

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.

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 Feldforschung² 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.

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

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

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 Globalisierung 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

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 Verwechslung mit dem Begriff einer stilistischen Gattung zu vermeiden. Außerdem handelt es sich um einen wichtigen Fachbegriff im Kontext der von mir untersuchten Gemeinschaft.

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 Fannfiction, 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 beigelegt. Die Termini werden bei der ersten Nennung erklärt und zusätzlich findet sich der Glossar zum einfachen Nachschlagen im Anhang.

