

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.

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

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).

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 Woche¹, 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.

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).

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: ›Häh, 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,

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-

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, so was 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).

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-

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

es eine andere Lesung² 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.

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.

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-

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 fort dauern, 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).

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 strenger 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 gemäßregelt 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 Kettokom⁴ 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.

»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 Regel⁵, 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.

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

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.

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.

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

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 kennen. 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 gemäßregelt 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-

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

eine ganze Etage ausfüllen, 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:

»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 totaaaal 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-

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).

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.

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.

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.

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.

»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.

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 *Banpaia*, 1966–1967 in *Shūkan Shōnen Sandē*.

14 *Dororo*, 1967–1969 in *Shūkan Shōnen Sandē*, später in *Bōken Ō*.

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.

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

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

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 (*mudanten-sai*) 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

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.

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 (*sokubaiikai*) 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 *sokubaiikai* 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).

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.

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 Agency 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.

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

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.

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 letzters 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 anfang, 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.

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).

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 Leckerer 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

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 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-

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 wurde¹⁷:

»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.

Hier wird ersichtlich, dass Amethyst-sans Integration in die Gemeinschaft zu-erst 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-

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:

»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).

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

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).

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-

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-

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-

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* einbaute¹⁸:

»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 strengte 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.

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 zchannel, 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 anti-kapitalistische 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

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

produktivsten ist, erzählt, dass man auch andere Kosten steuerlich absetzen¹⁹ 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).

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-

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 besitzen, 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:

»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 gemein²⁰« – »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.

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 anziehen, 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

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 anspricht. 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-

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.