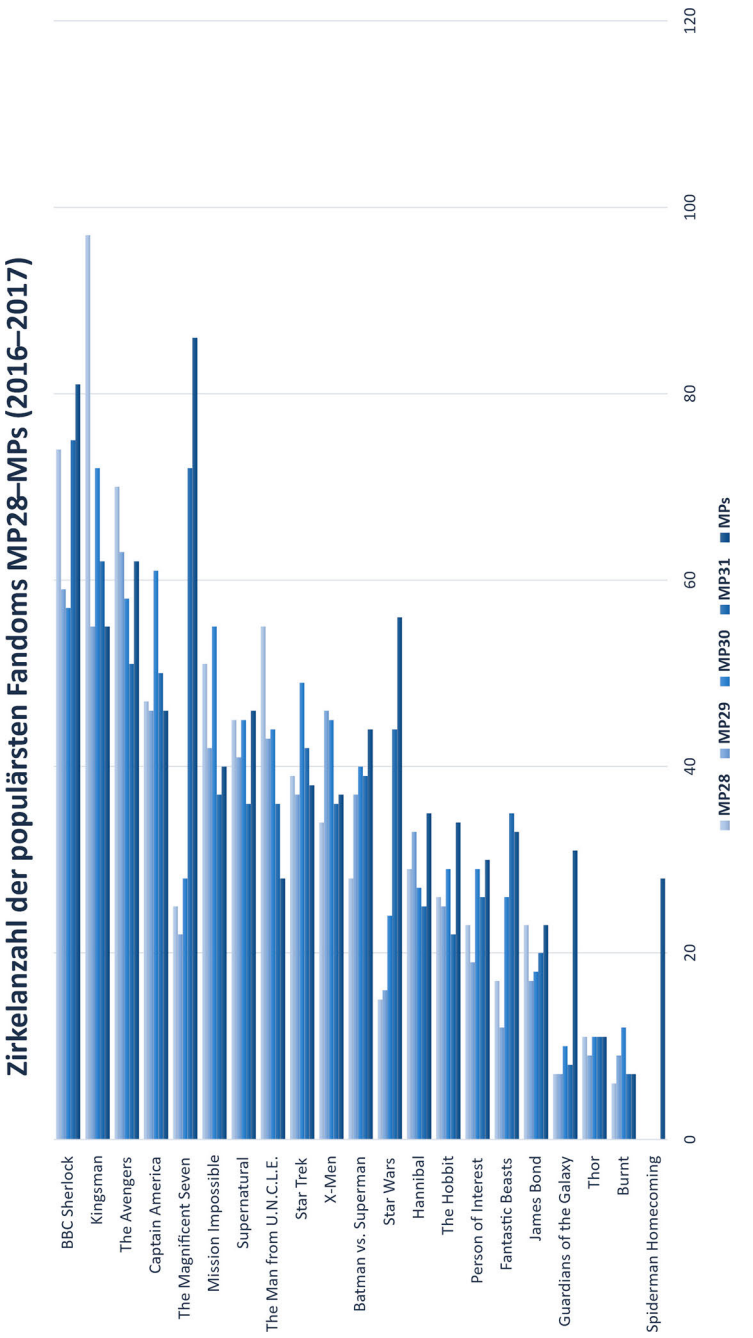
https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

Abb. 3



https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

Abb. 4



https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

https://doi.org/10.14361/9783839470978 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA