

Zwerge, Orks und Space Marines

Eine Betrachtung von Otaku Lebenswelten im modernen Japan

Inaugural-Dissertation

zur Erlangung der Doktorwürde

der

Philosophischen Fakultät

der

Rheinischen Friedrich-Wilhelms-Universität

zu Bonn

vorgelegt von

Philip Lindemer

aus

Gifhorn

Bonn 2019

Zusammensetzung der Prüfungskommission:

Vorsitzender: Dr. Detlev Taranczewski

Erstgutachter und Betreuer: Dr. Günther Distelrath

Zweitgutachter: Prof. Dr. Reinhard Zöllner

Weiteres prüfungsberechtigtes Mitglied: Prof. Dr. Christoph Antweiler

Tag der mündlichen Prüfung: 01.10.2018

Gedruckt mit der Genehmigung der Philosophischen Fakultät der Rheinischen
Friedrich-Wilhelms-Universität Bonn

Inhaltsverzeichnis

Vorwort und Danksagung	6
Einleitung	7
Teil A: Theorie und historischer Kontext	12
1. Stolperstein Otaku-Definition	12
2. Forschungsperspektive	14
3. Stigma und Etikett.....	22
4. Diskurstheorie – Ein Überblick	29
4.1. Diskursveränderung und Interdiskurs	32
4.2. Diskurs Übersetzer	33
5. Diskursbetrachtung	34
5.1. <i>Manga burikko</i> und die Entstehung eines Stereotyps.....	34
5.2. Nachspiel der Artikel zur Otaku-Forschung.....	40
5.3. Die Entwicklung nach <i>manga burikko</i>	44
5.4. Miyazaki Tsutomu – Entführung und Serienmord an jungen Mädchen in Saitama und Diskursentwicklung.....	50
5.5. Der Spezialdiskurs 1990-2000.....	53
Exkurs – <i>moe</i>	58
5.6. Cool Japan und <i>Densha Otoko</i>	59
5.7. Otaku: Mainstream und Distinktion.....	71
Exkurs: Otaku = Subkultur?.....	76
5.8. Diskursbetrachtung - Zusammenfassung	80
5. Otaku-Generationen	81
Teil B: Die ethnologische Untersuchung. Space Marines, Orks und Zwerge – Kleine soziale Lebenswelten.....	88
1. Ethnografischer Zugang zur Lebenswelt – Oder, warum gemeinsam Würfeln wichtig ist	91

2.	Das Spiel und die Spieler	101
3.	Tabletop / Miniature Wargames	103
	Feldzugang	105
4.	Rollenspiel	118
	Feldzugang	124
5.	Reflexion der beobachtenden Teilnahme.....	137
	5.1. Rollenspiel und Tabletop als Serious Leisure.....	137
	5.2. Kulturelles Kapital Wissen und Eintauch in sozialen Status	143
	5.3. Career Volunteering von Rollenspielern.....	145
	5.4. Feiern als Szene konstituierendes Ereignis	147
Teil C: Empirische Untersuchung: Stigma, Otaku-Identität und Informationskontrolle		149
1.	Interview und dokumentarische Methode.....	149
	1.1. Das narrative Interview	150
	1.2. Die dokumentarische Methode.....	153
	1.2.1. Methodologische Hintergründe.....	154
	1.2.2. Arbeitsschritte	157
	1.2.3. Sampling und Interviewdurchführung.....	160
2.	Fallbeschreibungen	162
	2.1. Q-san	162
	2.2. Hara-san	180
	2.3. Ken-san	193
	2.4. Yokoyama-san.....	207
	2.5. Gruppeninterview – Yokohama Spieleclub.....	223
3.	Otaku-Identität - Komparative Analyse.....	241
	3.1. Gruppenzugehörigkeit, Label-Übernahme und Identifikation als Otaku	242
	3.2. Stigma-Erfahrungen und Informationskontrolle.....	248

3.3. Romantische Beziehungen, Ehe und Familie	255
4. Diskussion	259
5. Fazit und Ausblick	268
Anhang	273
6. Literatur	277

Vorwort und Danksagung

Ein Wort zur Arbeit vorweg: Japanische Begriffe wurden dem Hepburn-System folgend transkribiert und japanische Namen wurden den Landesregeln folgend mit dem Familiennamen voran, gefolgt vom Vornamen geschrieben.

Wo wir gerade beim Schreiben sind: Wie das mit einer Dissertation so ist, muss man sie zwar alleine schreiben, bei der Erschaffung des Endprodukts wirken aber mehrere Personen mit.

All den Menschen, die mich während der Jahre, die es gebraucht hat, dieses Buch zu schreiben, begleitet und in welcher Form auch immer unterstützt haben, möchte ich an dieser Stelle meinen Dank aussprechen.

Dazu gehören mein Betreuer, Günther Distelrath, der beim Kampf mit der Unibürokratie an meiner Seite stand sowie Hans Dieter Ölschleger, der mich an seinem Erfahrungsschatz der Ethnologie und Japanologie hat teilhaben lassen und mir inhaltlich viele Anregungen und Ideen gegeben hat. Auch möchte ich Detlev Taranczewski danken, der mir in unseren Gesprächen im kleinen Zimmer unterm Dachboden mehr Mut gemacht hat, als er vielleicht weiß.

Ein gigantisches *arigatô* geht an Baba Akira, ohne dessen Einsatz ich die dieser Arbeit zugrunde liegende Forschung gar nicht hätte durchführen können. Ein ebenso großes *arigatô* geht an Shiro Yukawa. Ohne seinen entspannten Führungsstil als mein Vorgesetzter, der im Laufe der gemeinsamen Arbeit zum Freund wurde, hätte ich meine Dissertation wahrscheinlich nicht in dem zeitlichen Rahmen fertigstellen können, wie es mir im Endeffekt gelungen ist.

Mein Dank gilt auch Lars Ehrlich, der sich durch all meine Komma- und Rechtschreibfehler gekämpft und diese mit Rot markiert hat.

Und dann ist da natürlich die Familie. Da muss ich aber niemanden namentlich erwähnen. Die wissen auch so aus Gesprächen, wie dankbar ich ihnen bin.

Zu guter Letzt und ganz besonders gilt mein Dank den Menschen, ohne deren Existenz diese Arbeit nicht einmal im Ansatz hätte entstehen können: Meine Mitspieler, die mich nicht nur mit offenen Armen in ihre Spielerunden aufgenommen und mich gemeinsam mit ihnen würfeln und Miniaturen übers Spielfeld haben schieben lassen, sondern mir Zugang zu ihren ganz privaten Lebenswelten gewährten. *Arigatô soshite mata asobô!*

Einleitung

Sowohl in Deutschland wie auch im angloamerikanischen Raum wurde das Wort Otaku in den 90er Jahren von Fans japanischer Manga, Anime und Videospiele übernommen, um sich als Fan dieser kulturellen Objekte zu identifizieren.

In Japan hingegen hatte das Wort zu dieser Zeit eine gänzlich andere Konnotation und wurde weniger von Anime- und Manga-Liebhabern verwendet, um sich selbst als Fan zu erkennen zu geben, sondern wurde durch die japanischen Medien definiert, um mit dem Begriff „uncool fan cultures“ (Galbraith 2015: XIII) zu adressieren. Übergewichtige oder abgemagerte Männer in karierten Hemden, mit dicken Brillengläsern und schlechten Frisuren, die weiblichen Anime-Charakteren und jungen Mädchen hinterher lechzen sowie potenzielle Sexualstraftäter waren die stereotypischen Bilder, die in Japan zur Zeit der „otaku panic“ (KINSELLA 1998: 312) mit Otaku assoziiert wurden.

Einer der Gründe dafür war ein 1989 aufgedeckter Serienmord an vier jungen Mädchen in der Saitama Präfektur. Im Zimmer des Täters, Miyazaki Tsutomu, fand man Manga, Anime sowie tausende Videokassetten und es stellte sich heraus, dass er Besucher des *komike* oder *komikku mâketto* (Comik Market), der größten Veranstaltung für Amateur-Manga in Japan, war. Das bis dahin zwar nicht exklusiv aber überwiegend innerhalb der Amateur-Manga- und Anime-Fangemeinschaft genutzte Wort Otaku wurde nach dem Serienmord breitflächig von den Massenmedien aufgegriffen und mit Miyazaki in Verbindung gebracht. In Folge waren Anime- und Manga-Fans sowie Besucher des *komike* potenzielle Miyazakis.

Der „media bonanza“ (MURAKAMI 2005: 132) Mitte der neunziger Jahre, in dem Otaku mit dem durch die *Aum Shinrikyo* Sekte verübten Sarin-Giftgasanschlag auf die tōkyōter U-Bahn in Verbindung gebracht wurden, trug nicht zu einer Besserung des Images bei, sondern verstärkte dies nur erneut.

Ein wahrnehmbarer Wandel erfolgte zehn Jahre später, als das *Densha Otoko* (Train Man) Phänomen in Japan ausbrach. Das *Densha Otoko* Franchise zeichnete Otaku nicht mehr als potenzielle Mörder und Sexualstraftäter, sondern vermittelte ein Bild von Personen, die aufgrund ihrer Besessenheit mit Anime und Manga und deren Charakteren nur schwerlich im normalen Alltag zurechtkommen und zum Umgang mit Mitgliedern des anderen Geschlechts kaum in der Lage sind. Dabei sind sie allerdings weitgehend harmlos und bieten eine Projektionsfläche für Amüsement.

Ebenfalls zum Imagewandel beigetragen hat die Entdeckung, dass Anime und Manga und die damit verbundene Fankultur der Otaku als Zugpferd der „Cool Japan“ Kampagne der japanischen Regierung zur Förderung

des Exports von „soft power“ Produkten, kulturindustrielle Güter also, genutzt werden konnten.

Das ursprünglich als höfliche Bezeichnung für „Ihr/Euer Haus“ genutzte Wort durchlief in den letzten 30 Jahren folglich diverse Wandel, die sich unter anderem auch in der Schreibweise niederschlugen, schreibt man es doch sowohl in Hiragana als auch Katakana oder auch mit dem Suffix „zoku“ (Stamm/Volk). Die Geschichte und die Ereignisse, die mit dem Wort verknüpft sind, haben eine Definition des Wortes zu einem wahrlich schwierigen Unterfangen gemacht.

Seit in der Artikelreihe „*otaku no kenkyū*“ (Otaku-Forschung) von Nakamori Akio im Manga Magazin „*manga burikko*“ 1983 zum ersten Mal über *komike* Besucher degradierend als Otaku geschrieben wurde, hat der Begriff im Laufe der Jahre, auch aufgrund des Miyazaki Kriminalfalls, in die akademische Forschung Einzug gehalten. Der japanische Kulturkritiker und ehemalige Herausgeber von *manga burikko*, Ôtsuka Eiji, steht dieser Idee einer ernsthaft betriebenen Otaku-Forschung zwar ablehnend gegenüber (siehe hierzu ÔTSUKA 2015 und GALBRAITH et al. 2015: 1-4) und begründet dies damit, dass er und andere Zeitgenossen in den 1980er Jahren scherzhaft akademischen, kritischen Jargon bezüglich Otaku in Nischenmedien eingesetzt hätten, der nie ernst gemeint war. Aus dem Scherz entwickelte sich jedoch ein etabliertes Forschungsfeld und Otaku-Kultur wird nicht nur als Forschungsfeld für Fanforschung und soziologische Betrachtungen aller Art eröffnet, sondern unter anderem auch im Rahmen der Postmodernitätsthese (AZUMA 2009) betrachtet, aus kunsthistorischer Perspektive bis in die Edo-Zeit zurückverfolgt (STEINBERG 2004) oder wie in MANFÉs (2005) medienphilosophischer Betrachtung des Phänomens zu einer neuen subkulturellen Lebensweise erhoben.

Die unterschiedlichen Phasen, die das Wort Otaku durchlaufen hat und die Bedeutungswandel, die mit diesen Phasen einhergingen, haben dazu geführt, dass es geradezu unmöglich geworden ist, eine Realdefinition dessen zu finden, was Otaku konkret bedeutet. Versucht man ein Feld abzudecken, eröffnet sich anderswo ein neues Feld, was von anderen als den Otaku zugehörig definiert wird (TAGAWA 2009: 74).

Was über Otaku jedoch mit großer Sicherheit festgehalten werden kann, ist, dass es sich bei dem Phänomen Otaku um ein kulturelles Phänomen handelt. Dieses wird von MANFÉ (2005: 64) folgendermaßen definiert:

Ein kulturelles Phänomen ist ein solches, das eine gewisse Widerständigkeit besitzt. Dadurch ist es nicht in einen als selbstverständlich geltenden Kontext integrierbar. Das kulturelle Phänomen nimmt innerhalb eines spezifischen Kontextes einen prekären, niemals exakt zu bestimmenden Zwischenraum ein. Da es nicht in die

sen (traditionellen) Kontext hineinpasst, sondern im Gegenteil als Fremdkörper aus diesem herausfällt, macht es sich als Irritation, als Störung bemerkbar.

Den Betrachtungen der Otaku-Kultur, die auf Diskursebene stattfinden, ist in sehr vielen Fällen gemein, dass sie zwar über die Kultur der Otaku schreiben, nicht aber über diejenigen, die diese Kultur erschaffen, prägen, konsumieren und verändern; über die Personen also, die von anderen als Otaku bezeichnet werden oder sich selbst so bezeichnen.

Man findet zwar vereinzelt Interviews mit Otaku oder *fujoshi* – stark simplifiziert ausgedrückt: weibliche Otaku –, eine detaillierte Betrachtung ihres Alltags und wie sie diesen wahrnehmen findet hingegen kaum statt. Seit dreißig Jahren wird über Otaku geschrieben, ohne dass dabei die Menschen, über die geschrieben wird, selbst ausgiebig zur Sprache kommen. Es ist wichtig, nicht nur über die arbiträr als Otaku-Kultur zusammengefasste Gruppe, über die ein Diskurs geführt wird, zu schreiben, sondern auch über deren einzelne Mitglieder, da ohne aktive Mitglieder, die die Kultur enactieren, also aktiv ausführen, diese Kultur erst gar nicht existiert. Wie LEXIS (1906: 1) schon vor über 100 Jahren festhielt, ist Kultur „ein Zustand dauernder Tätigkeit“. Diese Tätigkeit und ihre Folgen für das Individuum sollen hier untersucht werden.

Diese Arbeit stellt das Ergebnis von knapp eineinhalb Jahren Feldforschung und Interviews mit Personen dar, die sich selbst als Otaku sehen, von anderen so bezeichnet werden, oder die einfach nur Teil der untersuchten Hobbykultur sind, ohne sich selbst den Otaku zuzurechnen. Sie liefert eine Sicht von Unten sowohl auf den akademischen als auch im Alltag – womit vornehmlich die in den Massenmedien stattfindende Debatte gemeint ist – geführten Diskurs zu Otaku. Aufgrund der Komplexität sowie der nach wie vor relativen Untererforschtheit des Themas und der damit verbundenen Schwierigkeit, im Vorfeld Aussagen über das Otaku-Sein treffen zu können, um diese dann mit Hypothesen prüfenden Verfahren zu validieren, wurde die Forschung als qualitative, ethnografische Studie angelegt. Der Forschungsansatz war zu Beginn der Feldforschung offen gehalten.

Um der von GALBRAITH et al. (2015: 8-10) zurecht angmerkten Problematik entgegenzuwirken, dass Otaku-Forschung ähnlich wie Fanforschung oft auf *common sense*-Ansichten fußenden Vorannahmen über Otaku bzw. Fans beruht, habe ich mich für diese Arbeit auf eine rekonstruktive empirische Vorgehensweise berufen. Es ging von Beginn an, wie gesagt, nicht darum eine vorher ausgearbeitete Hypothese anhand von im Feld gesammelter empirischer Daten zu überprüfen, sondern erst im Laufe der Forschung aus den empirischen Daten emigrierende Theorien zu entdecken.

In diesem Zusammenhang wurde deutlich, dass die weiter oben schon erwähnte Schwierigkeit, den Begriff Otaku zu definieren, sich auch im Feld selbst finden ließ, da der Begriff von den Interviewpartnern teils sehr unterschiedlich beschrieben und definiert wurde. Es gibt nicht „den einen“ Otaku, sondern die Probanden beschreiben sich selbst und ihr Otaku-Sein äußerst divers und sind unterschiedliche Lebenswege gegangen, die darauf Einfluss genommen haben, was sie damit verbinden, Otaku zu sein und/oder so genannt zu werden. Diese Lebensgeschichten und die Art und Weise, wie diese Personen als Otaku leben, liefert einen bisher kaum gehörten Beitrag zum Diskurs.

Im Laufe der Interviewführung kristallisierte sich langsam heraus, dass Otaku-Sein von einigen Interviewpartnern als normabweichendes Verhalten identifiziert wurde. Sie sprachen davon, dass sie ihre Hobbys geheim halten, um nicht als solcher erkannt zu werden, oder sahen sich Diskriminierung ausgesetzt, wenn ihre Otaku-Identität bekannt wurde. Es gab andererseits aber auch Interviewpartner, die seit ihrer frühen Kindheit Otaku-Hobbys nachgingen, sich jedoch eigenen Aussagen nach nie diskriminiert gefühlt oder schlechte Erfahrungen gemacht haben.

Auch wenn sich die Vorurteile und Stereotypen über Otaku im öffentlichen Diskurs im Laufe der Jahrzehnte zwar geändert haben, sind sie nach wie vor verbreitet. Die aus den für dieses Dissertationsprojekt geführten Interviews gewonnenen Erkenntnisse lenkten den Fokus der Untersuchung schließlich auf die Frage, ob und wie das Etikett Otaku von den Probanden als Stigma wahrgenommen wird und welche Konsequenzen das Leben als Otaku für die Lebensführung und Identität hatte und hat.

Im Rahmen einer japanologischen Forschung ist die Frage nach individuellen Lebenswegen sowohl vor dem Hintergrund der gerne und viel diskutierten Frage nach Individualität und Kollektivismus in Japan von Interesse (SCHUBERT 2006: 185-187) als auch dahingehend, dass der Blick auf Subkulturen oder Minderheiten Rückschlüsse auf die Gesellschaft zulässt, deren Teil sie sind (BAUER 2010: 10). Sie reiht sich damit in einen wachsenden Korpus deutschsprachiger soziologischer und ethnologischer, japanwissenschaftlicher Arbeiten ein, die im Zuge des sich auch in den Japanwissenschaften vollzogenen Cultural Turn angefertigt wurden (ÖLSCHLEGER 2008: 91-98).

Wie von Ôtsuka Eiji zurecht anmerkt, muss man sich aber davor hüten, in eine orientalistische Sicht auf die Otaku zu verfallen und Otaku als ein einzigartiges japanisches Phänomen der Postmoderne zu betrachten (GALBRAITH 2015: xv). Geek und Nerd Subkulturen gibt es auch in anderen Industrienationen dieser Erde und, wie eingangs erwähnt, findet das Wort Otaku auch außerhalb Japans Gebrauch. Wie CONDRY (2013: 203)

dahingehend vielleicht treffend festhält: „there is a little bit of otaku in all of us“.

Was Otaku in Japan von einer harmlosen Bezeichnung für Anime- und Manga-Fans jedoch unterscheidet, ist vor allem die Wahrnehmung von Otaku als „failed men“, die sich neben allen anderen hinzuaddierten Konnotationen nach wie vor hält (GALBRAITH 2015: 31), was die Frage aufwirft, wo die Ursachen für diese Art von Wahrnehmung liegen. Die vorliegende Arbeit setzt sich daher mit als Otaku etikettierten Personen und deren gegenwärtigem Leben als auch ihrer Vergangenheit auseinander, um zu ergründen, welche Rolle das Etikett des Otaku in ihrem Alltag spielt.

Um dies zu erreichen, ist die Arbeit in drei Hauptteile getrennt. Einen theoretischen Teil A, einen methodologischen Teil B in dem auch die Ergebnisse meiner ethnologisch orientierten Feldarbeit präsentiert werden und einen Teil C, in dem die durch Interviews gewonnenen Daten anhand von Fallbeispielen dargestellt werden.

Teil A der Arbeit beginne ich mit einer Beschreibung meiner Forschungsperspektive. Das heißt, ich zeichne nach, wie ich zur Ausgangsfrage dieser Arbeit gelangt bin und konstruiere dann den Hergang des Forschungsverfahrens nach.

Daran anschließend werden die Theorien zu Stigma und Etikett erläutert, die im aktiven Forschungsprozess als auf das Forschungsobjekt anwendbares theoretisches Gerüst emigrierten und maßgeblich für die Fragestellung wurden.

Darauf folgend betrachte ich in diskurstheoretischer Ausrichtung, die Entstehung des Otaku-Diskurses in Japan und zeichne seinen Verlauf von den 1980er Jahren bis zur Gegenwart nach. Eine Diskursbetrachtung dieser Art ist von Belang, da Diskurse maßgeblichen Einfluss auf die Verbreitung und die Festigung von Bedeutungen von Begriffen ausüben und damit auch auf das Leben der mit diesen Begriffen etikettierten Personen.

Auf die Diskursbetrachtung aufbauend wird die Entstehungsgeschichte der Otaku-Gemeinschaft und ihr Wandel im Laufe der letzten drei Jahrzehnte nachgezeichnet. Zum einen, um den Lesern einen historischen Kontext zu liefern, zum anderen, da dieser Wandel von den hier vorgestellten Personen zum großen Teil selbst miterlebt wurde. Um die im Interview getroffenen Aussagen nachvollziehen zu können, ist es wichtig, die historischen Hintergründe und Zustände der Otaku-Gemeinschaft zu kennen.

Im zweiten Teil B formuliere ich die für die aktive Feldforschung notwendigen methodologischen Vorüberlegungen und stelle nach einem kurzen Abriss zum Spiel (game) an sich die spezifischen Spiele-Hobbys und deren Eigenschaften vor, denen die hier untersuchten Individuen und Gruppen nachgehen.

Darauf folgt der erste empirische Teil der Arbeit, nämlich die Beschreibung meines Aufenthaltes im Feld, den darin gesammelten Erfahrungen und Eindrücken sowie im Anschluss daran deren Analyse.

Teil C nimmt sich nach einer methodologischen Auseinandersetzung mit der für die Interviewführung und Auswertung angewandten Verfahren schließlich den von mir geführten Interviews an und arbeitet anhand mehrerer Fallbeispiele unter Nutzung der in Teil A herausgearbeiteten theoretischen Handwerkszeugs heraus, wie als Otaku etikettierte Menschen dieses Etikett angeheftet bekamen (oder sich selbst angeheftet haben) und welche Rolle das Otaku Stigma und ihre Hobbys in ihrem alltäglichen Leben spielen und nach wie vor spielen.

Teil A: Theorie und historischer Kontext

Beginnen möchte ich den Teil A mit einem kurzen Exkurs zur Definition des Begriffs Otaku.

1. Stolperstein Otaku-Definition

Jede Arbeit über Otaku sieht sich mit dem Problem konfrontiert, zu definieren, was Otaku sind. Die Fülle an Bedeutungen und Konnotationen, die dem Wort im Laufe der letzten 30 Jahre anhängt wurden, machen es zwangsweise notwendig, den Begriff einzugrenzen, bevor man darüber zu schreiben beginnt, da man sich sonst im Labyrinth der mannigfaltigen Bedeutungen und Definitionsansätze verliert. Wie eingangs erwähnt, führt der Versuch, ein Feld einzugrenzen, jedoch dazu, dass der Begriff an anderer Stelle von der eigenen Eingrenzung abweicht und man plötzlich wieder am Anfang einer nicht enden wollenden Definitionsspirale steht.

Das Finden einer Definition wird zusätzlich durch die Tatsache erschwert, dass es im Japanischen drei Möglichkeiten gibt, das Wort Otaku zu schreiben. Dadurch ändert das Wort alleine schon durch die Schreibweise seine Bedeutung, da hinter der jeweils gewählten Schriftform – *kanji*, *hiragana*, *katakana* – unterschiedliche Bedeutungen und Absichten der Autoren stehen können. Ursprünglich bedeutet „*otaku*“ in *kanji* geschrieben „Ihr/euer (ehrwürdiges) Haus“ und wird als Form der Ansprache benutzt.

Wird es hingegen wie zum ersten Mal 1983 in NAKAMORIs (2013a)¹ „*Otaku no kenkyū*“ (Otaku Forschung) Artikel in *hiragana* geschrieben, verschiebt es sich in den Bereich der Sub- bzw. Fankultur und erhält eine de-

¹ <http://www.burikko.net/people/otaku01.html>, letzter Abruf: 22.05.2018.

nunzierende Note. Okada Toshio schließlich schrieb das Wort zu Beginn der 1990er Jahre in *katakana*. Das *katakana* Schriftsystem wird benutzt, um Lehnwörter aus dem Nicht-Japanischen ins Japanische einzuführen oder um Neologismen zu schaffen, die man besonders häufig in der Jugend-(Schrift)-Sprache wiederfindet. Durch das Schreiben von Otaku in *katakana* wurde nun bewusst versucht, den der in der *hiragana* geschriebenen Version anhängenden „cultural odor“ (GALBRAITH und LAMARRE 2010: 370) abzustreifen und wurde daran anknüpfend auch im Zuge der „Cool Japan“ Kampagne der japanischen Regierung verwendet, um dem Begriff ein internationales, attraktives Image zu verleihen.

Durch den geradezu inflationär gewordenen Gebrauch und damit einhergehenden Bedeutungsaufloadungen des Wortes während der frühen 2000er ist es nahezu unmöglich geworden, genau zu bestimmen, was denn nun ein Otaku ist oder was genau ihn ausmacht. Obgleich diese Arbeit unter anderem den Versuch unternimmt, das stereotypische Konzept *des* Otaku zu dekonstruieren, indem deutlich gemacht wird, wie unterschiedlich die Definitionen und Ideen von und über Otaku sein können, so muss doch ein Ansatz gefunden werden, der es zumindest annähernd ermöglicht, mit dem Begriff arbeiten zu können.

Für den einleitenden Teil der Arbeit, der sich vor allem mit der Geschichte des Otaku-Diskurses und seinem gegenwärtigen Stand auseinandersetzt, also dessen was über Otaku gesagt und geschrieben wurde sowie wird, muss somit eine Nominaldefinition für Otaku eingeführt werden, damit die Leser zumindest eine ungefähre Vorstellung dessen besitzen, über was geschrieben wird.

„Nominaldefinitionen [spielen] eine wichtige Funktion bei sozialwissenschaftlichen Forschungen [...]. Sie regeln das erforderliche gemeinsame Verständnis von Begriffen, sind wichtig für die Sprachökonomie und üben damit Einfluss auf die weitere Gestaltung der Forschungsarbeit aus“ (HÄDER 2010: 37). Da die Fanforschung vor einem vergleichbaren Problem steht, nämlich dass ihr Forschungsobjekt zu diversifiziert ist, um sich auf eine Realdefinition festlegen zu können, wurde von ROOSE et al. (2010: 12-13) eine Nominaldefinition für Fan entworfen, die aufgrund der Nähe zu den Charakteristika der hier vorgestellten Otaku für den Zweck dieser Arbeit als erster Ansatz herangezogen werden soll. ROOSE et al. (2010: 12-13) definieren Fans „als *Menschen, die längerfristig eine leidenschaftliche Beziehung zu einem für sie externen, öffentlichen, entweder personalen, kollektiven, gegenständlichen oder abstrakten Fanobjekt haben und in die emotionale Beziehung zu diesem Objekt Zeit und/oder Geld investieren*“. Der Fanbegriff, so merkt ROTH (2011: 272) jedoch treffend an, greift im Otaku-Diskurs „zu kurz“. Neben dem Term Fanobjekt müssen die Begriffe

Hobby bzw. Freizeitbeschäftigung hinzugenommen werden, da Otaku ihr Interesse – oder besser gesagt ihre Ansammlung von Interessen – nur selten auf ein einziges Fanobjekt limitieren. Stattdessen bauen sie sich ihre Freizeitbeschäftigung aus einem breiten Spektrum an Hobbys und mehreren Fanobjekten „bricolageartig“ (MUTZL 2006: 67) zusammen.

Was Otaku zusätzlich von der Nominaldefinition von Fan unterscheidet und was daher mitaufgenommen werden muss, ist, dass das Hobby ein von der Gesellschaft nicht akzeptiertes sein muss, damit die Person mit einer emotionalen Beziehung dazu als Otaku bezeichnet werden könne (MURAKAMI 2005: 178).

Es ist jedoch fraglich, ob es wirklich nur das Hobby oder die Fanobjekte an sich sind, die gesellschaftlich abgelehnt werden, oder ob diese Ablehnung sich nicht auch oder sogar eher auf das Handeln von Otaku, also wie sie mit ihrem Hobby bzw. Fanobjekt sowie ihrer Umwelt interagieren, bezieht. Dieser Frage soll an späterer Stelle genauer nachgegangen werden; es sollte jedoch festgehalten werden, dass Otaku auf mangelnde Akzeptanz ihrem Hobby bzw. ihren Freizeitaktivitäten gegenüber stoßen.

Für den ersten Teil dieser Arbeit soll daher festgehalten werden:

Otaku = df. Menschen, die längerfristig eine leidenschaftliche Beziehung zu einem für sie externen, öffentlichen, entweder personalen, kollektiven, gegenständlichen oder abstrakten Fanobjekten und/oder Hobbys haben und in die emotionale Beziehung zu diesen Zeit und/oder Geld investieren, dafür aber gleichzeitig auf Ablehnung unterschiedlich starker Ausprägung in ihrem sozialen Umfeld stoßen.

Aufgrund der gegebenen Bedeutungsnahe – wenn auch nicht Übereinstimmung – zu Fans, kann dort, wo es für diese Arbeit aus der Fanforschung entnommen und auf die Otaku angewandt wird, das Wort Fan als Synonym für Otaku gedacht werden.

Die Entstehung der Elemente, aus denen sich die Nominaldefinition der Otaku zusammensetzt, wird im Folgenden entlang der Entstehungsgeschichte von Otaku und des Otaku-Diskurses beleuchtet. Im Zuge dieser Arbeit wird der Begriff durchgehend in der bereits bis hierher verwendeten Version als Eigenname benutzt, außer dort wo er zitiert wird. Dort wo eine Trennung der Schreibweise in *hiragana* oder *katakana* in herangezogenen japanischen Originaltexten als bedeutend erscheint, wird gesondert darauf hingewiesen.

2. Forschungsperspektive

Was ist Otaku? Was machen Otaku? Diese Fragen werden seit dem ersten Auftauchen des Wortes, bei dem es nicht in seiner ursprünglichen Bedeutung von „Euer/Ihr Haus“ genutzt wurde, sondern um „uncool fan cul-

tures“ (GALBRAITH 2015: XIII) zu beschreiben, zuerst in und dann auch außerhalb Japans rege diskutiert und unterschiedlich beantwortet. Viele Menschen, die über Grundkenntnisse der japanischen Populärkultur verfügen und das Wort Otaku schon einmal gehört oder gelesen haben, sehen wohl ein stark durch japanische Massenmedien und Unterhaltungsindustrie geprägtes Bild vor Augen, von unattraktiven Männern, die ihre Zimmer mit Figuren und Postern von Anime- und Manga-Charakteren zieren oder gar ‚vollpflastern‘. Möglicherweise haben diese Menschen auch noch im Hinterkopf, dass Otaku unsoziale Personen sind, die sich in ihre Zimmer zurückziehen und diese nur selten oder überhaupt nicht verlassen. Zumindest sind es diese Aspekte, die wiederholt mit dem Begriff des Otaku auftauchen.

In einer früheren Arbeit (LINDEMER 2015) ging ich bereits in Grundzügen auf diese Frage, nämlich, welche Bilder von Otaku existieren und wie sich diese Stereotypen mit dem gelebten Alltag von selbstidentifizierenden Otaku decken, ein. So wie viele andere Arbeiten auch (GALBRAITH 2010; HÜLSMAN, MAE und SCHERER 2016; KAMM 2015; ITÔ, OKABE und TSUJI 2012; TAMAGAWA et al. 2007; WADA 2007) ging ich dabei primär den Fragen nach, wie diese Bilder zustande kamen und welchen (fan-) kulturellen Praktiken Personen nachgehen, die sich als Otaku bezeichnen oder von dritten so bezeichnet werden. Die Fragen jedoch, was dies konkret für das alltägliche Leben dieser Menschen bedeutet und wo sie sich in der japanischen Gesellschaft verorten, wurden in der japanischen und internationalen Forschung bisher kaum gestellt. Von dieser – zugegeben – doch recht diffusen Ausgangsfrage ausgehend, stellte ich somit die Lebenswelt von Otaku in Japan in den Mittelpunkt meines Forschungsinteresses.

„Lebenswelt im Sinne Edmund Husserls (vgl. 1954) ist ein egologisches Gebilde. In ihren konkreten Ausformungen ist sie in unendlicher Vielfalt den jeweiligen Subjekten zugeordnet als deren einzig wirkliche Welt“ (HONER 2011: 11). Aufbauend auf diesem Konzept der Lebenswelt Husserls, nahm sich Alfred Schütz der Frage an, wie in Lebenswelten Sinn subjektiv zustande kommt (LEHNER 2011: 189). Die alltägliche Lebenswelt ist der Bereich von Wirklichkeit, in dem Menschen alltäglich handeln, in den sie eingreifen, von dem sie jedoch auch in ihren Handlungen eingeschränkt werden.

Lebenswelt bezeichnet das Wissen über die Welt und das Verständnis der Welt, das Menschen als vorgegeben betrachten und fraglos hinnehmen. Die Lebenswelt ist sozial konstruiert; sie besteht aus sozialen Verständnissen von Realität, die Individuen aus eigenen Erfahrungen im Rahmen von sozialen Interaktionen entwickeln und bestärken und die durch Sozialisationsprozesse oder andere Kom-

munikationsprozesse weitervermittelt werden. Die Lebenswelt repräsentiert für die Individuen eine sinnhaft aufgebaute Wirklichkeit – das Verständnis der Realität wird mit der Realität gleichgesetzt. Dieser sinnhafte Aufbau der Wirklichkeit ist Grundlage menschlichen Handelns. (LEHNER 2011: 272)

HONER (2011: 12) weist darauf hin, dass die Lebenswelt nach Schütz (und Luckmann) jedoch nicht gleichzusetzen ist mit der Alltagswelt. Die Alltagswelt, die Ziel sozialwissenschaftlicher Untersuchungen ist, ist „lediglich‘ der aus pragmatischen Gründen ‚ausgezeichnete‘ Wirklichkeitsbereich der Lebenswelt“, weshalb die „mundanphänomenologische Beschreibung der Lebenswelt auch [...] bei der *alltäglichen* Welterfahrung“ (HONER 2011: 12) ansetzt.

Ziel der Untersuchung von Lebenswelten bzw. deren beobachtbaren Alltagswelt bzw. alltäglicher Welterfahrung ist die Herausarbeitung des subjektiven Wissensvorrats sowie dessen komplexen Beziehungen zu gesellschaftlichen Wissensvorräten. Es liegen bei einer Erforschung von Lebenswelten somit die Erfahrungen und das damit verbundene Wissen der untersuchten Personen im Fokus der Forschung.

Als Zugang zur Untersuchung dieser alltäglichen Lebenswelten von Otaku wurde ein möglichst offen gestaltetes qualitativ-empirisches Verfahren gewählt. Zum einen ist ein qualitatives Verfahren nämlich „dann angebracht [...], wenn die Gegenstände und Themen komplex, differenziert, wenig überschaubar oder widersprüchlich sind“ (KLEINING 1995: 12). Voraussetzungen, die wie anhand der eingangs erwähnten Definitionsproblematik ersichtlich geworden sein sollte, im Falle des Phänomens Otaku gegeben sind. Zum anderen ist eine besonders offene Forschungshaltung Voraussetzung, um Zugang zu der Lebenswelt – „man sagt auch: ihrem Relevanzsystem“ (BOHNSACK 1999: 21) – der Befragten zu erhalten, da die Untersuchten so frei zur Sprache kommen und man so erfahren kann, unter welchem Aspekt die Fragestellung für sie Bedeutung gewinnt (BOHNSACK 1999: 21).

Dafür wurde bei dieser qualitativen Untersuchung auf ein offen angelegtes Forschungsverfahren zurückgegriffen, welches auf der grundlegenden Annahme der Grounded Theory von GLASER und STRAUSS (1967) aufbaut, dass Theorien über das Forschungsobjekt ohne theoretisches Vorwissen aus den im Feld gesammelten Daten induktiv „quasi von selber ‚emergieren‘“ (KELLE und KLUGE 2010: 20) sollen. Als Methode hierfür eignet sich die moderne Ethnografie. Das heißt, Ethnografie nicht im Verständnis der „Ethnographie als Wissenschaft von den marginalen Gesellschaften (schriftlosen Kulturen)“ (REIMANN 1986: 12), sondern im Selbstverständnis der Ethnografie „neueren Datums [als] eine methodenplurale

kontextbezogene Forschungsstrategie“ (BREIDENSTEIN et al. 2013: 39), welcher das „vorweg geplanten Festlegungen von Zeiteinheiten, Akteuren, Lokalitäten, Fragestellungen und Begriffen [innenwohnende] Risiko eines inadäquaten Zuschnitts des Gegenstandes“ (BREIDENSTEIN et al. 2013: 39) bewusst ist und daher mimetisch forscht, spricht, sich vom Gegenstand der Forschung ihr Vorgehen vorschreiben lässt.

Erste Annahmen zum Feld sowie die Begrenzung von Beobachtungseinheiten und Festlegung dessen, was das Feld ist, sind optimaler Weise Resultate des aktiven Forschungsprozesses an sich (BREIDENSTEIN et al. 2013: 39). Auch die zur Interviewauswertung herangezogene dokumentarische Methode, die in der „rekonstruktiven Sozialforschung“ (BOHNSACK 1999) ihre Verwendung findet, basiert auf der Prämisse der Grounded Theory, nicht hypothesenprüfend zu verfahren, sondern, wie der Name schon sagt, für die Erkenntnisfindung rekonstruktiv, also von den im Feld bzw. in Interviews gewonnenen Daten ausgehend zu rekonstruieren, *was sich wie* in der Lebenswelt der Erforschten abspielt.²

Obgleich die Grundvoraussetzung dafür die Implementierung eines nicht hypothetiko-deduktiven Modells ist und daher idealerweise – hält man sich streng an GLASER und STRAUSS (1967) – keine theoretischen Vorüberlegungen und Rekurrerung auf vorhandene Literatur stattfinden dürfte, ist dieses „*tabula rasa* Konzept“ (KELLE und KLUGE 2010: 19) in der Realität jedoch nachgewiesener Weise so nicht durchführbar. Dies mussten auch Glaser und Strauss selbst erkennen und eingestehen, sind sie doch „*in der Forschungspraxis* ihren eigenen Empfehlungen nicht gefolgt [...] [und] waren sich offenbar der Probleme, die sich mit einer induktivistischen Sichtweise verbinden, bewusst“ (KELLE und KLUGE 2010: 19-20). Sozialwissenschaftler gehen in ihren Überlegungen immer von einem bereits vorhandenen Vorverständnis und ihrem Alltagswissen aus, da dieses notwendig ist, um überhaupt Sachverhalte interpretieren zu können (GIRTLE: 2001: 53).

Um also zu vermeiden, durch einen gänzlich theoriebefreiten Forschungsprozess ziel- und hilflos einem Meer aus unstrukturiertem Datenmaterial gegenüberzustehen und in diesem „regelrecht zu ertrinken“ (KELLE und KLUGE 2010: 19), wurde in der Anfangsphase des Forschungsprozesses sowohl Literatur direkt zum Thema Otaku selbst als auch Theorien und methodische Zugänge mehrerer soziologischer und kulturwissenschaftlicher Fächer zu Rate gezogen und zudem das Forschungsfeld eingegrenzt. Das Vorwissen, welches durch vorangegangene Studien akkumuliert wurde,

² Auf die dokumentarische Methode und rekonstruktive Forschungsmethoden wird später gesondert eingegangen.

konnte ebenfalls nicht einfach ausgeblendet werden und spielte daher in die Vorüberlegungen mit ein.

Im Laufe des Sondierungsprozesses diverser akademischer Felder, worunter die Fanforschung aufgrund ihrer elementar gegebenen thematischen Nähe zum Forschungsobjekt einer gründlicheren Sondierung unterzogen wurde, kristallisierte sich schließlich zusätzlich zur Eingangsfrage ein an die sozialisationstheoretisch ausgerichtete Fanforschung angelehntes Forschungsinteresse heraus, welches sich auf die „Relation zwischen dem sozialen Kontext und dem Erleben, Denken, Handeln sowie dem Selbstverständnis als Fan“ (JOBST und SKROBANEK 2010: 205) – in diesem Falle Otaku – konzentrierte. Es ging dabei konkret um die Frage danach, warum und wie eine Person in Japan zum Otaku wird. Handelt es sich dabei um einen bewussten Entscheidungsprozess oder sind sie, so wie z. B. Fußballfans es beschreiben, schlicht „reingerutscht“ und kamen „nicht mehr raus“ (AKREMI und HELLMANN 2010: 313)?

Forschungspraktisch steht man nun jedoch dem Problem gegenüber, welche Personen überhaupt Ziel der Forschung sein sollen. Es stellten sich nämlich nun die elementaren Fragen, wer als Otaku definiert und welche Otaku als Forschungssubjekte herangezogen werden sollen und können. Wenn ein offen angelegtes Forschungsverfahren zum Einsatz kommen soll, so muss in diesem Kontext im Grunde von einer vorher festgelegten Taxonomie von Otaku Abstand genommen werden, da der Forscher sonst bereits durch seine Auswahl von Personen, die er selbst als Otaku klassifiziert, eine Vorauswahl trifft, die seine subjektive Definition dessen, was als Otaku gilt und was nicht, über die des Erforschten stellt. IWABUCHI (2010: 87) hat diesbezüglich in Anlehnung an Raymond Williams³ darauf verwiesen, dass „[t]here are in fact no fans. There are only ways of seeing people as fans“. Dies lässt sich so auch auf Otaku übertragen. Eine durch den Forscher im Vorfeld kreierte Taxonomie von Otaku, die auf seinem durch Medien und Diskurs geprägten Otaku-Bild fußt, macht möglicherweise nichts anderes als „reinforcing received images of ‚otaku“ (GALBRAITH 2015: 9) und versperrt den Blick auf neue Erkenntnisse.

Dass ein etablierter Diskurs sich auch auf Wissenschaftler auswirkt, zeigt sich durchaus auch im Feld Otaku-Forschung. So haben z. B. ITÔ, OKABE und TSUJI (2012) bei ihrer Betrachtung der „otaku culture“ Konsumenten von Anime, Manga, Videospiele, Cosplay und Zügen als Otaku untersucht, in der Annahme, dass es sich dabei um Otaku handelt, sind es doch diese Sorte Hobbyisten, die im Diskurs immer wieder als Otaku auftre-

³ Williams Originalzitat aus seinem Essay *Culture is Ordinary* von 1958: “[T]here are in fact no masses, but only ways of seeing people as masses” (WILLIAMS 2002: 98).

ten.

Nun ist es, wie bereits erläutert, von einem rein forschungspraktischen Standpunkt aus gesehen nicht möglich, vollständig auf im Vorfeld getroffene Überlegungen und daraus resultierende Vorannahmen zu verzichten, möchte man in einem begrenzten zeitlichen Rahmen zu Ergebnissen gelangen. Um aber zumindest partiell der Gefahr entgegenzuwirken, bestehende Otaku-Bilder schlicht zu reproduzieren, ohne dabei neue Erkenntnisse zu gewinnen, entschied ich mich für die Untersuchung einer bisher kaum bis gar nicht betrachteten Gruppe, um herauszuarbeiten, ob und wie eine Otaku Taxonomie auf diese zutrifft; der der Tabletop oder auch Pen&Paper Rollenspieler. Es stellt sich hierbei nun die berechtigte Frage, warum ausgerechnet diese Gruppe und nicht z. B. *shôgi* (japanisches Schach) Spieler oder Mode- oder Auto-Enthusiasten.

Dafür gibt es zwei Gründe. Ausgangspunkt hierfür waren zuerst einmal meine vorangegangenen Forschungsaufenthalte in Japan, während denen ich zu selbstidentifizierenden Otaku Kontakt aufgebaut hatte, die unter anderem auch dem Hobby Rollenspiel nachgingen. Dies bot die Basis für die Annahme, dass es unter Rollenspielern Personen gibt, die sich als Otaku identifizieren. Ich konnte somit also zumindest potenziell Zugang zu Personen erlangen, die Ziel meiner Untersuchung werden sollten und konnte so die Gefahr minimieren, völlig leer auszugehen. Der zweite Grund für die Auswahl von Rollenspielern ist, dass mir das Hobbyfeld des Rollenspiels nicht völlig fremd ist, da auch ich seit meiner Jugend aktiv dieses Hobby betreibe. Gegeben der zeitlichen Begrenzung der Feldforschung war es daher von Vorteil, ein gewisses Maß an Vorwissen über die Materie des Feldes mitbringen zu können, um als gleichgesinnter Hobbyist zügiger ein Vertrauensverhältnis zur erforschten Personengruppe aufbauen zu können, welches für die erfolgreiche Durchführung qualitativer Sozialforschung überaus wichtig ist (KRELL und LAMNEK 2010: 313; WITZEL 2000⁴).

Von einer weiteren Hypothese ausgehend, nämlich dass Rollenspieler Otaku sein können, nicht aber *müssen*, eröffnete sich darüber hinaus durch die Erschließung der Lebenswelten der Befragten zusätzlich das Potenzial zur Beantwortung der Frage, was eine Person zum Otaku macht bzw. werden lässt. Oder anders ausgedrückt, warum sich manche Rollenspieler als solcher identifizieren und andere wiederum nicht. Während der aktiven Feldforschung in Tôkyô entdeckte ich darüber hinaus nun zufällig die Szene der Spieler von Miniature-Wargames, im Deutschen Tabletop genannt. Das Forschungsfeld expandierte aufgrund der im Anschluss an diese

4 <http://www.qualitative-research.net/index.php/fqs/article/view/1132/2519>, letzter Abruf: 16.05.2018.

Entdeckung festgestellten Nähe – örtlich wie auch thematisch – und Überschneidungen der Szenen von Rollenspielern und Spielern von Tabletops und ich nahm diese mit in die Untersuchung auf. Hierin offenbarte sich der Mehrwert der gewählten Herangehensweise, da der Forschungsbereich im Feld selbst durch die Offenheit der Methode erweitert werden konnte und so ungeplante Ereignisse zur Generierung neuer Daten und interessanter Ergebnisse führten.

Geschuldet der Tatsache, dass es sich um eine von soziologischen Theorien ausgehende Untersuchung einer fremden Kultur handelt, die in ihren Grundzügen ethnomethodologisch fundiert ist, wurden folglich auch ethnografisch basierte Vorüberlegungen durchgeführt. Es handelt sich beim Forschungsobjekt nämlich nicht nur um ein Phänomen in einem anderen – also nicht-deutschen – Land, sondern um ein Phänomen, welches innerhalb der japanischen Gesellschaft selbst eine kleinere Teileinheit bzw. soziale Gruppe – je nach Standpunkt kann auch von Subkultur gesprochen werden – darstellt. So kamen die teilnehmende Beobachtung aus der Ethnologie und narrative biografische Interviews aus dem Bereich der Soziologie zum Einsatz, auf die an späterer Stelle noch genauer eingegangen wird.

Im Laufe der Forschung stellte sich schließlich nach den ersten Interviews heraus, dass viele der Gesprächspartner tatsächlich – ähnlich den biografischen Beschreibungen von Fans in Fanstudien – zufällig in ihr Interessengebiet bzw. Hobby ‚reingerutscht‘ waren. Von der Frage nach der Selbstverortung innerhalb der Gesellschaft ausgehend, stellte sich in den ersten Auswertungen als höchst interessanter Aspekt innerhalb der Erzählungen heraus, dass Mitglieder der japanischen Gesellschaft, die nicht zum Kreise der Otaku gerechnet werden, von den Interviewpartnern wiederholt als „normal“ (*futsū*) bezeichnet wurden und Interviewpartner ihre Hobbys vor diesem Personenkreis versteckten, teilweise geradezu Doppelleben führten, aus der Angst heraus, als Otaku erkannt bzw. bezeichnet zu werden. Aus diesen Beobachtungen heraus rückte in einem von der rekonstruktiven Methodologie geforderten „sensiblen Umgang mit der hinzugezogenen Literatur“ (FRITZSCHE 2011: 14) immer mehr das Konzept von Stigma und Stigma Management von GOFFMAN (1963) in den Vordergrund theoretischer Überlegungen.

Der Fokus der Forschung verschob sich folglich auf die Frage danach, ob Otaku-Sein – d. h., von sich selbst oder von dritten so bezeichnet (etikettiert) zu werden – als Stigma wahrgenommen wird und wie folglich der Umgang mit diesem stattfindet, wie also Otaku Stigma-Management betreiben. Dies zog dann auch die Frage nach sich, *warum* Otaku überhaupt als Stigma wahrgenommen wird. Um letztere Frage beantworten zu können, muss ein Blick auf die Entstehungsgeschichte des Begriffs Otaku und die

darum herum strukturierten Diskurse geworfen werden. Wird nämlich von der Grundannahme ausgegangen, dass „der Bedeutungsgehalt von Phänomenen sozial konstruiert und damit in ihrer gesellschaftlichen Realität konstituiert werden“ (KELLER 2011a: 9), solange es sich dabei um soziale bzw. kulturelle Phänomene wie die hier untersuchten Otaku handelt und dieser Prozess wiederum zum großen Teil im Diskurs vollzogen wird, so ist eine Betrachtung des Otaku-Diskurses für die Exploration der Hintergründe der Entstehung des Stigmas unabdinglich.

Eng Verknüpft mit dem Konzept des Stigmas und der Macht von Diskursen, vor allem wenn es um die Konstruktion von Bedeutungen geht, ist das Konzept des Etikettierens bzw. des „labeling-approach“ (BECKER 1963). Im Laufe der Interviewführung und Auswertung wurde nämlich zunehmend deutlich, dass die befragten Personen sich in den seltensten Fällen dazu entschieden, Otaku zu *werden*, sondern von ihrem Umfeld zu Otaku *gemacht wurden*, indem ihr Umfeld sie also solche etikettierte und das Label wiederum von ihnen (den Interviewten) angenommen wurde.

Der Frage danach, inwiefern Otaku als Etikett bzw. Label verstanden werden kann, hat sich KAM (2015) zwar bereits angenommen, seine Fragestellung befasste sich jedoch überwiegend mit der Thematik, wie Otaku durch Nicht-Otaku definiert werden, sprich welche Charakteristika für die von ihm befragten Personen gegeben sein müssen, um eine andere Person als Otaku etikettieren zu können.

In Verbindung mit dem Stigma-Konzept soll im hier verfolgten rekonstruktiven Forschungsprozess hingegen aus umgekehrter Perspektive beleuchtet werden, ob, wann und wie das Label bzw. Stigma Otaku von so etikettierten bzw. stigmatisierten Personen aufgenommen und verarbeitet wird und welche Folgen dies für die Biografie und Lebensführung dieser Personen hatte und hat.

Zusammenfassend sollen die der folgenden Untersuchung zugrunde liegenden Überlegungen noch einmal kurz zusammengefasst werden, bevor sie im nächsten Teil detailliert expliziert werden.

- Es wird davon ausgegangen, dass Sinn und Bedeutung von Phänomenen subjektiv als auch intersubjektiv in der Lebenswelt von Menschen konstituiert und gefestigt werden.
- Das Phänomen Otaku ist ein Label/Etikett, welches sozial konstruiert und Personen angeheftet wird.
- Daraus ergibt sich die Frage, inwiefern das Label/Etikett Otaku von Personen als Stigma wahrgenommen und wie damit umgegangen wird.
- Diskurs trägt maßgeblich zur Konstituierung der Bedeutung von Phänomenen bei, weshalb der Diskurs zum Phänomen Otaku in die Untersuchung miteinbezogen werden muss.

- Als Zugang zur Exploration der Lebenswelt, der Art der Wahrnehmung des Labels und der Verarbeitung (Management) des dem Label Otaku anhaftenden Stigmas wurde eine rekonstruktive, qualitative Forschungsmethode herangezogen, da diese eine Betrachtung der Interpretationsrahmen und Relevanzsysteme in der alltäglichen Lebenswelt der Befragten aus deren Perspektive ermöglicht.
- Als methodologischer Zugang zum Feld wurde die Ethnografie herangezogen, wobei die aktive Teilnahme am Feld zur Erschließung der Lebenswelt eine wichtige Rolle spielte. Zusätzlich kamen biographische narrative Interviews zum Einsatz, die mit dem Verfahren der dokumentarischen Methode ausgewertet wurden.

3. Stigma und Etikett

GOFFMAN (1963) beginnt in seiner Einführung zum inzwischen als Klassiker geltenden Werk „Stigma: Notes on the Management of Spoiled Identity“ mit der Bedeutung des Begriffs Stigma im altertümlichen Griechenland, wo es als am Körper getragenes Zeichen, wie z. B. ein Brandmal, zur Signalisierung und Identifizierung von Personen genutzt wurde, die es zu meiden galt (z. B. Sklaven, Kriminelle oder Sünder). In den Gesellschaften des 20. bzw. gegenwärtigen 21. Jahrhunderts wird der Begriff genutzt „in something like the original literal sense, but is applied more to the disgrace itself than the bodily evidence of it“ (GOFFMAN 1963: 1-2).

Das Stigma, welches aus jener Schande (disgrace) hervorgeht, ist von doppelter Natur: Ist das Stigma äußerlich sichtbar, sofort zu erkennen und wissen andere darum, so bezeichnet GOFFMAN (1963: 4) die Person, die es trägt, als „discredited“, als diskreditierten Mensch. Ist es hingegen möglich, das Stigma zu verbergen und andere wissen nicht um dessen Existenz, so sind es und sein Träger „discreditable“ oder diskreditierbar. Ein Beispiel für Ersteres sind Menschen mit physischen Deformationen oder äußerlich erkennbaren Merkmalen wie z. B. körperlichen Behinderungen oder auch die Rasse. Zum Zweiten hingegen gehören Eigenschaften, die nicht sofort ersichtlich sind. GOFFMAN (1963: 4) nennt hier unter anderem psychische Erkrankungen, eine kriminelle Vorgeschichte, Alkoholismus oder sexuelle Ausrichtungen wie Homosexualität. Weiterhin weist er darauf hin,

dass ein Stigma ein Attribut ist, welches mit (negativ konnotierten) Stereotypen⁵ verbunden ist (GOFFMAN 1963: 4).

Kommt es zur Diskrepanz zwischen der Art und Weise, wie eine Person nach gesellschaftlich etablierter Meinung zu sein hat – GOFFMAN (1963: 2) nennt dies die „virtual social identity“ – und wie die Person tatsächlich ist – die „actual social identity“ GOFFMAN (1963: 2) –, kann dies in einem Stigma resultieren, wenn die tatsächliche soziale Identität in einem oder mehreren Aspekten von gesellschaftlich gesetzten Normen abweicht und dadurch zu einer „social devaluation“ (CHAUDOIR und QUINN 2009: 635) der Person führt.

Anders ausgedrückt: Stigma entsteht in Momenten und Situationen, in denen ein Attribut einer Person offensichtlich von den Vorstellungen bzw. Erwartungen der Gesellschaft, wie eine Person zu sein hat, abweicht.

„[A]n individual who might have been received easily in ordinary social intercourse possesses a trait that can obtrude itself upon attention and turn those of us whom he meets away from him, breaking the claim that his other attributes have on us. He possesses a stigma, an undesired differentness from what we had anticipated. We and those who do not depart negatively from the particular exceptions at issue I shall call the *normals*. (GOFFMAN 1963: 5)

Im Extremfall geht dies soweit, dass eine Person mit Stigma als „not quite human“ (GOFFMAN: 1963: 5) angesehen wird.

Die Grundannahme der Stigma Theorie wie auch des labeling-approach, des Etikettierungsansatzes, ist somit sozialkonstruktivistischer Natur. GOFFMAN (1963: 2) geht in seiner Theorie zu Stigma davon aus, dass es die Gesellschaft ist, die Kategorien schafft, in die die Mitglieder einer Gesellschaft eingeordnet werden und diesen Kategorien dann Attribute zuschreibt, die als „ordinary and natural“ (GOFMANN 1963: 2) gewertet werden. Weist eine Person nun ein Attribut auf, welches als abweichend von diesen als ordinär und natürlich kategorisierten Attributen gewertet wird, so wird dies in dem Moment zum Stigma, in dem es „discrediting“ (GOFFMAN 1963: 3) auf den Träger wirkt. Jedoch sind Attribute „neither creditab-

⁵ Zur Definition von Stereotypen: „Stereotype existieren im gesamten menschlichen Miteinander, es gibt Zuschreibungen aller Art. [...] Stereotype sind Bestandteil einer affektiven und emotional geprägten Wahrnehmung. [...] Stereotype, in den Kulturwissenschaften oft umschrieben als Bilder in den Köpfen, beschreiben jedoch eine innere Einstellung, eine geistige Haltung.“ (MEYER 2012: 71-73). Entscheidend für die Stereotype in Relation zu Stigma, spielen die affektiven, emotional geprägten Wahrnehmungen die entscheidende Rolle.

le nor discreditable as a thing in itself“, sondern werden durch die Gesellschaft erst zu solchen gemacht. Ähnliches gilt für den Begriff des Labeling bzw. des Labels/Etiketts des labeling-approach, welcher oft im gleichen Atemzug mit Stigma genannt und als „[e]in dem Stigma verwandter Begriff“ (MAAS 1999: 42) gedacht wird.

Der labeling-approach nach BECKER (1963: 8) sieht abweichendes Verhalten von gesellschaftlich konstruierten Normen als „created by society“ an. Damit meint Becker nicht, dass die Ursachen dafür, dass eine Person sich abweichend von durch die Gesellschaft aufgestellten Normen und Regeln verhält, in der sozialen Situation oder „social factors“ liegt, sondern dass „*social groups create deviance by making the rules whose infraction constitutes deviance, and by applying those rules to particular people and labeling them as outsiders*“ (BECKER 1963: 9). Abweichendes Verhalten ist also nicht immanent abweichend, sondern wird erst durch die Kategorisierung als solches durch die Gesellschaft zu solchem gemacht. Der „deviant is one to whom that label has successfully been applied; deviant behavior is behavior that people so label“ (BECKER 1963: 9).

Identisches Verhalten kann in verschiedenen Gesellschaften unterschiedlich bewertet werden. Während es in der einen Gesellschaft einen Bruch mit Normen darstellt, kann es in einer anderen als normkonformes Verhalten angesehen werden. Auch kann sich die Bewertung von Handlungen im Laufe der Zeit ändern und ein und dieselbe als abweichend gewertete Handlung und die sie enaktierende Person können, je nach Kontext, mit einem anderen Label versehen werden (MENZEL und RATZKE 2006: 6-7). Da beide Konzepte in ihrer Eigenschaft, dass sie sozial konstruiert sind, nahe beieinander liegen, existiert daher die „notion that stigma is synonymous with deviance (in the sense of norm violation)“ (SCOTT und STAFFORD 1986: 77). Dem Stigmatisierten wird dann ein Label aufgestempelt, welches ihn oftmals nicht als Person *mit* einem Stigma, sondern *als das* Stigma auszeichnet. Die Person *ist* dann das Label. So *wird* eine Person mit Schizophrenie zum Schizophrenen, statt zu einer Person mit Schizophrenie (ESTROFF 1989; LINK und PHELAN 2001: 370).

Seit seiner Einführung fand der Stigma Begriff von Goffman in einer Vielzahl von Studien Anwendung (LINK und PHELAN 2001: 363; MANZO 2004: 401). Dies führte jedoch zur Problematik, dass das Stigma-Konzept äußerst undefiniert geworden ist. „One reason why it is difficult to approach the study of stigma with much confidence is that there are so many kinds“ (SCOTT und STAFFORD 1986: 77). MANZO (2004: 401) spricht von einem „underdefined and overused concept“, an dem er vor allem kritisiert, dass das Konzept oftmals vom Wissenschaftler im Vorfeld auf die untersuchten Subjekte aufgesetzt werde und dadurch zu einer „unwarranted as-

essment of the persons to whom it attaches“ (MANZO (2004: 402) führe.

Zudem stellt er die Frage, warum manche Eigenschaften zum Stigma werden (z. B. Armut) und andere (z. B. Reichtum) wiederum nicht als Stigma gewertet werden, obwohl Wohlstand auch negative soziale Urteile auf sich zieht (MANZO 2004: 406). Den Grund hierfür sehen LINK und PHELAN (2001: 375-376) in der Rolle des Mächteverhältnisses im Prozess der Stigmatisierung, der „dependance of stigma on power“. Als Beispiel nennen sie das Machtverhältnis zwischen Pfleger und Patient im Setting der psychiatrischen Klinik, in der Pfleger durch die Patienten mit diskreditierenden Labels wie „pill pusher“ behaftet werden, die mit negativen Stereotypen belegt sind. Dennoch haben die Patienten nicht die soziale, kulturelle, politische oder ökonomische Macht, um die Pfleger zur stigmatisierten Gruppe degradieren zu können. Stigma sowie Labeling sind also auch von Macht abhängig. Der stigmatisierenden und etikettierenden Seite muss ein ausreichendes Kontingent an Macht zur Verfügung stehen, um das Stigma als solches durchzusetzen zu können, also negative Konsequenzen (Sanktionen) für den Stigmatisierten folgen zu lassen.

In ihrem Versuch, der Diffusität des Stigma-Konzepts mit seinen mannigfaltigen Aspekten entgegenzuwirken, stellen LINK und PHELAN (2001: 366) vor allem die schon von Goffman genannte Beziehung zwischen Attribut und (negativem) Stereotyp in den Vordergrund und erweitern diese um weitere Beziehungen, die in ihrer Gesamtheit zur Entstehung von Stigma führen. Dies entsteht nämlich dann, wenn „elements of labeling, stereotyping, separation, status loss, and discrimination co-occur in a power situation that allows the components of stigma to unfold“ LINK und PHELAN (2001: 367).

Wie gehen Stigmatisierte oder potenziell Stigmatisierte nun mit dieser Situation des Stigmatisiert-Werdens um? GOFFMAN (1963: 9-10) nennt mehrere Strategien, die Stigmatisierte anwenden können, um auf durch das Stigma entstehende Situationen zu reagieren. Diese Strategien werden allgemein als Stigma-Management bezeichnet. Stigmatisierte können versuchen, das Attribut, welches sie als objektive Basis für ihr Stigma sehen, zu korrigieren. Im Falle von einer physischen Deformation wäre dies z. B. eine Schönheitsoperation oder im Falle eines Analphabeten nachträgliches Lesen lernen. Eine weitere Strategie ist die indirekte Korrektur ihrer „condition“ durch große private Anstrengung zur Meisterung von Tätigkeiten, von denen ausgegangen wird, dass sie diese aufgrund ihres „shortcoming“ eigentlich nicht erreichen können. So z. B. wenn ein Blinder das Tango-Tanzen perfektioniert. Auch kann versucht werden, das Stigma durch besondere Leistung auf anderen Gebieten zu kompensieren (ABELS 2001: 262). Weiterhin kann eine stigmatisierte Person offen zu ihrem Stigma ste-

hen und versuchen, die eigene unkonventionelle Auslegung ihrer sozialen Identität durchzusetzen. GOFFMAN (1963: 10) nennt diese Strategie „break with what is called reality“. Es wird mit der etablierten Realität gebrochen und versucht, die eigene Realität durchzusetzen.

Für den Diskreditierbaren, dessen stigmatisierendes Attribut nicht direkt ersichtlich ist, gibt es darüber hinaus auch die Möglichkeit, sein Stigma zu verbergen, es zu „kaschieren oder sich symbolisch unsichtbar“ (ABELS 2001: 262) zu machen.

Besonders diese als „information control“ (GOFFMAN 1963: 41) oder Informationskontrolle bezeichnete Form von Stigma-Management ist für Diskreditierbare von großer Bedeutung. Die Informationskontrolle, also wie viel die Person von sich und damit auch seinem Stigma preisgibt, stellt das Basiswerkzeug des Stigma-Managements dar. Je weniger offensichtlich bzw. bekannt hierbei das Stigma ist, desto eher kann ein Individuum als normale Person gelten und erfolgreich am sozialen Leben teilnehmen.

Die negativen Auswirkungen eines Stigmas müssen nicht unmittelbar von einer Person erfahren worden sein, um sich der Existenz des Stigmas bewusst zu sein. Potenziell Stigmatisierte wissen meistens um die Stereotypen, negativen Charakteristika und Wirkung, die dem Stigma anhängen (CROCKER und QUINN 2000: 154; MAAS 1999: 41). Dies wiederum führt zu einem „Anticipated Stigma“ (CHAUDOIR und QUINN 2009: 635). Damit gemeint ist „the degree to which individuals expect that others will stigmatize them if they know about the concealable stigmatized identity“ (CHAUDOIR und QUINN 2009: 635). Im Gegensatz zu Personen mit einem sofort erkenntlichen Stigma, Diskreditierte also, die den Effekt ihres Stigmas kennen, da sie es gar nicht erst verbergen können, wissen Diskreditierbare nicht genau, wie Dritte auf sie reagieren, sollten sie ihr Stigma offenbaren und sind daher „concerned about what will happen if they reveal their identity“ (CHAUDOIR und QUINN 2009: 635), wodurch sich ihr Status vom Diskreditierbaren zum Diskreditierten wandeln könnte. Es hat sich in diesem Zusammenhang gezeigt, dass je mehr potenziell Stigmatisierte davon ausgehen, dass sie von anderen herabgewürdigt werden, sollte ihr Stigma öffentlich werden, Angst und psychischer Druck umso größer sind (CHAUDOIR und QUINN 2009: 635).

Gelingt es dem Diskreditierbaren sein Stigma erfolgreich vor seinem Umfeld zu verbergen, so spricht GOFFMAN (1963: 73) vom „Passing“, dem Durchgehen als normale Person, wobei hierbei dennoch nach wie vor stetig die Gefahr besteht, dass andere von dem Stigma erfahren (GOFFMAN 1963: 83-85). Passing führt nicht nur zum Effekt des Anticipated Stigma, sondern kann teilweise auch zu Selbsthass führen, wenn die als normal durchgehende Person Zeuge von Misshandlungen gegenüber der stigmati-

sierten Gruppe wird, zu der auch sie gehört und nichts dagegen unternehmen kann oder schlimmer noch, sich an den Misshandlungen beteiligen muss, da sie sonst Gefahr läuft, sich zu entblößen (GOFFMAN 1963: 87).

Diese Gefahr der Entblößung ergibt sich auch in Situationen, in denen die als normal durchgehende Person von anderen Stigmatisierten oder Personen, die um die Techniken des Verbergens wissen – GOFFMAN (1963: 85) nennt diese „the wise“ –, erkannt und enttarnt wird. Dies führe wiederum zu einer Ambivalenz, die der sein Stigma verbergende Mensch verspüre, wenn er auf andere Stigmaträger trifft und diese aufgrund ihres Verhaltens als solche auffallen. Die als normal durchgehende Person verspürt dann eine Abneigung gegen dieses Verhalten, da sie will, dass die andere Person ihr Stigma ebenfalls verbirgt. Das offene Zeigen des Stigma Attributs setzt die als normal durchgehende Person einerseits der Gefahr aus, erkannt zu werden und kann andererseits Schuldgefühle verursachen, da sie ein Mitglied der Gruppe verabscheut, dessen Mitglied sie ja eigentlich selbst ist (GOFFMAN 1963: 87).

Die aufgeführten Arten von Stigma-Management werden notwendig, wenn eine stigmatisierte Person eine gesellschaftlich akzeptierte „personal identity“ (GOFFMAN 1963: 51), eine personale Identität, aufbauen möchte, um am sozialen Leben teilzunehmen. Diese personale Identität entsteht durch die Einzigartigkeit eines Individuums – wobei die Biografie bei der Konstruktion eine entscheidende Rolle spielt (MÜLLER 2011: 39) – und wird ausgehend vom bekannten Wissen über das Individuum von außen zugeteilt. Es handelt sich also nicht um die subjektiv vom Individuum wahrgenommene eigene Identität – diese ist die „ego-identity“, oder Ich-Identität (GOFFMAN 1963: 105) –, sondern um das Bild, das andere von ihm besitzen, aufbauend auf dem, was sie über das Individuum wissen.

Die Ich-Identität ist das subjektive, reflexive Bild, welches eine Person von sich selbst hat und fühlt. Dieses Selbstbild wird zwar durch die soziale und personale Identität beeinflusst, GOFFMAN (1963: 106) räumt dem Individuum jedoch „important liberties“ bei der Konstruktion dessen ein.

Bei der Erforschung von Stigma ermöglicht der Blick auf die personale Identität die Untersuchung, welche Rolle die Informationskontrolle im Stigma-Management spielt. Die Betrachtung der Ich-Identität hingegen gestattet, in Erfahrung zu bringen, wie der Stigmatisierte über sein Stigma und dessen Management fühlt (GOFFMAN 1963: 106).

Das Stigma-Management, also wie der Stigmatisierte seine Identität nach außen präsentiert, ist daher eng mit seiner individuellen Identität verknüpft. „In jedem Fall ist das Stigma-Management, die Art und Weise also, wie ein Individuum die Information über seine Andersartigkeit ein-

setzt, eine Frage der persönlichen Identifikation - weshalb man beim Stigma-Management auch von Identitäts-Management sprechen könnte" (KOCH-BURGHARDT 1997: 62).

In Zusammenhang mit den von ihm herausgearbeiteten Identitätstypen und davon ausgehend, dass ein stigmatisiertes Individuum sich zwar gesellschaftliche Identitätsstandards aneignet, es ihm jedoch nicht immer gelingt, sich diesen vollkommen anzupassen, geht GOFFMAN (1963: 106) auf eine daraus erwachsene weitere Form von Ambivalenz ein, der sich der Stigmatisierte ausgesetzt sieht. GOFFMAN (1963: 107) schreibt von einer Stratifizierung des „own“ to the degree to which their stigma is apparent and obtrusive“. Der Stigmatisierte kann anderen Stigmatisierten gegenüber eine Position einnehmen, welche die Normalen ihm gegenüber einnehmen. Er kann sagen: „Ich bin nicht wie die“. Verknüpft mit dieser Art von Stratifizierung ist dann auch die Wahl von Freunden und/oder Partnern und der Feststellung, ob diese zur eigenen Gruppe oder den Normalen gehören. Der Stigmatisierte grenzt sich zu anderen, seiner Auffassung nach stärker stigmatisierten Gruppen, ab.

Eine zusätzliche Form von Ambivalenz, die von stigmatisierten Personen empfunden wird, soll hier in GOFFMANs (1963: 107-108) eigenen Worten wiedergegeben werden.

Whether closely allied with his own kind or not, the stigmatized individual may exhibit identity ambivalence when he obtains a close sight of his own kind behaving in a stereotyped way, flamboyantly or pitifully acting out the negative attributes imputed to them. The sight may repel him, since after all he supports the norms of the wider society, but his social and psychological identification with these offenders holds him to what repels him, transforming repulsion into shame, and then transforming ashamedness itself into something of which he is ashamed.

Gleichsam Stigmatisierte werden also teilweise auch als störend oder peinlich empfunden, da sie ein schlechtes Licht auf Personen werfen, die das gleiche Stigma tragen, dieses aber weniger offen zur Schau stellen bzw. verbergen, es zu verbergen.

Wenn nun davon ausgegangen wird, dass Otaku ein Stigma ist, welches mit negativ konnotierten Stereotypen verbunden ist, in Gesichtsverlust resultieren und in gewissem Maße diskriminierende Folgen haben kann, stellt sich die Frage danach, ob und wie die Personen mit dem Stigma Otaku umgehen und wie sich die oben aufgeführten Folgen von Stigma in den Biografien der Untersuchten widerspiegeln. Zudem kommt die Frage auf, *weshalb* sich die hier erforschten Personen überhaupt der Stigmatisierung durch andere aussetzen. Im Falle des Stigmas Otaku könnte man nämlich

durchaus von einer Art gewähltem Stigma sprechen. Konträr zu einem physischen bzw. biologisch bedingten Merkmal, wie z. B. körperliche und geistige Beeinträchtigungen oder Homosexualität, die zu Stigmatisierung führen und die man nicht ablegen kann, stünde es einem Otaku theoretisch jederzeit frei, seine Hobbys und Interessen aufzugeben und ein von der Gesellschaft als unauffällig bzw. normal angesehenes Leben zu führen. So stellt sich also die Frage, warum Otaku an ihren Hobbys weiterhin festhalten, obwohl dies die Gefahr birgt, die Konsequenzen des Stigmas zu erleiden.

Auf diese und die Frage nach der sozialen Konstruktion des Stigmas Otaku wird in den folgenden Teilen dieser Arbeit genauer eingegangen.

4. Diskurstheorie – Ein Überblick

Wie am Beispiel des Stigmas und Labels gezeigt werden konnte, wird „der Bedeutungsgehalt von Phänomenen sozial konstruiert und diese damit in ihrer gesellschaftlichen Realität konstituiert“ (KELLER 2011a: 9). Ein Prozess, der zu dieser Konstruktion von Bedeutungen beiträgt, wird als Diskurs bezeichnet. Diskurse haben eine strukturierende Funktion und schaffen Meinungen. Sie haben eine „eigenständige Wirkmächtigkeit“ (DIAZ-BONE 2010: 71), mit der sie soziale Praxis strukturieren und Ordnung konstituieren.

Die Art und Weise, wie über etwas im Diskurs gesprochen wird, trägt maßgeblich dazu bei, wie darüber Gedacht wird und dieses Denken und daraus erwachsene Meinungen schaffen Realität. Akteure (Beteiligte am Diskurs) und ihre Art und Weise über etwas zu denken, es mit Begrifflichkeiten zu versehen und zu definieren, beeinflussen Meinungen anderer Menschen über den Gegenstand des Diskurses und haben dadurch Einfluss auf deren Definition des Gegenstandes. Das heißt: soziale Akteure sind „in vielfacher Weise in diskursiv strukturierte symbolische Kämpfe über Realitätsdefinitionen eingebunden“ (KELLER 2011a: 66).

Innerhalb dieser Kämpfe sind die Ressourcen der Artikulation und Resonanzzeugung der Akteure, die als Sprecher im Diskurs auftreten, jedoch ungleich verteilt (KELLER 2011a: 67). So entstehen Machtverhältnisse, die den Diskurs und damit Meinungen lenken und die dazu führen, dass bestimmte Parteien innerhalb eines Diskurses mehr Macht besitzen als andere. Diese Macht ist, folgt man dem Foucaultschen Diskurskonzept, jedoch keine absolute Macht, die, wie im marxistischen Verständnis, stetig als hierarchische Zentralgewalt auftritt und „von oben auf die Masse der unterworfenen einwirkt“ (LAVAGNO 2011: 51). Die Macht folgt einer „Mikrophysik“ (LAVAGNO 2011: 51), innerhalb derer sie sich „von unzähligen Punkten aus und im Spiel ungleicher und beweglicher Beziehungen voll-

zieht“ (FOUCAULT 1977: 115). Sie hat die Eigenschaft, den Widerstand gegen sie selbst mitzubringen, denn „jede Macht erzeugt eine Gegenmacht in Gestalt von Widerstand“ (LAVAGNO 2011: 51).

An diese Prämisse anschließend hat FAIRCLOUGH (2013: 49) auf der Basis des Hegemonialbegriffs von Antonio Gramsci auf die aus dem Widerstand erwachsende Fragilität der Macht (der Hegemonie) hingewiesen. Das Konzept der Hegemonie geht von einer „partiellen und zeitlich begrenzten Vormachtstellung aus. Diese ist das Ergebnis von temporären Machtbündnissen und Allianzen, die auch die unterdrückten Klassen einschließen. Hegemonie bezeichnet mithin einen letztlich prekären, nur auf Zeit stabilen Zustand in einem Feld beständiger Kämpfe um die hegemoniale Position“ (KELLER 2011a: 29).

Darüber hinaus existieren sowohl Wechselwirkungen zwischen Akteuren und Diskurs als auch eine dialektische Beziehung zwischen Diskursen und den sozialen Strukturen, die diese bilden. Diskurse schaffen Realitäten und werden umgekehrt durch sie konstituiert. „[S]ie (re-)produzieren und transformieren Gesellschaft; sie leisten die Konstruktion sozialer Identitäten, die Herstellung sozialer Beziehungen zwischen Personen und die Konstruktion von Wissens- und Glaubenssystemen“ (KELLER 2011a: 29).

Das heißt, dass Diskurse nur insoweit existieren, als dass sie durch soziale Akteure realisiert werden. Sie bilden dabei aber auch gleichzeitig die Voraussetzung für diese Realisierung (KELLER 2011a: 67).

Der Einfluss, den Diskurse dadurch auf die Biografie von Menschen ausüben, wurde im letzten Jahrzehnt vermehrt untersucht und konnte empirisch nachgewiesen werden (SPIES 2009⁶; SPIES und TUIDER 2017).

Wenn Diskurs also Realität schafft, umgekehrt durch diese geschaffen wird und „soziale Akteure sowohl als diskursiv konstituierte wie als regelinterpretierend Handelnde, als aktive Produzenten und Rezipienten von Diskursen verstanden werden“ (KELLER 2011b: 11), ist eine Betrachtung des Diskurses zu Otaku unabdinglich. Vor allem von einer wissenssoziologischen Forschungsperspektive aus kann er nicht außen vorgelassen werden, hat er doch Einfluss „auf soziale Akteure und deren subjektive Sinnkonstitution“ (KELLER 2011b: 11).

Auch wenn sich diese Arbeit keine detaillierte Diskursanalyse zum Ziel gesetzt hat, so muss aus den genannten Gründen dennoch zumindest eine genauere Beschreibung über den bis dato geführten Otaku-Diskurs geliefert werden, um nachvollziehen zu können, was die Grundlage für die subjektive Sinnkonstitution der für diese Arbeit interviewten sozialen Akteure darstellt.

⁶ <http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:0114-fqs0902369>, letzter Abruf: 16.05.2018

GALBRAITH et al. (2015) merken zur Betrachtung des Otaku-Diskurs an, dass eine chronologische, verkürzte Gliederung und eine Zusammenfassung des Diskurses die Gefahr berge, zum Trugschluss zu kommen, dass es sich dabei um einen Diskurs mit klarem Konsens über seine Begrifflichkeiten handelt. Was eine genauere Betrachtung des Diskurses hingegen deutlich macht, ist, dass unter den Teilnehmern – nach wie vor – kein Konsens darüber zu existieren scheint, was Otaku sind. Dabei herrscht nicht nur Uneinigkeit unter verschiedenen Diskursteilnehmern, sondern einzelne Teilnehmer ändern ihr persönliches Begriffsverständnis zu unterschiedlichen Zeitpunkten im Diskurs. FOUCAULT (1973: 41) hielt dahingehend fest, dass in Diskursen Ereignisse auftreten, die zu einer Diskontinuität führen und diesen plötzlich verändern können. Eine chronologische Anordnung ohne Hinweise auf diese Heterogenität von Begrifflichkeiten innerhalb des Diskurses, schafft eine „fictive chronological sequence“ (RUBIN 2011: 295), die diese Veränderungen zu verbergen drohen.

Als Beispiel für diese fiktive Chronologie sei hier AZUMA (2009: 3) angeführt, der im ersten Satz seiner Betrachtung der Otaku als, so Azuma, Phänomen der Postmoderne schreibt: „I suppose that everyone has heard of ‚otaku““. Im Anschluss an diese Aussage listet er „subcultures“ wie Comics, Anime, Games, PCs, Sci-Fi, etc. auf, die ihm nach mit Otaku assoziiert werden. Er liefert keine Definition des Begriffes, sondern setzt voraus, dass nach über 20 Jahren, in denen über und von Otaku geschrieben und gesprochen wurde, ein jeder wisse, was damit gemeint ist. Wie aber die Schwierigkeit – oder vielleicht sogar Unmöglichkeit – auf die man beim Versuch stößt, eine Realdefinition für Otaku zu finden, bereits angedeutet hat, gibt es keine Einigkeit darüber, was Otaku sind. Auch wenn gewisse Konstanten bezüglich der Bedeutung vorhanden sind, so sind Assoziationen und Konnotationen sowie Labels, die mit dem Begriff einhergehen, im ständigen Wandel.

Die folgende Darstellung soll daher verdeutlichen, wie unterschiedlich von verschiedenen Personen über das Thema diskutiert wurde, ohne dass Einigkeit darüber besteht, über was man eigentlich spricht. Es soll verdeutlicht werden, dass der Begriff Otaku unterschiedliche Phasen durchlief, in denen Bedeutungen, Konnotationen, Assoziationen und Labels wechselten, wobei selbst innerhalb der verschiedenen Phasen mehrere Aspekte gleichzeitig koexistierten.

Die am Diskurs beteiligten Akteure gehen in ihren Otaku-Theorien oftmals von einem Otaku Bild aus, welches sie selbst konstruieren. Es sind abstrakte Kategorien, in die sie die von ihnen konstruierten Otaku einordnen und dem Wort Bedeutungen zuschreiben, wobei es den *einen* realen Otaku gar nicht gibt. Denn, so hält AIDA (2005: 18) fest, „was der Sachverhalt ‚des realen Otaku‘ ist, kann niemand wissen“ (*jittai toshite no*

otaku no zenbô wa dare de arô to shiru yoshi mo nai). Daher soll hier noch einmal expliziert werden, dass Theorien über Otaku nicht gleichzusetzen sind mit realen Otaku.

4.1. Diskursveränderung und Interdiskurs

Von besonderer Bedeutung für die folgende Diskursbetrachtung sind Ereignisse, die den Diskurs „sprunghaft verändern“ (DIAZ-BONE 2010: 86). Wenn Veränderungen im Diskurs auftreten, bedeutet dies jedoch nicht, dass das vorangegangene Kapitel des Diskurses abgeschlossen ist. Meinungen – oder Realitäten – die geschaffen wurden, enden nicht abrupt, sondern haben Nachwehen, die sich im Leben von Personen auch nach der Verschiebung von Machtverhältnissen und damit einhergehenden Richtungswechseln des Diskurses niederschlagen.

Der Diskurs, so verschachtelt und teils widersprüchlich er auch sein mag, hat also konstant reale Auswirkungen auf das Leben der Menschen, die als Otaku deklariert werden oder sich selbst so nennen und spielt in deren Selbstwahrnehmung eine Rolle.

Der Fokus der folgenden Betrachtung liegt daher auf dem in Japan geführten Diskurs, da es hauptsächlich dieser ist, in dem sich die dialektischen Beziehungen abspielen, die zur Diskursentwicklung beitragen. Auf den Wissenstransfer des Otaku-Diskurses in den anglo-amerikanischen Raum wird daher nicht explizit eingegangen, da er die in dieser Arbeit betrachteten Personen nur äußerst peripher tangiert.

Weiterhin steht vor allem der Interdiskurs im Mittelpunkt der Betrachtung. Zwar spielen Spezialdiskurse auch eine Rolle, jedoch wird auf diese erst an späterer Stelle detaillierter eingegangen.

Der Grund dafür, dass im Falle des Otaku-Diskurses vor allem das Konzept des Interdiskurses des massenmedialen Wissensbereichs von Bedeutung ist, liegt darin, dass dieser einen entscheidenden Faktor in der Schaffung und Veränderung von Otaku-Bildern in Japan darstellte.

Im Gegensatz zu den von Wissenschaftlern und Kritikern geführten Spezialdiskursen, die sich meist hinter den Massenmedien (größere Zeitungen, Zeitschriften und TV) abspielen, was dazu führt, dass eine Person aktiv nach diesen suchen und sich einarbeiten muss, möchte sie daran teilnehmen, können hingegen die Massenmedien die „Zuschauer da abholen, wo sie stehen“ (DIAZ-BONE und LINK 2006)⁷. Die Zuschauer sind den durch die Medien kommunizierten Debatten also mehr oder weniger ausgesetzt, ohne proaktiv auf eine Teilnahme an diesen hinzuarbeiten. LINK (2009: 19) bezeichnet dabei den im Alltag stattfindenden Diskurs diskurstheoretisch als

⁷ <http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:0114-fqs0603208>, letzter Abruf: 16.05.2018.

„Elementardiskurs“. In diesem „wuchern Floskeln des Typs ‚findest du es etwa (noch) normal, daß [sic]‘ sowie Floskeln wie ‚völlig normal‘, ‚total normal‘, ‚der normale Wahnsinn‘ usw.“ (LINK 2009: 19); die Normalität des Alltags konstituierende Begriffe also.

Die in den Medien geführten Debatten sind dabei keine eigenen Diskurse per se, sondern es handelt sich bei ihnen vielmehr um „diskursive Ereignisse“, die sich in „der ‚Öffentlichkeit‘ (Habermas) [abspielen], [...] in der sich verschiedene Diskurse à la Foucault untereinander und mit dem Elementardiskurs (Alltagswissen bei Berger/Luckmann) schneiden“ (LINK 2018: 80).

Spezialdiskurse hingegen stellen „spezielles Wissen für ein spezialisiertes Publikum“ (LINK 2009: 19) bereit. Der Interdiskurs ist die Brücke zwischen den Diskursen, auf der sich ein „ganzes Gewimmel interdiskursiver (z.B. [sic] symbolischer) Parzellen in allen Diskursarten“ (LINK und LINK-HEER 2002: 11) tummelt. Es handelt sich um eine wilde Mischung aus „Diskurse[n], deren Spezialität sozusagen die Nicht-Spezialität ist“ (LINK 2018: 87). Denn Interdiskurse vermitteln komplexe, sich stets erweiternde Wissensbestände aus Spezialdiskursen in synthetisierter, teils vereinfachter Form an Nicht-Spezialisten. Sie machen es möglich, dass die „Wissensmengen [...] von Subjektivitäten aufgenommen und assimiliert werden können“ und erfüllen in modernen Gesellschaften somit eine „fundamentale und unersetzliche Funktion“ (LINK und LINK-HEER 2002: 11).

Wenn also Diskurse und somit auch der Interdiskurs als Sammelsurium diverser Meinungen „Bedeutungsstrukturen unserer Wirklichkeit [...] und damit *in gewissem Sinne* diese selbst“ herstellen, dann haben sie, wie bereits dargelegt, „auch reale Folgen.“ (KELLER 2011a: 67). Machtbündnisse oder Allianzen, die eine hegemoniale Stellung im Diskurs erringen – wenn auch oft nur temporär – erhalten eine Definitionsmacht, unter anderem auch darüber, was zum ‚Normalen‘ und was zur Abweichung von Normalität gezählt wird (KELLER et al. 2001: 12).

Diese Schaffung von Normalität und Abnormität kann im Interdiskurs zu Otaku nicht nur besonders gut nachgezeichnet werden, sondern fand dort gar ihren Anfang. Das im Interdiskurs hergestellte und somit breit rezipierte Bild von Otaku ist dabei von großem Belang für die in dieser Arbeit betrachteten Personen. Denn wenn davon ausgegangen wird, dass der Diskurs Auswirkung auf die Konstruktion von Identität hat, wirkt sich dies folglich auf einen vom Diskurs als Abweichung von der Normalität bezeichneten Lebensstil und die Person, die diesen führt, aus.

4.2. Diskurs Übersetzer

Ein weiteres im Otaku-Diskurs auftauchendes Konzept ist das des „transla-

tors“ (IMOTO und TOIVONEN 2012: 77). Beim translator oder Übersetzer handelt es sich um einzelne Akteure, die zwischen den Grenzen unterschiedlicher diskursiver Sphären (z. B. dem unter Akademikern geführten Spezialdiskurs und dem Elementardiskurs im Alltag) hin und her wechseln und Wissen aus einem Feld in ein anderes translatieren. Sie konvertieren so „field-specific information into simpler messages that are intelligible to non specialists“ (IMOTO und TOIVONEN 2012: 78). In gewisser Weise sind sie personifizierte Interdiskurse, die Wissensbestände synthetisieren und Brücken schlagen zwischen komplexen Spezial- und den im Alltag geführten Elementardiskursen. GALBRAITH et al. (2015: 11) äußern zwar Zweifel an der Anwendbarkeit des von ihnen zum „social constructionist approach“ eingeordneten Konzepts des Übersetzers bzw. „claims-maker“ und führen als Begründung an, dass Okada Toshio, der in den 90er Jahren den Otaku-Diskurs beeinflusste, seine Meinung bezüglich Otaku im Laufe der Zeit geändert hat, was seine Rolle als „claims-maker“ negiere. Jedoch schließt ein Meinungswandel im Laufe eines Jahrzehntes seine Teilnahme am Diskurs als „claims-maker“ und seinen Einfluss als solchen nicht aus. Okada vermittelte als selbsterklärter Otaku, wie später beleuchtet wird, zwischen dem unter Otaku geführten und dem in den Massenmedien und Universitäten geführten Diskurs. Seine spätere Abwendung von seiner vorher eingenommenen Position als Otaku negiert sein früheres Handeln als Übersetzer nicht.

Gleiches gilt auch für andere Akteure wie Ôtsuka Eiji und Nakamori Akio, die in gewissen Phasen in unterschiedlicher Art als „claims-maker“ und Übersetzer auftraten bzw. nach wie vor auftreten und den Diskurs prägten und prägen.

5. Diskursbetrachtung

Nach den oben dargelegten diskurstheoretischen Vorüberlegungen wird im nun folgenden Teil der in Japan stattfindende Diskurs zur Thematik des Otaku ab 1983 beleuchtet. Dieser ist des vereinfachten Verständnisses halber chronologisch geordnet. Wie im oberen Teil jedoch schon angemerkt wurde, bedeutet dies nicht, dass wir es im Otaku-Diskurs mit einem Prozess zu tun haben, der zu einem allgemein akzeptierten Endergebnis führt, sondern nach wie vor unbestimmt ist.

5.1. *Manga burikko* und die Entstehung eines Stereotyps

Wie eingangs bereits erwähnt, lässt sich das erste in einem veröffentlichten Schriftmedium festgehaltene Auftauchen des Begriffes Otaku auf die Arti-

kelreihe „*otaku kenkyū*“ (Otaku-Forschung) im Manga-Magazin „*manga burikko*“ zurückverfolgen (GALBRAITH et al. 2015: 2). *Manga burikko* begann 1982 als *ero gekiga* (erotische, realistische Manga) Magazin, wechselte im Mai 1983 aber zu einem Magazin mit *rorikon*⁸ Illustrationen im Anime Stil, auch *bishōjo komikkusu* (hübsche Mädchen Comics) genannt.

Die 1983 im Juni, Juli, August und Dezember veröffentlichten Artikel gelten als die erste Instanz, in der das Wort Otaku auftauchte, um Fans von Manga, Anime, Science-Fiction, Idols, Zügen etc. zu bezeichnen. Nakamori Akio war Autor der ersten drei dieser Artikel, die in der Kolumne „*tōkyō otona kurabu Jr*“ (Tōkyō Erwachsenenclub Jr.) erschienen. (YAMANAKA 2015: 35, 48). Im ersten Artikel der Reihe „‘Otaku‘ Forschung 1 – Die Stadt ist voll mit ‚Otaku‘“ („*otaku kenkyū 1 – machi ni wa ‚otaku ga ippai*“) schreibt NAKAMORI (2013a)⁹ über seinen Besuch der größten Amateur-Manga-Messe Japans, dem *komike* oder Comic Market und beschreibt die Besucher der Messe, die er am Ende des Artikels als Otaku bezeichnet.

Das Erste, was NAKAMORI (2013a)¹⁰ an den jungen Männern und Frauen überrascht, ist deren „*iyōsa*“, die Fremdartigkeit oder auch Abnormalität dieser „*manga mania*“ (Manga Verrückten). Diese Abnormalität ist für ihn sowohl anhand des äußerlichen Erscheinungsbildes sofort wahrnehmbar als auch im Verhalten festzustellen. Die Besucher des *komike* tragen unmögliche Kleidung, sind „unterernährt und dürr oder bleiche Schweine deren silbern gerahmte Brillen sich beim Lachen in die Stirn drücken“ (NAKAMORI 2013a; Ü.d.d.A.)¹¹. Die Besucherinnen, die in diesem Artikel noch Erwähnung finden, später jedoch nicht mehr, werden als „übergewichtig mit dicken Beinen wie Baumstämme, die in weiße Kniestrümpfe gewickelt sind“ (NAKAMORI 2013a; Ü.d.d.A.)¹² beschrieben. Sie alle seien der Typ Mensch, der „normalerweise in der Ecke des Klassenraums sitzt, düster drein starrt und keinen einzigen Freund hat“ (NAKAMORI 2013a; Ü.d.d.A.)¹³. NAKAMORI (2013a)¹⁴ beschreibt, wie diese „Typen“ (*yatsura*) nun zu Zehntausenden hervorgekrochen kommen, sich wie Anime-

⁸ *Rorikon* (lolicon), abgeleitet von Lolita-Komplex, steht in diesem Fall für Manga-Illustrationen junger Mädchen, wird aber auch verwendet, um Konsumenten dieser zu bezeichnen.

⁹ <http://www.burikko.net/people/otaku01.html>, letzter Abruf: 21.05.2018.

¹⁰ <http://www.burikko.net/people/otaku01.html>, letzter Abruf: 21.05.2018.

¹¹ <http://www.burikko.net/people/otaku01.html>, letzter Abruf: 21.05.2018.

¹² <http://www.burikko.net/people/otaku01.html>, letzter Abruf: 21.05.2018.

¹³ <http://www.burikko.net/people/otaku01.html>, letzter Abruf: 21.05.2018.

¹⁴ <http://www.burikko.net/people/otaku01.html>, letzter Abruf: 21.05.2018.

Charaktere anziehen und seltsam grinsend versuchen, ihre *lolicon dôjinshi*¹⁵ an Frauen zu verkaufen.

NAKAMORI (2013a)¹⁶ vollzieht dann einen Sprung von den Besuchern des *komike* zu diesem Typ Mensch allgemein und schreibt, dass man ihn auch vor Kinos sieht, wo er bei Anime-Filmpremieren ansteht oder am Bahnhof, wenn er sich mit seiner Kamera am Steig drängt, um den neuen „Blue Train“ (*burû torein*) zu fotografieren und dabei fast auf die Gleise fällt und stirbt. Es handele sich, so schreibt er weiter, um Kerle, die das Regal mit Science-Fiction Magazinen und Büchern gefüllt haben, sich im PC Fachgeschäft mit ihren dicken, runden Brillengläsern versammeln und bei Autogramstunden von Idols am frühen Morgen bereits in der Warteschlange anstehen.

Diese Leute würde man normalerweise als „Maniacs“ (*mania*), „fanatische Fans“ (*nekkyôteki fan*) oder „düsteren Stamm“ (*nekura zoku*) bezeichnen, doch dies käme der Sache, so NAKAMORI (2013a)¹⁷, nicht nahe genug. Daher würde er diese Leute bzw. dieses „Phänomen in seiner Gesamtheit“ (*genshō sôtai*) als Otaku (hier wie im Titel in *hiragana* geschrieben) bezeichnen wollen. Dafür gäbe es „gewisse Gründe“ (*choi wake atte*), die er im zweiten Artikel der Reihe, „‘Otaku‘ Forschung 2 – Lieben ‚Otaku‘ wie normale Menschen?“ (*otaku kenkyū 2 – otaku mo hitonami ni koi suru?*), erläutert. Dieser Folgeartikel beginnt mit NAKAMORIs (2013b)¹⁸ Erklärung, dass die „düsteren Maniac-Jungs“ (*nekura mania shōnen tachi*) als Otaku bezeichnet werden, da sie sich auf dem *komike* oder auf Anime-Messen mit Otaku rufen, was, so stellt er eine rhetorische Frage an die Leser, doch „eklig ist, denkt ihr nicht?“ (*kimoi to omowana?*).

Da es sich bei ihnen um „Männer handelt“ (*otoko nan dakara*), würden sie wohl in der Pubertät den „ein oder anderen perversen/anzüglichen Gedanken fassen“ (*sukebe kokoro hitotsu mo dete kuru darō*) (NAKAMORI 2013b)¹⁹. Allerdings gäbe es keine Chance, dass sie mit ihrer Persönlichkeit und ihrer Art zu sprechen, jemals eine Freundin finden können. Den Otaku

¹⁵ *dôjinshi* bezeichnen meist in Gemeinschaftsarbeit (*dôjin*=Menschen gleicher Gesinnung, *shi*=Zeitschrift) produzierte Zeitschriften bzw. Amateur-Manga. Der Begriff wird heutzutage jedoch als allgemeine Bezeichnung für Produkte genutzt, die von Privatpersonen oder kleineren Gruppen hergestellt und in kleinem Rahmen vertrieben werden.

¹⁶ <http://www.burikko.net/people/otaku01.html>, letzter Abruf: 21.05.2018.

¹⁷ <http://www.burikko.net/people/otaku01.html>, letzter Abruf: 21.05.2018.

¹⁸ <http://www.burikko.net/people/otaku02.html>, letzter Abruf: 21.05.2018.

¹⁹ <http://www.burikko.net/people/otaku02.html>, letzter Abruf: 21.05.2018.

fehle es, so hält er fest, an „männlichen Fähigkeiten“ (*danseiteki nôryoku*). Stattdessen hätten sie einen „2D Komplex“ (*nijigen konpurekkusu*) und würden sich in weibliche Anime-Charaktere verlieben und könnten daher auch nicht mit echten Frauen reden. Diejenigen, die nicht „ganz so schlimm sind“ (*choi mashi*), würden an Idol Sängerinnen, die jedoch auch wenig weiblich wirkten, Gefallen finden oder aber sie werden zu *lolicon*. Ein Nacktfoto einer erwachsenen echten Frau hingegen würden sie niemals anschauen (NAKAMORI 2013b)²⁰.

Das Verhalten dieser Männer, denen es an Maskulinität fehle, beschreibt er als „tuntig“ (*okamappoi*) und führt als Beispiel erwachsene Männer über Zwanzig an, die vor Freude über ein Anime-Poster jauchzend in die Luft hüpfen oder weinen, wenn sie stolpern und hinfallen, was von ihm als „wirklich einfach nur eklig“ (*kimochi waruinda yo hontô*) bezeichnet wird.

NAKAMORI (2013b)²¹ schließt den zweiten Artikel damit ab, dass auch wenn sie niemals eine Freundin finden könnten, sie schlussendlich wie ein jeder anderer auch irgendwann heiraten würden. Dies brächte ihn zu der furchteinflößenden Erkenntnis, dass ein Otaku-Mann eine Otaku-Frau heiraten wird und diese Otaku-Kinder bekämen.

Im dritten und letzten von NAKAMORI (2013c)²² verfassten Artikel, „Verirrt in das Gebiet der Otaku“ (*otaku chitai ni mayoikonda de*), beschreibt er den Besuch eines Buchladens für *dôjinshi* namens Free Space in Shinjuku, den er zusammen mit seiner Freundin aufsuchte.

Der Artikel beginnt mit NAKAMORIs (2013c)²³ Bemerkung, dass sich das Wort Otaku inzwischen schon soweit etabliert habe, dass er es nicht mehr wie bisher in Anführungszeichen setzen werde. Anschließend beschreibt er, wie er seiner Freundin zeigt, welche der Kunden im Laden Otaku sind. Die von ihm herausgepickten Personen wissen aber teilweise selbst nicht, was Otaku bedeutet und reagieren zur Belustigung von Nakamoris Freundin verwirrt. Er beschreibt dann, wie er und seine Freundin aus einem Cafébereich im Geschäft „anormales Gelächter“ (*iyô na waraigoe*) (NAKAMORI 2013c)²⁴ hören, das sich anhöre wie das Gekreische von Schnecken oder Blutegeln, wenn diese Stimmen hätten. Seine Freundin schreckt nach einem Blick ins Café zitternd zurück und als Nakamori selbst

²⁰ <http://www.burikko.net/people/otaku02.html>, letzter Abruf: 21.05.2018.

²¹ <http://www.burikko.net/people/otaku02.html>, letzter Abruf: 21.05.2018.

²² <http://www.burikko.net/people/otaku03.html>, letzter Abruf: 21.05.2018.

²³ <http://www.burikko.net/people/otaku03.html>, letzter Abruf: 21.05.2018.

²⁴ <http://www.burikko.net/people/otaku03.html>, letzter Abruf: 21.05.2018.

nachschaut, erkennt er warum. Im Café sitzen „sieben bis acht Otaku unter den Otaku [extreme Otaku]“ (NAKAMORI 2013c)²⁵, die gebeugt über Anime-Zeitschriften und Poster, die sie vor sich ausgebreitet haben, für Uneingeweihte unverständliche Witze reißen. Diesen „furchterregenden Anblick“ (*ozomashii kôkei*) beschreibt NAKAMORI (2013c)²⁶ als „Festival der Hölle“ (*jigoku no shukusai*), als „Finale der japanischen Otaku-Meisterschaft in Kantô“ (*zen nippon otaku senshukun kantô chiku taikai kesshō*), die auch ihn selbst zum Zittern bringt. Seine Freundin, so schreibt er weiter, bekam Ausschlag und zitterte unkontrolliert, während sie sich laut fragte, wo diese Leute nur herkämen.

Als er einem Angestellten des Geschäfts diese Frage stellt, antwortet dieser, dass die Otaku sich täglich im Laden einfänden und so lange blieben, dass es notwendig wurde, per Schild auf eine maximale Aufenthaltsdauer von zwei Stunden hinzuweisen. Aber, so schreibt NAKAMORI (2013c)²⁷ weiter, habe der Angestellte, nachdem er die Otaku anfangs auch für „eklig“ (*kimoi*) hielt, Sympathie für sie entwickelt, da sie sonst keinen Ort hätten, wo sie hingehen könnten. Bevor es das Geschäft als Versammlungsort gab, so erzählt der Angestellte weiter, hätten die Otaku alle getrennt voneinander, jeder für sich alleine gelebt.

Was aus der Beschreibung von Nakamoris Artikeln ersichtlich geworden sein sollte, ist die herabschätzende, erniedrigende Beschreibung der von ihm als Otaku bezeichneten Personengruppe. Es findet eine Abgrenzung zwischen ihm, dem normalen, gesellschaftlich funktionsfähigen Menschen und den defekten Otaku, die andersartig sind, statt. In Otaku-Forschung 1 stehen dabei vor allem die äußerlichen Merkmale im Mittelpunkt.

Während in diesem Artikel auch noch weibliche Otaku explizit Erwähnung finden und in degradierender Art und Weise – jedoch aufs äußerliche Erscheinungsbild reduziert – beschrieben werden, wechselt der Fokus der Betrachtung im späteren Teil des Artikels sowie in den Folgeartikeln hingegen gänzlich hin zu den männlichen Otaku. NAKAMORI (2013b)²⁸ legt den Schwerpunkt nun vor allem auf deren Verhalten und Mangel an Maskulinität. Otaku werden von ihm beschrieben als „failed men“ (GALBRAITH 2015: 21). Statt das zu tun, was normale junge Männer in ihrem Alter tun sollten, nämlich sexuell orientierten Kontakt zu Frauen aufzu-

²⁵ <http://www.burikko.net/people/otaku03.html>, letzter Abruf: 21.05.2018.

²⁶ <http://www.burikko.net/people/otaku03.html>, letzter Abruf: 21.05.2018.

²⁷ <http://www.burikko.net/people/otaku03.html>, letzter Abruf: 21.05.2018.

²⁸ <http://www.burikko.net/people/otaku02.html>, letzter Abruf: 21.05.2018.

nehmen, verlieben sie sich in fiktive Anime- und Manga-Charaktere oder im besseren Falle zumindest noch in Popsängerinnen (Idols) aus Fleisch und Blut, die jedoch gleichsam unerreichbar bleiben. Dieses anormale Verhalten führt Nakamori zufolge schließlich zu einer Feminisierung der Männer; sie werden „tuntig“ (*okamappoi*) (NAKAMORI 2013b).

NAKAMORI (2013c)²⁹ verstärkt diese Narrative noch weiter, indem er seine eigene Freundin als Kontrastfolie heranzieht. Er steht als erfolgreicher Mann mit realer Freundin an seiner Seite, die sich mit ihm über die Otaku lustig macht und von deren Abartigkeit abgeschreckt wird, auf der Gegenseite der Otaku. Nakamori bedient sich der „logic of enclosure through image and notion“ (YAMANAKA 2015: 38), um die Dichotomie von Normalität und Anormalität von ihm und den Otaku zu verdeutlichen. Dies geschieht zuerst durch die Beschreibung der abweichenden äußerlichen Charakteristika und wechselt dann zum Verhalten. Dabei wird die größte Differenz zwischen Normalität und Abweichung davon durch das Vorhandensein von Maskulinität in Form von „Freundin haben“ gegen „keine Freundin haben“ zum Ausdruck gebracht.

Es wird eine Hierarchie legitimer Ziele sexuellen Verlangens konstruiert, an deren Spitze echte Frauen, gefolgt von Nacktfotografien dieser, dann Popsängerinnen, die aber nicht sonderlich feminin seien, und ganz am Ende schließlich Anime-Charaktere stehen. Ganz oben steht das normale, gesunde Verlangen nach echten Frauen, während sich im unteren Spektrum das krankhafte, „verbogene“ (*kussetsu shite*; NAKAMORI 2013b)³⁰ Verlangen nach fiktiven Charakteren befindet, was als *lolicon*, Lolita-Komplex, bezeichnet und als Problem wahrgenommen wird (GALBRAITH 2015: 27-29).

Hierin liegt ein bemerkenswerter Aspekt von Nakamoris Artikeln. Denn wenn zu Beginn der Reihe noch Science-Fiction Maniacs als Otaku auftauchen, die ihr Regal mit jeder einzelnen Ausgabe von Science-Fiction Zeitschriften zugestellt haben (NAKAMORI 2013a, 2013b)³¹, liegt der Hauptfokus später hingegen gänzlich auf den Fans von *bishōjo* und *lolicon* Manga und Anime und deren „2D Komplex“ (*nijigen konpurekkusu*) (NAKAMORI 2013b)³². Nakamori reagiert mit seinen Artikeln nicht auf Science-Fiction Fans, die oft als Ursprung von Otaku herangezogen werden

²⁹ <http://www.burikko.net/people/otaku03.html>, letzter Abruf: 21.05.2018.

³⁰ <http://www.burikko.net/people/otaku02.html>, letzter Abruf: 21.05.2018.

³¹ <http://www.burikko.net/people/otaku01.html>, <http://www.burikko.net/people/otaku02.html>, letzter Abruf: 21.05.2018.

³² <http://www.burikko.net/people/otaku02.html> (letzter Abruf: 21.05.2018)

(OKADA 2000, MURAKAMI 2005: 122), sondern auf das Phänomen von männlichen Fans, die ihre Maskulinität verloren haben und Manga und Anime, die eigentlich für Mädchen produziert wurden, konsumieren (GALBRAITH 2015: 21-22) und deklariert diese als Otaku.

Bereits zu diesem Zeitpunkt der Genese des (Inter-) Diskurses zu Otaku lassen sich vorhandene Machtstrukturen erkennen. Der heterosexuelle Mann, der seine sexuelle Energie auf echte Frauen ausrichtet, ist Repräsentant der „hegemonialen Männlichkeit“ (CONNELL 2015: 85)³³, der machthabenden Männer im japanischen Kontext, wobei der Otaku in der intermännlichen Machtstruktur die „untergeordnete“ (MAY 2010: 130) Männlichkeit vertritt.

Es handelt sich dabei um ein Motiv, welches sich auch noch über dreißig Jahre später im Diskurs wiederfinden lässt (GALBRAITH 2015: 31) und auf das an anderer Stelle noch genauer eingegangen wird.

5.2. Nachspiel der Artikel zur Otaku-Forschung

Aufgrund negativer Resonanz von der Leserschaft von *manga burikko* auf Nakamoris Artikel wurde die Reihe nach dem dritten Artikel auf Drängen des damaligen Herausgebers, Ôtsuka Eiji, eingestellt (YAMANAKA 2015: 39-45).

³³ Aufbauend auf Antonio Gramscis Hegemoniebegriff (siehe hierzu „Geschichte des Otaku-Diskurs“) entwickelte Raewyn Connell das Konzept hegemonialer Männlichkeit, welches „die gesellschaftliche Verknüpfung von Männlichkeit und Macht bzw. Herrschaft betont“ (MEUSER und MÜLLER 2015: 10). Connell bezieht sich hierbei jedoch nicht ausschließlich auf Machtstrukturen zwischen Mann und Frau und die angenommene Vormachtposition ersterem gegenüber letzterer (was unter dem Begriff „männliche Hegemonie“ (BRANDES 2004: 2, https://www.fk12.tu-dortmund.de/cms/ISO/Medienpool/Archiv-Alte-Dateien/arbeitsbereiche/soziologie_der_geschlechterverhaeltnisse/Medienpool/AIM_Beitraege_dritte_Tagung/holger_brandes.pdf, letzter Abruf: 21.05.2018) gefasst werden kann)), sondern auch die gesellschaftliche Konstruktion von Machtstrukturen und „*Differenzierungen und Konkurrenz unter Männern*“ (BRANDES 2004: 2, https://www.fk12.tu-dortmund.de/cms/ISO/Medienpool/Archiv-Alte-Dateien/arbeitsbereiche/soziologie_der_geschlechterverhaeltnisse/Medienpool/AIM_Beitraege_dritte_Tagung/holger_brandes.pdf, letzter Abruf: 21.05.2018). „Entsprechend unterscheidet Connell bezüglich der ‚internen‘ Hegemonie unter den verschiedenen Männlichkeiten in einer Gesellschaft hegemoniale, komplizenhafte, untergeordnete (z.B. [sic] Homosexuelle) und marginalisierte Männlichkeiten (Schwarze, Unterprivilegierte)“ (MAY 2010: 130).

Im Dezember 1983 erschien dann dennoch in der Kolumne *tôkyô otona kurabu jr* (Junior Club der Tôkyô Erwachsenen) der Artikel „Otaku-Forschung: Zusammenfassung“ (*otaku no kenkyû sôron*), geschrieben von Eji Sonta. Der Artikel attestiert den „Otaku“ (Eji setzt im Gegensatz zu Nakamoris Artikel den Begriff stellenweise wieder in Anführungszeichen), dass diese nicht gewillt wären, erwachsen zu werden. Sie würden stattdessen „bis in alle Ewigkeit im Zustand eines Moratoriums verbleiben wollen“ (*hitasura moratoriumu jôtai wo itsu itsu mademo tamochitsuzuketai*) (EJI 2013)³⁴. Otaku, die *Iolicon* Manga-Zeitschriften lesen und dazu onanieren, sind für Eji ein „reales Problem“ (*genjitsu mondai*). Wie für Nakamori besteht für Eji ein Problem darin, dass Otaku keine normalen Mitglieder der Gesellschaft sind bzw. sein wollen und sich stattdessen in Beziehungen zu fiktiven Charakteren flüchten. Sie versuchen, sich der Realität des echten Alltags und dessen „sozialen Drucks zu entziehen“ (*shakaiteki atsureki wo surinukete*) (EJI 2013)³⁵ und wollen stattdessen für ewig Kinder bleiben. Es ist diese Abwehrhaltung gegenüber dem echten Leben, in dem Eji das größte Problem an Otaku sieht. GALBRAITH (2015: 30) fasst Nakamoris und Ejis Sicht der Dinge pointiert folgendermaßen zusammen: „They [Otaku] have a problem with reality, which makes them a real problem“.

Die diskursive Macht der „Otaku-Forschung“ Artikelreihe wird ersichtlich aus den Leserbriefen, die nach dem Erscheinen dieser bei *manga burikko* eingegangen sind. Die Leserschaft, die in die von NAKAMORI (2013a, 2013b)³⁶ beschriebene Altersklasse fiel, fühlte sich durch die Artikel angesprochen und diskriminiert. In einem der abgedruckten Leserbriefe zieht ein Leser, der sich selbst als einen von Nakamori beschriebenen Otaku bezeichnet („*watashi wa ,otaku‘ no hitori de arimasu*“ – ich bin einer von den Otaku)³⁷, einen Vergleich zwischen der Diffamierung von Otaku und physisch beeinträchtigten Personen. „Wenn ich es mal direkt sagen darf: Ihr Text ist so, als würden Sie körperlich Behinderte als unangenehm bezeichnen und dann damit angeben, dass Sie selbst gesund sind“ (Ü.d.d.A.).³⁸ Ein Mitglied des Editorials der Zeitschrift antwortete auf diesen Leserbrief und schrieb, dass sie viele solcher Briefe bekommen hätten, der Großteil davon aber sehr emotional und irrational gewesen sei, weshalb sie die Briefe nicht

34 <http://www.burikko.net/people/otaku04.html>, letzter Abruf: 21.05.2018.

35 <http://www.burikko.net/people/otaku04.html>, letzter Abruf: 21.05.2018.

36 <http://www.burikko.net/people/otaku01.html>,

<http://www.burikko.net/people/otaku02.html>, letzter Abruf: 21.05.2018.

37 <http://www.burikko.net/people/otaku06.html>, letzter Abruf: 21.05.2018.

38 <http://www.burikko.net/people/otaku06.html>, letzter Abruf: 22.05.2018.

abdrucken konnten. Der Autor des Editorials schreibt dann, dass er zwar ebenfalls gelegentlich „ein unangenehmes Gefühl gegenüber Otaku hat“ (*otaku' no ningen ni taishite wa, watashi mo fukaikan wo idaku koto ga shibashiba arimasu*)³⁹, aber auch Nakamori selbst ein Problem darstelle. Nakamori würde, so der Autor, nicht verstehen, dass er selbst ein Teil der Otaku-Gemeinschaft ist und da Nakamori seinen eigenen Standpunkt ignoriere, wäre der Artikel nichts weiter als „reine Diffamierung“ (*tan naru hibô chûshô*). Daher habe das Editorial Nakamori gebeten, seine „unproduktive [...] Kolumne“ (*hiseisantekina [...] bunshô*) zu verbessern, da sie ein Problem darstellt.⁴⁰ YAMANAKA (2015: 39) interpretiert die Reaktion des Editorials als Unterstützung der Leserschaft, die sich durch Nakamoris Artikel angegriffen fühlte.

Den Druck, den der Herausgeber Ôtsuka Eiji ausübte und der zur Einstellung der Artikel führte, identifiziert YAMANAKA (2015: 41) als eine „editorial board's power, which goes beyond supporting readers and includes denouncing ‚otaku‘ as a discriminatory word“. Ôtsuka stellte sich als Herausgeber auf die Seite der als Otaku diffamierten Personen und deklarierte das Wort als diskriminierenden Begriff. In seiner Antwort auf einen Leserbrief in der Juniausgabe 1984 von *manga burikko*, in der ein Leser die Macher der Zeitschrift darum bittet, Stellung zum Schwall verbalen Missbrauchs von Otaku zu beziehen, schreibt Ôtsuka, dass Otaku sich als diskriminierender Begriff etabliert hat, der es erlaubt, sich auf Kosten anderer ohne Konsequenzen zu amüsieren (YAMANAKA 2015: 43). Seine Kampagne gegen die diskriminierende Nutzung des Wortes in Form von Antworten auf die Leserbriefe an *manga burikko* stieß jedoch auch auf Widerspruch durch einen Teil der Leserschaft, die Kritik daran übte, dass Ôtsuka seine Rolle als Herausgeber der Zeitschrift dazu nutzte, seine eigene Meinung zu propagieren. Ôtsuka beendete schließlich den in *manga burikko* in Form von Leserkorrespondenz geführten Otaku-Diskurs in der Augustausgabe von 1984. In einem letzten Antwortschreiben auf einen Leserbrief hält er als Konklusion fest, dass Otaku ein diskriminierender Ausdruck sei, über den es keine „healthy critique without mutual understanding of different values“ (YAMANAKA 2015: 44) geben könne.

Im letzten Beitrag Ôtsukas zum Diskurs ist seine Distinktion zwischen *lolicon* Fans und der Science-Fiction Fangemeinschaft festzustellen. Letztere, so Ôtsuka, würden eine „closed society“ bilden, um sich damit gegen Kritik von „literature buffs“ zu wehren (Ôtsuka zit. n. YAMANAKA 2015: 47). Ôtsuka bittet seine Leser, dies nicht nachzutun, sondern offen zu

³⁹ <http://www.burikko.net/people/otaku06.html>, letzter Abruf: 22.05.2018.

⁴⁰ <http://www.burikko.net/people/otaku06.html>, letzter Abruf: 22.05.2018.

bleiben und „to move forward as far as possible – starting from here. This *lolicon* magazine is the starting line, not a shameful ending“ (Ôtsuka zit. n. YAMANAKA 2015: 47).

Zu diesem Zeitpunkt hatte sich das Wort jedoch bereits in der Leserschaft der Zeitschrift nicht nur als diskriminierender, sondern auch als selbst-diffamierender Ausdruck durchgesetzt, was aus Leserbriefen an die Zeitschrift hervorgeht. So schrieb in der Märzausgabe 1984 ein Leser an die Kolumne „Okazaki Kyôkos Ratgeber für ein Leben der Liebe“ (*okazaki kyôko no ai no jinsei sôdan*), er sei ein fetter, brillentragender Anime-Fan und Otaku, ohne die Chance jemals Frauen kennenzulernen (YAMANAKA 2015: 45). In einem anderen Leserbrief an die Kolumne „Shinjuku minor club“ (*shinjuku mainâ kurabu*) bezeichnete sich ein weiterer Leser als „stupid, fat *otaku*“ (YAMANAKA 2015: 45), der keinerlei Kontakt zu Frauen habe.

Wie YAMANAKA (2015: 46) festhält, identifizieren sich diese Leser als Otaku, weil sie keine Beziehung zu Frauen eingehen können. Sie sehen sich selbst als „failed men“ (GALBRAITH 2015: 21), übernehmen also die Narrative von Nakamori, dass Otaku sich durch das Fehlen einer Freundin, einer funktionalen, ausgelebten Sexualität also, definieren und nutzen den Begriff Otaku, „[to] humiliate and laugh at themselves in a self-deprecating way“ (YAMANAKA 2015: 46). Die diskriminierende, diffamierende Konnotation hatte sich demnach also festgesetzt und Otaku fügten sich in die Position untergeordneter Männlichkeit.

Nakamori wird oft als der „godfather of otaku“ (YAMANAKA 2015: 48) und Schöpfer des Begriffs bezeichnet. So heißt es in der japanischen Online Enzyklopädie *hatena* unter dem Begriff Otaku: „Wortkreation von Nakamori Akio“⁴¹. Was dabei jedoch übersehen wird, ist, dass das Wort nicht von Nakamori erfunden, sondern lediglich aufgegriffen wurde. Den eigentlichen Ursprung gibt NAKAMORI (2013b)⁴² selbst an, als er beschreibt, dass sich Anime- und Manga-Fans bzw. Maniacs, auf Veranstaltungen mit „ihr Otaku‘ anrufen“ (*otakura sâ‘ nante yobikaketeru*). Das Wort wurde also vorher schon innerhalb des von ihm beschriebenen Personenkreises verwendet. Diese Feststellung deckt sich mit OKADA (2000: 12-13) und KARASAWAs und OKADAs (2007: 116-118) Erklärung zum Wortursprung. Die Autoren halten fest, dass das Wort in der Bedeutung als Ansprache unter Fans auf die Science-Fiction TV-Anime-Serie „*chôjîkû yôsai makurosu*“ (Super Spacetime Fortress Macross; internationaler Titel: The Super Dimension Fortress Macross) zurückgeht, die 1982 in Japan ausge-

⁴¹ <http://d.hatena.ne.jp/keyword/%A5%AA%A5%BF%A5%AF>, letzter Abruf: 21.05.2018.

⁴² <http://www.burikko.net/people/otaku02.html>, letzter Abruf: 21.05.2018.

strahlt wurde. In dieser sprachen sich die Protagonisten gegenseitig mit Otaku an, was die Mitarbeiter des Animationsstudios der Serie, Studio Nue (*sutajio nue*), spaßeshalber auf Anime- und Science-Fiction-Messen nachahmten. Dies wurde wiederum von den Fans übernommen und sie begannen, sich gegenseitig mit Otaku anzusprechen.

Nakamori griff dies bei seinem Besuch von Amateur-Manga-Veranstaltungen auf und verlieh dem Begriff durch seine Artikel dann den diskriminierenden Charakter. Dies führte dazu, dass die Bezeichnung Otaku innerhalb der Fangemeinschaft, wie aus den oben aufgeführten Leserbriefen ersichtlich, die weiter oben erläuterte Konnotation annahm.

Die diskriminierende Bedeutung wurde durch die Arbeit von Ôtsuka verstärkt, als er in seiner Rolle als Herausgeber von *manga burikko* aktiv gegen die diskriminierende Konnotation vorzugehen versuchte, diese dadurch aber nur verifizierte, indem er die Bedeutung als diskriminierend definierte. Ôtsukas Versuch Nakamoris Narrative zu entschärfen, führte so ironischerweise gerade dazu, dass sich Otaku als diskriminierender Ausdruck etablierte. Diese Entwicklung wurde in der Januarausgabe von 1984 noch einmal durch NAKAMORI (2013d)⁴³ selbst bekräftigt, als dieser im „*Okazaki Kyôko, Sakurazawa Erika wa naze ka ‚burikko‘ de ukenai no ka*“ (Warum Okazaki Kyôko und Sakurazawa Erika nicht im Burikko ankommen) betitelten Beitrag schrieb, dass „Ota nun zu einem diskriminierenden Ausdruck ernannt worden ist“ (*otatte nowa sabetsuyôgo ni teishi sarechimatta*). Auch Ôtsuka benutzte den Begriff nicht nur in *manga burikko*, sondern auch Jahre später noch. Unter anderem in der Zeitung „Shinbunka“, wo er den Begriff Otaku in der Ausgabe vom 14.05.1987 folgendermaßen definierte: „(otaku) (anime fan ni taisuru sabetsu yôgo)“; (Otaku) diskriminierende Bezeichnung für Anime-Fans; Ôtsuka zit. n. YAMANAKA 2010: 18). Ôtsukas und Nakamoris Arbeit betrachtend schließt YAMANAKA (2015: 45, 47) daher: „In a way, Ôtsuka was every bit as involved in making ‚otaku‘ a discriminatory term as Nakamori was. [...] The discursive dynamics within Manga Burikko from 1983 to 1984 were a large factor in shaping the ‚otaku‘ discourse that was to come“.

5.3. Die Entwicklung nach *manga burikko*

Konträr zu OKADAs (2000: 12-13), KARASAWAs und OKADAs (2007: 116-118) Aussage, dass „Otaku“ nach 1983 innerhalb der Fangemeinschaft und unter *komike* Besuchern bzw. Messebesuchern allgemein aufgrund seiner diskriminierenden Bedeutung keine Verwendung mehr gefunden haben soll, demonstriert YAMANAKA (2010) in ihrer Arbeit zu den „leeren sechs Jah-

⁴³ <http://www.burikko.net/people/otaku05.html>, letzter Abruf: 21.05.2018.

ren“ (*kuuhaku no rokunenkan*) zwischen dem Erscheinen von Nakamoris „Otaku-Forschung“ und dem Miyazaki Kriminalfall 1989, dass der Begriff ganz im Gegenteil nicht nur unter den Besuchern des *komike*, sondern auch extern weitgehende Verbreitung fand. Diese Arbeit YAMANAKAs (2010) fand in bisherigen Analysen des Diskurses vergleichsweise wenig Aufmerksamkeit, stellt aber einen ungemein wichtigen Beitrag zur Geschichte der Entwicklung des Otaku-Interdiskurses dar. An dieser Stelle soll im Folgenden daher genauer auf Yamanakas äußerst ertragreiche Archivarbeit eingegangen werden.

Die Verbreitung des Wortes Otaku wurde unter anderem durch Nakamori selbst vorangetrieben, der in anderen Medien neben *manga burikko* den Begriff weiterbenutzte (YAMANAKA 2010: 13-14). In der Aprilausgabe 1985 der Literaturzeitschrift „Oh Taube!“ (*hato yo!*), an deren Editorial Nakamori beteiligt war, erschien in der Kategorie „Wörterbuch der 20er Ästhetik“ (*20dai kansei jiten*) der Artikel „*otaku zoku*“ (Otaku Stamm), in dem Nakamoris Inhalt seiner „Otaku Forschung“ Artikel noch einmal wiedergegeben wurde. Otaku werden ein weiteres Mal als „bleiche, übergewichtige“ junge Männer, mit „dicker Brille, ungepflegtem Haar und unmodischer Umhängetasche“ (NAMBA 2007: 249) beschrieben. Der abschließende Satz des Artikels ist identisch mit dem aus dem ersten „Otaku-Forschung“ Artikel von 1983: „übrigens, bist du Otaku?“ (*tokorode, otaku, otaku?*; NAKAMORI 2013a)⁴⁴. Weiterhin findet man in der Augustausgabe des gleichen Jahres des Computermagazins „Login“ einen vierseitigen Artikel mit dem Titel „NBS Young Paradise. Miyake Yûjis Undercover Report: Auf der Suche nach dem Otaku Stamm!“ (*nippon hōsō yangu paradaisu Miyake Yûji no sennyū repōto otaku zoku wo saguru!*), sowie eine Kolumne namens „Was sind die Wurzeln des Wortes Otaku Stamm?“ (*otaku zoku tte iu kotoba no rûtsu wa nanya?*), in der Nakamori Akio zum Ursprung des Wortes interviewt wurde und seine Narrative erneut wiederholte (YAMANAKA 2010: 13).

Doch bereits davor tauchte Otaku in mehreren Instanzen in der gleichen Zeitschrift auf. Bereits im September 1984 wurde der „Otaku Stamm“ als die Gruppe Schüler innerhalb einer Schulklasse beschrieben, die sich ganz aufgeregt vor dem Beginn der *komike* verhalte. Im Januar 1985 wurde ein zuvor auf dem *komike* veröffentlichter Amateur-Manga in derselben Zeitschrift abgedruckt, in der ein „Videospiel Maniac“ (*gēmu mania*; zit. n. YAMANAKA 2010: 15) als Otaku bezeichnet wird.

Otaku war demnach nicht nur auf die Leserschaft des *lolicon* Manga-Magazins *manga burikko* limitiert, sondern hatte 1985 bereits Ein-

⁴⁴ www.burikko.net/people/otaku01.html, letzter Abruf: 21.05.2018.

gang in Zeitschriften und Radiosendungen anderer Themenbereiche gefunden und „zeigte eine rasche und weitgehende Verbreitung“ (YAMANAKA 2010: 14; Üd.d.A.).

Weiterhin etablierte sich der Begriff im Vokabular der *komike*-Besucher allem Anschein nach wesentlich stabiler als von OKADA (2000: 12-13) und KARASAWA und OKADA (2007: 116-118) angenommen. Im offiziellen Katalog zum *komike* im Dezember 1983 war bereits eine Illustration abgedruckt, in der ein Mädchen sich vor einem Otaku ekelt. In den Katalogen zum *komike* des Augusts und Dezembers des Folgejahres gab es die Manga-Serie „Shinda Manes *komiketto* Scramble“ (*Shinda Mane no komiketto sukuranburu*), in der Otaku als Manga-Charaktere auftraten. In der Augustausgabe wurden unter dem Titel: „Limitierte Nachricht an die Leute, die als in letzter Zeit berüchtigt gewordene ‚Otaku‘ bezeichnet werden: Der Anti-Otaku Look!“ (*sakkon wadai ni natte iru ‚otaku‘ to yobareru katagata he no gentei jôhō anchi otaku rukku!*) (zit. n. YAMANAKA 2010: 14) Tipps gegeben, wie *Männer* es vermeiden können, als Otaku erkannt zu werden. In der Dezemberausgabe trat ein als Otaku gekennzeichneter männlicher Charakter des Typs auf, der zu diesem Zeitpunkt durch Nakamoris Artikel stereotypisch für Otaku geworden war – übergewichtig mit Brille und kariertem Hemd. Es handelt sich bei den Manga um Parodien des Erscheinungsbildes von Otaku, wobei der Begriff selbst gar nicht mehr erklärt wird. Der Titel „in letzter Zeit berüchtigt gewordene Otaku“ (*wadai ni natte iru otaku*) verweist darauf, dass das Wort einen allgemeinen Bekanntheitsgrad erlangt hatte. Wie YAMANAKA (2010: 14) festhält, müssen beide Seiten einer Parodie um Hintergrund und Objekt wissen, die Ziele der Parodie werden, damit diese ihren Sinn entfalten kann. Es wird in den Manga davon ausgegangen, dass die Leser des *komike*-Kataloges bereits wissen, was Otaku sind und was mit ihnen assoziiert wird. Dies bedeutet folglich, dass sich der Begriff mit seiner durch Nakamori geschaffenen Bedeutung bis spätestens Anfang 1985 bei den Besuchern des *komike* durchgesetzt hatte (YAMANAKA 2010: 15).

Gleichzeitig ist in diesem Zeitraum auch eine Reproduktion des von Nakamori geschaffenen Stereotyps feststellbar. Wie aus Zeitschriftartikeln und Leserbriefen hervorgeht, begannen die Besucher des *komike*, das von Nakamori gezeichnete Bild bewusst nachzuzeichnen, indem sie sich so verkleideten, wie von ihm beschrieben und begannen, sich selbst als Otaku zu bezeichnen (YAMANAKA 2010: 15, 16) – wie auch schon aus den Leserbriefen an *manga burikko* ersichtlich.

Was bei den Manga zudem auffällt, ist, dass es sich bei den Otaku Charakteren ausschließlich um Männer handelt, die bei weiblichen Charakteren Ekel hervorrufen.

Auch die von Nakamori gezeichnete defekte Sexualität der Otaku wurde anderorts angesprochen. So heißt es in der Oktoberausgabe 1984 des Subkulturmagazins *Takarajima*, dass Otaku „schwer zu retten sind, da sie sich statt von der Realität eher von fiktiven, anzüglichen Dingen angezogen fühlen“ (*genjitsu yori mo kyokô no yarashii koto ni kanjichau tte no chotto sukuigatai mono arimasu nê*; zit. n. YAMANAKA 2010: 16). Der Playboy schreibt in der Novemberausgabe von 1983 bereits von einem „2D Syndrom“ (*nijikon shôkôgun*), das dazu führe, dass man für „Paper Idols schwärmt“ (*pêpâ aidoru ni necchû*) und fragt den Leser, ob er sich „angesteckt“ (*kansen*) habe (zit. n. YAMANAKA 2010: 17). Es zeigt sich daran, dass zu diesem Zeitpunkt schon die Narrative des Otaku-Seins als gering maskulines, weil sexlos, auf fehlgeschlagene Männer angewandtes Charakteristikum fest etabliert war.

Zusätzlich begann in diesem Zeitraum bereits die Genese einer pathologisierenden Deskription von Otaku. In der Märzausgabe 1984 von *Takarajima* werden Otaku als „manisch autistische Kinder“ (*maniateki ji-heishôji*) und als „ein bisschen gefährlich“ (*chotto abunai*) bezeichnet (zit. n. YAMANAKA 2010: 16). Der öffentliche Diskurs der 80er Jahre, dass die Technologisierung durch Videospiele und Computer bei einer wachsenden Zahl Jugendlicher zu Problemen zwischenmenschlichen Kontakts führe, wurde auf Otaku übertragen (YAMANAKA 2010: 17-18).

1987 tauchten die Fans von Anime und Manga zum ersten Mal außerhalb von genrespezifischen Zeitschriften auf und das Thema erreichte ab diesem Zeitpunkt eine wesentlich größere Leserschaft. In der Abendausgabe der *Nihon Keizai Shimbun* (Japanische Wirtschaftszeitung) vom 28.04.1987 erschien der Artikel „Beweis der Düsterei? Der männliche Anime-Stamm“ (*nekura no shômei? Dansei anime zoku*; zit. n. YAMANAKA 2010: 19), in dem Besucher des *komike* und Autoren von Amateur-Manga als „irgendwie düster, egal, was sie tun“ (*yaru koto nasu koto, nantonaku kurai*; zit. n. YAMANAKA 2010: 19) beschrieben wurden.

Ein erwähnenswerter Punkt während dieses Zeitraums ist die Herausbildung eines Schismas innerhalb der Anime- und Manga-Fangemeinschaft. Aus den von YAMANAKA (2010: 19-21) analysierten Zeitschriftenartikeln geht hervor, dass sich ein „selbsternannter orthodoxer [...] Anime-Stamm“ (*seitôha wo jinjin suru [...] anime zoku*; YAMANAKA 2010: 19) herausbildete, der sich vom als düster und unheimlich beschriebenen Otaku-Stamm, der *lolita* Anime und *lolicon* Amateur-Manga mit pornografischen Inhalten konsumierte, zu distanzieren versuchte. In einem Leserbrief an die Zeitschrift *Gekkan OUT* vom Dezember 1986 prognostiziert ein Leser, dass die zunehmende Zirkulation von pornografischen Amateur-Manga auf dem *komike* dazu führe, dass Fans, die den *komike* besuchen, von den Mas-

senmedien früher oder später als „Sonderlinge“ (*henjin*; anonymer Leser zit. nach YAMANAKA 2010: 21) etikettiert werden. Ein halbes Jahr nachdem dieser Leserbrief abgedruckt wurde, erschien der oben genannte Artikel in der *Nippon Keizai Shimbun*. Zeitschriften und Zeitungen, die über Otaku schrieben, sahen trotz der Bemühungen der Anime-Fans, sich von Otaku zu distanzieren, „‘Otaku‘ und den ‚orthodoxen‘ ‚Anime-Stamm‘ als das Selbe“ (*otaku‘ to ‚seitôha‘ no ‚anime zoku‘ wo dôitsushi shite iru*; YAMANAKA 2010: 20).

Aus der bisherigen Betrachtung wird ersichtlich, dass noch bevor sich der durch Miyazaki Tsutomu begangene Serienmord im August 1989 aufklärte und Otaku in Folge in sämtlichen Medien Japans auftauchten, sich bereits zwei stereotype Bilder über sie erfolgreich etabliert hatten. Das erste war das des unattraktiven Mannes (in sehr seltenen Fällen auch Frauen) ohne Erfolg beim anderen Geschlecht. Das zweite war das einer geschädigten Persönlichkeit und potenziellen Verbrechers.

Als Beispiel für ersteren Stereotyp führt YAMANAKA (2010: 22) einen Artikel des Playboy Magazins der Ausgabe vom 28. Februar 1989 mit dem Titel „Oh die Armen! Sonderreport. Es gibt sie immer mehr, die Typen, die noch hässlicher sind als die ‚nekura‘! Bist du betroffen!? Die Wahrheit über die von den Girls gehassten ‚otakkî‘!“ (*aa, kawaiisô tokushû tsui ni ‚nekura‘ wo koeta dasai yatsura ga dai zôshoku! Omae wa hatashite daijôbu ka!? Kore ga gyaru no kirau ‚otakkî‘ no jittai da !!*; zit. n. YAMANAKA 2010: 22) an. Der Artikel beschreibt *otakkî* als Wortkreation von jungen Frauen, welche von diesen als Bezeichnung für Neureiche Männer unter den Otaku benutzt wird. Sie seien düstere und hässliche, nicht mehr zu rettende Männer, die Angst vor Frauen und kein Sexualleben hätten.

Als Fallbeispiel dafür, dass auch Frauen gelegentlich mit dieser Narrative assoziiert wurden, zitiert YAMANAKA (2010: 22) einen Artikel des *gravure (gurabia)*⁴⁵ Magazins *Sukora* vom 27.07.1989 mit dem Titel „So verwandeln sich *otakkî* Frauen in *major* Frauen“ (*otakkî na onna wo mejâ na onna ni kaeru*). Im Artikel wird über Otaku geschrieben, sie seien verdrehte Anime-Fans oder Famicom-Maniacs⁴⁶, die sich in das Genre ihrer Wahl einschließen und nicht mit anderen Menschen reden können. Der Artikel habe das selbsterklärte Ziel, die hübschen Frauen unter diesen Otaku zu retten und ihnen die Möglichkeit auf ein Sexualleben zu geben.

⁴⁵ abgeleitet von der Drucktechnik der Rotogravure bezeichnet *gurabia* ein Genre erotischer Fotografie von Frauen für (unter Anderem) Zeitschriften und DVDs

⁴⁶ Famicom (für Family Computer) bezeichnet die Nintendo Spielekonsole „Nintendo Entertainment System“.

Der zweite Stereotyp der gestörten Persönlichkeitsbildung, die bereits in der Verknüpfung von Autismus und Otaku auftauchte, wurde weiter gesteigert durch die Assoziation von Otaku mit Sexualstraftaten und Mord und zwar noch bevor Miyazaki Tsutomu gefasst wurde.

Im März 1989 erschien in der Ausgabe vom 23.03.1989 der Zeitschrift „SPA!“ ein Artikel mit folgendem Titel: „Der energische Psychiater Noda Masaaki analysiert! Mord an Viertklässlerin in Tōkyō Kōjimachi – Er ist passiert, der ‚perverse Mord‘, durch die wachsende Spiele Generation des ‚Otaku-Stammes‘“ (*kiei no seishinkai, Noda Masaaki ga bunseki! Tōkyō kōjimachi shōgakusei Anensei satsujin jiken souka suru gēmu sedai „otaku zoku“ no zappari okotta, tousaku satsujin*; zit. n. YAMANAKA 2010: 22).

Im Artikel werden Otaku als „Verbrecher Reservetruppen“ (*hanzaisha yobigun*; YAMANAKA 2010: 22) betitelt und Psychiater Noda Masaaki erstellt ein Profil eines Mörders, der Anfang 1989 einen Grundschüler ermordet hatte. Noda Masaaki beschreibt den Täter als Person, die „keine gleichgeschlechtlichen Freunde hat und kein Interesse am anderen Geschlecht entwickeln konnte, weshalb er sein Interesse auf Jungs und Mädchen, die er beherrschen kann, richtet anstatt auf Andersgeschlechtliche gleichen Alters“ (Noda Masaaki zit. n. YAMANAKA 2010: 22; Ü.d.d.A.). Dies, so erklärt Noda weiter, führe dazu, dass der Täter wie im Falle von Konno Mari – ein Opfer des Serienmörders Miyazaki Tsutomu (siehe Kapitel 5.4.) – auf die Entführung und Ermordung von kleinen Mädchen zurückgreife. Otaku wurden also bereits bevor Miyazaki gefasst wurde und der Begriff in Folge eine „explosionsartige“ (*bakuhatsuteki na*; YAMANAKA 2010:22) Verbreitung fand, in großaufgelegten Printmedien mit Sexualstraftätern und Gewaltverbrechern assoziiert. Die Annahme, dass es Ôtsuka Eiji und andere waren, die zum ersten Mal eine Verbindung zwischen Sexualstraftätern wie Miyazaki und Otaku aufgestellt hätten (KAMM 2015: 65), muss dahingehend revidiert werden. Der Ausdruck „Verbrecher Reservetruppen“ spiegelte sich später in der angeblichen – da nicht hundertprozentig Nachweisbaren – Aussage der Journalistin Shōji Noriko wider, die die Besucher des *komike* in der Sendung „Treffen um Drei“ (*3ji ni aimashō*) des Fernsehsenders TBS als „Miyazaki Reservetruppen“ (*Miyazaki yobigun*; KAMM 2015: 59) bezeichnet haben soll.

Otaku als diskriminierender Ausdruck mit pathologisierender Konnotation sowie die Verbindung zwischen *lolicon* und Otaku waren also bereits vor der Aufklärung des Serienmordes durch Miyazaki und der darauf folgenden Assoziation zwischen Otaku und dem Serienmörder im Diskurs etabliert. Der bis dahin geführte Diskurs hatte darüber hinaus auch merkliche Auswirkungen auf die als Otaku bezeichnete Personengruppe, die den Begriff schon ab 1983 internalisiert hatte und sowohl derogativ als auch

selbstironisch auf sich anwendete. Wie aus den dargestellten Printerzeugnissen und Leserbriefen ersichtlich wird, hatte der Diskurs Einfluss auf die Realität der Besucher von Anime und Manga Veranstaltungen genommen und wurde reziprok von diesen (re-)produziert. Der Nährboden für die im August des Jahrs 1989 ausbrechende „otaku panic“ (KINSELLA 1998: 312) war also bereits gelegt und kam nicht plötzlich aus dem Nichts.

5.4. Miyazaki Tsutomu – Entführung und Serienmord an jungen Mädchen in Saitama und Diskursentwicklung

Eines der meist zitierten und im Diskurs stetig aufgegriffenen Ereignisse, welches den Otaku-Diskurs sprunghaft verändern sollte, war die Aufklärung eines zwischen 1988 und 1989 begangenen Serienmordes. In dieser Zeit entführte und ermordete der in einer Druckerei arbeitende Miyazaki Tsutomu vier junge Mädchen im Alter zwischen vier und sechs Jahren. Als er im August 1989 von der Polizei festgenommen wurde, weil er ein Mädchen auf einem Spielplatz belästigte, stellte sich eher zufällig heraus, dass sie den Saitama Serienmörder gefasst hatten.

Miyazaki begann, nach und nach seine Taten zu gestehen und die Leichen der vermissten Mädchen wurden gefunden. Die Medien konzentrierten sich zuerst auf die Familien der Opfer und die Eltern des Täters. Miyazakis Vater öffnete den Journalisten schließlich die Tür zum Zimmer seines Sohnes, dessen Unschuld er zu diesem Zeitpunkt noch beteuerte. Das daraus entstandene Foto, welches im Anschluss in den Printmedien zirkulierte, war das eines Zimmers, welches vom Fußboden bis zur Decke mit Manga, Zeitschriften, und Videokassetten zugestellt war.

Unter den ca. 6.000 Kassetten, die man in seinem Zimmer fand, befanden sich auch Aufnahmen seiner Opfer und seine Manga-Sammlung bestand teilweise aus *lolicon* Manga und Magazinen, unter anderem auch das Magazin *manga burikko* (KAMM 2015: 56; KINSELLA 1998: 308-309; WHIPPLE 1999)⁴⁷. Das Otaku Bild, welches sich, wie weiter oben gezeigt, bereits etabliert hatte, erhielt nun ein Gesicht und einen Namen. Den ersten Artikel, in dem Otaku in Zusammenhang mit Miyazaki erwähnt wurde, verfolgt KAMM (2015: 58) auf die Zeitung *Shinbunka* zurück. In dieser wurde am 17.08.1989, acht Tage nachdem Miyazaki zu gestehen begann, ein Beitrag von Ôtsuka Eiji – Herausgeber des 1985 eingestellten Magazins *manga burikko* – veröffentlicht, in dem Ôtsuka den Versuch unternahm, Video-Sammler vor einer sich abzeichnenden Hexenjagd zu schützen (KAMM 2015: 58).

⁴⁷ <http://web.archive.org/web/20070818192957/http://www.charlest.whipple.net/miyazaki.html>, letzter Abruf: 21.05.2018.

Am 24.08.1989 erschien in der Morgenausgabe der *Asahi Shimbun* ein Artikel, der Ôtsukas Standpunkt aufgriff und das Wort Otaku im Zusammenhang mit Miyazaki verwendete (KAMM 2015: 58). Unter anderem von dieser zeitlichen Abfolge schließt KAMM (2015: 65) in seiner Betrachtung der Diskursentwicklung nach dem Bekanntwerden des Miyazaki Serienmordes den Schluss, dass „no mainstream journalist had used the term in this way. Ôtsuka and others are the ones that made the connection“. Die *Mainichi Shimbun* (Morgenausgabe) vom 20.08.1989 veröffentlichte jedoch schon vier Tage vor dem Artikel der *Asahi Shimbun* einen Beitrag in dem es heißt: „Es existiert das Wort ‚Otaku-Stamm‘, um Maniacs wie Miyazaki zu beschreiben. Otaku vermeiden mühsame zwischenmenschliche Beziehungen und wenden sich Puppen zu, die man nach Belieben beherrschen kann. Dieses Bild trifft auf Miyazaki zu“ (Ü.d.d.A). Es findet sich hier nicht nur das vor Miyazakis Festnahme bereits durch Psychiater Noda im SPA! Artikel gezeichnete Otaku-Bild wieder, auch die Bezeichnung als „Otaku-Stamm“ (*otaku zoku*) ist bemerkenswert. Ôtsuka benutze in seinem Artikel vom 17.08.1989 nämlich den Begriff „*otaku shônen*“ (Otaku Jungs; Ôtsuka zit. n. KAMM 2015: 58).

Wie an YAMANAKAs (2010) Arbeit gezeigt werden konnte, war der Begriff Otaku bzw. Otaku-Stamm bereits vor dem Miyazaki Fall im Umlauf, also bevor Ôtsuka diesen zum ersten Mal eingeführt haben soll (KAMM 2005: 65). Zweifelsohne haben die Bemühungen Ôtsukas und Anderer dazu beigetragen, dass der Begriff zusätzliche Aufmerksamkeit erfuhr, als sie versuchten, gegen die Gleichsetzung von Video-Maniacs und *lolicon* mit Miyazaki zu argumentieren und dabei das Wort Otaku benutzten. Ôtsuka und seinen Mitstreitern jedoch die alleinige Verantwortung dafür zu geben, dass der Miyazaki Serienmord mit dem Otaku-Diskurs verknüpft wurde, ist etwas zu weit gegriffen. Miyazaki gab dem schon lange vor seiner Festnahme gediehenen Otaku-Diskurs ein Gesicht, welches eine bis dahin etablierte Narrative verifizierte und auf das die am Diskurs beteiligten Akteure nun zurückgriffen.

Doch wie entwickelte sich der Diskurs nach Miyazakis Festnahme? KAMM (2015: 58) stellt in seiner Betrachtung des Diskurses in den Massenmedien von 1989 bis 1990 fest, dass das Wort Otaku in Zusammenhang mit Miyazaki vergleichsweise selten genutzt wurde. Er wurde stattdessen wesentlich häufiger mit Anime, *lolicon* und obsessivem Sammeln von Videos in Verbindung gebracht und als Video-Maniac bezeichnet. Die Zeitschrift SPA! titelte in der Ausgabe vom 30.08.1989: „Introvertierte, *lolicon* und Video-Maniacs wie Miyazaki Tsutomu sind überall“ (*naiki, rorikon, biedomania ‚Miyazaki Tsutomu‘ wa dokoni demo iru*) (NAMBA 2007: 254). In Zusammenhang mit *lolicon* geriet der *komike* in den Fokus der Berichterstat-

tung durch die Boulevardpresse, da Miyazaki auf diesem von ihm hergestellte *dōjinshi* verkauft hatte (NAMBA 2007: 252-253), woraufhin sich die Besucher des *komike* von Miyazaki abzugrenzen begannen (KAMM 2015: 58-59; KINSELLA 1998: 308-309).

Es waren jedoch weniger die Journalisten direkt, die Miyazaki und den Inhalt seines Zimmers mit Anime und *lolicon* verknüpften und die Konsumenten dieser als gefährlich bezeichneten, sondern Experten wie z. B. Psychiater, die in Interviews Schlüsse dieser Art aus der ihnen ersichtlichen Sachlage zogen (KAMM 2015: 59). Im Gegenzug traten Manga-Kritiker wie Ôtsuka Eiji, Takatori Ei und andere auf, die mit ihren Beiträgen den Versuch unternahmten, dieser Narrative entgegenzuwirken und dabei den Begriff Otaku vermehrt benutzten. Sie griffen dabei auf den Begriff Otaku zurück, da sich dieser seit 1983, wie gezeigt, als Sammelbegriff für *lolicon* und Anime-Fans etabliert hatte und nun auf Miyazaki angewandt wurde und versuchten, zu demonstrieren, dass Miyazaki kein Otaku war, sondern ein „outcast even among *otaku* [sic]“ (KAMM 2015: 59). Als differenzierendes Merkmal zwischen Otaku und Miyazaki wurde z. B. herangezogen, dass Miyazakis Art und Weise Videos zu sammeln – nämlich diese mit dreifacher Geschwindigkeit aufzunehmen und mehrere Aufnahmen auf einer Kassette aufzuzeichnen – nicht normal wäre und echte Maniacs so nicht verfahren würden (NAKAMORI und ÔTSUKA 1989: 92). Das Abstreiten eines Zusammenhangs von Miyazakis Tat und den von ihm konsumierten popkulturellen Objekten und den folglich damit assoziierten Fans bzw. Otaku gab dabei aber rückwirkend genau „voice to the link between collecting popular media and social ineptitude, making a connection“ (KAMM 2015: 65), die die Kritiker dieser Narrative eigentlich versuchten, zu verneinen. Diesen Prozess bezeichnet (KAMM 2015: 59) als „mode of disclaiming“, was bedeutet, dass zwangsläufig eine Assoziation zwischen Miyazaki und Otaku hergestellt werden musste, um diese dann im Anschluss daran negieren zu können. Ähnlich wie 1983, als er versuchte gegen die diskriminierende Konnotation des Wortes Otaku vorzugehen, trug Ôtsuka 1989 durch seine Beiträge zum Diskurs mit dazu bei, dass der Begriff mit Miyazaki in Verbindung gebracht wurde und die pathologisierende Bedeutung sich weiter festigen konnte.

Die Ursache für Miyazakis Verhalten wurde trotz der Verbindung zwischen ihm und Otaku jedoch nicht gänzlich daraufhin zurückgeführt. Wie KAMM (2015: 60) herausstellt, wurde die Schuld für Miyazakis Tat in fast allem Möglichen gesucht und auch gefunden. Zwar gerieten vor allem die Eltern in den Fokus der Ursachenforschung, im Grunde erhielten aber „everybody – parents, school, employers, videotapes, society –“ (KAMM 2015: 60) Schuld am Vorfall.

Die Jugend Japans allgemein wurde kritisiert für ihre „propensity towards leisure and fantasy indulgences (*otaku*)“ (ALLISON 2009: 97). Seine extreme Tat und das eindrückliche Bild seines Zimmers führten jedoch dazu, dass Miyazaki zum „poster boy“ (ITÔ, OKABE und TSUJI 2012: xxi) für diese Jugend- bzw. Otaku-Generation stilisiert wurde.

5.5. Der Spezialdiskurs 1990-2000

Bereits Ende September verloren die Boulevardzeitschriften schon das Interesse an Miyazaki und auch in Zeitungen begann die Miyazaki-Otaku-Verbindung, in den Hintergrund zu rücken. Im Gegenzug erschienen ab Ende 1989 und während der 90er Jahre mehrere Beiträge zum Otaku-Diskurs von sowohl Soziologen und Psychiatern als auch (Gesellschafts-) Kritikern (*hyôronka*), die versuchten, das kulturelle Phänomen Otaku und seine Situierung in der japanischen Gesellschaft zu klären.

Die verschiedenen Autoren gingen in ihren Betrachtungen vom bis dato etablierten Diskurs sowie Miyazaki als Fallbeispiel aus und griffen auf ein generalisiertes, empirisch kaum nachgewiesenes Bild einer Otaku-Gemeinschaft zurück, welches sie im Rahmen ihrer Argumentation kreierten. Der Diskurs der ersten Hälfte der 1990er Jahre war dominiert von Beiträgen, die „Otaku als Persönlichkeitsproblem“ (*jinkaku mondai toshite no ,otaku‘*; AIDA 2005: 22) „Verbogene Identitätsbildung“ (*aidentiti keisei ni okeru nejire*; AIDA 2005: 28) und „Nicht sozialisierte Existenzen“ (*shakaika sarenai sonzai*; AIDA 2005: 34), die zwischen Fiktion und Realität nicht unterscheiden können sowie als Personen mit „Kommunikations-Insuffizienz Syndrom“ (*komyûnikêshon fuzen shôkôgun*; NAKAJIMA 1991) beschrieben. Otaku waren in diesem Diskurs Menschen, die keinen Kontakt zu anderen Menschen aufbauen konnten, eine gestörte Identitätsbildung besaßen, nicht sozialisiert waren und sich daher auch nicht in andere hineinversetzen konnten, also über keine Empathie verfügten.

Besonders NAKAJIMA (1991) zeichnete eine stark auf dem sich zwischen 1983 und 1989 entwickelten Otaku-Bild und Miyazaki basierende Narrative, in der sich Otaku im gleichen Spektrum wie Mörder – wie Miyazaki, den sie als Beispiel anführt (NAKAJIMA 1991: 29) – bewegen. NAKAJIMAs (1991: 91-92) Beitrag zum Diskurs ist vor allem dahingehend von Interesse, als dass sie Otaku als rein männliches Phänomen beschreibt. Zwar hatte sich bereits 1983 nach Nakamoris „Otaku-Forschung“ Artikeln schnell eine Fokussierung auf die männlichen Mitglieder der Otaku-Gemeinschaft eingestellt, Frauen waren jedoch nicht gänzlich immun gegen eine Deklaration als Otaku und tauchten sporadisch noch im Diskurs auf (AIDA 2005: 35-36). Nach dem Miyazaki Vorfall jedoch verfestigte sich die Vorstellung von Otaku als männliches Phänomen und in den Massenmedien

wurde über weibliche Otaku schlicht nicht berichtet (NAMBA 2007: 255). NAKAJIMA (1991: 91-92) argumentiere, dass es unmöglich sei, weibliche Maniacs (sie bezieht sich dabei auf Konsumenten von *yaoi*⁴⁸ Manga) als Otaku bezeichnen zu können, da sie das „komplette Gegenteil“ (*seihantai*) dieser darstellten. Den Grund dafür sieht sie darin, dass Frauen ihre Freundschaftsbeziehungen in den Mittelpunkt ihrer Existenz stellten, während Otaku ausschließlich die Beziehung zu Maschinen und Fiktion als Existenzgrundlage hätten. Das Phänomen Otaku zeichnet sich in Nakajimas Darstellung durch die Unfähigkeit zu zwischenmenschlicher Kommunikation aus, von der allerdings nur Männer betroffen seien.

Den Grund für diese Argumentation Nakajimas sieht AIDA (2005: 40) darin, dass Nakajima sich als weiblicher Fan und Autorin des *yaoi* Manga-Genres – welches stark auf dem *komike* vertreten war und so potenziell mit Otaku assoziiert werden konnte – von den Otaku abgrenzen wollte. Nakajima versuchte aus ihrer Machtposition als Autorin und Gesellschaftskritikerin heraus, den Diskurs in eine bestimmte Richtung – Otaku ist ein männliches Problem, welches nicht auf weibliche Manga- und *yaoi*-Maniacs anzuwenden ist – zu lenken und trug durch diesen Akt der Distinktion weiter zur Etablierung eines pathologischen, auf Männer limitierten Otaku-Bildes bei.

Ein weiterer Akteur, der zu Beginn der 1990er Jahre Einfluss auf den hauptsächlich in den Massenmedien geführten Diskurs nahm, war der Autor und Komiker Yano Morihiro, der unter dem Künstlernamen Taku Hachirô auftrat. Taku Hachirô erschien als selbsterklärter Otaku und (Gesellschafts-) Kritiker unter anderem in diversen TV-Sendungen, wo er den etablierten Stereotyp des Otaku in unmodischer Kleidung, dicker Brille, ungepflegtem Haar und seltsamen Verhalten persiflierte. In von ihm verfassten Artikeln stellte er vor allem wirtschaftliche Vorteile der Otaku-Kultur in den Vordergrund und akzentuierte deren Erfolg (NAMBA 2007: 268).

Während des „Otaku bashing“ (*otaku basshingu*; AIDA 2005: 26) der 1990er Jahre trat ein weiterer Diskursteilnehmer auf, der neben Ôtsuka Eiji eine Gegenposition zur Darstellung von Otaku als krankhaftes Phänomen einnahm und unter anderem ähnlich wie Taku Hachirô den wirtschaft-

⁴⁸ Yaoi ist die Abk. von „*yama nashi ochi nashi imi nashi*“ (ohne Spannungskurve, ohne Höhepunkt, ohne Bedeutung) und dient als Bezeichnung für Manga, in denen männliche Charaktere homoerotische Beziehungen eingehen. Fans dieser Manga werden in der Fangemeinschaft oft selbstironisch als *fujoshi* (verschimmeltes Mädchen) oder *kifujin* (verschimmelte Dame) bezeichnet.

lichen Erfolg der Otaku-Kultur in seiner Argumentation betonte. Es handelte sich dabei um den Mitbegründer des Animationsstudios Gainax, Okada Toshio, der Mitte der 1990er Jahre aktiv gegen das etablierte Otaku-Bild vorzugehen (IMOTO und TOIVONEN 2013: 70) und es auf eine positiv konnotierte Ebene zu heben versuchte. Okada war selbsterklärter Otaku und machte sich zum „self elected spokesman“ (LAMARRE 2004: 164)⁴⁹ dieser. Sein wirtschaftlicher Erfolg als Anime Produzent und seine Stellung als selbsterklärter König der Otaku, oder „*otakingu*“ (OKADA 2000: 10), ermöglichte es ihm, 1994, 1996 und 1997 an der Universität Tôkyô Vorlesungen zu „Otakulogie“ (*otakugaku*) bzw. „*otaku bunka ron* (otaku cultural theory)“ (IMOTO und TOIVONEN 2013: 70) zu halten.

Ähnlich wie Nakajima argumentierte OKADA (2000) aus einer Position von innen heraus – wenn auch aus der entgegengesetzten Richtung –, was ihm eine „street credibility“ (IMOTO und TOIVONEN 2013: 77) innerhalb eines Teils der Otaku-Gemeinschaft und somit eine gewisse diskursive Macht gab. OKADA (2000: 26-28) widersprach Nakajimas Auslegung, dass Otaku unsoziale Menschen wären und führte als Gegenargument an, dass Otaku ohne sozialen Kontakt zu anderen Menschen nicht hätten entstehen können, da der Austausch von Wissen einer der fundamentalen Grundeigenschaften des Otaku-Seins sei. Im Großen und Ganzen befasste Okada sich jedoch weniger mit Fragen nach Identitäts- oder Verhaltensstörungen (AIDA 2005: 43), sondern versuchte, Otaku als positiv zu wertendes, schätzenswertes Merkmal zu etablieren. Otaku sind für OKADA (2000: 28-32) Spezialisten für ineinander übergreifende, unterschiedlichste Genres und Medien, die perfekt an bewegte und unbewegte Bilder angepasst sind und diese als Experten auf ihre Qualität hin bewerten können.

Das Expertentum von Otaku verfolgt Okada zurück bis in die Edo Zeit Japans. Otaku, so OKADA (2000: 353, 358), seien die „legitimen Nachfahren der japanischen Konsumkultur der Handwerker und Künstler der Edo Zeit“ (*edo jidai no shôhisha bunka de aru shokunin bunka no seitô keishôsha*) und „rechte Nachfahren der japanischen Kultur“ (*otaku wa nihon bunka no seitô keishôsha de aru*) allgemein.

Darüber hinaus griff Okada in seiner Argumentation auf eine Art umgekehrten Orientalismus zurück, indem er Otaku im Ausland – überwiegend US amerikanische Anime- und Manga-Fans, die sich als Otaku bezeichnen – als Kontrastfolie heranzog und herausstellte, dass Otaku und damit verbundene kulturelle Erzeugnisse – vor allem Anime und Manga – außerhalb Japans auf Anerkennung und nicht Ablehnung stießen (GAL-

⁴⁹ http://www.lamarre-mediaken.com/Site/Otaku_Movement_files/Otaku%20Movement.pdf, letzter Abruf: 21.05.2018.

BRAITH et al. 2015: 8, LAMARRE 2004: 179). In Okadas Otaku-Diskurs ist es „the enthusiastic gaze of American otaku [that] confirms the identity and authenticity of Japanese otaku. [...] The Western Orientalist gaze thus becomes a source of self-identity for the non-Western position” (LAMARRE 2004: 179).

Dieser Diskurs während der 1990er Jahre, der nach dem Abklingen der durch Miyazaki ausgelösten „otaku panic“ (KINSELLA 1998: 312) von (Gesellschafts-)Kritikern geführt wurde, fällt in den Bereich des Spezialdiskurses, der im Vergleich zum Panik induzierten Diskurs in den Massenmedien eine geringere Einflussosphäre hatte. 1995 erlebte der Otaku-Diskurs jedoch erneut kurzzeitig die geballte Aufmerksamkeit der Massenmedien. Der Saringasanschlag der *aumu shinrikyô* Sekte auf das Tôkyôter U-Bahnnetz im April 1995, bei dem 13 Personen ums Leben kamen und welcher über 1.000 Verletzte zur Folge hatte, wurde auf einen Otaku-Kult zurückgeführt, dessen Mitglieder nicht mehr zwischen Realität und Fiktion unterscheiden konnten (GALBRAITH 2010: 217) und „triggered a media bonanza, disseminating an impression of *otaku* [sic] as evil incarnate“ (MURAKAMI 2005: 132).

Es war unter anderem vor diesem Hintergrund, dass Okada versuchte, ein positiveres Otaku-Bild, wie oben beschrieben, zu etablieren und wahrscheinlich deshalb stellenweise auf einen „self-gratifying narcissism“ (AZUMA 2009: 19) zurückgriff.

Ende der 1990er hatten Diskussionen und Beiträge über Otaku ein solches Ausmaß erreicht, dass man laut IMOTO und TOIVONEN (2013: 70) von einer „industry‘ around the discourse of otakuron ‚otakuology‘“ sprechen konnte und zu Beginn des neuen Millenniums fand eine Neujustierung der Ausrichtung des Diskurses statt. 2001 erschienen Beiträge von Ôtsuka Eiji und Azuma Hiroki, deren Fokus nicht mehr auf Identität und Persönlichkeitsbildung von Otaku lag, sondern auf deren Konsumverhalten sowie Mediennutzung und wie diese für die (post-)moderne, japanische Gesellschaft repräsentativ seien.

ÔTSUKA (2001) greift dafür auf das Konzept einer „Großen Narrative“ (*ooki na monogatari*) zurück, auf die Konsumenten durch den Konsum kleinerer Narrativen Zugang zu erhalten versuchen. Er bezeichnet dieses Konzept als „Theorie des Konsums von Narrativen“ (*monogatari shôhiron*). Als Beispiel führt er *Bikkuriman* Aufkleber an, die zusammen mit der gleichnamigen Schokolade seit den 1970er Jahren verkauft wird. Auf den Aufklebern sind Charaktere abgedruckt und auf der Rückseite stehen Informationen darüber, wie der abgedruckte Charakter mit anderen Charakteren der Serie verknüpft ist. Ôtsuka argumentiert, dass Kunden – in diesem Fall überwiegend Kinder – die Schokolade nicht der Schokolade als

essbare Süßigkeit wegen kaufen, sondern, um durch das Sammeln der Sticker und die kleinen Narrativen, die auf diesen zu finden sind, Zugang zu einer großen Narrative zu erhalten. Ziel des Konsums ist also weniger, die Schokolade oder die Sticker zu konsumieren, als vielmehr die Narrative, die sich dahinter verbirgt (ÔTSUKA 2001: 13-14).

ÔTSUKA (2001: 29) nach erfahren und enaktieren Konsumenten durch den Konsum von Objekten oder Dienstleistungen eine Narrative, die hinter diesen Objekten und Dienstleistungen steht und von diesen geordnet wird bzw. Anweisungen für die Konsumenten beinhaltet, wie die Narrative geordnet werden kann.

Exemplifiziert an Otaku bzw. „Anime-Maniacs“ (*anime no mania tachî*; AIDA 2005: 46) bedeutet dies, dass Otaku ein größeres Interesse an der großen Narrative eines Anime (dessen Setting und die fiktive Geschichtsschreibung innerhalb dessen) haben als an der tatsächlichen Story der einzelnen Episoden. Dieses Interesse an der sich im Hintergrund befindlichen großen Narrative objektiviere sich in Derivaten, von Fans kreierten Inhalten, wie z. B. *dôjinshi*. Diese von Fans kreierten Derivate sind gleichzeitig weitere kleine Narrativen, die an die große Narrative des Originals angeschlossen werden können (ÔTSUKA 2001: 18-19).

AZUMA (2009) schloss in „Otaku: Japan’s Database Animals“ (orig. Titel: *dôbutsuka suru posuto modan otaku kara mita nihon shakai*, 2001 erschienen) an Ôtsukas Überlegungen an, attestierte dem postmodernen Japan allerdings den Verlust der großen Narrative. Azuma greift in seiner Betrachtung der Otaku ebenfalls kurz den Diskurs der 90er Jahre und in diesem Zusammenhang NAKAJIMA (1991) auf und widerspricht der Vorstellung, dass Otaku nicht zwischen Fiktion und Realität unterscheiden könnten. AZUMA (2012: 33-34) nach würden sich Otaku schlicht bewusst für die Fiktion entscheiden, da diese für sie die effektivere Art darstellt, in einer postmodernen Welt zu leben, in der „social values and standards [...] already dysfunctional“ sind und keine „grand narrative“ (AZUMA 2009: 27-28) mehr existiert, an der man sich orientieren könne.

In AZUMAs (2009: 28) Otaku-Theorie sind Otaku ein Spiegelbild postmoderner Gesellschaften, die sich in einem Zustand der „disorder“ of the grand narrative“ befinden. Anstatt auf nicht mehr existierende Narrativen wie „god“ or „society“ greifen Otaku auf Datenbanken kleinerer narrativer Elemente zurück, um den Verlust der großen Narrativen und die daraus resultierende Leere mit „subculture[s] at their disposal“ zu füllen (AZUMA 2009: 28). Diese Datenbanken bestehen, so Azuma, in der Otaku-Kultur jedoch nicht einmal mehr aus kleinen Narrativen, sondern nur noch aus einzelten noch kleineren Fragmenten dieser Narrativen. Diese Fragmente nennt AZUMA (2012: 44) „*moe*-elements“. *Moe*-elements sind sich wiederho-

lende Merkmale von fiktiven Charakteren – aus z. B. Anime, Manga und Videospielen –, die eine Anziehungskraft auf Otaku innehaben und Emotionen hervorrufen sollen. Dabei kann es sich sowohl um externe Charakteristika wie Katzenohren oder Dienstmädchenkostüme handeln als auch um Verhaltensmuster der Charaktere. Laut AZUMA (2012: 44) benötigen bzw. verlangen Otaku keinerlei Narrative mehr, sondern „from the beginning they need only nonnarratives or information“ in Form von *moe*-elements. Der Akt des Konsums dieser Elemente wird als „*chara-moe*“ (Charakter-*moe*; AZUMA 2012: 42) bezeichnet, welcher den „Konsum der Narrative“ (ÔTSUKA 2001) abgelöst hat. Es geht also nicht mehr um eine Narrative, sondern nur noch um konsumierbare *moe*-elements, die aus einer Datenbank entnommen und beliebig kombiniert werden können. Große Narrativen wie z. B. Religionen sind nunmehr nicht existent. Sie wurden von *moe*-elements abgelöst. AZUMA (2012: 66) schließt daher: „*moe*-elements have become gods“.

Exkurs – *moe*

Obgleich *moe* kein zentrales Thema dieser Arbeit darstellt und auch nicht Gegenstand der Untersuchung ist, muss an dieser Stelle dennoch zumindest eine kurze Erklärung des Begriffes erfolgen, da er im folgenden Teil wiederholt auftaucht und aus dem Otaku-Diskurs nicht mehr wegzudenken ist, wird *moe* doch ab Mitte des letzten Jahrzehntes als fester Bestandteil der Otaku-Kultur gedacht (KIKUCHI 2008: 72; OKADA 2008a: 27, 48-49).

Trotz der Tatsache, dass er immer wieder im Diskurs erscheint, gibt es keine Einigung auf eine feste Realdefinition des Begriffes und auch der Ursprung der heutigen Verwendung des mit dem Kanji für „blühen“ geschriebenen Wortes ist ungeklärt. Auch wenn AZUMA (2009) es schon 2001 in Form der bereits genannten *moe*-elements in den Diskurs eingeführt hatte, erlangte das Wort erst allgemeinen Bekanntheitsgrad, als es 2005 im TV-Drama *Densha Otoko* (Zug Mann) auftauchte. Der Begriff war daraufhin so präsent, dass er im gleichen Jahr noch in die Top 10 des *ryûkôgo taishô* (Großer Preis des Modewortes) gelangte⁵⁰. Ab diesem Zeitpunkt nahm dann auch die Häufigkeit zu, mit der das Wort im Diskurs auftauchte und es wurden zunehmend unterschiedliche Definitionen des Wortes gefunden. Für MORINAGA (2005: 10) z. B. ist *moe* ein Gefühl von Zuneigung oder gar Liebe für einen – meist aus Videospielen, Anime oder Manga entspringenden – fiktiven Charakter. Dies deckt sich mit ÔTSUKAs (2013: 251) Definition von *moe* als “elements of sexual attraction of shôjo characters in the world of

⁵⁰ <http://internet.watch.impress.co.jp/cda/news/2005/12/01/10062.html>, letzter Abruf: 25.05.2018.

animations“. Für HONDA (2005: 16) wiederum stellt „*moe* als Handlung“ (*moeru to iu kô*) die Möglichkeit für Männer dar, ihre weibliche Seite zum Ausdruck zu bringen.

Im Falle von AZUMA (2009: 44) sind *moe* bzw. *moe*-elements, wie bereits erläutert, Eigenschaften eines fiktiven Charakters, die als beliebig kombinierbare Bausteine zusammengesetzt werden können. Die Bausteine selbst dienen dabei dazu, potenzielle Konsumenten – Otaku – zum Kauf des daraus zusammengesetzten Produkts zu animieren (AZUMA 2009: 42). Es verwundert daher auch nicht, dass der Fokus von *moe* bzw. *moe*-elements hierbei auf externen sowie sexuellen Merkmalen liegt, wie erotische Bekleidung, ein ästhetisch und hübsches Äußeres sowie sexy Auftreten, welche in den meisten Fällen in einer „‘cute erotic‘ (*kawaii ero*)“ (GALBRAITH 2013: 282) Manga-Ästhetik dargestellt werden. Aufgrund der Verbreitung dieser Art von Marketing, welches man durchaus als *moe*-Marketing bezeichnen kann, scheint sich als dominante Definition von *moe* die sexuelle Anziehung sowie „affectionate longing for 2D characters or, more accurately, a reference to an internalized emotional response to something“ (CONDY 2013: 187) durchgesetzt zu haben.

Da *moe*-elements als Baustein beliebig kombiniert werden können, ist es unter anderem auch möglich, diese auf andere Objekte bzw. Themen aufzusetzen. Dies wird im Japanischen als *moe ka*, „zu *moe* machen/werden“ oder auch „moefizieren“ bezeichnet. Das Aufsetzen von *moe*-elements als Vermarktungsstrategie hat sich seit Beginn des neuen Jahrtausends bis zum gegenwärtigen Zeitpunkt fest in Japan etabliert. Man findet allorts unterschiedlichste Produkte, die mit niedlich-erotischen Manga-Charakteren beworben werden. *Moe* hat sich als eigenständiges Genre, wie z. B. in Form des „*moe anime*“ oder „*moe miritari*“, der Verbindung von *moe* und Militär, herausgebildet.

Da *moe* – hauptsächlich wenn auch nicht ausschließlich (CONDY 2013: 224-225) – auf Anime- und Manga-Charakteren sowie der emotionalen Reaktion auf diese aufbaut und seinen Ursprung wahrscheinlich im mit Otaku assoziierten (MANZENREITER 2002: 197) Internet findet und als überwiegend von Otaku konsumiertes Genre dargestellt wird, ist es nicht weiter verwunderlich, dass es im allgemeinen Verständnis als fester – wenn nicht gar grundlegender – Bestandteil der modernen Otaku-Kultur gedacht wird.

5.6. Cool Japan und *Densha Otoko*

Nach dem Abklingen der in den Massenmedien geführten öffentlichen Debatte zum von Miyazaki begangenen Verbrechen, welches als Mega-Ereignis nach LINK (2018: 85) kategorisiert werden kann, handelte es sich – den Sa-

rin Gas Anschlag ausgenommen – beim Gros der während der 1990er Jahre sowie der zu Beginn des neuen Millenniums erschienenen Diskursbeiträge um Spezialdiskurse. Ein Interdiskurs fand in diesem Zeitraum nur begrenzt statt, erhielt 2003 jedoch wieder neuen Aufschwung, als das wirtschaftliche Potenzial der Otaku-Kultur, auf welches bereits 1991 von Taku Hachirô hingewiesen wurde (TAKU 1991), in den Fokus von Politik und Wirtschaft geriet, nachdem Douglas McGrays (2002) Artikel „Japan’s Gross National Cool“ im Mai 2003 in japanischer Sprache erschien (MATSUI 2014: 83).

McGRAY (2002: 53) verwies in seinem Artikel auf die „soft power“ der japanischen Populärkultur wie Mode aber auch Anime, Manga und Videospiele, mit der das „National Cool“ Japans gesteigert und in Wirtschaftswachstum konvertiert werden könne. Die japanische Regierung und Wirtschaftszweige begannen vor dem Hintergrund des theoretischen Konzepts von „Cool Japan“ bzw. „Japan Cool“ eine Kampagne zum Ausbau der japanischen Content Industrie und Export ihrer Erzeugnisse. Darunter fielen besonders populärkulturelle Objekte wie Anime, Manga und Videospiele (MATSUI 2014: 82 - 83). Otaku, die als exzessive Konsumenten dieser Güter galten und Akihabara, das den Ruf als Sammelort für Otaku besaß, wurden im Zuge dieser „Cool Japan“ Kampagne langsam aber stetig zum Zugpferd japanischer Populärkultur stilisiert. Eine der frühesten Maßnahmen der Regierung im Zuge der Cool Japan Kampagne war die Unterstützung des 2003 ins Leben gerufenen World Cosplay Summit, einem internationalen alljährlichen Cosplay Wettbewerb in Nagoya, der die „creation of international exchange through youth culture originated in Japan“ through Japanese anime, manga and video games”⁵¹ zum Ziel hat. Die Gewinner des Wettbewerbs erhalten eine Auszeichnung des japanischen Außenministeriums.

Akihabara begann in diesem Zeitraum, sich einem merklichen Wandel zu unterziehen, weg von einer „*otaku no machi*“ (Otaku Stadt; KIKUCHI 2008: 57) für Elektronikartikel hin zu einer „*otaku no seichi*“ (heiligen Otaku-Stätte; KIKUCHI 2008: 58) für *bishôjo gêmu* und *moe*-Produkte (KIKUCHI 2008: 57-58). So verwundert es nicht, dass der auf der 9th International Architecture Exhibit der Venice Biennale 2004 von Morikawa Kaiichirô organisierte und durch die Japan Foundation gesponserte japanische Pavillon mit dem Thema „*otaku: jinkaku = kûkan = toshi*“ (Otaku: Persönlichkeit = Raum = Stadt) auftrat und einen mit Anime- und Manga-Postern im *moe*-Stil gefüllten Raum, eine Art „miniature Akihabara filled with otaku“ (GALBRAITH 2010: 218) darbot (AIDA 2005: 50).

Auch die von der Japan Society finanzierte Ausstellung „Little Boy“ des Künstlers Murakami Takashi im Jahr 2005 hatte sich Otaku zum

⁵¹ http://www.mofa.go.jp/p_pd/ca_opr/page22e_000790.html, letzter Abruf: 25.05.2018.

Thema gesetzt und der Ausstellungskatalog beinhaltete ein Interview mit Okada Toshio und Morikawa Kaiichirô zur Geschichte und dem damaligen Stand der Otaku-Kultur. (MURAKAMI 2005: 165-185; GALBRAITH 2010: 218). Japanische Populärkultur wurde in Übersee aufgrund dieser Bemühungen verstärkt mit Otaku-Kultur assoziiert und diese wiederum mit Akihabara und Produkten im *moe*-Stil. In der Ausgabe vom 28. Oktober 2004 der *Nikkei Shimbun* heißt es: „Akihabara. Die Top Elektrostadt Japans ist nun eine Stadt für *moe*. Eine Stadt für *moe*-Nutzer“ (*akihabara. Nihon ichi no denkimachi wa ima moeru toshi. Moekei yûzâ no machi*; zit. n. KIKUCHI 2008: 57-58).

Das Stadtviertel wurde immer mehr zum „contents-industry-showcase“ und „Japanese Silicon Valley“ (GALBRAITH 2009)⁵² stilisiert. Die von Okada in seinen Vorlesungen an der Universität Tôkyô während der 1990er Jahre prognostizierte Vorstellung, dass es die Otaku-Kultur mit Akihabara und dem *komike* als Angelpunkt sein wird, die Japan zu internationalem kulturellem und wirtschaftlichem Erfolg verhelfen würde (OKADA 2008b: 12), erwies sich zu Beginn des neuen Millenniums als nicht so vollkommen verfehlt und „outmoded“ (AZUMA 2009: 19), wie zuvor von Kritikern angemerkt. Akihabara wurde zu einem beliebten Reiseziel für Touristen und in erfolgreichen Reiseführern wie der *Lonely Planet* Reihe wurde es dargestellt als „paradise for otaku, the site where otaku culture had reached critical mass and exploded to an unprecedented scale and level of activity“ (GALBRAITH 2010: 218).

In diesem Kontext vollzog sich 2004 und 2005 schließlich das nächste diskursive „Mega-Ereignis“ (LINK 2018: 85) und dadurch bedingt eine sprunghafte Veränderung des Diskurses im Foucaultschen Sinne. Bei diesem Ereignis handelte es sich um das Media Franchise *Densha Otoko* (Zug Mann) bzw. Train Man. *Densha Otoko* erzählt die – vermeintlich wahre – Liebesgeschichte zwischen einem jungen Mann aus der unteren Mittelschicht und einer Frau aus der oberen Mittelschicht, welche sich zwischen März und Mai 2004 auf dem größten japanischen Internetforum *2channel* (kurz: *2chan*) in Form von Forenposts abspielte und im Sommer des gleichen Jahres als käufliches Buch veröffentlicht wurde. Das Buch wurde zum Bestseller und es folgten eine erfolgreiche TV-Adaption, ein Kinofilm, mehrere Manga, Hörspiele und ein Theaterstück (FREEDMAN 2015: 129). Das Franchise wurde zu einem „Japanese popular culture phenomena“ (FREEDMAN 2015: 129), welches einen messbaren Einfluss auf Otaku Stereotypen und Vorurteile ihnen gegenüber hatte (KIKUCHI 2008).

⁵² <http://www.japanesestudies.org.uk/articles/2009/Galbraith.html>, letzter Abruf: 25.05.2018.

Viel wichtiger als die ökonomische Stratifizierung der zwei Protagonisten dieser Liebeskomödie ist jedoch, dass es sich beim *Densha Otoko* um einen selbstidentifizierten Otaku handelt, der in einem Tôkyôter Zug eine junge Frau vor einem betrunkenen Fahrgast beschützt. Der Otaku Hauptcharakter schreibt im Anschluss an dieses Ereignis im Internetforum *2channel* unter dem Pseudonym *Densha Otoko* von dieser Begebenheit. Die Frau – mit dem Pseudonym Hermes benannt – bedankt sich einige Tage später bei *Densha Otoko* für seine Hilfe, indem sie ihm ein Teeservice der Firma Hermes – daher ihr Pseudonym – zukommen lässt. Der mit dieser Situation völlig überforderte *Densha Otoko* bittet daraufhin im Internetforum um Ratschlag, wie er weiter verfahren soll, da er Hermes den Hof machen möchte. Daraus ergibt sich dann eine Reihe von Forenposts, in denen *Densha Otoko* mit Hilfe der anonymen Unterstützer und Helfer aus dem Internet beginnt, mit Hermes auszugehen und es schlussendlich schafft, sie für sich zu gewinnen.

Aus den ursprünglich 29.862 Beiträgen der ca. zwei Monate spannenden Diskussion wurden 1.919 ausgewählt und in sechs Kapitel aufgeteilt, im Mai 2004 frei online zur Verfügung gestellt. Im Oktober erschienen diese schließlich in Buchform, nachdem sich der Shinchô Verlag im Juni des gleichen Jahres die Rechte gesichert hatte. Im Sommer 2005, als die TV Serie und die Kinofilm Adaption erschienen, hatte sich das Buch – trotz der freien Verfügbarkeit der Beiträge online – über 1,5 Millionen mal verkauft (FREEDMAN 2015: 132-132).

Das *dorama* (japanische TV Drama Serie) mit gleichem Namen wurde zur „hit television series“ (NAPIER 2011: 154), deren letzter Episode es gelang, 25,6 % der japanischen TV Zuschauer vor den Fernsehschirm zu locken (FREEDMAN 2015: 135). Der Großteil des *dorama* spielt in Akihabara, welches als „physical heart“ (NAPIER 2011: 158) der Otaku-Kultur dargestellt wird. Der Fokus der Bildsprache liegt in der Darstellung der Otaku; dabei überwiegend auf ihrer Leidenschaft für *moe*-elements, wie Poster, Bilder und Figuren weiblicher Anime und Manga-Charaktere in einem „cute erotic‘ (*kawaii ero*)“ (GALBRAITH 2013: 282) Zeichenstil, die als Objekte sexueller Begierde für Otaku dargestellt werden.

Densha Otoko präsentiert dem Zuschauer ein Bild des „otaku-dom that is largely lighthearted and entertaining“ (NAPIER 2011: 156) und welches Otaku nicht als den „stereotypical creepy otaku type“, sondern stattdessen als „totally unthreatening“ (NAPIER 2011: 166) zeichnet. Während in den originalen Forenbeiträgen und dem Buch aufgrund der Anonymität der Forenbesucher nicht auf das Geschlecht dieser geschlossen werden kann, werden die Helfer, die *Densha Otoko* durch das Internet hindurch mit Rat

und Tat⁵³ zur Seite stehen, in Serie und Film als überwiegend männlich und hauptsächlich unattraktiv dargestellt. Die Film und TV-Adaption rekurrieren in ihrer visuellen Darstellung von Otaku stark auf die in den 1980er und 1990er Jahren etablierten Stereotypen: dicke Brillen, Übergewicht bzw. Untergewicht, karierte unmodische Hemden sowie Haarschnitte, Rucksäcke und eine Obsession mit Anime- und Manga-Merchandise Artikeln, Zügen und Modellbausätzen. Auch *Densha Otoko*s zwei beste Freunde sind männlich, alleinstehend, unattraktiv sowie exzentrisch und schwärmen genau wie er selbst für fiktive *moe*-Charaktere aus Anime und Manga. Immer wieder werden sie gezeigt, wie sie beim Anblick von erotischen Anime-Charakteren den Brunftschrei „*moe*“ ausstoßen. Auch die unterstellte Inkompetenz von Otaku in direkter zwischenmenschlicher Kommunikation, vor allem mit Frauen, wird dem Zuschauer immer wieder in Gestalt des Stammelns und Stotterns von sowohl *Densha Otoko* selbst als auch seinen Otaku Freunden vorgeführt, sobald diese mit Frauen reden müssen.

Die männlichen Otaku – sei es der Schuhsammler, der Zug-Otaku, ein *hikikomori*, ein Militär-Otaku in Tarnanzug oder der *bishōjo gēmu*-Otaku – werden stets umgeben, man könnte auch sagen eingemauert, von Objekten ihrer Passion gezeigt, die von NAPIER (2011: 166) „transitional objects or talismanic objects“ genannt werden. Die Charaktere haben jederzeit Puppen, Stofftiere oder Actionfiguren griffbereit, an denen sie sich festklammern und/oder die sie innig gegen ihre Wange oder Brust pressen. NAPIER (2011: 166-167) sieht in diesen Handlungen Elemente von „*shōjo culture*“ (Mädchen Kultur), die inzwischen in die japanische Gesellschaft in ihrer Ganzheit eingeflossen und omnipräsent zu sein scheint. Jedoch werden die *2channel* Besucher als exzessiver und extremer in ihrem Akt der Abhängigkeit von diesen Objekten gezeichnet, als der „average Japanese“ (NAPIER 2011: 162). Die Otaku Männer sind keine vollständigen Mitglieder der Gesellschaft mit Ehefrau und Familie, weshalb sie sich an fiktionale Beziehungen zu kindlichen Objekten klammern, „to both maintain their transitional status and compensate for their lack of more conventional objects of affection“ (NAPIER 2011: 167). *Densha Otoko* reproduziert in dieser Art der Darstellung das über zwanzig Jahre alte Bild des gescheiterten effeminierten Mannes aus NAKAMORIs (2013a,b,c) ⁵⁴ „Otaku-

⁵³ So helfen sie in der TV Adaption aktiv, indem sie versuchen, *Densha Otoko* durch das Verteilen von Taschentüchern und Spruchbändern sowie Gesang in Akihabara dazu zu bewegen, zum Forum 2channel zurückzukehren und den Kampf um Hermes nicht aufzugeben.

⁵⁴ <http://www.burikko.net/people/otaku01.html>, <http://www.burikko.net/people/>

Forschung“ Artikeln, der ein Poster seines favorisierten Anime-Charakters an die Brust klammernd jauchzend in die Luft hüpft.

Es ist unter anderem diese Abhängigkeit von bzw. Affektion zu diesen kindlichen Objekten der Begierde, was in dieser Narrative Otaku zu Otaku macht. Die TV-Adaption von *Densha Otoko* verdeutlicht dies durch die dramatische Darstellung von *Densha Otokos* Akt der Scheidung von diesen Talismanen. Im Glauben, dass Hermes ihn nicht mehr sehen möchte, nachdem sie durch Zufall erfahren hat, dass er ein Otaku ist, entsorgt er seine Sammlung an Otaku Artefakten. Dass er ein Otaku ist, hatte *Densha Otoko* die Geschichte über mit großer Anstrengung geheim gehalten, aus Angst, in den Status des Diskreditierten zu fallen. Nachdem Hermes ihn jedoch beim Ausleben seiner Otaku-Aktivitäten sieht und daraufhin den Kontakt zu ihm abbricht, entschließt er sich, seine Puppen, Figuren, Poster und Stofftiere, also alles was seine Identität als Otaku und das damit verbundene Stigma objektivierte, zu entsorgen und stattdessen teures Porzellan für Hermes zu kaufen, in der Hoffnung, dass sie ihn durch dieses Geschenk zurücknimmt. Es sind, so scheint es, dieser Akt der Trennung von kindlichen Objekten und der Erwerb erwachsener Konsumgüter als Gabe an die Frau, die ihn zum vollwertigen Mann machen und vom Stigma des Otaku befreien.

Die TV-Serie führt an diesem Punkt jedoch einen Twist ein: *Densha Otoko* erkennt, dass seine Otaku-Identität ein wichtiger Bestandteil seiner selbst ist und fasst den Entschluss, Hermes sein Otaku-Ich gänzlich zu offenbaren. In der anschließenden Geständnisszene, in der *Densha Otoko* Hermes erklärt, dass er nicht aufhören könne, Otaku zu sein, auch wenn dies eklig und unheimlich sei, sieht NAPIER (2011: 169) Parallelen zu klassischen Geständnissen eines „addict, touching on both addiction [...] and abjection“. Das Stigma wird im Coming-out nicht mehr länger versteckt, sondern offenbart, ohne jedoch zu wissen, wie das Gegenüber reagiert. Das Stigma Otaku erscheint hier auch als eine Art Sucht, von der ausgegangen wird, dass ‚normale‘ Menschen sie als verwerflich oder widerwärtig empfinden. Hermes jedoch akzeptiert *Densha Otokos* Geständnis und seine Otaku-Identität. Grundlage hierfür liefert aber seine im Vorfeld durchlaufene Wandlung vom Otaku zum modischen Mann.

Densha Otoko präsentiert eine Narrative, in der Otaku trotz ihrer Hobbys und Leidenschaften potenziell zu romantischen Partnern werden können, wenn sie sich zumindest partiell an gesellschaftliche Normen anpassen. Dabei handelt es sich vor allem um gesellschaftliche Normen des Konsumverhaltens und das Ausleben einer als gesund bewerteten Sexuali-

otaku02.html, <http://www.burikko.net/people/otaku03.html>, letzter Abruf: 21.05.2018.

tät – in diesem Fall heterosexuell und zwischen Menschen aus Fleisch und Blut. Denn eine romantische Beziehung – die als gesund und erstrebenswert angesehen wird – gelingt nur dann, wenn Otaku-Männer Geld in ihr Auftreten – z. B. Kleidung, Frisur, Accessoires – und Formen gesellschaftlich akzeptierter Unterhaltung – z. B. Dinieren in teuren Restaurants und Reisen – investieren. Dies ist es auch, was *Densha Otoko* macht, als er die ersten Versuche unternimmt, Hermes den Hof zu machen. Mode und Konsum spielen in *Densha Otoko* eine wichtige Rolle. So ist es vor allem der Kleidungsstil von *Densha Otoko* und anderen Otaku, die diese von Männern unterscheiden, die Hermes unter normalen Umständen treffen würde (FREEDMAN 2015: 139). MORIKAWA (2003: 34-35) schreibt dahingehend, dass Otaku sich dem Druck durch die Massenmedien, die wiederum von großen Unternehmen gesponsert werden, entzogen, finanzielle Mittel in modische Kleidung zu investieren. *Densha Otoko* hingegen beugt sich diesem Druck freiwillig, um eine romantische Beziehung mit Hermes eingehen zu können. Das Franchise folgt der klassischen, globalen Narrative von „geek gets the girl“ (FREEDMAN 2015: 139), indem *Densha Otoko* eine Verwandlung durchläuft, als er die „mainstream norms of masculinity“ (FREEDMAN 2015: 139) akzeptiert und dadurch die gesellschaftlich anerkannte Konsumkultur antreibt.

Es verwundert daher nicht, dass nach Erscheinen der TV-Serie mehrere Ratgeber und Zeitschriftenartikel erschienen, in denen erklärt wurde, wie man im als „*akiba-kei*“ (Akihabara Stil) bezeichneten Stil gekleidete Otaku in „*mote-otoko*“ (attraktive/populäre Männer) verwandeln könne (FREEDMAN 2015: 139).

Die Botschaft ist klar: Otaku können vollwertige Mitglieder der Gesellschaft werden, wenn sie ihre Otaku-Interessen zurückstellen, am normalen Konsum teilnehmen und ihnen dadurch der Aufbau einer romantischen Beziehung zu Frauen gelingt.

Densha Otoko erschien just zu einem Zeitpunkt, als Japans niedrige Geburtenrate zum nationalen Problemfall erklärt wurde. Männer und darunter besonders jene, die sich absichtlich dem Heiratsmarkt entziehen, da sie es favorisieren, ihren eigenen Interessen nachzugehen – so wie es Otaku tun – wurden in den Massenmedien als ein Grund für die Geburtenkrise herangezogen (FREEDMAN 2015: 138; HONDA 2005: 8-11).

HONDA (2005: 9) nach entwickelte sich in den Massenmedien das Bild eines „Konflikts zwischen ‚alt hergebrachter Liebes-Kapitalismus-Gesellschaft‘ und ‚Otaku“ („*kyûrai no renai shihonshugi shakai tai ,otaku to iu tairitsu kôzô*). *Densha Otoko* lieferte in diesem Rahmen die fiktive Narrative einer erfolgreichen Beilegung dieses Konflikts und „became a means to promote marriage, and thereby parenthood“ (FREEDMAN 2015: 138).

Der Train Man soll die Botschaft sowohl an Männer als auch an Frauen übermitteln, dass Otaku das Potenzial zum romantischen Partner besitzen, jedoch unter der Prämisse, dass sich der Mann zumindest partiell anpasst. Diese Narrative stieß allerdings nicht überall auf offene Arme (FREEDMAN 2015: 139).

Gerade zu Beginn der TV-Serie werden Otaku mehrfach als Menschen dargestellt, die auf unverhohlenen Ekel ihnen gegenüber stoßen. So wirft z. B. eine Freundin von Hermes ihren Puderpinsel angewidert in den Mülleimer, nachdem er von *Densha Otoko* angefasst wurde oder eine Kollegin sagt ihm, dass er voll und ganz nach Otaku stinke. Das äußere Erscheinungsbild dient als Indikator für *Densha Otoko*s Otaku-Stigma, welches auf Abscheu stößt. Ganz zu Beginn der Geschichte, als *Densha Otoko* im Zug den betrunkenen Fahrgast von Hermes fernhält, aber auch später, zeigt er im Laufe der Serie jedoch auch durchaus attraktive maskuline Eigenschaften. Sein Wille, seine Otaku-Identität für Hermes zu opfern und sein Geständnis, sein Coming-out als Otaku „encapsulates the virtues of sincerity, endurance, and courage that a traditional heroic figure would be expected to possess“ (NAPIER 2011; 170).

Densha Otoko zeichnet somit also auch ein positiveres Bild von Otaku, als jenes, welches in den 1990er Jahren vorherrschte. Otaku und Internetnutzer, die bis dahin „mit der *otaku*-Generation in einen Topf geworfen“ (MANZENREITER 2002: 197) wurden, werden in *Densha Otoko* als harmlos dargestellt und das Werk spricht sich für eine größere Akzeptanz ihnen gegenüber aus. Nichtsdestotrotz verlangt *Densha Otoko* in finaler Instanz dennoch eine Anpassung, vor allem der Männer, an geltende Konsum- und Sexualnormen.

Das Phänomen *Densha Otoko* ereignete sich nicht nur in einer Phase, in der die niedrige Geburtenrate in Japan problematisiert wurde, sondern auch genau in einer Phase, in der die japanische Regierung die mit Otaku assoziierte Content Industrie von Anime, Manga, Idols, Videospielen etc. zu fördern versuchte. Die Kombination von *Densha Otoko*, der Entpathologisierung von Otaku in den Massenmedien und der Cool Japan Strategie japanischer Politiker und Ministerien ist es wohl, die zu einer Entschärfung des negativ konnotierten Otaku-Stereotyps beigetragen hat. Zeitweise gar soweit, dass sich Politiker mit dem Begriff zu assoziieren begannen. Populärstes Beispiele hierfür ist wohl der damalige Außenminister und selbst erklärte Manga-Liebhaber Asô Tarô, der 2006 und 2007 in Akihabara Reden hielt, in denen er den internationalen Erfolg japanischer Populärkultur – vor allem Manga – feierte. In seiner Wahlkampfrede am 16.09.2007 in Akihabara sprach er davon, dass es zweifellos den Otaku zu verdanken sei, dass sich die japanische Subkultur – gemeint sind hier Anime und Manga –

weltweit erfolgreich verbreitet⁵⁵. Asô war es auch, der 2007 eine internationale Manga-Auszeichnung für nicht japanische Manga-Zeichner, die zur Popularität von Manga außerhalb Japans beitragen, ins Leben rief.

Otaku wurden somit offen in das neue Japan-Image integriert. 2008 veröffentlichte das Japan Travel Bureau den Reiseratgeber „*cool Japan: otaku nippon gaido*“ (Cool Japan: Otaku Japan Ratgeber und die Japan National Tourism Organisation (JNTO) organisierte Otaku-Touren durch Akihabara (GALBRAITH 2010: 220).

Densha Otoko, der dadurch ausgelöste „*Densha Otoko* Boom“ (*densha otoko bûmu*; HONDA 2005: 10) und die Vermarktung von Otaku-Kultur durch Ministerien und Wirtschaft hatten zur Folge, dass Akihabara immer stärker in den Fokus medialer Berichterstattung geriet. Otaku und die mit Otaku zu diesem Zeitpunkt fest verknüpften *moe*-Genres wurden zu einem äußerst populären Thema. Es fand ein „shift from antisocial subculture to components of a branded Japanese pop culture“ (GALBRAITH 2010: 222) statt. Dieser Imagewandel und die mediale und politische Aufmerksamkeit gingen nicht folgenlos am Stadtbild Akihabaras vorüber. Elemente der alten, als antisozial geltenden Subkultur, wie pornografische Manga und Junior Idols⁵⁶, die zum öffentlichen Straßenbild Akihabaras gehörten, wurden zum Dorn im Auge der Cool Japan Initiatoren. Aufgrund der Rolle, die Akihabara und Otaku beim Aufbau eines globalen Cool Japan Images spielten, mussten der Ort und seine Besucher, die „otaku animals corralled and disciplined“ (GALBRAITH 2010: 224) werden. Cosplayer und öffentliche Performances wie Gesang und Tanz wurden eingeschränkt oder ganz verboten und die Polizeipräsenz verstärkt.

Empirisch messbare Auswirkungen des *Densha Otoko* Booms und der Cool Japan Kampagne auf bestehende Vorurteile und Stereotypen über Otaku innerhalb Japans lassen sich ab 2008 feststellen. In einer Langzeitstudie weist KIKUCHI (2008) nach, wie pathologische Vorstellungen über Otaku zumindest teilweise durch das neue in den Medien propagierte Otaku Bild abgeschwächt wurden. KIKUCHI (2008: 64-65) führte hierzu jeweils 1998 und 2007 eine Umfrage unter mehr als 500 Studierenden aus vier verschiedenen Großstädten Japans durch, in denen er fragte, welche Eigen-

⁵⁵ <https://www.youtube.com/watch?v=455QkcJzfpw>, letzter Abruf: 21.05.2018.

http://www.tanteifile.com/newswatch/2007/09/17_01/index.html, letzter Abruf: 21.05.2018.

<http://www.jun.or.jp/ikoukai/2007-sousaisen.htm>, letzter Abruf: 21.05.2018.

⁵⁶ Bezeichnet kindliche und jugendliche (hauptsächlich weiblich und im Alter zwischen 12-15 Jahren) Fotomodells in meist erotischen Posen und Kleidung

schaften und Merkmale mit Otaku assoziiert werden. Die genannten Charakteristika wurden zur Auswertung in positiv und negativ zu wertende Kategorien eingeteilt. Was sich dabei zeigte, ist, dass negative Eigenschaften wie Otaku „sind Personen, die pathologisch in eine Sache versunken sind“ (*aru koto ni byôkiteki ni torikondeiru hito*), „düster“ (*nekura*) und „Personen mit denen ich nichts zu tun haben möchte“ (*kakawaritakunai hito*) von 1998 bis 2007 um 20 % abnahmen, während positive Eigenschaften wie Otaku „verfügen über viel Spezialwissen“ (*senmonteki na koto wo yoku shitteiru*), „haben eine fantastische Neugier“ (*tankyûshin ga sugoi*) oder „können sich in etwas vertiefen und dranbleiben“ (*nanika hitotsu ni necchû deki, sore wo keizoku dekiru*) einen Anstieg um 18 % vorweisen konnten. Während 1998 62 % der Merkmale negativ, 17 % positiv und 24 % neutral konnotiert waren, verschob sich dieses Verhältnis 2007 zu 41 % negativ, 34 % positiv und 25 % neutral. Dies bedeutet jedoch auch, dass selbst wenn Negativvorstellungen abnahmen, das Negativimage über Otaku nach wie vor überwiegt.

Der Einfluss von *Densha Otoko* sowie der weitreichenden Berichterstattung über Akihabara und *moe* wurde daran ersichtlich, dass in der Studie von 2007 Begriffe wie „*moe*“, „Akihabara“, „Maid“ (*meido*) oder „*bishôjo*“ genannt wurden, die 1998 keinerlei Erwähnung fanden. Mithilfe einer „text mining“ (*tekusto mainingu*; KIKUCHI: 67) Methode und Erstellung von Begriffs-Clustern wurde zudem deutlich, dass das Stadtviertel Akihabara mit dicken, unmodischen und rucksacktragenden Personen assoziiert wurde, die Anime, Figuren und *moe* konsumieren. Hierbei handelt es sich um die von *Densha Otoko* und weiteren TV-Sendungen propagierte Darstellung von Otaku in Akihabara. Hieraus zieht KIKUCHI (2008: 69) den Schluss, dass in der „allgemeinen“ (*ippanteki na*) Gesellschaft ein Bild von Akihabara vorherrscht, in dem der Stadtteil Sammelort für die oben beschriebene Art von Otaku ist und somit „weit entfernt ist“ (*ookiku kairi shiteiru*) vom Bild Akihabaras als Ort professioneller Hightech und Content Creator, welches Regierung und Wirtschaft zu etablieren versuchten. Bemerkenswert ist auch, dass das Genre „Eisenbahn“ (*tetsudô*) in Zusammenhang mit Otaku 2007 12 Nennungen erhielt, während es 1998 nur vier Mal genannt wurde. KIKUCHI (2008: 71) kann sich diesen Anstieg nicht erklären, was sich hier aber möglicherweise widerspiegelt, ist die Assoziation von Zügen mit Otaku aufgrund von *Densha Otoko*, dem *Zug-Mann*.

Gegeben dem Fakt, dass über die Hälfte der Befragten es als „unangenehm“ (*fuyukai*; KIKUCHI 2008: 74) empfinden, als Otaku bezeichnet zu werden und der Begriff nach wie vor überwiegend mit negativen Konnotationen belegt ist, schließt KIKUCHI (2008: 74-75), dass auch wenn eine Veränderung stattgefunden hat, der „negative, abschätzende Charakter“ (*nega-*

tibu na besshō de aru to iu seikaku) des Wortes nach wie vor überwiegt.

Was aus KIKUCHI (2008) Untersuchung deutlich hervorgeht, ist die Festsetzung des von *Densha Otoko* aufgegriffenen und verfestigten Bildes von Otaku als Personen, die *moe*-Kultur enactieren. Die „Rekonstruktion des Otaku-Bildes“ (*otakuzō no saikōchiku*; NRI 2005: 2) in den Massenmedien weg vom unheimlichen Typ Miyazakis hin zum seltsamen, teilweise leicht ekligen aber amüsanten Mann, der beim Anblick von *moe*-Elementen erregt wird, hatte sich demnach festgesetzt. OKADA (2008a: 27; Ü.d.d.A.) hält dies pointiert folgendermaßen fest:

Wenn im Fernsehen Otaku behandelt werden, tritt definitiv ein Mann mit Brille auf, der beim Anblick von *bishōjo* oder *meido* eines *meido kissa* [(*Maid Café*)] 'moe' sagt. Gegenwärtig sind Otakus für die meisten Leute eklige Männer, die beim Anblick junger Frauen und besonders sehr junger Mädchen 'moe' sagen und sexuell erregt werden.

Moe wurde somit, geprägt durch *Densha Otoko* und andere Unterhaltungsprogramme, im Interdiskurs zum Otaku definierenden Term (KIKUCHI 2008: 72; OKADA 2008a: 27; 48-49) gemacht. Es ist vor allem die sexuelle Komponente – sexuelle Erregung beim Anblick von Manga- und Anime-Charakteren –, die während dieses Zeitraums wie auch schon 1983 im Vordergrund der Debatte stand.

Wie KAM (2015: 183) in seiner Studie unter Universitätsstudierenden in Japan feststellte, werden Personen von den Befragten als Otaku etikettiert, die „disgusting excitement at two-dimensional characters (that are not naked)“ empfinden. Als „normal (*futsū*)“ (KAM 2015: 183), also nicht widerwärtiges Verhalten, wird dahingegen sexuelle Erregung bei der Betrachtung von Abbildungen echter Frauen – genannt werden Gravure Idols – und dem explizit dargestellten sexuellen Akt in Form von Pornografie genannt. Auch wenn das Geschlecht von Otaku von den Befragten nicht expliziert wurde, so impliziert die Nennung von Frauen (Gravure Idols) als legitime Quelle sexueller Erregung jedoch, dass es sich bei Otaku, die von diesen nicht sexuell erregt werden, in der Vorstellung der Befragten wohl um Männer handelt. Das Bild des Mannes, der seine Sexualität inkorrekt auslebt, indem er sexuelle Befriedigung aus eigentlich nicht sexuellen Kontexten wie Manga-Charakteren zieht, ist also wieder – oder nach wie vor – das den Otaku definierende Etikett.

Männliche Otaku erscheinen als der personifizierte Widerspruch zum von MACKIE (2002: 203) als „archetypal citizen“ des modernen Japans bezeichneten „male, heterosexual, able bodied, fertile, white-collar worker“. Der männliche Otaku wird als Abnormität wahrgenommen, da er seine sexuelle Energie anstatt auf Frauen aus Fleisch und Blut auf fiktive Charak-

tere verwendet und so nicht zur produktiven Vermehrung der japanischen Gesellschaft beiträgt. Asaba (zit. n. AIDA 2005: 35) nach hörten Männer normalerweise mit dem Eintritt ins Berufsleben auf, Otaku zu sein, da sie durch Arbeit gesellschaftlichen Wert und eine Identität – als „white-collar worker“ (MACKIE 2002: 203) – erhalten können. Tun oder können sie dies aber nicht, behalten sie ihre Otaku-Identität bei, wodurch sie als Anomalie auffallen und für ihr (anormales) Verhalten kritisiert werden. Frauen hingegen, so Asaba (zit. n. AIDA 2005: 35), hätten diese Möglichkeit auf Identitätsfindung durch Arbeit in der „androzentrischen Gesellschaft“ (*danseichûshin shakai*) Japans nicht. Im Gegenzug eröffne ihnen dies allerdings die Möglichkeit, auch neben Ehe und/oder Arbeitsleben Otaku zu bleiben. Die Erwartungshaltung Frauen gegenüber, ihre Otaku-Identität abzulegen, sei daher niedriger als Männern gegenüber. Dies liefert einen Erklärungsansatz dafür, warum Frauen als Otaku im massenmedialen Interdiskurs über Otaku für lange Zeit nahezu komplett ignoriert wurden (NAMBA 2007: 255). Sie fielen im Gegensatz zu Männern, die sich den gesellschaftlichen Anforderungen an sie entziehen, nicht als Anomalie bzw. Gefahr für das Fortbestehen der japanischen Gesellschaft auf.

Frauen gerieten erst ab Ende der 1990er Jahre in den Brennpunkt massenmedialer Aufmerksamkeit und Kritik. Nicht jedoch als Otaku, sondern als „parasite singles“ (*parasaido shinguru*; YAMADA 1999), eine Bezeichnung für Personen, die bis Anfang 30 und darüber hinaus noch bei ihren Eltern wohnhaft sind, nicht heiraten und ihr verfügbares Einkommen in den Erwerb von Luxusartikeln investieren. So zumindest wurde diese Personengruppe in den Berichterstattungen und dem den Begriff prägenden Buch von Yamada Masahiro (TRAN 2006⁵⁷; LUNSING 2003; KOTTMANN 2016: 12-13) bezeichnet.

Densha Otoko und der Versuch der japanischen Regierung, Otaku-Kultur als „cool“ zu etablieren, hatten also nur bedingt Erfolg, das im Diskurs etablierte Otaku-Stigma aufzuheben. Einer der Gründe hierfür ist wohl auch, dass sich diese Bemühungen von Regierung und Wirtschaft an das Ausland und weniger die Japaner selbst richtete.

Dies wurde erneut ersichtlich, als drei Jahre nach dem Ausbruch des *Densha Otoko* Booms Otaku wieder unter negativen Schlagzeilen in den Medien vertreten waren. Nachdem Katô Tomohiro am 8. Juni 2008 in Akihabara einen Amoklauf verübte, bei dem er einen LKW in Menschenmengen fuhr und anschließend mit einem Messer bewaffnet auf Fußgänger einstach, wurde das Ereignis aufgrund der Tatsache, dass Katô in Internetforen aktiv

⁵⁷ <https://japanesestudies.org.uk/discussionpapers/2006/Tran.html>, letzter Abruf: 21.05.2018.

war und sich der Amoklauf in Akihabara abspielte, mit Otaku sowie den damit nach wie vor assoziierten *lolicon* in Verbindung gebracht. Die *Yûkan Fuji* titelte in der Ausgabe vom 09.06.2008 „Die Schreckenstat des Akiba-Otaku. Der stille *lolicon* Raser“ (*akiba otaku no kyôkô. onkô roricon supîdo kyô*)⁵⁸. Otaku waren somit wieder „back in the news in the worst way“ (GALBRAITH 2010: 225).

Das Bild des Gewaltverbrechers und/oder Sexualstraftäters, der beeinflusst durch die Otaku-Kultur zu seinen Taten motiviert wird, hält bis in die jüngste Vergangenheit an. Als sich im März 2016 ein Entführungsfall in der Präfektur Saitama auflöste, bei der eine Schülerin entführt und zwei Jahre lang bis zu ihrer erfolgreichen Flucht festgehalten wurde, bezeichneten die Massenmedien den später gefassten Täter, Terauchi Kabu, als Anime-Fan, der besessen war von Anime in denen Highschool Schülerinnen vorkamen, der Anime-Merchandise wie Schlüsselanhänger besaß und dessen Hobby es war, alleine an seinem Computer zu sitzen (HASEGAWA 2016)⁵⁹.

So existiert gegenwärtig ein duales Bild von Otaku. Auf der einen Seite die *Densha Otoko*, harmlose entmaskulinisierte Männer, die jedoch Teil der Gesellschaft werden können, wenn sie bereit sind, sich anzupassen und auf der anderen Seite potenzielle Gewaltverbrecher wie Miyazaki, Katô oder Terauchi.

5.7. Otaku: Mainstream und Distinktion

Aufgrund der Aufmerksamkeit, die dem Phänomen Otaku in Folge des Medienereignisses *Densha Otoko*, der Cool Japan Politik der japanischen Regierung sowie des wirtschaftlichen Erfolgs von Branchen, die Otaku-Content produzieren, zuteilwurde, verbreitete sich der Begriff mit Beginn des neuen Millenniums merklich in der japanischen Gesellschaft. Die Abschwächung der krankhaften Konnotation der 1990er Jahre führte zudem dazu, dass Otaku zunehmend als Begriff Verwendung fand, mit dem Enthusiasten aller nur vorstellbaren Hobbys und Interessen bezeichnet wurden. Otaku wurde immer mehr zu einer Bezeichnung für eine Person, die „in das Objekt [ihrer Leidenschaft] Zeit und Geld konzentriert und in extremem Ausmaß investiert“ (*sono taishô ni taishite jikan ya okane wo kyokutan na hodo shûchûteki ni shôhi shitsutsu*; NRI 2005: 2).

Da allerdings die Definition dessen, was extrem viel Zeit und Geld

⁵⁸ <http://d.hatena.ne.jp/poorie/20080610/1213028567>, letzter Abruf: 21.05.2018.

⁵⁹ <https://withnews.jp/article/f0160405001qq0000000000000000W02j10101qq000013230A>, letzter Abruf: 21.05.2018.

für einzelne Personen bedeutet, relativ ist, kann nahezu jede Person mit einem Hobby oder einer Leidenschaft folglich als Otaku bezeichnet werden, selbst wenn die Interessengebiete nicht mit Genres assoziiert werden, die den Otaku ursprünglich in den 1980er und 90er Jahren zugeordnet wurden. So wurden in die Otaku-Markt-Forschung des Nomura Research Institutes von 2005 dann z. B. auch „Reise-Otaku“ (*ryokô otaku*) oder gar „Fashion-Otaku“ (*fasshon otaku*) (NRI 2005: 11) aufgenommen. NRI (2005: 52) errechnete unter Verwendung dieser ein sehr breites Spektrum abdeckenden Definition eine hochgerechnete Zahl von 1,72 Millionen Otaku in Japan.

Aufgrund der sich daraus ergebenden Tatsache, dass jedermann theoretisch als Otaku bezeichnet werden kann, sobald er ein Hobby hat, trug dies zu einer starken Diffusion des Begriffs bei. 2012 berechnete das YRI Research Institute bereits eine Zahl von ca. 20 Millionen Personen, die von Dritten als Otaku bezeichnet werden oder sich selbst so bezeichnen. Laut dem Institut waren zum Zeitpunkt der Studie 16,3 Prozent der Japaner „irgendeine Sorte Otaku“ (*nanraka no otaku*; YRI 2012: 31). Die Zahl blieb in der Folgestudie von 2014 mit ca. 19,9 Millionen Otaku recht konstant (YRI 2014: 31). Der wirtschaftliche Erfolg der als Otaku-Kultur bezeichneten Produkte wie Anime, Manga, Videospiele und Idols und die Bemühungen der Cool Japan Kampagne, diesen weiter zu steigern, führten dazu, dass der Konsum solcher Produkte zunehmend als legitime Art des Konsums anerkannt wurde. Otaku entzogen sich nicht mehr den großen Feldern der Privatwirtschaft, sondern eröffneten neue ertragreiche Einnahmefelder für diese.

Dadurch, dass Otaku in der Zeit des *Densha Otoko* Booms zusammen mit *moe* zu einer Art Modewort wurde und dadurch vermehrt Menschen als Otaku bezeichnet wurden oder sich selbst so bezeichneten, kam es zu einer Ausdünnung dessen, was als „*koa na otaku*“ (Kern-Otaku; WADA 2007: 70) bezeichnet werden kann. Die Genres, die klassischerweise Otaku zugeordnet wurden, wie Anime, Manga, Sci-Fi und Computer Kultur, wurden durch wachsende Präsenz, sich ausweitende Märkte sowie die zunehmende Erschwinglichkeit sowie Nutzerfreundlichkeit von Elektronikartikeln und PC-Hardware leichter zugänglich für potenzielle neue Konsumenten. Diese Ausdehnung des Otaku-Marktes und Vermischung von Mainstream- und Otaku-Kultur führt zu einer „Ausdünnung des Otaku-Marktes“ (*raito ka shita otaku shijô*; WADA (2007: 70). So befindet sich unter den oben erwähnten 20 Millionen Personen, die als Otaku bezeichnet werden oder sich selbst so bezeichnen, mit hoher Wahrscheinlichkeit eine große „Light Schicht“ (*raito zô*; YRI 2012: 31). Diese ‚Otaku Light‘ Schicht setzt den Begriff Otaku gleich mit „etwas mögen“, was dazu führt, dass „Ich bin Anime-Otaku“ zur Umschreibung von „ich mag Anime“ (*watashi wa*

anime ga suki da' to iu imiai no ,watashi wa anime otaku da; YRI 2012: 31) wurde.

Okada Toshio hielt 2005 dahingehend fest:

Back then [during the 1980s and early 1990s] (sic), there were a hundred thousand, or even one million people who were pure *otaku* - 100-proof *otaku*, if you will. Now, we have close to ten million *otaku*, but they are no more than 10- or 20-proof *otaku*. Of course, some *otaku* are still very *otaku*, perhaps 80 or 90 proof. Still, we can't call the rest of them faux *otaku*. The *otaku* mentality and *otaku* tastes are so widespread and diverse today that *otaku* no longer form what you might call a „tribe“. (MURAKAMI 2005: 165)

Der Wegfall des stammeshaften (*tribe*) spiegelt sich direkt im Wort selbst wider. Das Suffix „*zoku*“ (Stamm), was dem Wort noch in den frühen Neunzigern angehängt worden war, findet im Diskurs keine Verwendung mehr.

Wie KIKUCHI (2008) Langzeitstudie ergeben hat, hing dem Wort obgleich seiner Ausbreitung auch 2007 immer noch eine negativ konnotierte Bedeutung in starker Korrelation mit Anime, Manga und *moe* an, die auch 2008 und 2016 nach wie vor vorhanden war, wie an der Berichterstattung zum Amokläufer in Akihabara und dem Entführungsfall in Saitama deutlich wurde. Daher ist es fraglich, wie viele Leute, die zum Beispiel gerne reisen, sich selbst als Otaku bezeichnen, vor allem, da Tourismus kein Hobby ist, dem nachgesagt wird, dass es sozialen Normen widerspräche und daher der Gefahr ausgesetzt ist, vom Rest der Gesellschaft als schlecht oder verwerflich angesehen zu werden. Gleiches lässt sich wohl auch für Mode sagen. Wenn man bedenkt, dass eines der Otaku auszeichnenden Merkmale ausgerechnet der fehlende Geschmack für Mode ist, stellt sich die Frage, inwieweit Personen, die Geld und Zeit in Mode investieren, Otaku zugeordnet werden können, gehen sie damit doch gesellschaftlich akzeptierten Arten des Konsums nach.

Wie KIKUCHI (2008) und KAMs (2015) Studien belegen, ist das Label Otaku in der japanischen Allgemeinheit offensichtlich wesentlich stärker an die Affektion zu Anime- und Manga-Charakteren (*moe*) gebunden als an eine heftige Leidenschaft für ein beliebiges Hobby oder Interesse. In den Marktforschungen dieser Art erscheint Otaku vielmehr als arbiträr aufgesetzter Begriff, um Konsumenten zu labeln. Selbsterklärter Otaku und (Gesellschafts-) Kritiker Karasawa Shunichi stellt in diesem Zusammenhang daher die Frage, wie viele dieser in Medien und Marktforschung den Otaku zugerechneten Personen „im wahren Sinne“ (*hontô no imi de*) überhaupt Otaku sind (KARASAWA und OKADA 2007: 120), wobei sich der Otaku „im wahren Sinne“ für ihn dadurch auszeichnet, dass er „abgesondert von der Gesellschaft“ (*shakai to kakuzetsu*; KARASAWA und OKADA 2007:

ist für ihn nicht mehr existent. Daher auch sein pointiertes Fazit: „Otaku sind bereits tot“ (*otaku wa sude ni shinde iru*; OKADA 2008a).

Die neuen diskriminierenden Bezeichnungen wie *kimo ota*, *niwaka otaku* oder *nuru ota*, die von beiden Lagern zur Distinktion genutzt werden, verdeutlichen diese Erosion eines Gemeinschaftsgefühls. Der Akt der Distinktion verweist nach Bordieu auf den „sozialen Raum (*soziale Selbstverortung*)“ (DIAZ-BONE 2010: 37) des Distinguierenden. Das heißt, dass die Distinktion bzw. Klassifikation eines Objekts oder einer Tätigkeit in erster Linie auf denjenigen zurückverweist, der diese durchführt (DIAZ-BONE 2010: 37).

Zeitgleich wird durch Distinktionspraxis auch die Verteilung von Kapitalien ersichtlich. Die Art und Weise, wie Distinktion vollzogen wird, eröffnet nicht nur einen Blick auf den Umfang vorhandenen Kapitals des Distinguierenden, sie zeigt zugleich „sein Verhältnis zu den Dingen, zur Welt und zu den anderen Positionen im sozialen Raum“ (DIAZ-BONE 2010: 38). „Vor allem das kulturelle Kapital entscheidet über diese Platzierung“ (ABELS 2001: 253) im sozialen Raum.

Konkret am hier vorliegenden Beispiel der Otaku wird dies an der Wichtigkeit sichtbar, die Kern-Otaku dem Besitz von kulturellem Kapital in Form von Wissen über ihre Interessengebiete und darüber hinaus zuweisen, um ihre soziale Platzierung zu determinieren. Die oberflächliche Beschäftigung mit einem Thema oder Interessengebiet ist für Kern-Otaku dabei nicht ausreichend, um als Otaku Legitimität bzw. Status zu erhalten. Dabei spielt es auch eine Rolle, dass der Otaku sich nicht auf ein singuläres Interessengebiet begrenzt, sondern in mehreren verknüpften Feldern Expertise erlangt. OKADA (2000: 42-43) hält dazu fest, dass eine Person, die nur Interesse an einem bestimmten Werk – z. B. einer einzigen Animationsserie – hat, kein Otaku, sondern ein Fan oder Maniac jenen Werkes sei. Wie OKADA (2000: 353, 358) in seinem Vergleich von Handwerkern und Künstlern der Edo-Zeit mit Otaku anführt, ist es die Aneignung von kulturellem Kapital, von kultureller Kompetenz, durch einen Lern- und Arbeitsprozess, die eine Person zum Otaku macht. Wer diesen Lern- und Arbeitsprozess nicht durchläuft, besitze keine Berechtigung, z. B. eine Animationsserie auf ihre Qualität hin zu bewerten. Um sich also dieser klassischen Vorstellung des Otaku-Seins anzunähern, distanziert man sich durch die Verwendung von *nuru ota* oder *niwaka otaku* von den Personen, die diesen Arbeitsprozess des Lernens nicht durchlaufen. Karasawas Bemerkung, dass „wahre“ (KARASAWA und OKADA 2007: 120) Otaku von der Gesellschaft abgesondert sind, verweist zusätzlich darauf, dass sich Otaku seinem Verständnis nach zusätzlich durch eine besondere Position außerhalb der Gesellschaft auszeichnen und darin auch einen gewissen Stolz suchen.

Der Akt der Distinktion anhand des Begriffs des *kimo ota* wiederum positioniert den Distingierenden in einer Position größerer sozialer Stärke aber auch Unsicherheit. Einerseits wird durch die Abgrenzung vom stereotypischen Otaku-Bild auf soziales Kapital verwiesen, welches man im Gegensatz zum *kimo ota* zu besitzen glaubt – man gehört eben nicht zu der Gruppe unsozialer Menschen ohne Freunde und soziale Kompetenz –, gleichzeitig wird aber auch deutlich, dass eine Gefahr wahrgenommen wird, von anderen eben diesem Otaku-Bild zugeordnet zu werden. Daher grenzt man sich aktiv ab, indem man die Gruppe der Kern-Otaku durch eine derogative Bezeichnung herunter und sich selbst heraufstuft. Hier wird das dem Begriff Otaku nach wie vor als stigmatisierend wahrgenommene Potenzial offensichtlich, von dem man sich mithilfe des von GOFFMAN (1963: 107) als „stratification“ bezeichneten Akt zu distanzieren versucht, um nicht mit der „more evidently stigmatized“ Gruppe assoziiert zu werden.

Bei beiden Varianten handelt es sich hierbei demnach um Distinktion als „bewusst gewollte Abgrenzung, [...] eine klassifizierende Handlung, in der sich ein Klassifizierender durch eine Bewertung oder ein Urteil in eine Beziehung zu einem Objekt, einem Wert oder einer Handlung setzt, um damit Besonderheit im Sinne eines Anders, in der Regel aber sogar eines Besser oder Höher seins zu beanspruchen“ (GEBHARDT 2010: 185).

Exkurs: Otaku = Subkultur?

In einer vorherigen Arbeit (LINDEMÉR 2015) bin ich bereits auf die Frage eingegangen, wie sich Konzepte von Subkultur und Jugendkultur auf Otaku und Otaku-Kultur anwenden lassen. Jugend- und Subkultur tauchen als Begriffe immer wieder im japanischen als auch internationalen Otaku-Diskurs auf (KIKUCHI 2008; KINSELLA 1998; MANFÉ 2005; MURAKAMI 2005; NAMBA 2007: 259; OKADA 2000: 347-349; SAWARAGI 2005: 206), wobei die Meinungen dahingehend, ob Otaku eine Subkultur, vor allem im Sinne von Gegenkultur, darstellen oder nicht, weit auseinander gehen.

Da die Begriffe immer wieder im Zusammenhang mit Otaku erscheinen, soll an dieser Stelle diese Thematik noch einmal aufgegriffen werden, um Missverständnisse zu vermeiden, wenn die Termini in der vorliegenden Arbeit fallen.

Zunächst einmal muss der Begriff Otaku-Kultur genauer spezifiziert werden. Damit sind allgemein vor allem die Content Industrie und ihre populärkulturellen Erzeugnisse, allen voran Anime, Manga, Videospiele und Idols gemeint, welche in den letzten Jahren oft auch zusammengefasst als Otaku- oder *moe*-Markt bezeichnet werden, als auch die Personen, die diese Produkte konsumieren und nutzen. Otaku-Kultur ist hierbei aber “less a visibly defined physical group than a sum of ideas, images, and meanings

held in common, as well as the practices in which participants utilize them” (HACK 2016: 44), was sich auch in der Komplexität des Versuchs einer Definition des Begriffs Otaku selbst widerspiegelt. Diese Definition von Otaku-Kultur ist allerdings stark durch eine Sicht auf die Otaku-(Kultur) von außen geprägt, was im Folgenden noch deutlich wird.

Gehen wir nun kurz über zum Thema Subkultur. Wenn hier von Subkulturen die Rede ist, so handelt es sich dabei nicht um deviante Subkulturen im Sinne von Gangs und kriminellen Subkulturen nach THRASHER (1936), WHYTE (1943) oder COHEN (1961). Gemeint sind mit dem Terminus Gruppen innerhalb einer Gesellschaft, die sich durch bestimmte Eigenschaften wie Wertevorstellungen und Lebensstil von dieser unterscheiden (YINGER 1960: 626). Von einer Subkultur kann gesprochen werden, wenn sich „deren Zusammenhalt [...] aus spezifischen Aktivitäten, zentralen Interessen und territorialen Räumen ergibt“ (CLARKE et al. 1981: 46). Weiterhin wird eine Subkultur „als geschlossenes System verstanden, welches über ein eigenes Ausdrucksrepertoire verfügt, eigene Werte, Normen, Symbole, Handlungsmechanismen entwickelt und sich klar gegenüber der dominanten *Mainstream-Kultur* abgrenzt“ (BAUER 2010: 58).

Unterscheiden sich diese Kulturen zusätzlich durch ihr Alter und ihre Generation von der dominanten Kultur und sind jünger als diese, „nennen wir sie ‚Jugend-Subkulturen‘“ (CLARKE et al. 1981: 46). Historisch betrachtet war die Subkulturforschung von Beginn an stark durch die Untersuchungen von jugendlichen Gruppen geprägt. Jugend-Subkulturen zeichneten sich in der Forschung zu Beginn der 1970er Jahre zusätzlich dadurch aus, dass sie als aktive Gegenkulturen oder „Kontrakulturen“ (LAMNEK 1999: 165) verstanden wurden, die sich gegen die dominante Kultur und Normen der Gesellschaft aufbäumten. „Subkulturen [waren] als Opposition gegen die dominante Kultur gerichtet“ (BAUER 2010: 59).

Subkulturen entstehen, da die „dominante Kultur einer komplexen Gesellschaft [...] niemals eine homogene Struktur“ (CLARKE et al. 1981: 44) aufweist. „Die Subkulturtheorien [...] gehen davon aus, daß [sic] in komplexen Gesellschaften zwar bestimmte Grundlegende Werte von allen Gesellschaftsmitgliedern geteilt werden, daß [sic] es jedoch aufgrund der Komplexität des Gesamtsystems kleinere soziale Gebilde, wie z.B. [sic] Gruppen gibt, die auch von den gesamtgesellschaftlichen Verhaltenserwartungen und Normen abweichende entwickeln und praktizieren“ (LAMNEK 1999: 185). Durch das Aufeinandertreffen unterschiedlicher Klassen, Interessen und geschichtlicher Hintergründe kommt es so also zur Bildung von Subkulturen, die unter bzw. neben der dominanten Kultur existieren.

Ob Otaku nun als Jugend-Subkultur klassifiziert werden können, ist vor allem vom Zeitpunkt der Betrachtung dieser abhängig. Die ersten For-

men der Otaku-Kultur in den späten 70er und frühen 80er Jahren waren durchaus jugendlich geprägt (siehe hierzu das Kapitel 6. Otaku-Generationen) und können daher als Jugend-Subkultur verstanden werden, was auch daran deutlich wird, dass sie im Diskurs als problembehaftete Jugendkultur wahrgenommen wurde (ALLISON 2009: 97). Gegenwärtig handelt es sich aber, zumindest in den empirisch erfassten Bereichen der Otaku-Kultur, um keine reine Jugendkultur mehr. Über die Hälfte der vom YRI Research Institute als Otaku deklarierten Personen waren 2015 nämlich über 30 Jahre alt (YRI 2014: 32).

Die Frage danach, ob es sich bei Otaku-Kultur um eine Gegenkultur handelt, wird von den meisten Diskursteilnehmern recht eindeutig mit nein beantwortet. Otaku „[is] not an anti-establishment strategy. This is where *otaku* culture differs from counterculture and subculture“ (MURAKAMI 2005: 166). Die Väter der Otaku-Kultur versuchten zwar diese in den 70er Jahren als „anti-establishment“ Gegenkultur zu etablieren, dies gelang ihnen aber nicht (ÔTSUKA 2015: xviii-xix), da sie zu schnell kommerzialisiert und zur „consumer culture of the ‚middle class““(ÔTSUKA 2015: xix) transformiert wurde (siehe hierzu das Kapitel 6. Otaku-Generationen).

Auch für OKADA (2000: 347-349) ist Otaku-Kultur keine Subkultur im Sinne von Gegenkultur. Otaku protestierten und protestieren auch gegenwärtig nicht aktiv als geschlossene Gegenkultur gegen die dominante Kultur und Normen der japanischen Gesellschaft. Ein „*Konfliktthema*“ (LAMNEK 1999: 165) – z. B. Präferenz von fiktiven Anime-Charakteren gegenüber realen Frauen oder keine Teilnahme am allgemein akzeptierten Konsum – ist zwar vorhanden, „doch ist hier das Konfliktelement nicht zentral [...], sondern ein eher zufälliges ‚Nebenprodukt““ (LAMNEK 1999: 165), weshalb sie nur geringe Merkmale „einer Gegenkultur wie der Hippie-Bewegung mit ihrer partiellen Verweigerungsideologie“ (LAMNEK 1999: 165) vorweisen kann. Normen der Otaku-Subkultur wurden und werden anders als in solchen Bewegungen nur äußerst limitiert in „bewusster Ablehnung der Erwartungen der Gesamtgesellschaft entwickelt und befolgt“ (LAMNEK 1999: 185).

Auch wenn Otaku somit keine Gegenkultur in diesem Sinne darstellen, so sind sie dennoch insofern eine Subkultur, als dass sie von anderen zu einer solchen gemacht werden. Denn Subkulturen „werden sichtbar, sie werden identifiziert und etikettiert (entweder von sich aus oder durch andere)“ (CLARKE et al. 1981: 46-47). Im Falle der Otaku wurden sie nicht von sich selbst, sondern durch andere mit einem Etikett versehen und zwar in dem Augenblick, in dem ihr Verhalten – ihr Umgang mit den Medien Anime und Manga – als abweichend wahrgenommen wurde. Otaku-Kultur als Subkultur wurde sichtbar, als sie von der dominanten Kultur der Gesell-

schaft als abweichend deklariert wurde und Otaku „von der allgemeinen Öffentlichkeit gesagt bekamen: Ihr seid seltsam. Ihr seid nicht normal“ (OKADA 2008a: 51; *seken ippan no hitotachi kara ,omaera wa okashii. Futsû janai‘ to iwareta*).

Durch die Ausdifferenzierung der unterschiedlichen Genre und Interessengebiete, die der Otaku-Kultur zugeschrieben werden, die Distinktion innerhalb der Otaku selbst sowie der zunehmenden ‚Mainstreamisierung‘ spezifischer Otaku-Kultur Contents und somit auch Nutzer und Konsumenten – allen voran Anime, Manga, Videospiele und Idols – (siehe hierzu das Kapitel 5.7. Otaku: Mainstream und Distinktion) kann gegenwärtig jedoch nicht mehr von einer Otaku-Subkultur „als geschlossenes System [...], welches über ein eigenes Ausdrucksrepertoire verfügt, eigene Werte, Normen, Symbole, Handlungsmechanismen entwickelt und sich klar gegenüber der dominanten *Mainstream-Kultur* abgrenzt“ (BAUER 2010: 58) gesprochen werden.

Daher hat ROTH (2011) schon 2011 darauf hingewiesen, dass sich auf Otaku das Szene-Theorem von HITZLER, BUCHER und NIEDERBACHER (2001) eher anwenden lässt. Neben ROTHs (2011) Feststellung liegt dies auch darin begründet, dass der Begriff der Subkultur allgemein seit den 1990er Jahren „zunehmend an Schärfe verloren“ (BAUER 2010: 59) hat. Szenen definieren sich im Gegensatz zum geschlossenen System der Subkultur dadurch, dass sie keine Ausschließlichkeit besitzen, relativ offen sind und man mehreren Szenen gleichzeitig angehören kann (BAUER 2010: 61). Szenen sind „thematisch fokussierte Netzwerke von Personen, die bestimmte materielle und/oder mentale Formen der kollektiven Selbststilisierung teilen und Gemeinsamkeiten an typischen Orten und zu typischen Zeiten interaktiv stabilisieren und weiterentwickeln“ (HITZLER, BUCHER und NIEDERBACHER 2001: 20). Vor diesem Hintergrund ist der aktuelle Zustand der Otaku-Gemeinschaft – oder besser: Gemeinschaften – den Charakteristika von Szenen sehr nahe. Sie sind „thematisch fokussierte soziale Netzwerke“, die ein „zentrales ‚issue‘, ein Thema, auf das hin die Aktivitäten der Szenegänger ausgerichtet sind“ (HITZLER und NIEDERBACHER 2010: 16), besitzen.

Dies trifft auf die in dieser Arbeit untersuchten Personen zu. Sie haben in den meisten Fällen mehrere Interessengebiete und gehören mehreren dazugehörigen Szenen gleichzeitig an. Der den Otaku seit jeher zugeschriebene „bricolageartig[e]“ (MUTZL 2006: 67) Aspekt ihrer Interessen findet auch hier Ausdruck darin, dass Szenen, so wie die Genres oder ‚issues‘ selbst, miteinander gemischt auftreten. So spielen z. B. Anime-Otaku Szenegänger zusammen mit Rollenspiel-Otaku Szenegängern oder umgekehrt bzw. Anime-Otaku sind gleichzeitig auch Rollenspiel-Otaku und brin-

gen Elemente ihres ‚issues‘ ins Rollenspiel ein. Betrachtet man diese Fusion unterschiedlicher Szenen bzw. den ständigen Transfer von Szenegängern und Szenewissen zwischen diversen Szenen, so wird deutlich, warum Otaku von Außenstehenden unter dem Schirmbegriff Subkultur zusammengefasst und als solche etikettiert werden. Für den externen Beobachter sind die Szenen kaum bis gar nicht voneinander zu unterscheiden, weisen für den Beobachter aber als verbindendes Element auf, dass ihr Handeln dem *common sense* dessen widerspricht, was als „appropriate consumption practices in contemporary capitalist societies“ (GALBRAITH 2015: 10) angesehen wird. Aufgrund dessen neigen Beobachter dazu, Otaku in eine konkrete soziale Gruppe einzuordnen (HACK 2016: 44), auch wenn diese intern so nicht, oder folgt man OKADAs (2008a) Argumentation, *nicht mehr*, existiert (siehe hierzu das Kapitel Otaku: Mainstream und Distinktion).

Von innen heraus betrachtet bietet sich also eine Klassifizierung von Otaku als Szenen an, die jedoch von außen betrachtet oftmals noch eher als geschlossene und geeinte Subkultur eingestuft werden, ganz besonders in den Bereichen, die sich im Gegensatz zu z. B. Anime, Manga und Videospiele dem Mainstream noch nicht geöffnet haben, so wie die in dieser Arbeit vorgestellten ‚issues‘ der Rollenspiele und Tabletops. Es handelt sich bei diesen um Szenen, deren Mitglieder Angehörige anderer Szenen sein können, aber nicht müssen. Die Spieler dieser Spiele werden häufig als Otaku bezeichnet oder identifizieren sich als solche, da ihre Hobbys aufgrund der mangelnden Konformität zu akzeptierten Konsumpraktiken und der partiell thematischen Nähe zur Otaku-(Sub-) Kultur dieser zugeordnet werden.

5.8. Diskursbetrachtung - Zusammenfassung

Es wurde deutlich, dass der Otaku-Diskurs besonders zu Beginn von wenigen einzelnen Akteuren geprägt wurde, die als Diskurs Übersetzer das Phänomen Otaku nicht nur publik machten, sondern ihm sowohl deliberiert als auch unabsichtlich das bis heute anhaftende diskriminierende Label der „failed men“ verliehen. Dieses Label wurde von den so Etikettierten wie gezeigt sehr schnell selbstironisch aufgegriffen, was zu einer rasanten Verbreitung des Begriffes führte, die sich, noch bevor es zum Miyazaki Vorfall kam, in den japanischen Printmedien ausgeweitet hatte. Diskursive „Mega-Ereignisse“ (LINK 2018: 80), wie der Miyazaki Vorfall und Terroranschlag durch die *Aum Shinrikyô*, führten dann zu einer Verfestigung und Erweiterung des Labels und Stigmas.

Cool Japan, die Domestizierung von Akihabara und Otaku, der *Densha Otoko* Boom und das wirtschaftliche Potenzial von Otaku-Märkten hatten zu Beginn des neuen Millenniums schließlich eine partielle Neu-Etikettierung von Otaku zur Folge, bei der alte Labels jedoch nicht voll-

ständig ‚überklebt‘ wurden, sondern auch weiterhin immer wieder unter den neuen Labels hervorschauen. Dies führte zusätzlich zu einem Prozess der Distinktion unter den Otaku selbst, was zu weiterer Konfussion bei der Definition des Begriffs und zugehöriger Szenen führte.

Zwar scheint das Attribut, dass Otaku Männer mit fehlerhafter Sexualität sind, nach wie vor das dominanteste zu sein, die im Laufe der Zeit hinzuaddierten Konnotationen schaffen allerdings eine gewisse Unklarheit. Das Ergebnis ist, dass Otaku gegenwärtig ein schwach konturiertes Phänomen mit komplexer Bedeutungsaufladung und Polyvalenz darstellt, welches als verbindendes und definierendes Merkmal nach wie vor das dem Begriff inhärente Potenzial zur Stigmatisierung aufweist.

5. Otaku-Generationen

Da die für diese Arbeit interviewten Personen im Zeitraum von 1960 bis Mitte der 1990er geboren wurden, muss an dieser Stelle der Vollständigkeit halber ein Überblick über die geschichtlichen Hintergründe der in dieser Arbeit vorgestellten Biografien gegeben werden. Ein wichtiger Aspekt von Feldforschung ist GIRTLE (2001: 3-32) nach auch die Befassung mit den historischen Hintergründen der untersuchten Gruppe, um informierte Aussagen über diese treffen zu können. Auch dient ein solcher Überblick dazu, eine Einordnung in den historischen Kontext der hier dargestellten Lebensgeschichten für die Leser zu vereinfachen. Zugleich wird anhand der biografischen Narrativen der Interviewten eine empirische Überprüfung der von OKADA (2000, 2008a, 2008b) und anderen (NAMBA 2007; SAWARAGI 2005) beschriebenen Entstehungsgeschichte und gesellschaftlichen Hintergründe von Otaku in Japan möglich, da diese mit den persönlichen Narrativen der befragten Personen abgeglichen werden können.

Der Großteil der Autoren, die von und über Otaku schrieben, ist sich einig, dass es sich bei Otaku um ein Phänomen handelt, welches auf dem Nährboden des erfolgreichen wirtschaftlichen Wachstums Japans in der Nachkriegszeit aufbaut. OKADA (2000: 353, 358) verfolgt die Urform der Otaku zwar bis in die Edo-Zeit zurück und ebenso sieht STEINBERG (2004) Parallelen der Otaku-Kultur zur Edo-Zeit, jedoch werden diese Hypothesen auch angefochten. Besonders Ôtsuka Eiji kritisiert Hypothesen dieser Art vehement und findet sie aufgrund eines nationalistischen Charakters geradezu „repugnant“ (GALBRAITH 2015: xiv). Mit relativer Sicherheit lässt sich aber wohl sagen, dass die Otaku-Kultur, wie sie heute existiert, ein Erzeugnis der „post-industrial society“ (BELL 1973) und „Konsumgesellschaft“ (BEAUDRILLARD 2015) des 20. Jahrhunderts darstellt.

Die allerersten Anfänge der Otaku sehen NAMBA (2007), OKADA

(2008a, 2008b), SAWARAGI (2005) und TSUJI (2012) in den späten 50er und 60er Jahren zur Zeit der wirtschaftlichen Hochwachstumsphase Nachkriegsjapans. Im Zuge des wirtschaftlichen Wachstums wurden die traditionell bis dato eher ohne Luxusgüter auskommenden Mitglieder der Mittelschicht zu kaufkräftigen Konsumenten und die Gesellschaft Japans begann, sich gleichsam wie die anderer Nationen auch zu einer Konsum- und „Wegwerf-Kultur“ (HUDDLE, REICH und STISKIN 1975: 212) zu wandeln. Kühlschränke, Waschmaschinen und vor allem der Fernseher hielten Einzug in japanische Haushalte. Wachsende finanzielle Mittel und die Olympischen Sommerspiele in Tôkyô 1964 führten dazu, dass sich viele japanische Haushalte erstmals Fernsehgeräte kauften (SAWARAGI 2005: 188). Den Fernseher sieht OKADA (2008a: 75) als „Schlüssel“ (*kagi*) für die Entstehung der von ihm als Proto- oder „Urmensch-Otaku“ (*otaku genjin*) bezeichneten Menschen, die ab Mitte der 1950er Jahre und danach geboren wurden (OKADA 2000: 74-75).

Die zwischen 1955 und 1965 geborene Generation schaute sich in ihrer Kindheit und Jugend *tokusatsu*⁶² TV-Programme wie *Ultraman* und *Kamen Rider* an und wurde besonders durch diese geprägt (OKADA 2000: 74-75). Sie waren die ersten „Fernseh-Kinder“ (*terebi ko*; OKADA 2008a: 75) Japans.

Die ab Mitte der 60er Jahre geborenen Kinder hatten im Laufe ihrer Jugend neben den bereits vorhandenen *tokusatsu* Programmen zusätzlich Zugang zu TV-Anime-Serien der 70er Jahre, unter denen besonders Science-Fiction-Serien wie *Space Battleship Yamato* (*uchû senkan yamato*) und *Mobile Suits Gundam* (*kidô senshi gundamu* oder kurz: *Gundam*) für diese und spätere Generationen prägend wirkte.

Das Fernsehen und Unterhaltungsprogramme wurden in diesem Zeitraum zum verbindenden kulturellen Element von Kindern und Jugendlichen. Diese wuchsen in einer „homogenizing and homogenized media environment“ (SAWARAGI 2005: 188) auf, die bisher in dieser Form so nicht existiert hatte. Es war das immer weiter zunehmende Repertoire an Anime, Manga und *tokusatsu* und die Bindung an diese Unterhaltungsmedien, die Otaku auszuzeichnen begann und welche die Elterngeneration nicht kannte und auch nicht verstand, weshalb sie in den 80er und 90er Jahren schließlich als krankhaft – wie der Fall Miyazaki illustriert – wahrgenommen wurde. Es ist diese Generation, die, so spekuliert Kotani (zit. n. SAWARAGI

⁶² *tokusatsu*: Spezial-Effekte. Bezeichnet Filme und TV Serien, die Spezial-Effekte nutzen und meist dem Genre der Science-Fiction zugeordnet werden können. Klassische Beispiele sind unter anderem *Godzilla*, *Ultraman* und *Kamen Rider*.

2005: 189), das Wort Otaku aus dem Wortschatz ihrer Mütter übernahmen, die sich in den *danchi* oder Großwohnsiedlungen Tōyōs gegenseitig so ansprachen.

Während der 60er und 70er Jahre jedoch fiel diese erste Generation der Otaku noch nicht störend bzw. normabweichend auf. OKADA (2008a: 75) führt dies darauf zurück, dass in diesem Zeitraum das den Otaku später vorgeworfene mangelnde Modebewusstsein (siehe Nakamoris Artikel) ein allgemein unter japanischen Männern verbreitetes Phänomen war und die Science-Fiction, Anime, Manga, Zug usw. Otaku (auch wenn zu diesem Zeitpunkt noch nicht als solche bezeichnet) daher nicht auffielen. Es ist aber davon auszugehen, dass andere Faktoren eine wesentlich signifikantere Rolle darin spielten, dass Otaku erst ab Mitte der 80er Jahre zunehmend als Anomalie in der japanischen Gesellschaft wahrgenommen wurden.

Die 1960er und 70er Jahre waren neben dem bereits genannten wirtschaftlichen Erfolg geprägt von einer zunehmenden Zerstörung der natürlichen Umwelt – eine der bekanntesten Katastrophen stellt hierbei die Minamata Krankheit dar⁶³ – vor deren Hintergrund das rapide Wirtschaftswachstum überhaupt erst in so kurzer Zeit möglich wurde. Doch auch die politische Abhängigkeit von den USA trug zum Wirtschaftswachstum bei. Gegen die Umweltzerstörung im Zuge der Industrialisierung sowie den Einfluss der USA auf Japan vor allem im militärischen Bereich, in Form von US amerikanischen Truppenstützpunkten innerhalb Japans sowie der Unterstützung der USA durch Japan in Vietnam, formten sich Studenten- und Bürgerrechtsbewegungen, die aktiv gegen diese Politik protestierten. Die 1960er und frühen 70er Jahre waren dabei besonders durch starke Studentenunruhen geprägt, die sich vor allem gegen das Sicherheitsabkommen zwischen den USA und Japan richteten. Diese als Anpo-Proteste bezeichneten Unruhen nahmen dabei auch gewaltsame Züge an (MÜLLER 2016: 475-478).

Die Proto-Otaku dieser Zeit, die OKADA (2008a: 76) als „einigermaßen gut erzogen“ (*nantonaku sodachi ga ii*) einstuft, fielen unter diesen Bedingungen schlicht nicht auf. Der Fokus der gesellschaftlichen Aufmerk-

⁶³ Bei der Minamata Krankheit handelt es sich um eine durch Fahrlässigkeit der Chemieindustrie herbeigeführte Umweltkatastrophe mit signifikantem Schaden am Menschen in der gleichnamigen und danach benannten Stadt Minamata in der Präfektur Kumamoto, die dadurch herbeigeführt wurde, dass das Unternehmen Nippon Chisso Quecksilberabfälle ungefiltert ins Meer abließ. Der bleibende Schaden an Mensch und Natur, der dadurch hervorgerufen wurde, wird teilweise mit Hiroshima verglichen (BO 1974; HUDDLE, REICH und STISKIN 1975).

samkeit lag anderswo. Hinzu kommt, dass Otaku zu diesem Zeitpunkt noch nicht die Ausmaße einer als wahrnehmbare Subkultur – wenn man im Falle von Otaku überhaupt von Subkultur sprechen kann (siehe Kapitel 5.7.1.) – zu bezeichnenden Gruppe angenommen hatten. Der Comic Market als sichtbares, objektiviertes Symbol der Otaku-Kultur fand erst Ende 1975 zum ersten Mal und auch mit nur 700 Besuchern statt.

Ein weiterer, wichtiger Faktor ist, dass Otaku zum damaligen Zeitpunkt noch nicht als Anomalie in Form des gescheiterten Mannes, des „failed man“, wahrgenommen wurden, da sie entweder noch zu jung waren, um zu heiraten, oder, waren sie in heiratsfähigem Alter, schlicht verheiratet wurden, denn 1978 waren noch 58 Prozent aller Eheschließungen in Japan arrangiert (ÖLSCHLEGER 1998: 42).

Nach der Niederschlagung der Studentenunruhen und mit dem Ende des Vietnamkrieges 1975 „beruhigte sich die innenpolitische Situation in Japan“ (MÜLLER 2016: 478). Zeitgleich mit dieser Entwicklung stieg die Zahl unverheirateter Männer und Frauen ab Mitte der 70er Jahre in Japan wahrnehmbar und immer rapider an (LÜTZELER 2004: 36; YASUDA 2011: 16-17), wobei besonders die Zunahme von unverheirateten Männern „spectacular“ (LÜTZELER 2004: 36) war. Davor war die Ehe in Japan, auch wenn sie später als in anderen Industrienationen eingegangen wurde, eine universale Konstante, unter anderem eben auch weil sie in arrangierter Form stattfand (LÜTZELER 2004: 36; YASUDA 2011: 16).

Dass die als „otaku culture“ (ÔTSUKA 2015: xvi) bezeichnete (Sub-) Kultur sowie das Label des Otaku als gescheiterte Männer erst ab den 80er Jahren entstanden sind, lässt sich auf eine Kumulation mehrerer Faktoren zurückführen.

Mitglieder der in den 70er Jahren niedergeschlagenen linken Studentenbewegungen begannen, ihren Protest weiterzuführen, indem sie die Kinderkultur (Anime und Manga) der 50er und 60er Jahre aktiv in eine Jugendkultur weiterzuentwickeln und als „anti-establishment“ (ÔTSUKA 2015: vxiii) Subkultur zu etablieren versuchten. „The ‚losers‘ (*haisha*) of the Zenkyôtô movement in this way came round to become the leaders of children’s culture and subculture from the 1970s onward“ (ÔTSUKA 2015: xvii). ÔTSUKA (2015: xvi) weist darauf hin, dass die Schöpfer von Werken wie *manga burikko* oder *Gundam*, die als zeichnend für die Otaku-Kultur gelten, selbst Mitglieder oder Schüler von Mitgliedern der linken Bewegung der 60er und 70er Jahre waren.

„[W]e should consider a little more the fact that the people coming up during and in the fallout of the two failed student movements that occurred in postwar Japan [...] are not only the ideological defenders of the subculture that was established before ‘otaku’ culture,

but also those who created the genres and set the stage for the first generation of ‘otaku’

Die gescheiterte linke Bewegung führte ihren Protest in Form von Anime und Manga weiter. Ihr Versuch der „destruction of hierarchy“ (ÔTSUKA 2015: xviii) scheiterte jedoch, wie schon in den frühen 70ern erneut, als sich die Hauptkonsumenten dieser Subkultur zu Beginn der 80er von der Arbeiterklasse zunehmend zu den Universitätsstudenten verlagerte. „Subculture changed into consumer culture of the ‚middle class‘ (*chûkansô no shôhi bunka*)“ (ÔTSUKA 2015: xix). Dies bildete die Basis für die Kommodifizierung der Otaku-Kultur, die dann von den in den späten 60er und 70er Jahren geborenen Otaku konsumiert wurde. Hier sieht ÔTSUKA (2015: xix) die Ursprünge dessen, „what we now call ‚moe‘“.

Der Anfang der 80er Jahre sah zudem eine zunehmende „Kommodifizierung der Liebe“ (BIERHOFF 2017: 2) und Genese einer „Liebes-Kapitalismus-Gesellschaft“ (*renai shihon shugi shakai*; HONDA 2005: 8), die während der Phase der Bubble-Economy ihren Höhepunkt erreichte. Die Bringschuld zum Aufbau einer romantischen Beziehung zwischen Mann und Frau lag hierbei – und liegt auch gegenwärtig – beim Mann.⁶⁴ Die Ende 1960 und Anfang 1970 geborenen Jugendlichen und jungen Männer, die sich auf dem *komike* trafen – der zum Zeitpunkt von Nakamoris Artikeln nun schon 18.000 Besucher verzeichnete –, nahmen jedoch – ob freiwillig oder unfreiwillig einmal außen vorgelassen – am Liebes-Kapitalismus nicht teil, sondern richteten ihre sexuelle Energie auf fiktive Charaktere oder unerreichbare Popsängerinnen (Idols). Sie fielen daher, wie aus Nakamoris Artikeln ersichtlich wird (siehe Teil A Kapitel 5.1.), als Anomalie innerhalb der Liebes-Kapitalismus-Gesellschaft auf. Grundlage für die Infatuation mit Manga-Charakteren wiederum ist das Genre des *lolicon* bzw. *bishôjo* Mangas als Massenware, welches seine Anfänge in den frühen 1980er Jahren hat (OKADA 2000a: 299; ÔTSUKA 2015: xix). Die von NAKAMORI (1983a, 1983b, 1983c) angeprangerte Fixierung auf fiktive Manga- und Anime-Charaktere im *lolicon* Stil konnte während der 70er Jahre daher also noch

⁶⁴ Da Japan in vielen Belangen durchaus mit anderen Industrienationen verglichen werden kann (KREINER, MÖHWALD und ÖLSCHLEGER 2004: vii-viii), liegt es nahe, davon auszugehen, dass wie in anderen Industrienationen (wie z. B. Deutschland) die Rolle des Initiators romantischer Beziehungen überwiegend dem Mann zufällt (SKOPEK 2002: 300). Weiterhin ist es sowohl in Japan als auch anderswo konventionell der Mann, der aktiv den sexuellen Akt an der Frau durchführt (ALLISON 1996: 62; SEGAL 1994: 266). Der Mann wird also in die Verantwortung für die Initiierung romantischer bzw. sexueller Beziehungen gezogen.

gar nicht als Problem wahrgenommen werden bzw. war für die Otaku selbst noch nicht in dieser Form möglich. Die zwischen 1950 und 1965 geborenen Otaku standen somit bis zu Beginn der 1980er Jahre noch nicht in dem Ausmaß im Widerspruch zu den Werte- und Normvorstellungen innerhalb der japanischen Gesellschaft, wie die Folgegenerationen mit ihrem Konsumverhalten. „Otaku Hobbys und Sozialität koexistierten ohne größere Schwierigkeiten“ (OKADA 2008a: 76; Ü.d.d.A.).

Wie im Kapitel 5. „Diskursbetrachtung“ bereits ausführlich dargestellt, war es daher die in den 70er Jahren geborene Folgegeneration, die zum Ziel der moralischen „otaku panic“ (KINSELLA 1998: 312) der 80er und 90er Jahre wurde. Dies waren die Kinder und Jugendlichen deren „generation gap between them and their parents“ (SAWARAGI 2005: 188) als Problem wahrgenommen und im Wort Otaku zum Ausdruck gebracht wurde.

Diese Folgegeneration durchlebte in ihrer Kindheit neben der Etablierung des *bishôjo* und *lolicon* Genres auch den Modellbau- bzw. *ganpura*⁶⁵-Boom mit, der 1980 begann. Modellbau und *ganpura* stellt OKADA (2000: 75) als für diese Generation besonders prägendes Merkmal heraus. Die Menschen dieser Zeit wuchsen in einem Umfeld auf, das sich durch eine zunehmende Fülle an alten sowie neuen Anime-Produktionen und dem dazugehörigen Merchandise – wie z. B. *ganpura* –, welches speziell an Kinder und Jugendliche gerichtet war, auszeichnete.

Das ab Mitte der 1980er und während der 90er Jahren entstandene Label und damit verbundene Stigma, welches den Otaku zunehmend anhaftete, wirkte sich, wie aus den für die Arbeit geführten Interviews hervorgeht (siehe Teil C), durchaus auch auf Kinder und Jugendliche aus, die ab Mitte der 1980er bis Anfang der 90er Jahre geboren wurden. Insbesondere, da der Sarin Gas Anschlag in Tôkyô 1995, wie bereits erwähnt, mit Otaku assoziiert wurde, existierten Stigma und Stereotypen auch weiterhin und waren im öffentlichen Interdiskurs präsent.

Diese und spätere Otaku-Generationen wuchsen zunehmend in einer extrem diversifizierten und polymorphen „Mediasphäre“ (MANFÉ 2005: 208) auf. Das heißt, dass ab diesem Zeitpunkt ein gigantisches und immer weiter anwachsendes Angebot an *media mix* (*media mikkusu*, das japanische Pendant zu Franchise) gab, die sich über mehrere Medien hinweg erstreckten; also Serie, Film, Bücher, Manga, Merchandise etc. Die Konsumenten dieser *media mix* sind es wiederum, die in die Kategorie der „data-

⁶⁵ *Ganpura*: Abk. für *gandamu no puramoderu*, sind Plastikmodellbausätze von meka, oder *Mecha*, (riesige Kampfroboter) aus dem *Gundam* Franchise, welche ab 1980 bis heute verkauft werden.

base animals“ (AZUMA 2009) fallen, wie Otaku in der englischen Übersetzung von Azumas Beitrag zum Diskurs von 2001 bezeichnet werden. Die database animals Otaku haben Zugriff auf eine enorm große Datenbank populärkultureller Symbole und Erzeugnisse, aus der sie Elemente entnehmen und beliebig kombinieren können. Dieses „bricolageartig[e]“ (MUTZL 2006: 67) Charakteristikum des Zusammensetzens des eigenen Hobbys aus Elementen unterschiedlichster Genres ist allerdings nichts grundlegend Neues. Wie bereits festgehalten, zeichnen sich Otaku schon immer dadurch aus, dass sie Wissen über unterschiedlichste Themenbereiche besitzen und miteinander kombinieren, was sie vom einfachen Fan, der sich exklusiv auf ein bestimmtes Fanobjekt konzentriert, unterscheidet (OKADA 2000: 42). Die Datenbank ist im Laufe der Zeit immer weiter angeschwollen, was dazu führte, dass eine Art Ausdifferenzierung der Otaku-Kultur eintrat. Als Beispiel seien hier Anime-Otaku angeführt. Während der 70er bis 90er Jahre war es für diese gang und gäbe, Anime unterschiedlicher Genres wie z. B. an Kinder gerichtete und auch Science-Fiction Anime zu schauen und detailliertes Wissen über beide zu akkumulieren.

Die schiere Menge an Medientypen und Genres, welche die Unterhaltungsindustrie der heutigen Zeit anbietet, macht es jedoch nahezu unmöglich, detailliertes Wissen über das komplette Spektrum zu besitzen. Mit Beginn der 90er Jahre ist das Angebot an Anime verschiedenster Genres so stark angewachsen, dass laut OKADA (2008a: 98-99) eine Differenzierung in „Maniac-Stil [...], *moe*-Stil [...], Kinder-Stil“ etc. Anime und dazugehörige Otaku-Gruppen stattfand, die sich ähnlich wie die Otaku-Light und Kern-Otaku voneinander zu distinguieren versuchen. Dies geschieht auch hier unter anderem durch die Nutzung von diffamierenden Begriffen. So werden Liebhaber von *bishôjo*-Anime im *moe*-Stil z. B. als „*moe buta*“ oder *moe*-Schweine bezeichnet⁶⁶.

Jedoch lassen sich auch in diesem Verhalten durchaus Parallelen zu den Anfangszeiten des Otaku-Phänomens finden, wenn man bedenkt, dass sich schon Mitte der 80er Jahre eine Trennung zwischen Anime- und Manga-Otaku der *bishôjo* sowie *lolicon* Genres und Gegnern dieser abzeichnete. Es handelt sich hierbei somit nicht um ein Phänomen, welches erst

⁶⁶ *Moe buta* (moe Schwein) bezeichnet Personen, die mit Vorliebe Produkte konsumieren, die Charaktere im *moe*-Stil enthalten und wird als diffamierende Bezeichnung für diese verwendet, da ihnen vorgeworfen wird, statt der Qualität der Handlung etc. nur Wert auf die sexuellen *moe* Aspekte eines Werkes zu legen. <http://dic.nicovideo.jp/a/%E8%90%8C%E3%81%88%E8%B1%9A>, letzter Abruf: 22.05.2018.

mit Beginn des neuen Jahrtausends eintrat. Auch ist dieses Schisma der Otaku-Gemeinschaft in unterschiedliche Fraktionen keinesfalls ein Otaku spezifisches Phänomen, sondern lässt sich in vielen Fankulturen bzw. Fandoms nachweisen (BACON-SMITH 1992; BÖTTGER 2014; JENKINS 1992; JOHNSON 2007). Eines der am häufigsten auftretenden Phänomene ist hierbei die Spannung zwischen den „early fans“ und „newer fans“ (BACON-SMITH 1992: 35), wobei letztere als „wählerische Konsumenten“ (HEITH und PAULER 2007: 146) anstatt als wahre Fans wahrgenommen werden. Auch dies lässt sich, wie anhand der Spannung und aktiv betriebener Distinktion zwischen Kern- und Light-Otaku ersichtlich, durchaus auf Otaku übertragen, wo die alten Otaku (early fans), wie z. B. OKADA (2000: 121), die neuen Otaku (newer fans) als „*nurukte nurukte*“, als unglaublich lauwarm, bezeichnen.

In dieser Diversifizierung der ehemaligen Otaku-Gemeinschaft und Distinktion unterschiedlicher Gruppen voneinander liegt auch die Begründung für die Betrachtung der gegenwärtigen Otaku-Kultur als Konglomerat unterschiedlichster Szenen anstatt einer einzelnen geschlossenen, zusammengehörigen Subkultur. Dadurch dass diese Szenen jedoch von außenstehenden Dritten immer noch unter dem Schirmbegriff Otaku zusammengefasst werden, ist eine Abgrenzung und Definition des Begriffes somit nahezu unmöglich. Diese Vermischung unterschiedlicher Szenen wird im folgenden Teil der Arbeit deutlich.

Teil B: Die ethnologische Untersuchung. Space Marines, Orks und Zwerge – Kleine soziale Lebenswelten

Gegeben der durchaus zentralen Rolle, die Hobbys und Interessen der hier vorgestellten Personen in ihren Lebenswelten einnehmen, ist es unabdingbar, einen tiefergehenden Einblick in diese Lebenswelten zu geben, um nachvollziehbar zu machen, warum sie handeln, wie sie handeln und auch um zu vermeiden, ihnen durch eine nur oberflächliche Betrachtung ihrer Lebenswelten irrationales oder anormales Verhalten zuzuschreiben, wie es in *common sense*-Ansichten über Konsumenten popkultureller Objekte und Fan-Kulturen allgemein immer wieder der Fall ist (FRITZSCHE 2011: 14; ROOSE et al. 2010: 28).

Diese *common sense*-Ansichten finden sich auch in der Literatur über Otaku wieder. Es existieren bereits vereinzelt Studien – Nakamoris journalistischer Bericht sei hier außen vor gelassen – zu Otaku, für die die Forscher Großevents – namentlich vor allem den *komike*, da dieser das prominenteste Beispiel darstellt – besuchten und nach einmaliger Betrachtung dieser darauf schlossen, dass das Bild des Otakus als kontaktscheues

Wesen, welches kein Interesse daran hat, mit Nicht-Otaku zu interagieren, zutreffend sei.

Zu diesem Schluss gelangten sie, da die von ihnen auf dem Event angesprochenen Besucher nicht gewillt waren, vor Ort mit dem Forscher über ihr privates Leben zu sprechen, sondern es stattdessen vorzogen, untereinander über ihre Hobbys und Interessen zu reden. So schreibt z. B. ISHIKAWA (2007: 37) über die „extreme exclusiveness of the participants“, die nur dann äußerst kommunikativ erschienen, „when speaking about particular fictions, yet they clearly refused to talk about anything other than that“.

Auch GRASSMUCK (1993)⁶⁷ spiegelte diese Narrative in seinem Erfahrungsbericht zum *komike*-Besuch wider. Er schreibt über „übergewichtige Mädchen, rosa Wuschelohren auf dem Kopf“ und über „scheue Rehblicke“. Als Beweis für die Verslossenheit der Otaku zieht er eine Episode mit einer Standverkäuferin heran, die keinerlei Interesse an ihm oder einem Gespräch mit ihm zeigte, als er seine Unwissenheit über ihr Interessengebiet offenbarte. „Kommunikation über das jeweilige *otaku*-Fachgebiet hinaus findet nicht statt, kein Small-talk“ (GRASSMUCK 1993).

ISHIKAWA (2007: 37) stützt die von ihr getroffene Schlussfolgerung auf eine Aussage von „Mr. Y, the chief organiser of the Comiket“, in der dieser die „exclusiveness“ der *komike* Besucher auf das Misstrauen dieser gegenüber Fremden zurückführt, welches wiederum auf dem stereotypischen „negative image“ (Mr. Y zit. nach ISHIKAWA 2007: 37) über die sogenannten Otaku in der journalistischen Berichterstattung beruht.

Wären die Besucher und Aussteller auf ihr Hobby angesprochen worden, so Mr. Y (zit. nach ISHIKAWA 2007:37), hätten sie „talkative and friendly“ über dieses geredet. Daraus zieht ISHIKAWA (2007: 37) dann den Schluss: „the desire to communicate is limited to the medium *manga* or other fiction genres“.

ISHIKAWA (2007) und GRASSMUCK (1993)⁶⁸ extrapolieren hier die von ihnen nach einem einmaligen Besuch einer Hobby-Veranstaltung mit hunderttausenden Besuchern und Ausstellern gesammelte Erfahrung auf das Phänomen Otaku in seiner Gesamtheit. Sie vergessen dabei jedoch, dass es sich beim *komike* (und auch anderen Veranstaltungen dieser Art) um ein Hobby-Event handelt, welches von den Besuchern aufgesucht wird, damit diese ihrem Hobby nachgehen können, um Freunde zu treffen und/oder die von ihnen – oftmals in Gemeinschaftsarbeit – produzierten *dōjinshi* verkaufen zu können.

⁶⁷ <http://www.vgrass.de/?p=3255>, letzter Abruf: 22.05.2018.

⁶⁸ <http://www.vgrass.de/?p=3255>, letzter Abruf :22.05.2018.

Es ist fraglich, ob die Weigerung der Besucher einer hobbyzentrierten Veranstaltung einer fremden Person über ihr privates Leben zu erzählen, ein Verhalten ist, welches ausschließlich auf Otaku zutrifft. Wie die Fan- und Szeneforschung der letzten Jahrzehnte mehrfach nachgewiesen hat, dienen Veranstaltungen dieser Art Fans und Szenegängern als gemeinschaftlich gelebtes Ereignis, welches neben dem sozialen Austausch auch zur bewussten Distinktion gegenüber Nicht-Fans und Nicht-Szenemitgliedern genutzt wird (GEBHARDT 2010; HITZLER und NIEDERBACHER 2010; JENKINS 1992). Ein ähnliches distinktives Verhalten, wie es den Otaku attestiert wird, lässt sich z. B. auch bei Wagner Anhängern auf den Wagner Festspielen wiederfinden (GEBHARDT 2010: 193-201).

Im genannten Fall kommt zusätzlich die von Mr. Y erwähnte Erfahrung negativer Berichterstattung über die Veranstaltung und das von den Besuchern und Teilnehmern möglicherweise wahrgenommene Stigma des Otaku erschwerend zu einer Öffnung des Privaten gegenüber Fremden hinzu. Darüber hinaus wurde der von ISHIKAWA (2007) aufgesuchte *komike* 60 im August 2001 von 420.000 Gästen und 35.000 Ausstellern besucht (OKADA 2008a: 70). Es ist zweifelhaft, dass ein einzelner Forschender während seines Aufenthalts auf einer Veranstaltung dieser Größenordnung in der Lage ist, genügend Gesprächen zuzuhören und eine umfassende Befragung der Besucher durchführen zu können, um eine Samplegröße zu erhalten, die es erlaubt, zum oben genannten Schluss zu kommen.

ISHIKAWA (2007) und auch GRASSMUCK (1993)⁶⁹ sind in ihrer Beschreibung standortgebunden, was heißt, dass sie aufgrund ihrer Rolle als Forschende für sich selbst einen „höheren Objektivitätsanspruch erheben“ (BOHNSACK, NENTWIG-GESEMANN und NOHL 2007: 43), als sie den Untersuchten zugestehen. Darüber hinaus verfügen Sie für ihre Betrachtung über ein nur äußerst kleines Sample, welches einer nur oberflächlichen Inspektion unterzogen wurde und sie bedienen sich bei der Interpretation dieses Samples ausschließlich ihres eigenen Referenzrahmens, um zu urteilen, was als gesprächig und unkommunikativ gilt oder anders ausgedrückt, was für sie normal (gesprächig) und anormal (unkommunikativ) ist.

Nun gilt es in den qualitativen Sozialwissenschaften, „grundsätzlich Skepsis gegenüber der Qualität von Daten, die von anderen übermittelt werden“ (HONER 2011: 29), anzubringen. Dies gilt nicht nur für die Untersuchten selbst, sondern auch für die Forschenden, die diese Untersuchung durchführen. „Soziologisch betrachtet ist es nämlich wichtig zu unterscheiden zwischen den Erfahrungen eines wissenschaftlichen Beobachters der

⁶⁹ <http://www.vgrass.de/?p=3255>, letzter Abruf: 22.05.2018.

postmodernen Kultur und den spezifischen Erfahrungen von Individuen und Gruppen, die postmoderne kulturelle Objekte im Alltag konsumieren“ (WINTER 2010: 68). Daher ist eine detaillierte Betrachtung der Nutzer bzw. Konsumenten dieser postmodernen kulturellen Objekte und wie diese im Alltag von jenen genutzt werden notwendig, um Vorurteile, vorschnelle Schlüsse oder eine Exotisierung der erforschten Individuen und Gruppen zu vermeiden.

Diese detaillierte Betrachtung und wie diese durchgeführt wurde, soll im nun folgenden Teil dargestellt werden.

1. Ethnografischer Zugang zur Lebenswelt – Oder, warum gemeinsam Würfeln wichtig ist

Wie im Kapitel 2. Forschungsperspektive bereits erläutert, wurde für die dieser Arbeit zugrunde liegende Forschung eine offene, qualitative Verfahrensweise gewählt, bei der das Entdecken von Neuem statt des Beweises einer im Voraus entwickelten Hypothese im Vordergrund steht. Hierfür eignet sich meines Erachtens die Ethnografie, da sich diese nämlich genau durch diesen „einen bestimmten Erkenntnisstil: [...] das *Entdecken*“ (BREIDENSTEIN et al. 2013: 13) kennzeichnet. Die Ethnografie bietet einen Leitfaden für das Entdecken der Prozesse, mit denen Menschen ihre Lebenswelten *machen* (DELLWING und PRUS 2012: 13).

Bei der Ethnografie geht es zudem nicht darum, sich blind einem Kanon ausgefeilter methodischer Regeln und Theorien zu unterwerfen und diesem strikt zu folgen. Im Gegenteil, „das Gelingen ethnografischer Forschung ist davon abhängig, dass sich ein Sozialforscher den jeweils gelebten kulturellen Ordnungen und situativen Praktiken aussetzt, anpasst und in gewisser Weise auch unterwirft“ (BREIDENSTEIN et al. 2013: 40). Hierbei ist die Ethnografie methodenpluralistisch bzw. methodenopportunistisch, was anhand der gewählten theoretischen Ansätze und Methoden offensichtlich wird. „Man kann sie eher als einen integrierten Forschungsansatz bezeichnen. Dieser kombiniert Beobachtungen mit Interviews, technischen Mitschnitten und Dokumenten aller Art“ (BREIDENSTEIN et al. 2013: 34).

Das Entdecken des Machens steht in dieser Arbeit somit auf einem Gerüst multipler Theorien und Methoden. Dazu gehören die des Symbolischen Interaktionismus der Chicagoer Schule und der Phänomenologischen

Soziologie⁷⁰ Alfred Schütz', „in der Wendung, die ihr die Ethnomethodologie [Garfinkels] gegeben hat“ (BOHNSACK 1999: 23) sowie der dokumentarischen Methode, die daraus unter Hinzunahme der Wissenssoziologie Karl Mannheims von BOHNSACK, NENTWIG-GESEMANN und NOHL (2007) entwickelt wurde. Der symbolische Interaktionismus, die Phänomenologie sowie die darauf aufbauende Ethnomethodologie fragen, in einfachen Worten ausgedrückt, wie Menschen Erfahrungen machen, wie diese Erfahrungen ihre Interaktionen mit ihrer Umwelt mitbestimmen und wie diese Interaktionen zwischenmenschlich im Alltag vollzogen und intersubjektiv interpretiert werden (ABELS 2004: 63; KELLER 2012: 242). Diese dem interpretativen Paradigma (soziales Handeln fußt auf der Interpretation von Handlungen) zugeordneten Denkansätze (KELLER 2012) sind sozialkonstruktivistischer Natur, da sie davon ausgehen, dass die Bedeutung von Phänomenen und somit Realitäten sozial durch Interaktion und Interpretation zwischen Menschen konstruiert werden (siehe Kapitel 4.).

Trotz aller Pluralität bildet „das Zentrum der Ethnografie“ (BREIDENSTEIN et al. 2013: 40) hierbei allerdings die teilnehmende Beobachtung, die inzwischen als Mittel zur Oszillation zwischen unterschiedlichen Kulturen „in den Rang des wichtigsten Instrumentariums ethnographischer Forschung erhoben worden ist“ (KOHL 2012: 200). Es geht darum, Teil des zu erforschenden Feldes zu werden, um dadurch zumindest einen Teilzugang zu den von den Partizipierenden gemachten Lebenswelten zu erhalten, indem wir deren Alltag partiell zu unserem eigenen Alltag machen. Denn das Führen von Interviews, die Erforschung eines Phänomens anhand verbaler Daten Dritter also, ist, verbleiben wir im interpretativen Paradigma, welches dieser Arbeit zugrunde liegt, alleine unzureichend, wenn man verstehen möchte, warum Menschen handeln, wie sie handeln. Es ist nämlich „fragwürdig, ob Mitteilungen anderer über soziale Phänomene als Daten der Phänomene selber gelten dürfen. Zunächst und zweifelsfrei jedenfalls sind sie einfach Daten der Mitteilung, Daten darüber, wie ein Sachverhalt (von wem auch immer) situativ *dargestellt* wird“ (HONER 2011: 29).

Das Dilemma der Sozialwissenschaft auf Daten zweiter Ordnung, also das Beobachten von Beobachtungen (BOHNSACK 1999: 207) bzw. „Konstruktionen zweiter Stufe“ (Schütz zit. n. GIRTLER 2001: 55), spricht

⁷⁰ Welche in ihrer von Berger und Luckmann weitergeführten Form auch als Sozialkonstruktivistische Wissenssoziologie gefasst wird (KELLER 2012: 175-176, 202-212).

https://de.wikibooks.org/wiki/Soziologische_Klassiker/_Das_soziologische_Dorf/_Ph%C3%A4nomenologie#cite_note-17 (07.01.2018)

vom Wissenschaftler gemachte Interpretationen auf Basis von Interpretationen der Erforschten, angewiesen zu sein, die Tatsache also, dass das „subjektive Wissen des anderen nicht ‚wirklich‘ direkt zugänglich ist, [...] lässt sich zwar nicht lösen, aber es lässt sich meiner Meinung nach idealer Weise ‚kompensieren‘ dadurch, dass der Feldforscher versucht, mit der zu erforschenden Welt hochgradig vertraut zu werden, indem er an dem in Frage stehenden sozialen Geschehen praktisch teilnimmt, in dem er so etwas wie eine temporäre Mitgliedschaft erwirbt“ (HONER 2011: 29).

BLUMER (1966: 542) hielt schon 1966 fest, dass wenn man die Handlungen von Handelnden verstehen wolle, die Analyse von Interaktionen aus der Perspektive der Handelnden angehen, man also die Rolle der Handelnden einnehmen müsse („take the role of the actor“). Selbstverständlich bleibt das subjektive Wissen des anderen Handelnden, dessen Perspektive man einnimmt, wie Honer schreibt, weiterhin unzugänglich aber es existiert so zumindest ein Ansatz, dessen Handeln zu verstehen.

Diese temporäre Mitgliedschaft, die Perspektivenübernahme des Anderen, das Entdecken der Erfahrungen, die man als Forscher selbst, subjektiv für sich dank dieser temporären Mitgliedschaft und Perspektivenübernahme im Feld macht, diese Introspektion ist, so HONER (2011: 29), der Beitrag, den die phänomenologische Herangehensweise an die Gewinnung von Felddaten liefert. Gleichwohl soll dieses existentielle Engagement im untersuchten Feld andere Methoden der praktischen Feldforschung wie passive Beobachtung, also den Leuten einfach nur zuschauen, mit ihnen reden und „ihre ‚Dokumentationen‘ studieren“ (HONER 2011: 30), nicht gänzlich ablösen. Im Gegenteil, sie wird dadurch sinnvoll ergänzt.

Der phänomenologische Beitrag gestattet eine Integration eigener Erfahrungen in den Forschungsprozess und dient als eine zusätzliche Datenquelle, die sonst durch z. B. Interviews alleine nicht hätte erschlossen werden können. Nun erscheint es so, als würde diese Perspektivenübernahme im Widerspruch zur dokumentarischen Methode stehen, die für die Interviewauswertung genutzt wird, da dieser doch gerade daran gelegen ist, die Perspektivenübernahme, die Standortgebundenheit des Forschers, zu minimalisieren, indem sein Alltagswissen methodisch hinter das der Erforschten gestellt wird (NOHL 2017: 9). Jedoch ist gerade diese im ersten Augenblick paradox wirkende Vermischung widersprüchlich erscheinender Methoden, was die Ethnografie auszeichnet. Sie schließt eine Methodenkombination dieser Art nicht von vorneherein aus, sondern gestattet diese ausdrücklich, um zu Erkenntnissen zu gelangen, die ansonsten möglicherweise im Verborgenen geblieben wären. Diese Vermischung unterschiedlicher Erhebungsverfahren und die Grundhaltung, sich dem Feld ohne vorgefasstes und bis ins Detail ausgearbeitetes Forschungsdesign zu stel-

len, sind überlegt. „[D]er Kontrollverlust über die Bedingungen des Erkenntnisprozesses, wird zu einer methodisch notwendigen Freiheit für den Forschungsprozess. Reaktivität ist nicht ein Objektivitätsbemühungen bedrohender Horror, sondern der modus vivendi der Forschung“ (AMANN und HIRSCHAUER 1997: 17).

Nun besteht für den Sozialwissenschaftler – besonders den noch nicht etablierten und gelegentlich sogar für diesen (siehe hierzu GIRTLE 2001: 12-15) –, der sich „auf ein Thema (auch) *existentiell* einlässt [...] [und] versucht, im Feld idealer Weise ‚einer zu werden, wie...‘“ (HONER 2011: 30), stets die Gefahr, von der für die Anerkennung der Forschung tödlichen Silberkugel mit der Inschrift *going native* getroffen zu werden.

GIRTLE (2001: 78-80) und HEGNER (2013)⁷¹ halten dahingehend fest, dass in der Fachliteratur zu Ethnologie und Sozialwissenschaften immer wieder und immer noch – trotz durchaus vorhandener Gegenstimmen (DWELLING und PRUS 2012) – vor einer Überidentifikation mit den Erforschten, einer emotionalen Nähe, die den Forscher seine Objektivität verlieren ließe, gewarnt werde. GIRTLE (2001: 78) hingegen bezeichnet diese Angst vor diesem als *going native* bezeichneten vermeintlichen Problem als „Scheinproblem“ und macht sich für ein tiefgehendes Eindringen ins Feld, ein sich zu Eigen machen der Lebenswelt der Erforschten, stark.

Der Forscher, der zu einem ‚Mitglied‘ der Gruppe wird, hat in diesem Sinn die Chance, zu echten Ergebnissen zu gelangen. Keineswegs kann jedoch eine solche Strategie negativ für die Forschungsergebnisse sein. Im Gegenteil: In den meisten Fällen wird eine ehrliche Identifikation mit der betreffenden Lebenswelt wohl eher nützen als schaden, denn schließlich enthält sie so etwas wie Achtung vor den Menschen, deren Denken und Handeln man verstehen und nicht distanziert studieren will. Ich wage sogar ketzerisch festzuhalten, es ist für einen ‚Vollblut-forscher‘ charakteristisch, daß [sic] er in die zu erforschende Welt mit seinem ganzen Menschsein eindringt, um deren Handeln und Alltagsideologien voll zu verstehen und auch zu akzeptieren – zumindest für eine Zeit. (GIRTLE 2001: 79)

HEGNER (2013)⁷² stellt diesbezüglich heraus, dass gerade die Arbeiten Diskurs setzend sind, die zu viel Nähe zum Feld riskieren und das auch von HONER (2011: 30) geforderte existentielle Einlassen auf das Feld zulassen.

⁷¹ <http://www.qualitative-research.net/index.php/fqs/article/view/1957/3596>, letzter Abruf: 22.05.2018.

⁷² <http://www.qualitative-research.net/index.php/fqs/article/view/1957/3596>, letzter Abruf: 22.05.2018.

Die existentielle Teilnahme am Feld ist auch deshalb wichtig und oftmals Diskurs setzend, da sie einen Zugang zum Feld und den internen Wissensvorräten seiner Mitglieder gestattet, der ansonsten möglicherweise verschlossen geblieben wäre. Mitglied einer Gruppe zu sein und durch eine ehrliche Involviertheit in diese ein Vertrauensverhältnis zu schaffen, bedeutet nämlich auch, dass sich Menschen einem öffnen und Dinge erzählen, die sie ansonsten vor einem Fremden für sich behalten hätten (GIRTLER 2001: 116-120). „Den Zugang zu den Kernzonen des interessierenden Geschehens gewinnt man oft erst nach längeren Feldaufenthalten und auf der Basis des erworbenen Vertrauens“ (BREIDENSTEIN et al. 2013: 60).

Als Beispiel dafür, was geschieht, wenn man über dieses Vertrauensverhältnis nicht verfügt und aufgrund des Mangels dessen lediglich an der Oberfläche des Phänomens verbleibt und ihm dadurch nicht gerecht wird, seien hier noch einmal die zwei Feldstudien Grassmucks und Ishikawa (siehe die Einleitung zu Teil B) erwähnt.

Ein weiterer Faktor, der für eine temporäre Mitgliedschaft spricht, ist der der Erlangung von Daten, die GIRTLER (2001: 79) als „echte Ergebnisse“ bezeichnet. Was ist mit echten Ergebnissen gemeint? Die Anwesenheit des Ethnografen beeinflusst die gegebene Situation und das Handeln der Anwesenden (BREIDENSTEIN et al. 2015: 38), wenn seine Präsenz wahrgenommen wird. Auf einer viel belauften Straßenkreuzung in Tōkyō mag man weniger bis gar nicht auffallen (wobei selbst dies als Kaukasier in Japan nicht zwangsläufig gegeben ist), in einer kleinen Spielrunde von vier bis acht Japanern jedoch sind sich die Teilnehmer der Anwesenheit des Ethnologen, der zur Durchführung seiner Feldforschung anwesend ist, besonders zu Beginn des Forschungsaufenthaltes bewusst und verhalten sich daher möglicherweise anders als gewöhnlich⁷³. Insbesondere wenn man die „prinzipielle Umfeld- und damit Publikumsabhängigkeit von Verhalten“ (DWELLING und PRUS 2012: 55) bedenkt und davon ausgegangen werden kann, dass Teilnehmer an sozialem Leben „ihre Welt nicht vor allen anderen gleich“ (DWELLING und PRUS 2012: 55) machen, sondern unterschiedliche Versionen ihrer Welt nach außen präsentieren, abhängig davon, ob sie sich unter Eingeweihten oder Außenbeobachtern befinden, bietet die Mitgliedschaft die Möglichkeit, zu beobachten, wie die Untersuchten ihre Welt machen, wenn sie unter sich sind.

Es ist nun einmal aber auch Aufgabe des Wissenschaftlers – und

⁷³ Wobei es kein stets gleiches „gewöhnlich“ gibt. Es mag gewisse Rituale geben, die sich stets wiederholen, doch der (subjektive) Sinn einer Situation wird von allen Anwesenden immer wieder neu ausgehandelt.

hier setzen die Kritiker an, die dem *going native* die mangelnde Objektivität vorwerfen –, reflektierte, objektive Aussagen über das untersuchte Phänomen zu treffen.⁷⁴ Die ethnografische Vorgehensweise in Gestalt der teilnehmenden Beobachtung muss daher ständig zwischen den zwei Modi der sich dem Prozess überlassenen – „Gelegenheiten ergreifen, abwarten, auf der Lauer liegen und den Relevanzen der Teilnehmer folgen“ – und den Prozess gestaltenden Beobachtung – „Entscheidungen treffen, sich konzentrieren, auch weglassen und Optionen verwerfen“ (BREIDENSTEIN et al. 2013: 68) – hin und her wechseln.

Dieser Wechsel zwischen den Prozessen des Überlassens und Gestaltens vermittelt zwischen den konträren Ansichten, dass man entweder nur von außen als neutraler Beobachter oder nur von innen als Insider valide Aussagen über ein Phänomen treffen könne (BREIDENSTEIN et al. 2013: 68). Der gestaltende Prozess ist hierbei der, der überwiegend in der Rolle des Sozialforschers vollzogen wird, da wir anhand unseres Forschungsinteresses anfangen, zu sortieren und zu entscheiden, was uns als wichtig genug erscheint, festgehalten zu werden und was nicht. Dieser Prozess findet auch dann – oder gerade dann – statt, wenn das Feld verlassen wird. Also dann wenn der Forscher aus einer Situation herausgetreten ist und über das Erfahrene reflektiert.

Der nächste Schritt, die Analyse und Verschriftlichung der Erfahrungen, ist der Moment, in dem „man sich von den Erfahrungen eines Teilnehmers wieder freimacht, um seiner eigenen Subkultur – den Sozialwissenschaften und den Sozialforschern – analytisch interessante Schilderungen geben zu können“ (BREIDENSTEIN et al. 2013: 42). Dies ist es, was als temporäres Element der Mitgliedschaft im Feld angesehen wird. Spätestens wenn man zurück ins Heimatland reist, endet die existentielle Teilnahme am Feld. Am Schreibtisch gilt es, in die Rolle des Sozialforschers zurückzukehren.

⁷⁴ Wobei es eine vollkommene Objektivität nicht geben kann (siehe hierzu NORMAN und LINCOLN 2005, die sich ausführlich mit der Frage nach Objektivität in den qualitativen Sozialwissenschaften auseinandersetzen). Jede Beobachtung von Phänomenen tangiert irgendwo die Subjektivität des Beobachtenden. In den Sozialwissenschaften trifft dies, wie bereits anhand der Unzugänglichkeit des subjektiven Wissens des Anderen erläutert, nur umso mehr zu. AMANN und HIRSCHAUER (1997: 8) sprechen in diesem Zusammenhang auch von „einem fiktiven Bild naturwissenschaftlicher Forschungspraxis“ in der empirischen Sozialforschung mit ihrem Objektivitätsanspruch.

Nun klingt die Formulierung des Freimachens von Teilnehmererfahrung und Rückkehr zur „eigenen Subkultur“ – so als wäre die Subkultur, der man im Feld angehörte, nun nicht mehr Teil des Eigenen – jedoch so, als müsse man sich, wie gefordert, von den gemachten Erfahrungen völlig loslösen, sobald das Feld verlassen wurde. Genau diese Erfahrungen sind es nun aber, die uns eine auch emische Analyse der gesammelten Daten – und diese gehen ja aus den gemachten Erfahrungen hervor – ermöglichen. Es sollte daher viel eher gelten, sich *beider* Referenzrahmen, der des Wissenschaftlers und der des Teilnehmers, zu bedienen. MAGLIOCCO (2004: 15) hält hierzu fest:

The ethnographic perspective is *not* about being an objective observer of a culture, but rather about containing within one body multiple, simultaneous frames of reference with which to interpret experience, and being able to shift easily from one to the other

HEGNER (2013)⁷⁵ fasst diesen Punkt noch einmal folgendermaßen zusammen

Die Idee unterschiedlicher Referenzrahmen, zwischen denen Ethnolog_innen beständig hin und her wechseln und die doch immer (mehr oder weniger intensiv) gleichzeitig präsent sind, stellt ein griffiges Konzept dar, mit dem das methodische "Nähe- und Distanz-Problem" sich gleichsam auflöst. Man lässt sich gleichermaßen auf die verschiedenen Kontexte ein, in denen man sich bewegt, und dies *voll und ganz*.

Diese Art, über das Verhältnis zwischen Nähe und Distanz zum Feld und deren Menschen zu denken, halte ich nicht nur für realistischer, sondern auch für ehrlicher als die Vorstellung, man könne sich von den teilweise über Jahre hinweg gesammelten Erfahrungen und erlebten Emotionen einfach so freimachen, als wären sie kein Teil mehr des Forschers, sondern ein auszulagerndes Archiv, auf welches nun ganz objektiv zugegriffen werden kann. Dieses Verständnis ethnografischer Forschung verlangt aber auch, dass der Forscher bewusster und auch für die Leser nachvollziehbar immer wieder seine eigene Subjektivität reflektiert. HEGNER (2013)⁷⁶ weist darauf hin, dass diese Selbstreflexion in ethnografischen Studien oft nur in einem Kapitel zu Beginn angesprochen und dann dort „eingehegt und ‚verwahrt‘“ bleibt. Stattdessen muss die „Reflexion darüber, sich womöglich gar

⁷⁵ <http://www.qualitative-research.net/index.php/fqs/article/view/1957/3596>, letzter Abruf: 22.05.2018.

⁷⁶ <http://www.qualitative-research.net/index.php/fqs/article/view/1957/3596>, letzter Abruf: 22.05.2018.

zum Teil des Phänomens gemacht zu haben“ HEGNER (2013)⁷⁷, offen angesprochen und nicht als separater Teil abgehandelt und abgehakt werden, wonach der Autor dann hinter den geschriebenen Zeilen „verschwinden“ (HEGNER 2013)⁷⁸ kann.

Dieser Schreibprozess, die Verschriftlichung der beobachteten und gelebten Erfahrungen des Ethnografen, sieht sich wiederum ähnlichen methodologischen Problemen wie schon der Forschungsprozess selbst gegenüber stehen, bringt aber auch seine ganz eigenen Probleme mit sich. Wenn wir im sozialkonstruktivistischen Paradigma verbleiben, trägt der Ethnologe oder Soziologe, der sich ethnografischer Methoden bedient und über Kulturen schreibt, zum Diskurs um diese Kulturen und damit auch zu deren Konstruktion bei. Er *beschreibt* nicht nur, sondern er *schreibt* auch Kultur. Der Forscher entscheidet dabei nicht nur während des Forschungsprozesses, was wichtig ist und festgehalten werden muss, er sortiert auch beim anschließenden Schreiben aus. Die daraus entstehenden „cultural fictions“ (CLIFFORD und MARCUS 1986: 6), wie ethnografische Texte provozierend im „highly influential volume“ (ZENKER 2014)⁷⁹ *Writing Culture: The Poetics and Politics of Ethnography* von CLIFFORD und MARCUS (1986) genannt werden, „are based on systematic, and contestable, exclusions. [...] Moreover, the maker (but why only one?) of ethnographic texts cannot avoid expressive tropes, figures, and allegories that select and impose meaning as they translate it. [...] Ethnographic truths are thus inherently *partial*—committed and incomplete.“ (CLIFFORD und MARCUS 1986: 6-7).

Erkenntnisse des Forschers sind, wie wir bereits festgehalten haben, Konstruktionen zweiter Stufe. Die durch ihn vollzogene Niederschrift seiner Interpretationen dient nun als Grundlage, auf der die Leser erneut interpretieren und dadurch die ‚Wahrheit‘ sozusagen auf eine dritte Stufe heben. Zu vermeiden, dass der Ethnograf hinter den Textzeilen seiner ‚fiction‘ verschwindet, um Objektivität zu simulieren, sondern stattdessen seine eigenen Erfahrungen offen dokumentiert und in den Analyseprozess mit einbezieht, trägt dazu bei, dass der Abstand zwischen diesen Stufen so gering wie möglich gehalten wird.

⁷⁷ <http://www.qualitative-research.net/index.php/fqs/article/view/1957/3596>, letzter Abruf: 22.05.2018.

⁷⁸ <http://www.qualitative-research.net/index.php/fqs/article/view/1957/3596>, letzter Abruf: 22.05.2018.

⁷⁹ <http://www.oxfordbibliographies.com/view/document/obo-9780199766567/obo-9780199766567-0030.xml>, letzter Abruf: 22.05.2018.

Nun muss in diesem Zusammenhang für meine Studie gesagt werden, dass ich alleine durch die, obgleich intensive, Teilnahme an den Aktivitäten der von mir erforschten Szenen nicht zu den Erfahrungen gelangt bin und womöglich auch nie hätte gelangen können, die das Feld für die anderen ‚nativen‘ Teilnehmer maßgeblich mitprägen. Gemeint sind die Erfahrungen des Stigma Potenzials, welches in den untersuchten Otaku-Szenen vorhanden ist und von den Teilnehmern mehr oder weniger stark wahrgenommen wird. Dies blieb mir durch die reine Teilnahme nämlich verborgen, da ich diesem nicht ausgesetzt war, sondern wurde erst durch die Analyse der durch narrative Interviews in Erfahrung gebrachten Biografien aufgedeckt. Ich weise deshalb noch einmal auf diesen Punkt hin, um den Vorteil der Methodenpluralität im ethnografischen Vorgehen zu unterstreichen. Erst die Kombination unterschiedlicher Verfahren gestattet einen diversifizierteren Einblick in die Lebenswelten der Erforschten.

Darüber hinaus ist noch anzumerken, dass der Forscher die Menschen, mit denen er im Laufe seiner Forschung in Kontakt kommt, nicht ausschließlich als Informanten sehen sollte, die solange interessant sind, wie es gewinnbringend für die Forschung ist, sondern diese als gleichwertige Partner anzusehen sind. Dazu gehört auch, den anderen seine Beobachterrolle offen und ehrlich mitzuteilen. Die Menschen im Feld als eben solche zu sehen und Sympathien für diese zu entwickeln, führte im Laufe der langfristigen Feldforschungen auch dazu, dass Kontakte zu Informanten entstanden sind, die bis zum heutigen Zeitpunkt Bestand haben und durchaus freundschaftliche Züge angenommen haben. GIRTLE (2001: 173) spricht in diesem Zusammenhang die Problematik an, dass der Forscher bei der Verschriftung ein Gefühl von „Verrat“ empfinden kann, wenn er Dinge über die Untersuchten preis gibt, die für diese unangenehm sind und daher vielleicht lieber geheim geblieben wären. Diese Sympathien gegenüber den Erforschten und das daraus hervorgehende Verratsgefühl sind es, die von Kritikern gegenüber den Methoden der qualitativen Sozialforschung im hier vorliegenden Stile angebracht werden.

Es wird befürchtet, der Forscher berichte aufgrund einer zu starken Sympathie nicht mehr ehrlich über die erforschte Gruppe. Im Falle der hier vorliegenden Forschung handelt es sich allerdings nicht um die Untersuchung einer devianten (im Sinne von kriminellen) Gruppe mit gravierend divergierenden Werte- und Moralvorstellungen. Auch wurden die Interviews alle mit voller Zustimmung der Interviewten geführt und anonymisiert. Zudem wurden die Beobachtungsberichte in einer Art verfasst, die die Anonymität der Untersuchten gewährleisten soll. Das Gefühl jemanden zu verraten, wird dadurch auf ein Minimum reduziert, womit der Einfluss auf den Analyseprozess gering ausfällt. Zudem wussten und wissen die Informanten

auch nach Abschluss der Forschung, wie sie Kontakt zu mir aufnehmen können. Bezüglich der Kontakte, die in einer zwischenmenschlichen Forschung zwangsläufig entstehen, soll abschließend noch einmal GIRTLE (2001: 174) zitiert werden:

Vom Standpunkt der Ethik und Fairneß [sic] soll daher folgende Regel für den Feldforscher, dem es ernst um seine Forschung und die beobachteten Menschen ist, unbedingt gelten: Die Kontaktpersonen dürfen nicht zu bloßen Datenquellen degradiert werden, sowohl während des Forschungsprozesses als auch in der Phase des Abschlusses und danach.

Schließlich ist noch festzuhalten, dass es nicht die Aufgabe des Forschers ist, sich „als Missionar oder Sozialarbeiter aufzuspielen“ (GIRTLE 2001: 170), also von seinem Moralverständnis ausgehend auf Mitglieder der Gruppe einzuwirken, deren temporäres Mitglied er ist. So habe ich während der Feldforschung Personen kennengelernt, die ein – von meinem moralischen Referenzrahmen ausgehend – verklärtes Bild des deutschen Militärs besaßen und diesem – besonders Mitgliedern der Waffen-SS – ein Übermaß an Bewunderung entgegenbrachten. Meine persönlichen Zweifel an einer solchen Darstellung der Waffen-SS und meine persönliche Meinung über sie zu äußern, ist in diesem Rahmen durchaus gestattet und wurde von mir mit Hinweis darauf, unter welchem Blickwinkel die Waffen-SS in meinem Heimatland und auch von mir selbst betrachtet wird, auch gemacht. Es ist in meiner Rolle als Forscher jedoch nicht meine Aufgabe, missionarisch auf diese Menschen einzuwirken und ihnen ihre Ansichten und Meinungen zu verbieten.

Als abschließende Zusammenfassung der oben ausgeführten Gedanken zum dem von mir vollzogenen ethnografischen Zugang zum Feld unter Nutzung der teilnehmenden Beobachtung – die wie bei HONER (2011: 91) und ihrer Untersuchung von Bodybuildern zunehmend zu einer *beobachtenden Teilnahme* wurde – soll festgehalten werden, dass es manchmal notwendig ist, sich mit ins Zelt zu setzen und ein Brathähnchen mitzuessen, um zu verstehen, dass dem Verspeisen desselbigen keine religiöse Bedeutung innewohnt, sondern es ganz schlicht und einfach lecker schmeckt und dabei sogar noch günstiger als Lammfleisch ist.⁸⁰

⁸⁰ Es sei dem Leser die Mockumentary „Das Fest des Huhns“ (ORF 1992) ans Herz gelegt, welche einen wunderbaren Einblick in das verzerrte Bild erlaubt, welches in frühen ethnologischen Untersuchungen von fremden Kulturen gezeichnet wurde.

2. Das Spiel und die Spieler

Der Mensch spielt. Er ist ein spielender Mensch, ein Homo ludens. So hielt es bereits Johan Huizinga im gleichnamigen Klassiker von 1938 fest. Spiel und Spielen sind fester Bestandteil aller menschlichen Kulturen.

Laut HUIZINGA (2013: 15) zeichnet sich das soziale Spiel durch fünf „Hauptkennzeichen“ aus. Es ist zuerst einmal freiwillig. Das heißt, die Teilnahme am Spiel geschieht ungezwungen aus eigenem Willen.⁸¹ Weiterhin ist Spiel nicht „das ‚gewöhnliche‘ oder das ‚eigentliche‘ Leben. Es ist vielmehr das Heraustreten aus ihm in eine zeitweilige Sphäre von Aktivität mit einer eigenen Tendenz“ (HUIZINGA 2013: 16). Die Trennung von Spiel und eigentlichem Leben bedeutet allerdings nicht, dass dieser Aktivität keine Ernsthaftigkeit beigemessen werden kann. Das „bloße Spielen“ kann durchaus sehr ernst genommen und „mit einer Hingabe, die in Begeisterung übergeht und die Bezeichnung ‚bloß‘ zeitweilig vollkommen aufhebt“ (HUIZINGA 2013: 17) betrieben werden.

Spiel hat einen Anfang und ein Ende, ist dadurch in seiner Form als abschließbarer Akt zugleich aber auch beliebig oft wiederholbar, indem man es erneut beginnen und beenden kann. Es ist dabei nicht nur durch den Faktor der Zeit, sondern auch durch den Faktor des Raumes begrenzt. „Jedes Spiel bewegt sich innerhalb seines Spielraums, seines Spielplatzes, der materiell oder nur ideell, absichtlich oder wie selbstverständlich im voraus [sic] abgesteckt worden ist“ (HUIZINGA 2013: 18).

Schließlich hat das Spiel ein „Spannungselement“, welches „eine ganz besonders wichtige Rolle“ (HUIZINGA 2013: 19) innehat. Es handelt sich um Ungewissheit und Chancen über und für den Erfolg der Handlung. Die Spannung ist, so HUIZINGA (2013: 19), umso bedeutender, je größer der Wettkampfaspekt des Spiels.

All diese Elemente finden sich in den hier betrachteten Miniature Wargames (Tabletops) und auch in den Rollenspielen wieder. Es muss für den Zweck dieser Arbeit allerdings unterschieden werden zwischen dem Spielen und dem Spiel. Im Englischen fällt diese Unterscheidung etwas einfacher, da hier die Begriffe play für Spielen und game für das Spiel zur Verfügung stehen. Spielen (play) als Handlung findet man überall und ist keine nur dem Menschen vorbehaltene Handlung, sondern erstreckt sich auch über das Tierreich (HUIZINGA 2013: 11). Nicht alles Spielen ist jedoch zwangsläufig auch die Art von Spiel (game), die hier im Fokus der Betrachtung

⁸¹ Eigener Wille bzw. „Freiheit muß [sic] hier natürlich in dem weiteren Sinne verstanden werden, in dem das Problem vom Determinismus unberührt bleibt“ (HUIZINGA 2005: 16).

tung steht. Diese von Menschen vorher festgelegten Regeln folgenden Spiele sind eine „particular manifestation of play, not its totality“ (UPTON 2015: 11). Das *game* ist *play*, welches vorher festgelegten Regeln unterliegt. „Spiel (*game*) = Spiel (*play*) + Regeln“ (CASTI 1995: 142).

Egal welchen Ort der Erde man, zu welchem Zeitpunkt in der bekannten Menschheitsgeschichte betrachtet, findet man Spiele und Menschen, die diese spielen. Als universal verbindendes Element ist jedem Spiel (*game*) gemein, dass „everywhere we look, *how we play* is the same. [...] It will contain the same mix of obstacles and affordances that all games do – the arbitrary restrictions that block easy progress, the obvious opportunities for meaningful action, the delicate balance between knowledge and uncertainty“ (UPTON 2015: 9).

Allerdings handelt es sich hierbei einzig um die Mechanismen, die Regeln, hinter dem Spiel. Der soziale und kulturelle Hintergrund des Spiels sowie seine Bedeutung innerhalb einer Kultur hängen vom kulturellen Kontext ab und variieren bedingt durch Ort und Zeit.

Die Einsatzmöglichkeiten der im Tabletop verwendeten Miniaturen von Waffen-SS Truppen z. B. sind, bedingt durch das Regelwerk des Spiels, sowohl in Deutschland als auch in Japan gleichermaßen vorgegeben. Die mit den Waffen-SS Miniaturen verbundenen Assoziationen und Emotionen fallen jedoch bedingt durch den kulturellen und geschichtlichen Kontext der beiden Länder unterschiedlich aus. Während die Waffen-SS bei vielen der japanischen Spieler und Militär-Otaku als eine militärische Eliteeinheit und „coole dreckige Bande“⁸² angesehen wird, sind diese Vorstellungen – die rechtsradikale Szene einmal außen vorgelassen – in Deutschland in dieser Form wohl weniger anzutreffen.⁸³

HUIZINGAs (2013: 21) Spieltheorie ging davon aus, dass die Welt des Spiels vom ‚echten‘ Leben losgelöst sei. „In der Sphäre des Spiels haben die Gesetze und Gebräuche des gewöhnlichen Lebens keine Geltung“. In der auf Huizinga folgenden Forschung stellte sich jedoch heraus, dass „die Abgetrenntheit von Spiel und Leben eine Idealvorstellung ist“ (NEITZEL 2000: 46). Gesellschaftliche Konventionen werden im Spiel nicht einfach über Bord geworfen. Elemente der von der durch Regeln abgegrenzten Spielwelt überschreiten die Grenzen zwischen Spiel und Leben und nicht alles, was

⁸² Gedächtnisprotokoll eines Gesprächs mit dem Autoren Uchida Hiroki am 21.01.2016.

⁸³ NEITZEL (2002: 413) weist bezüglich der Vorstellungen über die Waffen-SS als „Kriegerelite“ darauf hin, dass man gerade im englischsprachigen Raum nicht müde werde, diese Darstellung zu wiederholen. Es handelt sich hierbei also nicht um ein rein japanisches Phänomen.

im Spiel passiert, bleibt im Spiel. „Die Grenzen sind brüchig“ (NEITZEL 2000: 47). So könnten z. B. die Miniaturen von Waffen-SS Soldaten im Tabletopspiel innerhalb Deutschlands gar rechtliche Konsequenzen nach sich ziehen, obwohl es sich ‚nur‘ um ein Spiel handelt.

Auch wird der „Spielverderber“ (HUIZINGA 2013: 20), die Person die bewusst die Grenzen in einer Art missachtet, die das Spiel zerbrechen lässt, oftmals vom Spiel ausgeschlossen und muss gesellschaftliche Sanktionen fürchten, wie z. B. aus der Spielegruppe auch für zukünftige Spiele verbannt zu werden. Das bedeutet, dass im Spiel nach wie vor soziale Konventionen gelten, selbst wenn sie in den Regeln des Spiels nicht explizit festgehalten sind. Besonders im Rollenspiel sind diese Konventionen von Bedeutung.⁸⁴

Diese Vorüberlegungen vorweg soll im Folgenden nun auf die Spiele und die Art und Weise, wie diese gespielt werden, eingegangen werden, um einen ersten Einblick in die Lebenswelten der Miniature Wargame bzw. Tabletop- und Rollenspiel-Spieler zu gestatten.

3. Tabletop / Miniature Wargames

Die Idee des simulierten Krieges lässt sich bis ins 7. Jh. nach Indien zum Spiel *Chaturanga* zurückverfolgen. Dieses bediente sich – im Gegensatz zu bereits existierenden früheren Schachvarianten – einem der Realität auf den Schlachtfeldern vorzufindenden Vokabulars. Die Spielsteine stellten keine abstrakten Einheiten dar, sondern spiegelten Fußsoldaten, Kriegselefanten, Kriegswagen etc. wider, die sich über das Schlachtfeld, in diesem Fall das Spielbrett, bewegten⁸⁵.

Aus solch frühen Versionen der Simulation kriegerischer Auseinandersetzungen entwickelte Baron von Reisswitz im frühen 19. Jahrhundert das *Taktische Kriegsspiel*. Eine Kriegssimulation, die sich Messinstrumenten sowie Spielsteinen bediente, die unterschiedlichste Einheitentypen darstellten und welches über ein modulares Spielbrett verfügte, auf dem verschiedene Geländesorten, „Typen“ (HILGERS 2000: 63) genannt, frei kombiniert werden konnten, um Landschaften nachzubilden. Reisswitz' Sohn, entwickelte das Spiel seines Vaters weiter und führte unter anderem Würfel zur Wiedergabe des Zufallselements auf dem Schlachtfeld ein (HILGERS 2000: 70-71).

⁸⁴ Hierauf wird in der folgenden Beschreibung von Rollenspielen genauer eingegangen.

⁸⁵ <http://faculty.virginia.edu/setear/students/wargames/page1a.htm>, letzter Abruf: 22.05.2018.

Das preußische Kriegsspiel gelangte zu internationalem Erfolg und ein Jahrhundert später wurde schließlich der Prototyp der heutigen *miniature wargames* geboren, als H.G. Wells 1913 sein Regelwerk „*Little Wars*“ veröffentlichte, welches das Nachspielen des Krieges mit dreidimensionalem Terrain und Zinnsoldaten, also Miniaturen, einführte.

Für diese Arbeit von Belang sind insbesondere die als Hobby betriebenen Nachfolger von Wells' *Little Wars*, die im deutschen Sprachgebrauch als Tabletop bezeichnet werden und in Japan meist unter der Bezeichnung *minichua gēmu* (Miniaturenspiel) laufen. Gegenwärtig existiert international ein gigantischer Fundus unterschiedlicher Tabletops, die sich sowohl durch ihre Regeln und Maßstäbe als auch Settings, also Spielwelten, in die sie eingebettet sind, unterscheiden. Dies reicht von historischen Vorbildern wie den Napoleonischen Kriegen oder dem Zweiten Golfkrieg über moderne Konflikte wie z. B. Afghanistan bis hin zu Fantasywelten wie aus *Herr der Ringe* oder dem Science-Fiction Genre.

Zu den kommerziell erfolgreichsten und bekanntesten Tabletops weltweit gehört das *Warhammer* Franchise des britischen Spieleentwicklers und Miniaturenherstellers Games Workshop. Bei *Warhammer Fantasy Battle* handelt es sich um ein 1983 veröffentlichtes Spiel, welches angelehnt an die ersten Varianten von Fantasy Tabletopspielen der 1970er Jahre stark vom modernen Fantasygenre in der Belletristik beeinflusst war. Die Spieler führen in *Warhammer Fantasy Battle* Armeen fiktiver Völker wie Orks, Elfen und Zwerge im Maßstab 1:56 bzw. 28 Millimeter gegeneinander in die Schlacht. Von *Warhammer Fantasy Battle* ausgehend entwickelte Games Workshop 1987 einen Science-Fiction Ableger – wobei die Bezeichnung Space-Fantasy eher zutrifft – namens *Warhammer 40.000*, oder kurz *WH40K* bzw. 40K, der das Setting ins Weltall des Jahres 40.000 verlagerte und in dem die Menschheit mit genmodifizierten Supersoldaten, sogenannte Space Marines, gegen dämonische und außerirdische Feinde (Space Elfen und Orks und andere als „Xenos“ bezeichnete außerirdische Zivilisationen) kämpft.

Sowohl *Warhammer Fantasy Battle* als auch *Warhammer 40.000* waren die ersten Miniaturenspiele, die respektiv ab 1996 und 2004 erstmals offiziell in japanischer Sprache in Japan vertrieben wurden und gehören gegenwärtig nach wie vor zu den meist gespielten Systemen unter den in Japan verfügbaren Tabletops. Mit zwei Ausnahmen spielten oder spielen die von mir interviewten Tabletopspieler alle mindestens eines der *Warhammer* Spiele und für die meisten Spieler stellten diese den Startpunkt ihrer Tabletopspieler-Karriere dar.

Tabletops sind im Gegensatz zu Kriegsspielen bzw. Konfliktsimulationen, die ohne Miniaturen auskommen, stärker an Maßstäbe gebunden.

Beim Tabletop spielt die Darstellung von Einheiten als detailliertes Model eine zentrale Rolle, weshalb die Spiele in Maßstäben gespielt werden müssen, die eine optische, ästhetische Umsetzung des Spielmaterials ermöglichen. Während das Kriegsspiel beispielsweise im Maßstab 1:8.000 gespielt werden kann, stößt das Tabletop bei einem Maßstab von 1:914 an seine Grenzen, da die Darstellung einzelner Soldaten in dieser Größe schon nicht mehr möglich ist.

Der plastische Aspekt des Spielmaterials konstituiert somit einen grundlegenden Bestandteil des Tabletops. Das Bauen, Bemalen und Basteln sowohl der Miniaturen als auch des Geländes, welches für eine volle Immersion ins Schlachtengetümmel notwendig ist, stellen hierbei ein eigenes Hobby und einen unabhängigen Markt für sich dar.

Obgleich für die Darstellung von Hügeln durchaus auch ein schlichter Stapel Bücher ausreichen würde, als Spielfläche der hölzerne Küchentisch erhalten kann und die Miniaturen aus Metall oder neuerdings auch vermehrt Plastik unbemalt über den Tisch geschoben werden könnten, so erwächst der volle Reiz des Miniaturenspiels erst aus der Immersion ins Kampfgeschehen durch Verwendung bemalter Miniaturen und Geländes. Für den Tabletopspieler ist also nicht nur Regelkenntnis gefragt, sondern auch handwerkliches Geschick ist vonnöten, möchte er die Möglichkeiten des Hobbys voll ausschöpfen.

Das heißt, dass der Tabletopspieler mehr oder weniger zwei Hobbys in einem nachgeht, was wiederum eine äußerst hohe Investition finanzieller Ressourcen aber vor allen Dingen Zeit einfordert. Nicht jeder Spieler hat jedoch die notwendige Zeit zur Verfügung, alle seine Miniaturen und gar eigenes Gelände zu bemalen und zu bauen. Daraus ergibt sich folglich, dass es Spieler gibt, die ihren Fokus auf eines der beiden Elemente legen. Für die einen steht der kreative Aspekt des Bauens, Bastelns und Bemalens im Vordergrund, während andere das Spiel (*game*) an die Spitze ihres Interesses stellen.

Feldzugang

Die Aufnahme der japanischen Tabletopspieler-Szene in mein Forschungsvorhaben ergab sich durch den Zufall, dass ich bei dem Versuch, Zugang zur Rollenspielszene außerhalb des universitären Rahmens der *sākuru* (studentische Clubs) zu finden, auf meinen Streifzügen durch die Straßen und Gassen Akihabaras und während meiner Internetrecherche auf ein Geschäft stieß, in dem Tabletopspiele gespielt und vertrieben wurden. Das Konzept von Tabletops war mir bereits bekannt, da ich während meiner Jugend und auch während des Studiums wiederholt damit in Kontakt kam und gele-

gentlich die Möglichkeit hatte, diese auszuprobieren. Jedoch bin ich dem Hobby nie weiter aktiv nachgegangen.

Aufgrund anfänglicher Schwierigkeiten bei der Erschließung der Rollenspiel-Szene entschloss ich mich nach dem Besuch des Geschäfts schließlich dazu, vorerst einen Zugang zu einer Otaku-Gemeinschaft über das Tabletop zu erlangen.

Die Möglichkeit, Personen unter Tabletopspielern zu finden, die entsprechend der anfangs gegebenen Nominaldefinition als Otaku gefasst werden können, wurde von mir aufgrund meines Vorwissens sowie anhand der ersten Beobachtungen vor Ort als gegeben eingeschätzt. Anhaltspunkte waren sowohl die Merchandise Artikel aus dem Bereich der Anime und Manga, die die Spieler an der Kleidung, Taschen und Rucksäcken sowie an ihren zum Spiel benötigten Werkzeugen (z. B. ihrem Maßband) angebracht hatten, als auch die Unterhaltungen der Spieler untereinander, die sich um Themen drehten, die im Diskurs als traditionell den Otaku zugehörig etabliert wurden (Anime, Manga, Videospiele).

Um einen Zugang zur Szene durch die teilnehmende Beobachtung zu erhalten und den methodologischen Vorüberlegungen folgend die existentiellen Erfahrungen der Szenegänger selbst erleben zu können, musste ich selbst ins Hobby ‚einsteigen‘. So stellte sich mir die Frage, welches Spiel ich zur Teilnahme an den Spielerunden der Tabletopspieler aufnehmen sollte. *WH40K* und *Warhammer Fantasy Battle* sind wie nahezu alle von Games Workshop vertriebenen Spiele mit äußerst hohen Einstiegskosten verbunden. Um an einem Spiel üblichen Umfangs teilnehmen zu können, wäre den Informationen nach, die ich einholen konnte, eine Investition von – umgerechnet – mehreren hundert Euros notwendig geworden.

Diese auf Tabletops in ihrer Gesamtheit zutreffenden hohen Initial- sowie laufenden Kosten – Farben und Werkzeuge müssen nachgekauft werden, neue Modelle werden regelmäßig veröffentlicht usw. – sind wohl auch einer der Hauptgründe für den Altersdurchschnitt der Szene, der meinen Beobachtungen nach bei ca. Mitte Zwanzig aufwärts liegt; sprich, Personen mit einem verfügbaren Einkommen. Studenten sowie Jugendliche sind äußerst rar und Kinder waren während meiner knapp eineinhalb Jahre andauernden Mitgliedschaft in der Szene nicht anzutreffen.

Erschwerend für einen Einstieg in das Tabletop über das *Warhammer* Franchise kam meine persönliche Abneigung gegenüber der Firmenpolitik von Games Workshop, die mir durch meine langjährige eigene Karriere im Feld des Rollenspiels (Games Workshop vertreibt auch Lizenzen des *Warhammer* Franchises für Rollenspiele) bekannt war.

Glücklicherweise – retrospectiv betrachtet – wurden am Tag des Ladenbesuchs Probespiele zum Zweiten Weltkrieg Tabletopspiel *Bolt Action*

(Warlord Games) angeboten. Nachdem ich einige Runden mit dem Vertreter von Warlord Games gespielt und mir das Spiel hatte erklären lassen, entschied ich mich sowohl aufgrund meines bereits vorhandenen Interesses an der Militärgeschichte des Zweiten Weltkrieges als auch aufgrund des im Vergleich zum *Warhammer* Franchise wesentlich geringeren Kostenpunktes für den Kauf eines Startersets der US Army sowie einigen Farben und Pinseln, die zum Bemalen der Miniaturen nicht fehlen durften.

Damit begann mein Einstieg in die Tabletopszene Tôkyôs und später auch Yokohamas. Um mein Feld so schnell wie möglich zu ergründen, besuchte ich nach einer Internetrecherche einen weiteren auf Tabletops spezialisierten Laden im Tôkyôter Stadtteil Kôenji. Dort traf ich neben *Warhammer* Spielern auch auf Spieler des Miniaturenspiels *Dystopian Wars* (Spartan Games). Nachdem ich Interesse am Spiel, welches mich durch seine Steam Punk Ästhetik ansprach, anmeldete und mir angeboten wurde, es auszuprobieren, verabredete ich mich mit einem der Spieler, Hara-san, der später auch einer meiner Interviewpartner werden sollte, zu einem Spielertreffen.

Die Tabletop Spieleläden in Akihabara und Kôenji und Kashiwa in der Chiba Präfektur (letzteren begann ich ab August 2015 zu frequentieren), verlangen eine Tisch- bzw. Spielgebühr. Diese beträgt ca. tausend Yen pro Tag. Als Kunde kann man nach Errichtung der Gebühr nicht nur Spieltische nutzen, sondern es besteht auch die Möglichkeit, auf ein reichhaltiges Angebot an Farben, Pinseln, Bastelmaterial und allgemein allerlei Werkzeuge zuzugreifen, welche vom Laden zum Bemalen und Bauen von Miniaturen zur Verfügung gestellt werden.

Es ließ sich daher sowohl das Spiel- als auch Bastel- und Malverhalten der Kunden beobachten. So setzte auch ich mich in Akihabara mit an den Maltisch, um meine US Army Miniaturen zu bemalen, wobei mir die anderen Kunden und auch Angestellte mit Rat und Tat behilflich waren. Die Kunden unterhielten sich beim Malen und Basteln viel über diverse Themenbereiche. Dabei überwogen vor allem Gespräche über das Hobby und seine mannigfaltigen Erscheinungs- und Ausübungsformen; Bemaltechniken, Modelle, Regeln sowie die fiktiven Hintergrundgeschichten zu Spielwelten. Im Falle von *Bolt Action* konstituierte darüber hinaus der Austausch über militärische Aspekte wie Waffentechnologie, Militärhistorie und Politikgeschichte ein Gros der Gesprächsthemen. Es kam jedoch auch zu Gesprächen über Bereiche außerhalb des Hobbys. So unterhielt sich z. B. ein Kunde mit mir und anderen über seine Zeit, die er als Austauschschüler während der Oberschule in Deutschland verbracht hatte. Die Aussage, dass Gespräche nicht über das Interessengebiet von Otakus hinaus stattfänden, kann also nicht pauschal getroffen werden.

Ebenso wie in der Rollenspielszene (dazu nachher mehr) tritt auch in der Tabletop Otaku-Szene die bricolageartige Zusammensetzung des Hobbys mehrfach und deutlich zu Tage. Manche der Tabletopspieler gingen neben Tabletop zusätzlich dem Hobby des Survival Games (im Japanischen oftmals abgekürzt als *sabage*) nach. Während einer meiner Besuche des Tabletopgeschäfts in Akihabara wartete eine Gruppe Tabletopspieler ihre Waffenreplika während sie sich zusammen mit dem Betreiber des Geschäfts über das Hobby *sabage* austauschten. Auch auf anderen Tabletop Spieletreffen war *sabage* ein immer wiederkehrendes Gesprächsthema. Militärische Gefechte werden von einigen der Spieler nicht nur auf dem Spieltisch mit Miniaturen geführt, sondern auch ganz aktiv in Person auf dem Spielgelände. Andere Tabletopspieler spielten auch Rollenspiele, manche davon unter Nutzung von Miniaturen ihrer *Warhammer* Armeen. Darüber hinaus bezeichneten sich einige der Tabletopspieler – und darunter speziell *Bolt Action* Spieler – als *militari otaku* oder Militär-Otaku. Das heißt, zu ihren Interessen gehörte neben dem Sammeln von Waffen-Replika und spielen von *sabage* und Tabletopspielen auch die Akkumulation von Fachwissen über Waffentechnologie und Militärgeschichte, wobei ganz besonders der Zweite Weltkrieg für sie von großem Interesse zu sein schien.

Die Szenen-Bricolage endet hier jedoch noch nicht. Während des Zeitraums meines Forschungsaufenthaltes in Japan waren das Browser-spiel *kantai korekushon kan kore* (Kadokawa 2013), kurz *kan kore*, sowie die Animeproduktion *Girls&Panzer* (*gâruzu ando pantsâ*; Actas 2012) nämlich in Gesprächen zwischen den Tabletopspielern ein auffallend häufig gewähltes Gesprächsthema. *Kan kore* und *Girls&Panzer* lösten 2012 und 2013 respektiv einen Boom des *moe-militari* Genres aus, welches auf der kommerziell sehr erfolgreichen Formel „*bishôjo x militari*“ (hübsche Mädchen x Militär; YRI 2014: 153) aufbaut. Im Winter 2015/2016 wurde in Japan der *Girls&Panzer* Kinofilm aufgeführt, der über eine Million Zuschauer in die Kinos lockte (<http://gs.dengeki.com/news/65393/>, letzter Abruf: 22.05.2018). Der Erfolg von *Girls&Panzer* führte weiterhin dazu, dass die Stadt Ôarai, die visuelle Vorlage für die Animationsserie war, zu einem beliebten Tourismusziel unter Anime-Otaku wurde. Der Besuch von Orten, die als Schauplatz von Anime-Serien und Filmen dienen, wird als *seichi junrei*, Pilgern zu heiligen Orten, bezeichnet. Sowohl unter den Pilgern nach Ôarai als auch unter den Kinobesuchern befanden sich viele der Tabletopspieler, die ich während meiner Zeit in der Szene habe kennen lernen dürfen. Unter diesen waren wiederum Personen, die den Film sechs Mal und öfter im Kino angeschaut hatten. Bei Spieletreffen berichteten sie die Zahl ihrer Kinobesuche und zeigten sich gegenseitig ihre Sammlung von Filmschnipseln sowie Karten mit Illustrationen der Anime-Charaktere, die als Merchandise

Artikel den Eintrittskarten beilagen und als Sammlerobjekte fungierten. Diese Personen waren somit also zeitgleich Szenegänger von multiplen, wenn nicht gar allen dieser Szenen; der Anime (*moe-miri*), Militär, *sabage* und Tabletop Szene.

Auf diversen dieser von mir aufgesuchten Spieletreffen für Tabletops nutzten die Spieler Miniaturen Zweiter Weltkriegspanzer, die im Stile der in *Girls&Panzer* auftauchenden Fahrzeuge gebaut und bemalt waren. Im April 2016 wurde im Tabletop Fachgeschäft in Kashiwa ein *Girls&Panzer Bolt Action* Event veranstaltet, an dem auch ich teilnahm. Ein Angestellter des Ladens hatte für diese Veranstaltung insgesamt 18 Modelle der im Anime vorkommenden Panzer im Maßstab 1:56 gebaut und im Stile des Anime bemalt. Ein Stammkunde modellierte zusätzlich eine Miniatur der Protagonistin des Anime im selben Maßstab und stellte diese dem Laden bemalt zur Verfügung. Die Tatsache, dass die teilnehmenden Spieler alle die vom Angestellten bereitgestellten Miniaturen statt ihrer eigenen nutzten, wurde von manch einem als ungewöhnlich empfunden. So meinte einer der Spieler, den ich an dem Tag vor dem Laden traf, dass es ein seltsames Gefühl sei, den Laden ohne eigene Miniaturen im Gepäck aufzusuchen.

Das Spiel, in dem diese Modelle dann zum Einsatz kamen, wurde unter Nutzung der *Bolt Action* Regeln betrieben. Im Laufe des Spiels stellten die Teilnehmer allerdings fest, dass die genutzten Regeln für die Simulation der Panzergefechte, wie sie sie aus dem Anime kannten, ungeeignet waren. In einer daraufhin eingeräumten Spielepause beriet man sich, wie die Regeln im laufenden Spiel abgeändert werden könnten und einigte sich auf Regeländerungen, die das Spiel näher an die wilden Panzerschlachten aus *Gilrs&Panzer* rücken sollten. Diese spontane Abänderung von Regeln setzt wiederum voraus, dass die Spieler ein detailliertes Wissen über das Spiel besitzen und in der Lage sind, abschätzen zu können, wie sich eine Regeländerung auf das laufende Spiel auswirkt. Auch können sich Änderungen der Regeln während des Spiels zum Nachteil mancher Spieler auswirken, da Entscheidungen, die bereits getroffen wurden, sich unter den neuen Regeln als nachteilig herausstellen. Daraus wird ersichtlich, dass in diesem Fall der Schwerpunkt des Spiels von allen Beteiligten statt auf den Wettkampf unter fixen Regeln auf ein Maximum an Spielspaß durch die Simulation der Verhältnisse, wie sie im Anime herrschen, gelegt wurde.

Das Element des Wettkampfes war allgemein sowohl bei dieser als auch bei anderen Veranstaltungen, an denen ich teilnahm, in seinem Ausmaß als eher gering einzuschätzen. Auch wenn bei einem *Bolt Action* Turnier, welches im Herbst 2015 in Kashiwa stattfand, die Spieler im direkten Vergleich zu Spielen, die nicht im Turnierformat gespielt wurden, vermehrt auf die Regeln achteten und es zu mehreren Unterbrechungen im Spiel kam,

um Regeln nachzuschlagen und über die Formulierung zu diskutieren, lag der Fokus der Teilnehmer von Spieletreffs allgemein vielmehr auf dem kreativen Bastel- und Malaspekt des Hobbys statt auf dem Wettkampf oder Erfolg (Sieg) im Spiel.

Grund hierfür ist sicherlich der zeitliche Aufwand, der in das Bauen und Bemalen von Miniaturen investiert werden muss. Vergleicht man nämlich die Zeit, die in die Produktion einer spielfertigen Miniatur investiert wird, mit der Zeit, die diese im Spiel auf dem Tisch steht, so ist erstere Investition exorbitant höher. Die handelsüblichen Miniaturen werden heutzutage, vor allem im Falle größerer Hersteller wie Games Workshop oder Warlord Games, überwiegend in Plastik produziert, wobei aber gerade bei älteren Miniaturenspielen nach wie vor noch viele aus Metall und Resin gegossene Modelle existieren. Auch im Bereich der Tabletops, die in kleinen Auflagen oder auf Bestellung produziert werden, sind Metall- und Resinmodelle nach wie vor der Standard. Modelle aus Plastik müssen ähnlich wie beim Modellbau in einem ersten Arbeitsschritt aus den Gussrahmen befreit werden. Dann müssen die Grate, die vom Pressgussverfahren übrig geblieben sind, entfernt und die jeweilig Figur aus ihren Einzelteilen zusammengeklebt werden. Nun ist es durchaus möglich, die Figur entsprechend der Anleitung zu bauen. Nicht wenige Spieler modifizieren die Plastikteile jedoch oder nutzen Einzelteile anderer Modelle, um den Modellen eine individuelle Note zu verleihen, was als „kitbashing“ bezeichnet wird. Ist das Modell schließlich fertig zusammengebaut, muss es grundiert werden, bevor die Bemalung beginnen kann.

Bei den meisten Spielen im 28 Millimeter Maßstab, wie z. B. *Bolt Action* oder die *Warhammer* Spiele, benötigt man für ein Standardspiel je nach gespielter Fraktion zwischen dreißig und hundert einzelne Modelle, wobei diese Zahl rein theoretisch nach oben offen ist. Benutzt man also keine Metallminiaturen – die zwar nicht zusammengebaut aber doch zumindest entgratet und grundiert werden müssen – fallen die oben genannten Einzelschritte bei jeder individuellen Figur an. Möchte man die Miniaturen zusätzlich personalisieren, also abweichend vom Standard gestalten, dauert der Bauprozess entsprechend länger. Im Falle von historischen Tabletops entfällt dieser Aspekt von Individualisierung der Miniatur zwar in den meisten Fällen, hier ist aber wiederum die Recherche von historisch korrekten Farbschemata und Tarnmustern sowie der Ausrüstung dem Prozess des Bemalens vorgelagert.

Die Bemalung selbst nimmt je nach Detailgrad, mit dem die Miniatur bemalt werden soll, mehrere Stunden in Anspruch und wird von den Spielern entweder im eigenen Haus oder im Geschäft durchgeführt. Für das Malen nutzen fast alle Spieler, die ich kennenlernte, geruchsarme Acrylfar-

ben von Games Workshop oder Vallejo, die in Japan aufgrund des ausgeprägten Marktes für *puramo* und Modellbau in Tōkyō, insbesondere Akihabara, leicht zu finden sind, wenn – und dies setzt Sonderwissen voraus – man weiß, wo man suchen muss.

Die Bemalung findet bei den meisten von mir interviewten Spielern unter der Woche nach der Arbeit und am Wochenende zu Hause statt. Die Malsitzungen können an Wochenenden teils den ganzen Tag in Anspruch nehmen und unter der Woche bis spät in die Nacht hinein andauern. So habe auch ich – sehr zum Leiden meiner Frau – ganze Wochenenden und Abende damit zugebracht, Plastik und Zinnsoldaten anzumalen. Vergleicht man also die für das Bauen und Bemalen angegebenen Zeiten mit denen, in welchen mit den Miniaturen aktiv gespielt wird, so wird schnell deutlich, dass für ersteres wesentlich mehr Zeit verwendet wird.

Wenn Armeen für eine Veranstaltung oder das verabredete Spiel am Wochenende fertiggestellt werden ‚müssen‘ – man möchte sich schließlich nicht mit unbemalten Miniaturen blamieren –, werden zur Fertigstellung der Armeen, wie aus mehreren Interviews und Gesprächen hervorging, geradezu Malmarathons eingelegt, bei denen fünf Tage die Woche ab Feierabend bis spät in die Nacht oder gar bis zum nächsten Morgen bemalt wird. Es kommt auch vor, dass das Spielen am Wochenende auf das Wochenende danach verschoben wird, da die Miniaturen noch nicht fertig sind. Die Bemalung der Miniaturen erhält hier Vorrang vor dem eigentlichen Spielen mit diesen.

Die gekonnte Bemalung von Miniaturen setzt neben der Investition von (Frei-) Zeit zugleich den Besitz von (Sonder-) Wissen voraus, welches sich der Tabletopspieler im Laufe seiner Hobbykarriere aneignet. Auch ich durchlief diesen Prozess und verbrachte viel Zeit online, um anhand von Blogs, Internetforen und YouTube Videos zu lernen, wie man Miniaturen bemalt.

Neben Techniken wie *highlights*, *washing* und *drybrushing*⁸⁶, die neben dem Wissen um sie auch inkorporiert, also antrainiert werden müssen, muss der Tabletopspieler zusätzlich Farb- und Materialeigenschaften studieren und testen sowie den Umgang mit allerlei Werkzeugen erlernen. Es handelt sich hierbei um das Erlernen eines künstlerischen Handwerkes.

⁸⁶ *Highlights* sind helle Farbschichten auf hervorstehenden Teilen eines Modells. *Washing* bezeichnet das Auftragen einer dünnen Farbschicht mit sehr geringer Viskosität, um Schatten in Rillen und Einbuchtungen im Modell nachzustellen. Beim *drybrushing* oder *Trockenbürsten*, wird mit trockener Farbe im Pinsel über das Modell gefahren, um hervorstehende Details hervorzuheben.

Selbst wenn ein Spieler sich nicht am Bau von eigenem Gelände versucht, da er aufgrund von Platzmangel im eigenen Heim darauf angewiesen ist, die Spieleflächen von Fachgeschäften zu nutzen und daher kein eigenes Gelände benötigt, so muss er sich dennoch zumindest Grundkenntnisse im Umgang mit Streu- und Bastelmaterialien, wie man sie z. B. aus dem Modelleisenbahnbereich kennt, aneignen, um die Base (die Fläche Basis auf die eine Miniatur geklebt wird) gestalten zu können. Dieser Schritt, ebenso wie die Bemalung der Miniatur selbst, kann in unterschiedlich arbeitsintensiven Detailgraden vollzogen werden. Vom simplen Aufstreuen von Vogelsand bis hin zum Modellieren von Ruinen oder einzelnen kleinen Ziegelsteinen, der Nachbildung von Asphalt oder der Kreation fantastischer Flora unter Nutzung unterschiedlichster Materialien und Farben gibt es unzählige Möglichkeiten, die Base eines Modells zu gestalten.

Gegeben dieser Investition sowohl monetärer als auch ganz besonders zeitlicher Natur erklärt sich dann auch der Hergang der Spielerunden, die den Fokus eher auf die Miniaturen statt das Spiel selbst legen. Geradezu ritualartig werden vor Spielbeginn die eigenen bemalten Miniaturen aufgestellt und präsentiert, um dann die Figuren der anderen Spieler zu begutachten. Diese werden kommentiert und es werden gegenseitig Komplimente ausgesprochen sowie Fragen zu Techniken und Farben gestellt, mit der die Miniaturen bemalt wurden. Das Spiel an sich rückt in diesen Momenten vorerst in den Hintergrund. Dem Prozess des Bemalens der Miniaturen ist die Erwartungshaltung der anderen Spieler innewohnend. Der Zweck liegt nicht darin, wie etwa beim Modellbau, wo die Modelle zu Hause in der Vitrine aufbewahrt werden⁸⁷, für sich selbst zur Eigenerfüllung zu schaffen, sondern es wird auf dieses Angesehen-Werden sowohl im Sinne des Betrachtens als auch des Erhalts von Ansehen und der Diskursivität der selbst geschaffenen Kunstwerke hingearbeitet. Dieser Aspekt des Hobbys hat einen solch hohen Stellenwert, dass das Spielen mit unbemalten Miniaturen, auch wenn es nicht verboten oder offen verpönt wird, dennoch einen schamhaften Charakter besitzt und Grund für Entschuldigungen oder dem Erfragen des Einverständnisses der Mitspieler ist, ob der Einsatz unbemalter Miniaturen im Spiel gestattet wird. So meinte z. B. ein Spieler während eines *Bolt Action* Spieles, dass er, sollte es keine Einwände geben, einen unbemalten Tiger Panzer nutzen würde, um die für das Spiel benötigte Anzahl von Miniaturen stellen zu können. Bei einer anderen Gegebenheit entschul-

⁸⁷ Wie mein Interviewpartner Q-san meinte: „Man baut mit viel Mühe Modelle, stellt sie bei sich ins Zimmer, schaut sie an und Ende“ (Interview d. Verf. mit Q-san am 13.07.2015).

digte sich ein Spieler dafür, dass er seine Miniaturen bis zur Spielveranstaltung nicht komplett fertig bemalt hatte.

Die Bewertung von Miniaturen anderer Spieler und das Aussprechen von Komplimenten setzen wiederum das Sonderwissen um die sich dahinter verbergenden Techniken voraus. Dieses Sonderwissen ist es, was den Kritiker überhaupt erst befähigt, die Modelle seiner Mitspieler zu bewerten und zu bewundern. Man selbst kann die stundenlange Arbeit, die in einem Modell steckt, nur dann wirklich einschätzen, wenn man selbst Zeit und Energie in eigene Modelle investiert hat.

Die Wichtigkeit schön bemalter Miniaturen und Geländes hängt sicherlich auch damit zusammen, dass es üblich ist, während des laufenden Spiels Fotos von den Miniaturen zu schießen, Man könnte auch sagen, die Modelle werden bemalt, um diese zu fotografieren. Dabei wird aber nicht nur schlicht von oben herab das ‚Schlachtfeld‘ im Stile eines Aufklärungsfotos aus der Luft abfotografiert. Stattdessen bücken sich die Spieler, gehen in die Hocke, lehnen sich auf einem Arm abgestützt mit der Kamera in der anderen Hand über den Tisch, im Versuch, die Kameralinse auf Augenhöhe der Soldaten auf dem Spieltisch zu bekommen, um deren Sicht auf die Feindsoldaten festzuhalten (siehe Abb.1). Spielsituationen werden aus unterschiedlichen Winkeln heraus abfotografiert und es werden ‚Vor dem Angriff‘ – ‚Nach dem Angriff‘ Fotoserien geschossen. Unbemalte Figuren in grauem Plastik oder glänzendem Metall stören hierbei die Ästhetik des Bildes und zu einem gewissen Grad auch die Immersion. Schließlich ist es dieser Aspekt, der das Tabletop mit seinen Miniaturen gegenüber dem Kriegsspiel mit den abstrakten Markern und Spielsteinen auszeichnet. Die Fotos werden im Anschluss an das Spiel von den Spielern über Social Media Plattformen, allen voran Twitter, online gestellt. Oftmals geschieht dies als Bilderserie in Zusammenhang mit einer detaillierten Beschreibung, einer Art Kampfbericht, des Spiels.⁸⁸ Da die Twitter Profile dabei mehr oder weniger anonym sind, weil die Spieler statt ihres eigentlichen Namens Kosenamen nutzen, ist die Gefahr, anhand des Twitter Profils von Uneingeweihten erkannt zu werden, gering. Manche Spieler achteten aber auch explizit darauf, auf Fotos nicht zu sehen oder erkennbar zu sein, um ihre Anonymität zu gewährleisten. Die Nutzung von Social Media zur Präsentation der Miniaturen begrenzt sich nicht nur auf das Spiel bzw. die Miniaturen im Spiel.

⁸⁸ Eine ausführliche Beschreibung des Spiels auf *Twitter* mit seiner Limitierung auf (zum Zeitpunkt der Feldforschung) 140 Zeichen ist im Japanischen aufgrund der *kanji*, die die Vermittlung von Inhalten mit weniger Zeichen ermöglichen, im Gegensatz zum lateinischen Alphabet relativ problemlos möglich.

Der Schaffungsprozess und Fotografien der komplettierten Modelle werden ebenfalls auf Twitter dokumentiert. Ebenso werden Informationen zum Hobby über die Plattform miteinander geteilt und ausgetauscht.



Abb. 1 Fotoschießen während des Spiels (Quelle: Foto: Philip Lindemer).

Im Anschluss an Veranstaltungen mit mehreren Spielern wie z. B. dem von *Girls&Panzer* inspirierten *Bolt Action* Spiel fanden oftmals kleine Feierlichkeiten im Laden statt. So brachte beispielsweise einer der Kunden, der am *Girls&Panzer* Event teilgenommen hatte, für alle Beteiligten Süßigkeiten und Getränke aus der Stadt Ôarai mit, die nach dem Spiel gemeinsam am Abend verzehrt wurden. Auch gab es Weihnachtsfeiern und Silvester Partys mit 15-20 Gästen, die sowohl in den Läden in Akihabara wie auch in Kashiwa stattfanden. Hier wurde von den Gästen (Kunden) teils Kuchen gebacken und Essen sowie Süßspeisen aller Art mitgebracht, die untereinander geteilt wurden. Es handelt sich hierbei um Ereignisse, die szenekstituierend wirken. Es wird ein Zugehörigkeitsgefühl generiert, welches über das Spielen, das reine Ausüben des Hobbys, hinausgeht. Selbstverständlich wurde während der Weihnachtsfeier auch ausgelassen gespielt, jedoch stand das Spiel an diesem Tag nicht im Vordergrund der Aktivitäten.

Wie auch auf den von mir besuchten Rollenspielveranstaltungen kam es zur Verlosung – in Form eines Bingo-Spiels – von Hobbyartikeln, die sowohl vom Laden als auch den Kunden selbst gestellt wurden.

Am Tag der Weihnachtsfeier war auch zu beobachten, dass die Tabletopszene sehr offen gegenüber Szene-Fremden ist, die Interesse am Hobby zeigen. Zur Feier wurde ich von einem Bekannten – ein Mitbewohner der Wohngemeinschaft, in der ich zu diesem Zeitpunkt wohnte – begleitet, der zwar kaum Kenntnisse über Tabletop besaß, aufgrund meiner Ausübung dieses Hobbys allerdings neugierig geworden war und mehr darüber erfahren wollte. Daher lud ich ihn ein, mit mir zum Laden zu gehen. Im Laufe der Feier stellte er den Anwesenden mehrfach Fragen zu unterschiedlichsten Bereichen des Hobbys, angefangen bei den Miniaturen über das Setting der Spiele bis hin zu Werkzeugen, die zum Basteln und Malen benutzt werden. Die Szenegänger beantworteten sämtliche an sie gestellte Fragen, wobei sich gelegentlich gleich mehrere in die Gespräche involvierten und voller Elan den Wissensdurst meines Bekannten zu stillen versuchten.

Das gleiche Verhalten konnte ich auch beobachten, als mich besagter Bekannter zu einem *Bolt Action* Event in Yokohama begleitete, welches von einem regional ansässigen Tabletopclub veranstaltet wurde. Obwohl er selbst keine Miniaturen besaß, wurde er freundlich empfangen und es gab keinerlei Einwände dagegen, ihn zuschauen zu lassen. Das Interesse meines Bekannten traf auf eine enthusiastische Aufnahme der Clubmitglieder und ihm wurden sowohl in der Pause als auch beim gemeinsamen Essen nach dem Event viele Ratschläge und Tipps zum Spiel und einem möglichen Einstieg ins Hobby gegeben. Der Eintritt eines neuen potenziellen Mitglieds in die Tabletopspielerszene in Tôkyô bzw. Yokohama wurde von allen Anwesenden als positive Entwicklung aufgefasst. Wie eines der Mitglieder erklärte, sei es schwierig, neue Spieler zu finden und daher umso wichtiger, bereits aktive Spieler zu halten. Viele Spieler hörten jedoch aufgrund der Arbeit oder insbesondere nach der Hochzeit mit dem Hobby auf. Auch, so erzählte man mir, gäbe es Spieler, mit denen man nicht spielen wolle, da sie als Mensch und Spielepartner unangenehm seien. Als Beispiel führte man Personen an, die die Regeln zu ihrem Vorteil auszulegen versuchten oder äußerst streng mit dem Mitspieler seien, selbst jedoch nicht immer regelkonform spielten, wenn sie am Zug sind; ein Vorwurf der Heuchelei also.

Das *Bolt Action* Event, in dessen Zuge dieses Gespräch geführt wurde, sollte die Schlacht um Stalingrad 1942 simulieren und wurde von den Clubmitgliedern gemeinschaftlich organisiert und durchgeführt. Das für das Spiel benötigte Gelände wurde von einzelnen Mitgliedern gebaut, bemalt und zusammengetragen. Da das Gelände neben der Fertigstellung der eigenen Armee, die für das Event ebenfalls bemalt werden musste, zum Großteil

in Eigenarbeit produziert wurde, gab es eine entsprechend lange Planungsphase von mehreren Monaten. Zudem, so erklärte mir eines der Clubmitglieder, sei es schwierig, Räumlichkeiten für das Spielen von Tabletops zu finden, da viele öffentliche Einrichtungen – der Yokohama Tabletopclub trifft sich für gewöhnlich in einem Gemeindezentrum (*kôminkan*) – die Nutzung ihrer Räume verweigerten, wenn sie erfahren, dass es sich bei Tabletops um Kriegsspiele, also um das „Spielen von Krieg“ (*sensô wo yaru mono*; Interview d. Verf. mit Hibino-san am 27.09.2015), handelt.

Am Spiel nahmen insgesamt sechs Spieler (inklusive mir) aus Yokohama und Tôkyô sowie mein Bekannter als Zuschauer teil. Die Spieler wurden in bereits Monate zuvor festgelegte Teams – jeder Spieler musste schließlich im Voraus eine für das Spiel nutzbare Armee komplettieren – zu je drei Spielern eingeteilt, die die deutsche und sowjetische Seite des Konflikts repräsentierten. Ich selbst hatte einige Monate im Voraus damit begonnen eine sowjetische Armee zusammenzubauen und verbrachte ganze Wochenenden damit, diese bis zur Veranstaltung spielfertig zu bemalen.

Das Stalingradscenario begann mit dem Spielaufbau um neun Uhr morgens und endete gegen 18 Uhr des gleichen Tages mit einer Unterbrechung zur Mittagszeit. Wie auch auf anderen Veranstaltungen, wurden die Miniaturen der Mitspieler vor dem Spiel ausgiebig betrachtet und kommentiert, wobei sich einer der Spieler für seine Teilnahme mit einer nur teilweise bemalten Armee entschuldigte. Diesmal zog neben den Miniaturen jedoch zusätzlich das von den Clubmitgliedern gebaute Gelände die Aufmerksamkeit der Anwesenden auf sich und es wurde sich über den kreativen Prozess des Baus dieses unterhalten. Da es sich beim Großteil der verwendeten Geländestücke nicht um vorgefertigte, käuflich zu erwerbende Stücke handelte, wurde ein hohes Maß an Erfindungsreichtum und Arbeit investiert, um das Trümmerfeld Stalingrads aus dem Jahr 1942 nachzubilden. Dabei wurde sowohl auf natürliche Materialien und simple Konstruktionen zurückgegriffen wie z. B. Steine, die auf CDs geklebt und angemalt wurden, als auch auf Produkte aus dem 100 Yen Shop und Baumarkt, die stark, teils zur Unkenntlichkeit, modifiziert wurden. Der kreative und erfinderische wie aber auch arbeitsintensive Aspekt des Hobbys kam hierin voll zum Ausdruck und wurde von den Teilnehmern mit Lob und Anerkennung honoriert.

Im Anschluss an das den Tag über andauernde Spiel begaben sich die Teilnehmer in ein Restaurant in der Nähe des Veranstaltungsortes und es wurde sich beim gemeinsamen Essen angeregt unterhalten. Dabei drehten sich die Gespräche hauptsächlich um Filme über den Zweiten Weltkrieg, das Spiel *Bolt Action* sowie andere Miniaturenspiele und zurückliegende Veranstaltungen, von denen Fotos gezeigt wurden. Dass ähnlich der Rollenspielszene auch die Tabletopszene Tôkyôs und Yokohamas recht klein ist

und *Bolt Action* in der Tabletopszenen ähnlich wie *D&D* in der Rollenspiel-szene eher ein Nischendasein fristet, wurde neben der – im direkten Ver-gleich zum Marktführer *Warhammer* – geringen Spielerzahl als auch an-hand der Tatsache deutlich, dass *Bolt Action* und andere Warlord Games Produkte in Japan offiziell von nur einer einzigen Person in Tôkyô vertrie-ben wird, die den Weg von Tôkyô nach Yokohama auf sich nahm, um an ei-ner vergleichsweise kleinen Veranstaltung wie dem beschriebenen Stalin-grad Szenario-Spiel teilzunehmen.

Die Größe der Szene bedingt, dass sich Beruf und Privates mehr o-der weniger miteinander vermischen, was gelegentlich auch zu Spannungen innerhalb der Spielergemeinschaft führt. So wurde z. B. Unmut darüber laut, dass die Übersetzungen ins Japanische der für *Bolt Action* benötigten Zusatzregelwerke zwar versprochen aber nicht geliefert werden. Dies brach-te den Vertreter des Spiels in einen Konflikt zwischen der Rolle als Privat-person, mit der er am Event teilnahm und der Rolle des offiziellen Vertre-ters des Spiels. Die geringe Größe der Szene – die sich auch Anhand der an der Einwohnerzahl der Tôkyô / Yokohama Region gemessenen geringen Anzahl an Tabletop Fachgeschäften zeigt – führt zeitgleich aber auch zu einem starken Zusammenhalt unter den Spielern. Es scheint beinahe so, als würde ein jeder jedes andere Szenenmitglied kennen, besonders wenn diese auf eine schon längere Karriere innerhalb der Szene zurückblicken können. Wie sich durch Gespräche herausstellte, begannen viele der jetzigen Ladenbe-treiber neben ihrer Hobby-Karriere auch ihre berufliche Laufbahn mit den *Warhammer* Produkten von Games Workshop und waren an einem Punkt ihrer Laufbahn für einige Zeit bei dem Unternehmen angestellt.

Die Tabletopszenen Tôkyôs und Yokohamas ist männlich dominiert. Der Frauenanteil ist auf Basis meiner Beobachtungen als gering einzu-schätzen, was mir auch durch Gespräche mit Spielern bestätigt wurde. Während meines Aufenthalts von etwas über einem Jahr traf ich nur ein einziges Mal auf eine Frau in einem der Tabletopfachgeschäfte. In der Szene herrscht diesbezüglich die Meinung vor, dass Frauen dem Hobby gegenüber ablehnend eingestellt seien und daher auch eine Koexistenz von Hobby und Beziehung bzw. Ehe nur schwerlich bis gar nicht möglich sei – hierzu in Teil C mehr.

Während es im amerikanischen und europäischen Raum üblich zu sein scheint, Tabletop in den eigenen vier Wänden zu spielen, stellt dies in Japan – vor allem in den Ballungsgebieten – eher die Ausnahme dar. Grund hier-für ist die geringe Größe der Wohnungen, die selten Raum für eine zwei bis zweieinhalb Quadratmeter große dedizierte Spielfläche, die nicht der Boden ist, übrig lässt. Darüber hinaus müssen auch die Miniaturen und das Ge-lände gelagert werden. Die Miniaturensammlungen nehmen bei manchen

der Tabletopspieler regal- bzw. zimmerfüllende Ausmaße an. Dies liegt unter anderem auch darin begründet, dass die meisten Spieler nicht exklusiv ein Tabletopspiel sammeln und spielen, sondern mehreren Systemen zugleich nachgehen. Einer meiner Spielepartner, Hara-san, den ich in Kôenji kennengelernt hatte und den ich später auch bei ihm zuhause aufsuchte, besaß einen speziell für das Hobby eingerichteten Raum in seiner Zweizimmerwohnung in Yokohama, in dem neben einem ca. 2 x 1,2 Meter großen Spieltisch auch eine Regalwand eingerichtet war, in der seine bemalten Miniaturen auf herausnehmbaren Tablettis ausgestellt waren. In den Ecken türmten sich auf Wandregalen Geländestücke. Da das Spielen von Tabletops zuhause aufgrund des Platzmangels in den Wohnungen eher selten ist und die Nutzung von Spielflächen in Fachgeschäften zwischen tausend und zweitausend Yen kostet sowie zeitlich begrenzt ist, stellt dieses Hobbyzimmer eine attraktive Alternative zu den Läden für die Tabletopspieler der Umgebung dar. Daher wurde Hara-sans Hobbyzimmer auch immer wieder zum Treffpunkt mehrerer Spieler aus der Region. So erzählte er mir, dass er in der Vergangenheit über mehrere Tage hinweg andauernde Spielrunden mit mehreren Teilnehmern bei ihm veranstaltet habe. Dieser ‚Luxus‘, im eigenen Heim über ausgiebigen Platz zum Spielen zu verfügen, wird von anderen Tabletopspielern bewundert. Bei einem ersten Treffen mit Hara-san und einem seiner Freunde und Spielepartner im Tabletopgeschäft in Kôenji, zeigte mir der Spielepartner Fotos vom Hobbyraum und Spieltisch und berichtete mir, dass Hara-sans *oshiire* (Schrank) voll mit Tabletop Sachen sei. Auf meine Frage hin, ob die Frau/Freundin nichts dagegen habe – dies war bevor ich Hara-san besser kennen lernte und wusste, dass er alleinstehend ist –, lachten beide auf und Hara-san antwortete, eine Frau gäbe es nicht.

4. Rollenspiel

Im *Tabletop Role Playing Game* (TRPG) oder Pen&Paper RPG, im Deutschen auch Rollenspiel genannt und im Japanischen meist abgekürzt als *tî âru pî jî* (TRPG für *table-talk roleplaying-game*) bezeichnet, übernehmen die teilnehmenden Spieler die Rolle – damit ist nicht nur eine soziale Rolle im Goffman’schen Sinne gemeint – fiktiver Charaktere in einer gemeinsam kreierte diegetischen Realität, mit der diese Charaktere interagieren. Die dabei geschaffenen Welten reichen von Fantasiewelten wie in *Herr der Ringe* zu Science-Fiction, Horror oder Krimis in historischen Settings wie dem europäischen Mittelalter oder der Taishô-Zeit. Der Fantasie sind bei der Schaffung der Spielwelten keinerlei Grenzen gesetzt. Oftmals rekurren die Spiele allerdings auf etablierte Genres und Werke der postmodernen

Unterhaltungsindustrie. So z. B. *Dungeons&Dragons*, welches stark durch die *Herr der Ringe* Romane von J.R.R. Tolkien und Geschichten aus *Connan der Cimmerier* von Robert E. Howards inspiriert wurde. Rollenspiele sind teilweise aber auch von vornherein Bestandteil eines bereits bestehenden Franchises. So existieren beispielsweise diverse *Star Wars* Rollenspiele.

Das Spiel wird oft als „oral, and does not involve physical acting“ (FINE 1983: 7) beschrieben. KAMM (2016: 279) hält jedoch fest, dass sich Rollenspiel in Form von „Praktik-als-Netzwerk [...] aus interdependenten materiellen und semiotischen Elementen, die Körper, Körperbewegungen, Gegenstände und Objekte, praktisches und konzeptionelles Wissen einschließen“, konstituiert. Beim Rollenspiel wird gewürfelt, es kommen Papier und Stifte, Miniaturen und Karten sowie neuerdings auch technische Geräte wie Tablets und Smartphones zum Einsatz, es wird gestikuliert, die Stimme wird verstellt und ein Schatz an Spezialwissen über Regeln, Film- oder Romanzitate, spezifisches Hintergrundwissen zur Spielwelt sowie taktisches und strategisches Denken sind gefordert. Es geht also um weit mehr als nur orales Erzählen. Im Spiel selbst alternieren die Beteiligten hierbei fließend zwischen dem Sprechen als Charakter bzw. *in character* in der Ich-Perspektive und dem Beschreiben des Charakters und seiner Handlungen in der Erzählerperspektive, auch *out of character*⁸⁹ genannt. Das Tischrollenspiel muss hierbei jedoch unterschieden werden vom LARP, dem Live Action Role-Playing Game, welches nicht in einer Räumlichkeit verbleibend und hauptsächlich sitzend gespielt wird, sondern bei dem sich die Spieler zudem als Spielcharakter verkleiden und an unterschiedlichen Orten wie bei einer Art Improvisationstheater bis auf wenige Ausnahmen durchgehend *in character* bleiben.

Die im Spiel generierten Geschichten werden oftmals zu einer zusammenhängenden, teilweise über Jahre hinweg andauernden Kampagne gesponnen, die in mehreren Spielerunden immer weiter fortgesetzt wird. Meist übernimmt beim Rollenspiel einer der Spieler die Rolle des Spielleiters – häufig auch *Dungeon Master* (DM) oder *Game Master* (GM)⁹⁰ ge-

⁸⁹ Die Begriffe *in character* und *out of character* (auch als IC und OOC abgekürzt) aus dem Englischen haben sich mittlerweile sowohl in der deutschen als auch japanischen Spielergemeinschaft etabliert.

⁹⁰ Die Abkürzungen DM oder GM werden auch von japanischen Spielern benutzt („*dī emu*“ oder „*ji emu*“). Der Titel *Dungeon Master* (DM) geht wiederum auf die Mutter der heutigen TRPGs „*Dungeons&Dragons*“ (1974) zurück, wo es zur Aufgabe des Spielleiters gehörte, mit Monstern und Fallen gespickte Dungeons (Kerker) zu kreieren und zu kontrollieren, die von den Spielern überwunden werden mussten. Der Spieler

nannt – dessen Aufgabe es ist, die Umgebung zu beschreiben, in der sich die fiktiven Charaktere der anderen Spieler befinden. Auch übernimmt er klassischerweise die Darstellung von Nichtspieler-Charakteren und Opposition wie z. B. Monstern, gegen die die Spieler antreten. Es existieren jedoch auch Rollenspiele, die ohne Spielleiter auskommen. Zur Konfliktresolution kommen meist Zufallselemente wie Würfel oder Karten zum Einsatz, wobei Systeme, in denen Konflikte diskursiv gelöst werden, durchaus vorhanden sind.

Aufgrund der mannigfaltigen Settings, in denen sich die jeweiligen Geschichten abspielen können, existieren dutzende unterschiedliche Regelwerke, die das Spiel organisieren und die sowohl mit bestimmten, vorgegebenen Settings verbunden sind, als auch generisch für alle erdenklichen, selbst kreierten Welten eingesetzt werden können.

Häufig weisen die Charaktere Attribute und Fähigkeitswerte wie z. B. Stärke, Geschicklichkeit, Charisma, Schleichen oder Nahkampf auf, die in Zahlen ausgedrückt auf dem Charakterbogen festgehalten werden. In ihrem Simulationsaspekt, besonders wenn es um Konfliktresolution in Kampfsituationen geht, weisen Tischrollenspiele Parallelen zu Tabletops auf; speziell dann, wenn im Rollenspiel Miniaturen zur Darstellung von Charakteren und Monstern auf einem gerasterten Spielplan genutzt werden. In solchen Momenten wechselt das Spiel in den meisten Fällen vom Rollenspiel zur Kampfsimulation, bei der das Geschehen *out of character* betrachtet wird und das Spiel hauptsächlich im sogenannten metagame stattfindet. Das heißt, dass die Regeln sowie taktisches und strategisches Denken in den Vordergrund rücken und die Spieler Informationen in ihre Entscheidungsprozesse miteinbeziehen, die ihre Charaktere *in character* gar nicht besitzen. Der Simulationsaspekt mit Fokus auf die Regeln ist nicht verwunderlich, sondern seit den Anfangszeiten des Rollenspiels Bestandteil dieser. So wurde das erste kommerziell erfolgreiche, 1974 von Gary Gygax und Dave Arneson veröffentlichte Fantasy-Rollenspiel *Dungeons&Dragons* auf den Regeln von Miniature Wargames (Tabletops) basierend entwickelt.

Tabletops, denen eine historische oder auch fiktive Narrative zugrunde liegt, besaßen schon immer Elemente des Rollenspiels und des ‚Sich-Vorstellens‘, oder „make believe“ (UPTON 2015: 187). Der Reiz eines Tabletops rührt nicht alleine vom taktischen oder strategischen Spielelement und dem Spielen um des Sieges Willen her, sondern auch Aspekte, wie sich in die

war somit der Herr des Kerkers, der Dungeon Master. Diese Bezeichnung hat sich bis in die Gegenwart im Sprachschatz von Rollenspielern gehalten und wird auch in Settings und Regelsystemen benutzt, in denen es konkret keinen Kerker zu überwinden gibt.

Rolle eines Generals zu versetzen und sich das Geschehen auf dem Schlachtfeld vorzustellen, tragen maßgeblich zum Spielspaß bei. Es existiert ein durchaus merklicher Unterschied im Ausmaß der Freude am Spiel, je nachdem ob nun eine generische namenlose Stärke vier Einheit den Angriff einer ebenso farblosen Stärke sechs Einheit abwehrt oder ob der Spieler sich vorstellt, dass es dem Sherman Panzer erfolgreich gelingt dem Beschuss des Panthers standzuhalten, um das Feuer zu erwidern.

Gary Gygax und Dave Arneson übernahmen diese Grundidee und entwickelten daraus 1971 das Wargame *Chainmail*, welches an *Herr der Ringe* angelehnt magische Elemente einführte und anstatt großer Truppenverbände vereinzelte Figuren in den Mittelpunkt des Geschehens stellte. Aus diesen vereinzelt Figuren wurde schließlich ein einziger Charakter im Sinne des Charakters, wie man ihn aus dem heutigen Rollenspiel kennt, der sich im Vergleich zum Spiel mit mehreren Einheiten dadurch auszeichnete, dass die regeltechnische Darstellung ausdifferenzierter war.

Aus einer Einheit von z. B. zehn Bogenschützen mit einer Schussreichweite von 14 Zoll und einer Angriffsstärke von vier wurde ein einzelner Charakter mit Namen, Werte für Stärke, Geschicklichkeit, Intelligenz etc., der mit mehreren Ausrüstungsgegenständen und Waffen bis ins Detail ausgestattet werden konnte. Aus der Steuerung dieses einzelnen Charakters durch einen einzigen Spieler entwickelte sich schließlich das Rollenspiel, so wie wir es heute kennen, bei dem das Sich-Hineinversetzen in den fiktiven Charakter, das Spielen der Rolle dieses einen Charakters also, das Spiel definierende Element darstellt.

Rollenspiele sind somit eine Mischung aus kindlichem Scheinspiel, welches sich durch minimalste, informell festgehaltene Regeln auszeichnet und klassischem Spiel, welches durch fest vorgegebene Regeln einen Rahmen des Möglichen setzt.

Dungeons&Dragons erreichte Japan in englischsprachiger Form gegen Ende der 1970 Jahre zeitgleich mit dem Erscheinen von Rollenspielen für den Computer, die sich im Gegensatz zu den TRPGs schneller größerer Beliebtheit erfreuten, weshalb Rollenspiel (RPG) daher bis heute eher mit digitalen Rollenspielen wie Final Fantasy oder Dragon Quest assoziiert wird, anstatt mit dem TRPG (KAMM 2016: 283).

Dungeons&Dragons wurde 1985 schließlich von der Firma *Shinwa* in japanischer Sprache auf dem japanischen Markt veröffentlicht. Bei der von *Shinwa* vertriebenen Ausgabe handelte es sich um ein Set aus mehreren getrennten Regelwerken mit Zusatzmaterialien wie einer Dungeon-Karte und Würfeln, welche gebündelt in einer roten Schachtel verkauft wurden. Daher wird diese Edition bis heute von vielen *Dungeons&Dragons* Spielern, die in den 80er Jahren zu spielen begannen, als *akabako*, rote Box, bezeich-

net.

In den 1980er Jahren begannen Rollenspieler in Japan, eigene Regelwerke und Rollenspielsettings zu schreiben, die zu Beginn auf Amateur Spiele- und Manga-Messen, allen voran dem *komike*, verkauft wurden. Besonders aufgrund dieser *dôjinshi* Rollenspiele existiert in Japan gegenwärtig ein nicht mehr überschaubares Angebot an Rollenspielsystemen und Settings (KAMM 2016: 283).

Bei den inländischen Rollenspielen zeigt sich eine Nähe zur landeseigenen Populärkultur. So sind die Zeichnungen zum überwiegenden Teil im Manga-Stil gehalten und auch der *moe*-boom des letzten Jahrzehnts spiegelt sich in einem gewachsenen Angebot von Rollenspielen wider, die sich ausgiebig aus der Datenbank der *moe*-Elements bedienen. Als populäres Beispiel kann hier *Maid-RPG* (Kamiya 2004) angeführt werden, in dem die Spieler die Rolle von Dienstmädchen übernehmen, die dem Herrn des Hauses, in dem sie angestellt sind, dienen. Es handelt sich hierbei um ein Motiv, welches sich in den Maid-Cafés Akihabaras sowie in diversen Anime, Manga und Videospielen wiederfinden lässt. Auch werden inzwischen zahlreiche Rollenspiele vertrieben, die auf bereits existierenden *moe*-Franchises basieren.

Die Rollenspielszene Tôkyôs erscheint bei einer oberflächlichen Betrachtung als nahezu gänzlich männlich dominiert. Besonders die von mir frequentierten *Dungeons&Dragons* Spielerunden in Akihabara waren von überdurchschnittlich vielen männlichen Spielern besucht und auch auf der DAC 2015 (*Dungeons&Dragons* Annual Covention) in Tôkyô waren Spielerinnen unterrepräsentiert (vgl. hierzu KAMM 2016).

Allerdings scheint das Ausmaß weiblicher Partizipation stark vom Spielsystem und Setting abhängig zu sein. Die von mir am 30.05.2015 aufgesuchte 23. Co-Con (*Cthulhu* only – Convention) für das Horror-Rollenspiel *Call of Cthulhu*⁹¹ (Chaosium 1981) wies einen Frauenanteil von ca. fünfzig Prozent auf. Hierbei handelte es sich aber, wie mir mehrere Teilnehmer und Teilnehmerinnen vor Ort mitteilten, um eine Entwicklung, die erst kürzlich eingesetzt hätte.

Gesprächspartner, mit denen ich mich auf dem Rollenspieltreff unterhielt, waren selbst von der hohen Anzahl an Teilnehmerinnen überrascht und führten diese auf die durch Anime und Manga wie auch Videospiele all-

⁹¹ Call of Cthulhu ist eine Kurzgeschichte des US amerikanischen Autors H.P. Lovecraft von 1928, welche namensgebend für das darauf aufbauende Cthulhu-Mythos Franchise wurde. Der Cthulhu-Mythos dient als Sammelbegriff der von Lovecraft und weiteren Autoren der Horrorkliteratur geschaffenen Personen, Orte, Kreaturen etc..

gemein gestiegene Popularität des *Cthulhu*-Mythos Franchises zurück. Eine detaillierte Beschreibung des Elements des Genders im Rollenspiel und der Erfahrung von Spielerinnen japanischer Rollenspiele findet sich bei KAMM (2016).

Das von KAMM (2016: 293) festgestellte „*hime-sama-mondai*“ (Prinzessinnenproblem) und sexuelle Belästigung von weiblichen Spielerinnen bzw. von Charakteren weiblicher Spielerinnen *im Spiel* – KAMM (2016: 293) nennt dies „diegetisches *sekuhara*“ – habe ich bei den von mir frequentierten Sitzungen nicht beobachten können. Dies ist wohl zum einen auf das eher ältere Publikum zurückzuführen sowie vor allem auf die Spielsysteme *Dungeons&Dragons* und *Call of Cthulhu* selbst. Diese sind – wohl auch bedingt durch den feministischen Diskurs in den USA – inzwischen von einer übertrieben erotisierenden Darstellung weiblicher Charaktere abgerückt und haben die sogenannte *chainmail bikini* Ästhetik im Gegensatz zu vielen japanischen Rollenspielen größtenteils hinter sich gelassen. Man vergleiche beispielsweise die Cover Illustration von *Dungeons&Dragons* mit denen von Ablegern des japanischen Rollenspielsystems und gleichnamigen Verlages F.E.A.R. (Far East Amusement Research) (siehe Abb. 2 und Abb. 3).

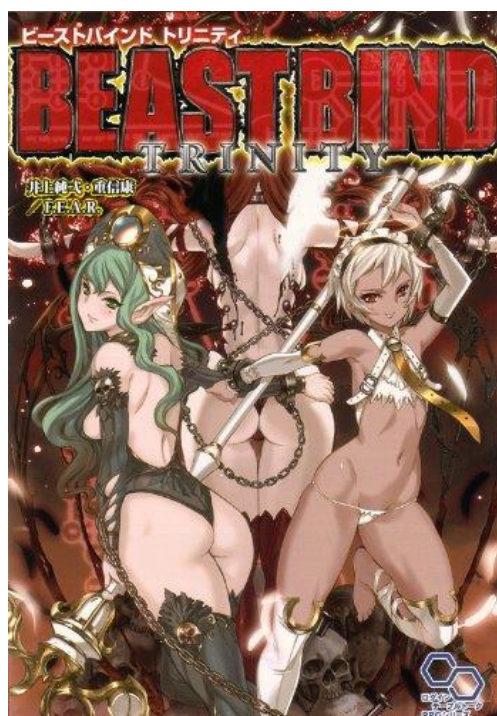
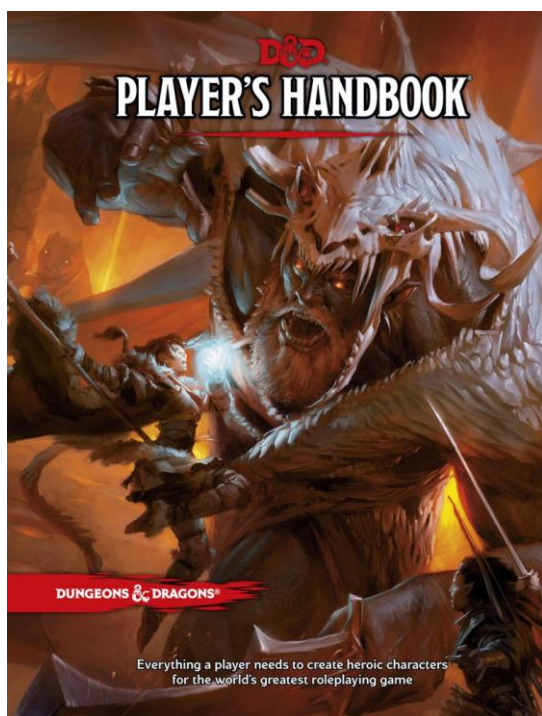


Abb. 2 Quelle: Wizards of the Coast (2014): Abb. 3 Quelle: F.E.A.R. (2010): *BeastBind* D&D Player's Handbook. Renton: Hasbro. Trinity. Tôkyô: Enterbrain.

Feldzugang

Meine Feldforschung fokussierte sich vor allem auf die Spieler und Spielerrunden der Spielsysteme *Dungeons&Dragons* sowie *Call of Cthulhu*.

Die Auswahl der Spielsysteme wurde nicht a priori festgelegt, sondern ergab sich aus der Forschungspraxis im Feld.

Nach meiner Ankunft in Japan im Oktober 2014, der Wohnungssuche in Tôkyô – das Zimmer im Studentenwohnheim war mit seiner Lage zwei Meter neben den Bahnschienen keine Option –, des anschließenden Umzuges vom Studentenwohnheim in die neue Wohnung und der Eingewöhnungsphase an das Leben in der Mega-Metropole begann Anfang Dezember des gleichen Jahres die konzentrierte Explorationsphase nach einem Zugang ins Feld der japanischen Rollenspieler.

Durch einen Kontakt zu einem Studierenden, den ich in einem von mir besuchten Seminar kennengelernt hatte, wurde mir eine Spielegruppe vermittelt, die das Rollenspiel *Call of Cthulhu* spielte. Diese traf sich jedoch äußerst unregelmäßig und vergleichsweise selten – ca. einmal alle zwei Monate – und konstituierte sich aus Universitätsstudenten und jungen Universitätsabgängern. Nachdem ich nun während meines BA und MA Studienganges ausgiebig Kontakt zu studierenden Otaku hatte, lag mein Forschungsinteresse für diese Arbeit vermehrt auf der Erforschung der Lebenswelt von Otakus älteren Jahrgangs und deren Biografie als *shakaijin*, als Mitglied der arbeitenden Gesellschaft. Da sich meine neue Wohnung in Fahrradnähe zum Stadtteil Akihabara befand, welches im Volksmund als Mekka der Otaku-Kultur bezeichnet wird, fuhr ich regelmäßig dorthin und begann, vor Ort unterschiedliche Spieläden aufzusuchen, die Rollenspielartikel vertrieben. Ich blieb bei der Suche nach Spielern jedoch anfangs vergleichsweise erfolglos und fand keine Rollenspieler, sondern vermehrt Spieler von Trading Card Games und vereinzelt auch Brettspielen. Schließlich fand ich dann Ende Januar eine Möglichkeit, Zugang zur Rollenspielzene zu erhalten. Und zwar stieß ich bei meiner Internetrecherche auf das Angebot der *D&D Adventure League* in Akihabara.

Im Juli 2014, ca. ein halbes Jahr vor dem Beginn meiner aktiven Feldforschung in Japan, erschien die derzeit aktuellste fünfte Edition der Regeln für *Dungeons&Dragons* (von hier an als *D&D* abgekürzt) in den USA. Der Herausgeber Wizards of the Coast bietet für *D&D* ein organisiertes, offizielles Spieleformat, die *D&D Adventure League*⁹² an. Es handelt sich dabei zum einen um *D&D Encounters* genannte, kurze Sitzungen von einer bis zwei Stunden Spielzeit, deren Fokus auf einer Kampfsituation – im Rollenspieljargon als *encounter* bezeichnet – liegt und zum anderen um

⁹² <http://dnd.wizards.com/playevents/organized-play>, letzter Abruf: 22.05.2018.

D&D Expeditions, längere Sitzungen, die ca. sechs bis sieben Stunden in Anspruch nehmen und mehr Raum für die Entwicklung der Geschichte des Spiels und tatsächliches Rollenspiel lassen.

Auch wenn während des Zeitraums der Feldforschung noch keine japanische Übersetzung des Regelwerks vorlag – und auch nicht in Planung war – wurden im Brett- und Rollenspiel Fachgeschäft *Role&Roll Station* (*R&R sutêshon*) im Tokyôter Stadtviertel Akihabara sowohl *D&D Encounters* als auch *D&D Expeditions* für die fünfte Edition *D&Ds* angeboten. Die *Encounters* fanden hierbei jeden Mittwoch zwischen 19 und 21 Uhr statt, während die *Expeditions* immer sonntags oder an Feiertagen zwischen 12 bzw. 13 bis 18 bzw. 19 Uhr abgehalten wurden.

Nachdem ich mich online für eine *Encounters*-Spielesitzung angemeldet hatte, erstellte ich im Voraus einen Charakter – die Basisregeln zur Charaktererstellung waren zu dem Zeitpunkt kostenlos online erhältlich – und nahm am Abend des 04. Februars 2015 zum ersten Mal an einer Rollenspielrunde im R&R Station in Akihabara teil.

Bis dato hatte ich jedoch keinerlei Erfahrungen mit *D&D* der fünften Edition gesammelt und war allgemein mit nur einem sehr begrenzten Wissensschatz bezüglich der Welten von *D&D* ausgestattet. Das Konzept des Rollenspiels an sich war mir durch meine langjährige Rollenspielkarriere – ich begann mit 14 Jahren Rollenspiele zu spielen – durchaus vertraut, jedoch hatte ich nie aktiv *D&D* gespielt⁹³. Somit war mit dem Eintreten in diese Spielgemeinschaft ein Lernprozess nicht nur der Regeln, sondern auch des Settings an sich verbunden.

D&D bedient sich, wie bereits erwähnt, vieler Elemente des modernen Fantasie-Genres, welches wiederum durch *Herr der Ringe* und *Conan der Cimmerier* maßgeblich beeinflusst, wenn nicht gar erfunden wurde (PARSONS 2015). Aus diesem Grund finden sich zahlreiche Elemente dieser Werke auch in *D&D* wieder.

Für *D&D* wurden im Laufe der Jahre vom Verlag mehrere unterschiedliche offizielle Spielwelten entwickelt. In diesen dutzenden verschie-

⁹³ Meine eigene langjährige Hobby Karriere im Feld des Rollenspiels erleichterte mir in vielen Bereichen den Zugang zum Feld, da ich mit einem interkulturellen Spezialwissen (Grundkonzepte und Grundregeln des Rollenspiels überschreiten, wie im Kapitel „Das Spiel und die Spieler“ erläutert, Ländergrenzen) ausgestattet in die Spielergemeinschaft eintrat und so anfängliche Hürden beim Eintauchen in die (Spiel) Kultur weitgehend umgehen konnte. Trotz meiner Rolle als ausländischer Forscher wurde ich schnell als gleichgesinnter Mitspieler wahrgenommen und in die Gruppe aufgenommen.

denen Welten gibt es jedoch immer die alle Welten miteinander verbindenden Elemente der Magie, fantastischer Wesen wie Elfen, Zwerge, Drachen und tausende weiterer Monster und Gefahren, sowie die Grundspielregeln, die bis auf minimale Abwandlungen unverändert bleiben.

Die offizielle *D&D Adventure League* von Wizards of the Coast ist in der Spielwelt namens „*Forgotten Realms*“ angesiedelt und stellt für Spielleiter vom Herausgeber vorgefertigte Abenteuer bereit, die in einen die Spielwelt umfassenden Plot eingegliedert sind und die offizielle Hintergrundgeschichte des Settings vorantreiben. Diese Abenteuer wiederum ergeben in ihrer Gesamtheit eine Kampagne, die nach einer festgelegten Anzahl Spielesitzungen endet und durch eine neue offizielle Kampagne abgelöst wird.

Die Kampagnen werden zusätzlich in Buchform veröffentlicht und bei den offiziellen Spielesitzungen der *D&D Adventure League* werden sie nicht komplett bis zum Ende gespielt, sondern mittendrin beendet, so dass die Spieler den Kampagnenband käuflich erwerben und in privaten Spielesitzungen weiterspielen müssen, wenn sie das Ende der Geschichte in Erfahrung bringen möchten.

Zu Beginn eines jeden Rollenspiels steht die Charaktererstellung. Die Spieler wählen im Falle von *Dungeons&Dragons* zwischen Archetypen, Klassen genannt, wie ‚Der Ranger‘, ‚Der Kleriker‘, ‚Der Krieger‘ usw. und Rassen wie Elf, Mensch, Zwerg und dergleichen mehr aus, die ihre jeweils eigenen Stärken und Schwächen besitzen. Als Nächstes weisen sie ihnen Werte für Attribute und Fähigkeiten zu und rüsten sie mit Gegenständen aus, die sie auf ihren Abenteuern benötigen.

Es steht dem Spieler auch frei, eine Biografie für seinen Charakter zu erstellen, die von zufällig ausgewürfelten Stichpunkten bis hin zu komplexen fiktiven Lebensgeschichten reichen kann.⁹⁴

Ogleich ein jeder Spieler seinen ganz eigenen individuellen Charakter spielt, kann die Erstellung eines Charakters zu Beginn einer Kampagne schon einen gemeinschaftlichen Akt darstellen, der in Absprache mit den anderen Spielern vollzogen wird. Ich konnte beobachten, wie Spieler, um sowohl eine ausgeglichene Abenteurergruppe zu gewährleisten, als auch um die Diversität der verfügbaren Rassen und Klassen möglichst hoch zu halten, vor der Charaktererstellung Absprachen darüber hielten, wer was spielen sollte. Dahinter liegen sowohl strategische, spielbezogene als auch sozial motivierte Beweggründe. Zum einen hat eine Gruppe, die eine große

⁹⁴ Mein Charakter, Roderik Sturmhammer z. B., ein Zwergen-Kleriker, der im Namen der Zwergen Gottheit Marthammor Duin die Bewohner der *Forgotten Realms* beschützt, wuchs schlicht im Kloster auf, bevor er sich auf Abenteuer begab.

Bandbreite an Klassen und Rassen aufweist, eine größere Erfolgsaussicht, das Abenteuer zu bestehen. Zum anderen wird durch die Abwesenheit doppelter Klassen und Rassen vermieden, dass einer der Spieler nicht oder weniger zum Zuge kommt, da seine Rolle in der Gruppe bereits besetzt ist. Es wird also dahingehend aufeinander Rücksicht genommen, um für alle Beteiligten ein Höchstmaß an Gratifikation zu gewährleisten.

Der Versuch, ein Höchstmaß an Gratifikation für alle Beteiligten zu gewährleisten, stellt einen entscheidenden Faktor in der Organisation nicht nur vor dem Spiel, sondern auch währenddessen dar. Viele im Spiel geltende soziale Konventionen sind nicht durch das Regelwerk reglementiert. Die Art und Weise z. B., wie jemand seinen Charakter spielen kann, was er sagt und welche Handlungen er zu unternehmen versucht, ist nicht in allen Bereichen durch Regeln abgedeckt. So verbietet es das Regelwerk beispielsweise nicht, dass ein Spieler *in character* Themen anspricht, die nicht zum Setting passen, in denen das Spiel stattfindet. So wäre es einem Charakter von den Regeln her theoretisch erlaubt, sich in einer mittelalterlich inspirierten Spielwelt über Smartphones und HTML-Code zu unterhalten. Dies fiel aber in der Welt des *make believe*, der fiktiven Welt der anderen Spieler, als Anomalie auf und die Immersion in die Spielwelt wäre gestört. Das Verbot eines bewussten Niederreißen der Grenzen zwischen Spielwelt und der ‚realen‘ Welt *in character* existiert hier ausschließlich als ungeschriebene Regel, als soziale Konvention am Spieltisch, das Vergnügen der anderen nicht absichtlich zu mindern.

Anders ist es mit Bemerkungen, die *out of character* gemacht werden. Der Vergleich von Szenen und Charakteren im Spiel mit ähnlichen Szenen und Charakteren aus dem Fundus der japanischen und US-amerikanischen Unterhaltungskultur oder humorvolle Bemerkungen und Witze kommen häufig vor. So dienen z. B. Anime, Manga und Videospiele aber auch Hollywood und Disney Filmproduktionen als Inspiration für Charaktere und Handlung der Geschichte.

Eine weitere Handlung, die regelmäßig von den Spielern *out of character* vollzogen wird, ist das freudige Jubeln über bestandene Würfelpfunden. Besonders in schwierigen Spielsituationen wird geklatscht und gejubelt, wenn ein Spieler der Gruppe eine erfolgreiche Probe würfelt. Grund dafür ist, dass die Konsequenzen einer nicht bestandenen Probe für Charaktere gravierende Folgen wie z. B. den Tod des Charakters haben können. Dadurch steigt die Spannung der Spielrunde und die Erleichterung und Freude bei der gelungenen Überwindung des Hindernisses im Spiel ist daher umso größer.

Es sind überwiegend die kampflastigen, kurzen *Encounter*, bei denen die Emotionen der Spieler – und hierbei vor allem die Freude über ge-

lungene Proben – und nicht die Emotionen der Charaktere *in character* vordergründig zu Tage treten. Dies kann darauf zurückgeführt werden, dass die zeitlich begrenzten *Encounter* wenig Raum für ein tiefgehendes Ausspielen der fiktiven Charakterrollen lassen, sondern stattdessen das taktisch orientierte Metagame, der durch Spielregeln reglementierte Teil, die Spielrunde dominiert. Dieses taktisch orientierte Spiel hat ein stärkeres kompetitives Element als es das Rollenspiel – also das Spielen einer Rolle – für gewöhnlich in längeren Spielesitzungen besitzt und die Spieler arbeiten auf ein mehr oder weniger festgelegtes Ziel hin: die Gegner besiegen, den *Encounter* überleben, Erfahrungspunkte und Schätze sammeln. Damit läuft das Spiel verstärkt im Rahmen eines „Goal-oriented play“ (UPTON 2015: 195) ab. Die Agenda des Spiels und die Spielerfahrung rücken somit näher an die von Brett- und Videospiele sowie sportlichen Wettkämpfen. Dies in Verbindung mit dem Gefühl, gemeinsam auf das gleiche Ziel hinzuarbeiten und der durchaus heiteren Stimmung, die bei *Encountersessions* herrscht, wirken sich durchaus befreiend und stressabbauend aus⁹⁵.

Die *Encounters*-Spielesitzungen am Mittwochabend liefen in einem nahezu immer gleichen, routinierten Vorgang ab. Spielleiter und Organisatoren der *Encounters* waren ab ca. 18:30 Uhr im Geschäft, um die Spieltische vorzubereiten. Ein Großteil des Spielmaterials wie Miniaturen, Karten, Informationsmaterial und Charakterbögen wurden zwar im Geschäft aufbewahrt, manches wurde jedoch auch von den Spielleitern selbst mitgebracht. Vor allem Miniaturen von speziellen Monstern und Gegnern, die am Abend zum Einsatz kommen sollten, wurden von den Spielleitern selbst aus ihrer Privatsammlung gestellt. Die Organisatoren bereiteten das Spielmaterial vor und legten Spielpläne auf den Tischen aus.

Die Spieler, die sich einige Tage im Voraus online für die Spielerunde angemeldet hatten, betraten gegen 19 Uhr den Laden, nahmen an den Tischen Platz und unterhielten sich über Arbeit, das Rollenspiel oder andere Freizeitaktivitäten. Wenn alle angemeldeten Spieler anwesend waren, begannen dann um 19 Uhr die Spielerunden. Dabei gruppierten sich die Spieler an zwei Tischen so, dass nach Möglichkeit dieselben Spieler wie in der vorangegangenen Woche an einem Tisch saßen. Bei Verspätungen angemel-

⁹⁵ Wie Studien nachgewiesen haben, besitzen Videospiele (besonders jene, die mit multiplen Spielern gleichzeitig gespielt werden) einen Frust und Stress abbauenden Effekt (FERGUSON und RUEDA 2010; COLLINS und COX 2013) Da die die *Encounters* in ihrem Ablauf als goal-oriented play eine den Videospiele ähnliche Agenda besitzen und mit mehreren Spielern gleichzeitig gespielt werden, liegt es nahe, dass diese ähnlich wie Videospiele Stress reduzierend wirken.

deter Spieler wurde auf diese meist noch einige Minuten gewartet.

Viele der Teilnehmer kamen, wie ich durch Nachfrage erfuhr, direkt von der Arbeit zur abendlichen *D&D Encounters*-Spielesitzung. Anhand der hohen Zahl Anzug tragender Personen erschloss sich mir dies jedoch beinahe von selbst. Die Arbeit war ein viel besprochenes Thema vor und nach den Spielerunden. Bei diesen Gesprächen wurde Arbeit überwiegend als belastend (*taihen*) und als Hindernis beschrieben, welches der Ausübung von Hobbyaktivitäten im Weg steht.

Überstunden führten bei manch einem Spieler gelegentlich zum verspäteten Eintreffen. Lange Arbeitszeiten verhinderten einzelnen Spielern gar vollständig die Teilnahme an den *Encounters*. Arbeit am Wochenende verhinderte manchmal zusätzlich die Teilnahme an den *D&D Expeditions*. Nichtsdestotrotz gab es Spieler, die mittwochabends verspätet zu den *Encounters*-Spielesitzungen kamen, auch wenn sie nicht mehr mitspielen konnten. Denn auch wenn sie nicht mehr selbst an den Sitzungen teilnehmen konnten, so erschienen sie, um soziale Kontakte zu den ebenfalls nicht direkt am Spiel beteiligten Organisatoren zu pflegen. Von Seiten der Veranstalter wurden für verhinderte Spieler alternative Termine an Wochenenden angeboten, damit diese zumindest die Gelegenheit bekamen, die *Encounter* nachholen zu können.

Die *D&D Expeditions* laufen in ähnlicher Form wie die *Encounters* ab, mit dem Unterschied, dass die Teilnehmeranzahl mit nur einer Gruppe von 3-6 Spieler im Gegensatz zu den *Encounters* mit zwei Gruppen à 3-6 Spieler stärker begrenzt ist. Die *Expeditions* wurden wie die *Encounters* im R&R Station abgehalten, jedoch wirkte die Atmosphäre entspannter als bei den *Encounters* unter der Woche. Obgleich diese, hatten sie erst einmal begonnen, durchaus eine Stress befreiende, heitere Stimmung generierten, wirkten Auf- und Abbau sowie Eintreffen und Verlassen des Ladens im zweistündigen Zeitfenster doch gerade im Vergleich zu den *Expeditions* recht hastig. Zum entspannten Eindruck der *Expeditions* trug neben dem größeren Zeitfenster sicherlich auch bei, dass die Spieler nicht im schwarzen Anzug erschienen, sondern in Freizeitkleidung. Die Arbeit war sowohl in objektivierter Form durch die noch am Körper getragene Arbeitskleidung wie auch in Gesprächen bei den *Expeditions* komplett abwesend. Auch – einige wenige Spieler taten dies auch bei den *Encounters* – brachten viele der Teilnehmer Süßigkeiten und Snacks mit, die während des Spiels im Laufe des Tages gemütlich verzehrt wurden. Dadurch bedingt, dass die Spielerunden bis zu sieben Stunden dauerten, blieb zudem im Vergleich zu den *Encounters* mehr Zeit für das Rollenspiel, also das Ausspielen der Charakterrolle und das Gefühl von Zeitdruck war gemindert. Es wurde wesentlich mehr *in character* gesprochen und sich ausführlicher mit den vom

Spielleiter dargestellten NPCs (Non-Player-Charakter) unterhalten.

Die Organisation von sowohl *D&D Encounters* und *D&D Expeditions* als auch die Durchführung der Spielleitung basiert auf einer freiwilligen Bereitstellung dieser durch die Organisatoren und Spielleiter. Für die Veranstalter gibt es keine monetäre Entlohnung. Die Organisatoren sind bei den *Encounters* über den Abend hinweg anwesend, um die Tische und das Spielmaterial vorzubereiten, spielen aber selbst nicht mit, außer im Falle, dass sie zusätzlich auch die Rolle des Spielleiters übernehmen. Mit Organisation und Spielleitung geht neben der Zeit, die vor Ort verbracht wird auch eine intensive Vorbereitungsphase einher, da die offiziellen Abenteuer vorbereitet werden müssen. Karten und anderes Material müssen zusammengestellt und ausgedruckt werden und da für die fünfte Edition *D&Ds* zum Zeitpunkt meines Feldaufenthaltes noch keine japanische Ausgabe vorlag, liegt es – wie aus einem Interview hervorging – auf der Seite der Organisatoren und Spielleiter, das ausschließlich in englischer Sprache verfasste offizielle Material für die *Encounters* und *Expeditions* ins Japanische zu übersetzen, was zusätzlichen Zeitaufwand bedeutet. Diese Aufgaben wiederum setzen ausgiebiges (Sonder-) Wissen über die Materie voraus. Daraus ergibt sich dann auch die Tatsache, dass die Organisatoren und Spielleiter meist Personen mit einer langjähriger Karriere im Bereich des Rollenspiels allgemein und *D&D* im Speziellen sind. Ich konnte auch beobachten, dass Spielleiter aus der Spielergemeinschaft heraus aktiv von den Organisatoren rekrutiert werden.

Fachwissen über Rollenspiele und *D&D* im speziellen sind eine wichtige Komponente bei der Bestimmung der sozialen Position innerhalb der Gruppe. Fachwissen unter den von mir beobachteten Rollenspielern ist aber keineswegs nur auf Expertise im Rollenspiel begrenzt. Aufgrund der Überschneidungen unterschiedlicher Otaku-Szenen wird Wissen aus vielen und auf den ersten Blick äußerst divergierend wirkenden Feldern angesammelt. Durch dieses von den Spielern in die Szene hereingetragene Sonderwissen aus anderen Bereichen entstehen Überlappungen der unterschiedlichen Szenen. So wurde zum Beispiel im Anschluss an eine Spielrunde die sehr erfolgreiche Anime-Produktion *Girls&Panzer* angesprochen, deren Kinofilm während des Zeitraums meiner Feldforschung in Japan aufgeführt wurde. Das Gespräch wechselte dann aufgrund der dominanten Rolle, die Panzer in der Anime-Produktion spielen, zu eben diesem Thema über, woraufhin einer der Anwesenden einen langen Vortrag über die Entwicklung von Panzern während des Zweiten Weltkrieges und der Militärgeschichte des Deutsch-Sowjetischen Krieges hielt. Als das Gesprächsthema im Anschluss an diesen Vortrag über Militärgeschichte zum Thema Computer in den 80er und 90er Jahren sowie Arcade Spielen überwechselte, über-

nahm die gleiche Person erneut die Rolle des Experten und teilte ähnlich einer Vorlesung sein gesammeltes Wissen und Erfahrungen mit der Gruppe. Die anderen Anwesenden akzeptierten den Sprecher als quasi Experten auf diesen Gebieten und gestanden ihm für zeitlich lange Phasen das alleinige Rederecht zu. Von den anderen Personen am Tisch wurden lediglich kurze Anmerkungen gemacht und sporadisch Zustimmung zum Gesagten mitgeteilt. Dies setzt jedoch voraus, dass bei den Beteiligten ein grundlegendes Interesse bzw. ein Grundstock von Sonderwissen aus den diversen Szenen besteht, die zur Teilnahme am Gespräch oder zumindest zum Kommentieren des Gesagten befähigt.

Die Infusion von szenespezifischem Wissen in verwandte andere Szenen kann darüber hinaus eine ansteckende Wirkung haben. Ein Spieler der *D&D* Gruppe unternahm so z. B., angeregt durch ein Gespräch mit mir und einem anderen Tabletopspieler, den Versuch, der Tabletop-Szene beizutreten. Dem liegt aber ebenfalls zugrunde, dass besagter *D&D* Spieler bereits über ein grundlegendes Spezialwissen zu Tabletops besaß und so Anschluss an das Gespräch finden konnte.

Die Nähe der Szenen zueinander erleichtert die simultane Teilnahme an mehreren Szenen. Im Falle von *D&D* und Tabletops ist diese Nähe gegeben. Aufgrund des taktischen Brettspielcharakters von *D&D* – es wird auf in Quadrate aufgeteilten Karten gespielt, auf denen sich die Charaktere nur eine gewisse Anzahl an Quadraten bewegen können – benötigen die Spieler nämlich Marker, um mit diesen die Position ihrer Charaktere auf der Karte (dem Spielfeld) zu markieren.⁹⁶ Hierfür benutzt die Mehrzahl der Spieler Miniaturen im 28 Millimeter oder 32 Millimeter Maßstab. Diese werden offiziell von Wizards of the Coast vertrieben, es gibt jedoch auch eine Vielzahl alternativer Anbieter für Miniaturen. Die von Wizards of the Coast vertriebenen Miniaturen besitzen gegenüber denen von Drittanbietern den Vorteil, dass sie in bereits bemaltem Zustand verkauft werden. Einige der Spieler bemalen ihre Miniaturen jedoch auch selbst. Die Suche nach einer zum Charakter passenden Miniatur und deren Bemalung sind daher ein Gesprächsthema nach und vor den Spielerunden. Eine der Spielerinnen in der von mir besuchten *D&D* Runde modellierte und bemalte ihre eigenen Miniaturen, um diese voll und ganz auf die von ihr gespielten Charaktere abzustimmen. Diese von ihr modellierten Miniaturen wurden von den Anwesenden bei mehreren Gelegenheiten immer wieder bewundernd

⁹⁶ Dies ist nicht zwangsläufig notwendig. Es ist ohne weiteres möglich, das Spiel frei von Karten, Maßeinheiten und Markern zu spielen. Jedoch ist es zumindest in der von mir beobachteten Szene üblich, das Spiel auf diese Art und Weise zu betreiben.

betrachtet, kommentiert und vor dem Spiel am Tisch herumgereicht und genauer inspiziert. Nicht immer werden jedoch Miniaturen im 28 Millimeter oder 32 Millimeter Maßstab genutzt. Es kommen neben den offiziellen Miniaturen von Wizards of the Coast und anderen Anbietern auch Merchandise Artikel völlig anderer Genres und Produktreihen zum Einsatz. Manche der Spieler nutzen so z. B. Sammelfiguren von Disney oder Nendroid (*nendoroid*; Figuren von Anime und Manga-Charakteren, die im *chibi*-Stil – kleiner Körper, überproportional großer Kopf – gestaltet sind) Figuren aus Anime- und Manga-Serien (siehe Abb. 4). Die Nutzung von Miniaturen oder größeren Figuren stellte für die Mitspieler allem Anschein nach kein die Immersion ins Spielgeschehen störendes Hindernis dar. Ebenso war der Einsatz von einfachen Markern wie Glasperlen oder Würfeln im Gegensatz zum Tabletop nicht mit der Frage nach Einverständnis oder Entschuldigungen verbunden. Der Fokus des Spiels liegt hier also weniger auf den verwendeten Miniaturen, als es im Tabletop der Fall ist.

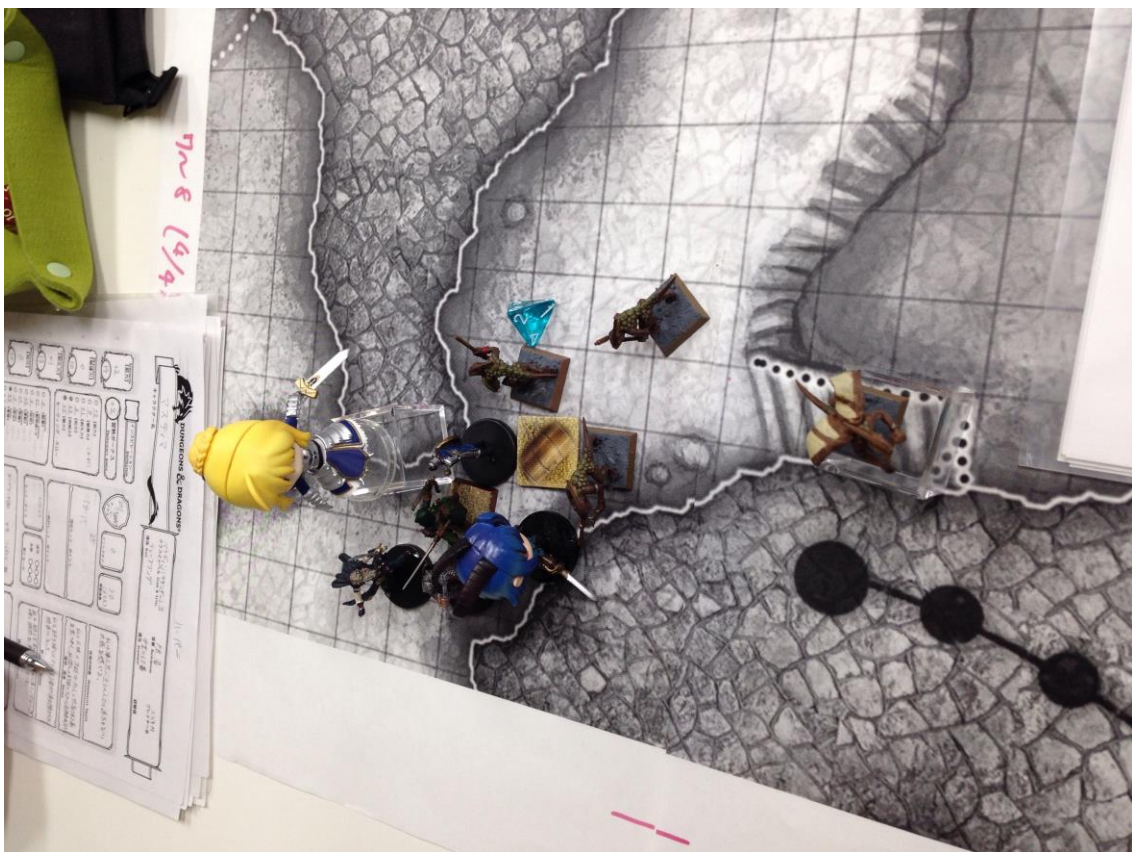


Abb. 4 Die Vermischung von Nendroid Figuren mit *D&D* Miniaturen im Rollenspiel demonstriert die Szeneüberschneidung am Objekt (Quelle: Foto: Philip Lindemer).

Ein wesentlich häufiger diskutiertes Gesprächsthema ist hier die Charaktererstellung. Das heißt, wie man im Rahmen der Regeln einen mög-

lichst effektiven Charakter kreieren kann. Hierbei liegt der Fokus vermehrt auf dem taktischen Element des Spiels. Die eigentlichen Charakterzüge des Spielcharakters rücken bei diesen Überlegungen vorerst in den Hintergrund, was, wie auch der Spielstil mit dem Fokus auf dem taktischen *metagame*, auf das Format der *Encounters* zurückzuführen ist. Bei der Kreation eines effektiven Charakters sind erneut ein ausgefeilter Schatz an Sonderwissen und Regelfestigkeit vonnöten. Die Gespräche zur Charaktererstellung nehmen von Zeit zu Zeit nahezu Ausmaße einer wissenschaftlichen Diskussion an, bei der Synergien unterschiedlicher Fähigkeiten, Attribute, Ausrüstungsgegenstände und vieles mehr aus einem Kanon an Regelwerken in die Überlegungen miteinbezogen und evaluiert werden.

Die Hobbys und Interessen stellen allgemein den Hauptanteil an Gesprächsthemen, wenn auch nicht ausschließlich. Gelegentlich werden neben der Arbeit auch Dinge wie Familie, andere Freizeitaktivitäten oder Episoden aus der eigenen Vergangenheit angesprochen. Dies stellt jedoch eher die Ausnahme dar. Vor dem Hintergrund, dass die Spieler als eine Art Zweckgemeinschaft zusammenkommen, um zeitlich begrenzt gemeinsam einem geteilten Hobby nachgehen zu können, ist es aber auch nicht verwunderlich, dass Themen mit einem Bezug zum Hobby neben dem Spiel selbst das dominanteste Gesprächsthema darstellen. Schließlich sind die Spielerunden für manche der Teilnehmer eine der wenigen Möglichkeiten, sich mit Gleichgesinnten über das Hobby austauschen zu können. Es ergeben sich aus diesen Zweckgemeinschaften aber auch Freundschaften, die im Privaten weitergepflegt werden.⁹⁷

Neben den regelmäßigen Spielesitzungen der offiziellen *D&D Encounters* und *Expeditions* existieren die Rollenspiel Conventions (*konvention*), Spielertreffen, zu denen mehrere Dutzend teilweise hunderte von Spielern und Spielleitern zusammenkommen. Im Rahmen der Feldforschung nahm ich an einer der größten *D&D* Conventions Tōkyōs, der DAC 2015 (*Dungeons&Dragons Annual Convention 2015*) im Oktober 2015 teil. Die Anmeldung zur Veranstaltung wurde im Vorfeld online durchgeführt. Die Informationen zur DAC wurden sowohl durch Mund-zu-Mund Werbung als auch durch Werbeprospekte, die in entsprechenden Geschäften – z. B. R&R Station – ausgelegt wurden, verbreitet. Die Organisatoren der *D&D Encounters* und *Expeditions* wiesen die Spieler zusätzlich auf die DAC hin,

⁹⁷ So erzählte mir der *D&D* Spielleiter und Organisator der *Encounters* und *Expeditions*, Q-san, dass er sich mit einem der Spieler, den er bei den *Encounters* kennengelernt hatte, an Wochenenden auch außerhalb der offiziellen Spielerunden trifft (Interview d. Verf. mit Q-san am 13.07.2015).

auch aus dem Grund, dass einzelne Personen aus dem Organisationsteam selbst in die Organisation der DAC involviert waren, bzw. dort eine Spielrunde leiteten. Die *D&D* Spielergemeinschaft Tôkyôs machte den Eindruck einer kleinen, eng miteinander verbundenen Gemeinschaft, bei der sich vor allem die Organisatoren und Spielleiter der unterschiedlichen Veranstaltungen gegenseitig gut kannten. So bezeichnete ein Spieler mit einer jahrzehntelangen Rollenspieler-Hobbykarriere in einem Gespräch mit mir die Welt (*sekaï*) der (*D&D*) Rollenspieler Tôkyôs als sehr klein bzw. eng. Die überschaubare Größe der *D&D* Spielergemeinschaft wird daran ersichtlich, dass an der DAC, die laut Aussage der Organisatoren zur größten *D&D* Veranstaltung zählt, lediglich 167 Personen teilnahmen. Unter diesen befanden sich auch Teilnehmer, die von außerhalb anreisten und teilweise den Weg von Hokkaidô oder Ôsaka auf sich nahmen. Der Altersdurchschnitt der Veranstaltung lag subjektiv betrachtet recht hoch bei geschätzt vierzig Jahren. Die vergleichsweise geringe Zahl junger Spieler war auch Gesprächsthema unter den Teilnehmern. Diese führten den Mangel junger Szenemitglieder unter anderem darauf zurück, dass die aktuelle fünfte Edition *D&Ds* – zum Zeitpunkt der Feldforschung – noch nicht in japanischer Sprache erhältlich war und die vierte Edition im Vergleich zu japanischen Rollenspielsystemen zu komplex für eine junge Spielerschaft wäre. Das ‚Nachwuchsproblem‘, so teilte mir ein Spielleiter aus Hokkaidô mit, sei vor allem in ländlichen Regionen pressend. Dort sei es allgemein äußerst schwierig, Spieler zu finden. Um nicht ausschließlich auf Spielrunden online – inzwischen existieren Onlineplattformen, die in Verbindung mit Voice-Chat das Spielen von Rollenspielen online ermöglichen – angewiesen zu sein, sondern mit den Mitspielern in Person an einem Tisch spielen zu können, unternahm dieser die Reise nach Tôkyô.

Auf der Veranstaltung wurde das Hobby in einem geradezu professionell organisiertem Rahmen zelebriert. Zu Beginn des Spieltages wurde pünktlich auf die im Tagesplan festgehaltene Minute um 10 Uhr vormittags die DAC mit einer Ansprache des Organisationsleiters eröffnet, bei der sich die Spielleiter der insgesamt 17 Spielrunden an der Seite der Bühne aufgereiht hatten. Die Spielleiter betraten dann nacheinander die Bühne und stellten ihre Spielrunde in ca. 30 Sekunden vor. Dieser ganze Prozess wirkte sehr durchgetaktet. Die Professionalität, mit der die Veranstaltung organisiert wurde, zeigte sich des Weiteren auch daran, dass von Organisationsseite her nicht nur Übernachtungsmöglichkeiten beim Veranstaltungsort, dem National Olympics Memorial Youth Center in Yoyogi, sondern auch ein gemeinschaftliches Abendessen mit Catering Service für die Teilnehmer angeboten wurde. Am Ende des Spieltages betraten die Spielleiter erneut die Bühne und berichteten über das von ihnen geleitete Abenteuer. Diese wurden oft

humorvoll vorgetragen und es gab viel Gelächter. Die Berichte beinhalteten einen großen Anteil an Tropes (wiederholt auftauchende Klischees innerhalb eines Genres) und waren ohne ausreichende Kenntnis nicht nachzuvollziehen. Ohne ein entsprechend ausgebildetes Wissen der japanischen *D&D* Szene waren die Scherze und Anspielungen auch für mich nicht immer nachvollziehbar.

Das gemeinschaftliche Abendessen wurde von den Besuchern der DAC genutzt, um die im Laufe des Tages bestrittenen Abenteuer Revue passieren zu lassen und um sich allgemein über den Stand des Hobbys auszutauschen. Es herrschte hierbei eine äußerst gelassene und gut gelaunte Stimmung. Als einziger erkennbarer Ausländer wurde mir hierbei vermehrt Aufmerksamkeit zuteil und ich wurde zu meiner persönlichen Rollenspiel- und Hobby-Geschichte sowie dem Stand des Rollenspiels und *D&Ds* in Deutschland gefragt.

Auf der DAC konnte der Oszillationsprozess zwischen unterschiedlichen Szenen gut beobachtet werden. So fielen mir Teilnehmer auf, die in Kostüme (Cosplay) im europäischen mittelalterlichen Stil mit Fantasyelementen gekleidet waren, welche an die offiziellen Artworks von *D&D* angelehnt waren. Ein anderer Besucher trug eine Mütze in Helmform mit Hörnern und einem üppigen, gestrickten ‚Zwergenbart‘, wie man ihn aus *Herr der Ringe* kennt. Bei der Betrachtung der unterschiedlichen Spieltische zeigte sich, dass manche der Spielleiter mehrere mit Miniaturen gefüllte Kisten zur Veranstaltung mitgebracht und zum Teil meterhohe Dioramen auf den Spieltischen aufgebaut hatten. Als Miniaturen wurden neben offiziellen *D&D* Miniaturen auch Figuren und Puppen japanischer Anime und Manga Produktionen genutzt. Sowohl im Cosplay als auch in der intensiven Nutzung von Miniaturen und Geländestücken unterschiedlichster Herkunft, wie man sie auch im Bereich des Tabletop sieht, lässt sich deutlich die Überschneidung der unterschiedlichen Otaku-Szenen erkennen. Grenzen zwischen den Szenen sind fließend und die Szene-Mitglieder wechseln frei zwischen ihnen hin und her und popkulturelle Produkte werden beliebig miteinander gemischt.

Die Nähe zwischen *D&D* Spielern und Tabletops wiederum ist, gegeben dem Hintergrund, dass *D&D* aus Tabletops entstanden ist, nicht verwunderlich. So kann und wurde das Spiel an einem der Tische dann auch gänzlich als taktischer Kampfsimulator unter Nutzung dutzender Miniaturen und nahezu ohne *in character* Rollenspiel gespielt.

Die von mir im Sommer 2015 besuchte Co-Con zum Rollenspiel *Call of Cthulhu* fand in einem Gemeinschaftszentrum der Stadt Tôkyô statt und war mit nur ca. 40 Teilnehmern, von denen knapp die Hälfte weiblich waren, von wesentlich kleinerem Umfang als die DAC. Die Zahl der teilnehmenden

Spielerinnen war besonders auffällig. Auf der DAC zählte ich nur ca. 10 Spielerinnen unter den 167 Teilnehmern sowie eine Organisatorin, während sich bei der Co-Con auch das Organisatorenteam zur Hälfte aus Frauen zusammensetzte. Der hohe Frauenanteil war aber auch für die Teilnehmer selbst überraschend hoch, wie mir die Besucher mitteilten und wurde, wie bereits weiter oben erwähnt, auf die in letzter Zeit gestiegene Popularität des *Cthulhu* Franchises – darunter vor allem der Media Mix *Nyaruko*⁹⁸ – zurückgeführt. Auch für die hohe Zahl an Rollenspielbeginnern, die, wie mir mitgeteilt wurde, zu der Veranstaltung kamen, wurde dies als Grund angegeben. Die Bewerber überstiegen de facto die Anzahl freier Plätze, weshalb die Teilnahmeberechtigung im Vorfeld verlost werden musste. Ein Mitspieler, mit dem ich in einer Spielegruppe war, und der durch den Media Mix „Nyaruko“ auf *Call of Cthulhu* aufmerksam wurde und daraufhin mit dem Rollenspiel begann, kam zur Co-Con aus Nagano angereist, in der Hoffnung, dass am Tag der Veranstaltung durch den Ausfall eines Spielers spontan ein Platz frei wird. Er hatte offensichtlich Glück.

Der Ablauf auf der Co-Con verlief ähnlich professionell wie auf der DAC und begann mit einer kurzen Ansprache und Verlesung von Verhaltensregeln durch die Organisatoren und eine anschließenden Vorstellungsrunde der Spielleiter, in der diese kurz das von ihnen geplante Szenario für den Tag vorstellten. Im Anschluss daran trugen die anwesenden Spieler auf einem Formular die Nummern der Szenarios ein, an denen sie teilnehmen wollten und gaben diesen bei der Organisation ab. Daraufhin folgte eine Wartezeit, in der die Organisatoren die Spieler den unterschiedlichen Spielerunden zuwies. Hier fiel mir eine Art Geschlechtertrennung im Raum auf: Die Frauen, die meist in kleinen Gruppen zwischen zwei bis drei Personen zur Veranstaltung gekommen waren, blieben weitgehend unter sich. Weder von Seiten der Männer noch der Frauen kam es während dieser Wartezeit zu Versuchen, miteinander ein Gespräch aufzunehmen. Dies änderte sich erst, nachdem die Spieler und Spielerinnen den unterschiedlichen Spielrunden zugeteilt wurden und es so zu gemischten Spielegruppen kam. Im Anschluss an das gespielte Abenteuer entstanden dann an den Tischen angeregte Gespräche zwischen den Teilnehmern aller Geschlechter und es kam zum Austausch von Kontaktdaten.

Auch auf der Co-Con kamen vereinzelt Miniaturen zur Darstellung der Charaktere auf dem Spieltisch zum Einsatz. Das *Call of Cthulhu* Re-

⁹⁸ *Haiyore! Nyaruko-san* (Nyaruko: Crawling with Love) (GA Bunko 2009) ist ein japanischer Media Mix, der sich reichlich an Elementen aus dem Cthulhu Mythos bedient und diese in moefizierter Form darstellt.

gelwerk ist jedoch wesentlich weniger auf die Simulation taktischer Kampfsituationen ausgelegt als *D&D*, was den Einsatz von Miniaturen zum Spielen unnötig macht. Stattdessen stehen die Ermittlung und Aufdeckung von übernatürlichen Mysterien in einem modernen, an unsere Welt angelehnten Setting im Vordergrund. Karten mit Maßeinheiten über die die Miniaturen bewegt wurden, kamen daher nicht zum Einsatz. Auch ist es sowohl im Rahmen der Veranstaltung als auch in privaten *Call of Cthulhu* Spielerunden, an denen ich teilnahm, üblich, dass die Charaktere vor dem Spiel in kurzer Zeit erstellt werden. Die Charaktererstellung ist besonders im Vergleich zu *D&D*, wo diese eine immanent wichtige Rolle einnimmt, von äußerst geringer Wichtigkeit und bietet so konträr zu *D&D* kaum ein Gesprächsthema. Der Grund hierfür liegt darin, dass bei *Call of Cthulhu* der Fokus des Rollenspiels auf der psychischen Verfassung des Charakters sowie den *in character* empfundenen Emotionen liegt. Darüber hinaus ist es üblich, dass die Spielerunden auf die Klärung eines einzigen Mysteriums ausgelegt sind und es dabei sehr wahrscheinlich ist, dass einige Charaktere in der Gruppe am Ende des Mysteriums dem Wahnsinn anheimfallen oder sterben. So ergibt sich, dass die vor dem Spiel gemachte Investition in den Charakter gering gehalten wird, da die Wahrscheinlichkeit, diesen ein zweites Mal spielen zu können, eher gering ausfällt. Dies stellt für die *Call of Cthulhu* Spieler aber keinen Grund zur Trauer dar. Ganz im Gegenteil; der Tod von Charakteren wurde am Ende der Co-Con durch eine Zählung aller an diesem Tag in den Spielerunden gestorbener Charaktere und deren Bekanntgabe unter Gelächter der Anwesenden geradezu humorvoll zelebriert.

Sowohl bei der DAC als auch der Co-Con wurde am Ende eine Verlosung veranstaltet, bei der Hobby Artikel an die Teilnehmer verschenkt wurden. Bei diesen handelte es sich im Falle der Co-Con ausschließlich um Regelwerke für *Call of Cthulhu*, während bei der DAC darüber hinaus Miniaturen, sowie Mal- und Bastelartikel verlost wurden. Die Auswahl der verlost Artikel verdeutlicht erneut, dass im Falle von *D&D* und dessen Fokus auf dem taktischen Spielelement unter Nutzung von Miniaturen der handwerkliche Aspekt einen wichtigen Teil des Hobbys darstellt und das Spiel in die Nähe von Tabletops rücken lässt, was gegeben der Entwicklung des Spiels aus eben diesen heraus wie gesagt nicht sonderlich überraschend ist.

5. Reflexion der beobachtenden Teilnahme

5.1. Rollenspiel und Tabletop als Serious Leisure

Aufgrund des bricolageartigen Charakters und Mangels eines exklusiven

Fanobjekts wie z. B. einer Popmusikband oder eines speziellen Filmgenres⁹⁹ welches ins Zentrum der kleinen Lebenswelt der Fans gestellt wird, lässt sich auf die hier vorgestellten Otaku anstatt des Konzepts des Fantums (Fandom) vielmehr das der „Serious Leisure Perspective (SLP)“ (STEBBINS 2014) anwenden. STEBBINS (2007; 2014) unterscheidet bei seiner Betrachtung von Freizeitaktivitäten zwischen der „serious leisure“ (ernsthaften Muße) und der „casual leisure“ (zwanglosen Muße). Die ernsthafte Muße setzt, wie der Name impliziert, eine ernsthafte, langfristige und systematische Verfolgung einer Amateur-, Hobby- oder Freiwilligenaktivität voraus, die in einer Karriere, optimalerweise in einer erfüllenden Karriere bzw. einer Karriere zur Erfüllung („fulfillment career“ (STEBBINS 2014: 1) resultiert, in deren Verlauf sich spezielles Wissen und Fertigkeiten des Feldes der Aktivität angeeignet werden. Zwanglose Muße hingegen ist eine kurzweilige Ablenkung grundsätzlich hedonistischer Natur, die keiner größeren Investition bedarf und keine Karrierepfade offeriert. Darunter fallen z. B. das Schauen von Unterhaltungsfernsehen, das Trinken eines Glases Wein oder Zusammensitzen und Plaudern (STEBBINS 2006: 448; 2014: 4). Amateur-, Hobby- sowie Freiwilligenaktivitäten müssen laut STEBBINS (2007: 11-13; 2014: 8-9) folgende sechs Charakteristika oder „qualities“ zu Eigen sein, damit sie als ernsthafte Muße bezeichnet werden können:

1. Sie setzen voraus, gelegentlich auszuharren („need to *persevere*“). Dies kann z. B. die Überwindung von Angst (Lampenfieber beim Theaterauftritt) oder Konfrontation mit Ängsten (z. B. beim Bergsteigen) sein. Mit der ernsthafte Muße verbundene positive Gefühle erwachsen schließlich aus der Überwindung dieser Hindernisse und „sticking with it through thick and thin“.
2. Sie bieten die Möglichkeit, eine Karriere im Feld der Aktivität zu beginnen und auszubauen.
3. Sie setzen die mit der Karriere verbundene Anstrengung zur Inkorporation von mit der ernsthafte Muße verbundenem spezifischem Wissen, Training, Erfahrungen oder Fertigkeiten bzw. eine Kombination all dieser vier Punkte voraus.
4. Ernsthafte Muße resultiert in einem langfristigen Nutzen; namentlich: Selbstverwirklichung, Selbsterfüllung, Ausdruck von sich selbst, Regeneration und Erholung, Erfolgsgefühle, gesteigertes Selbstwertgefühl, soziale Interaktion, Zugehörigkeitsgefühl sowie permanente physikalische

⁹⁹ siehe hierzu beispielsweise FRITZSCHEs (2011) Betrachtung weiblicher Fans von Popbands oder WINTERs (2010) Untersuchung von Horrorfilmfans.

Resultate wie z. B. Gemälde oder Schriftstücke.

5. Es entwickeln sich ein einzigartiger Ethos bzw. Normen, die aus der Ausübung der Aktivität erwachsen. Die Entstehung von Subkulturen oder Szenen – STEBBINS (2014: 9) nennt diese in Anlehnung an Unruh D.R. „social worlds“ –, die diese Normen teilen und um sie herum konstruiert werden, ist hierbei eine zentrale Komponente.
6. Ernsthafte Muße ist identitätsstiftend. Die ausübenden Personen identifizieren sich stark mit der Aktivität und der damit verbundenen Szene bzw. sozialen (Lebens-) Welt.

All diese Charakteristika lassen sich in der Szene der Rollen- und Tabletopspiel Otaku wiederfinden. Die Spieler sehen sich aufgrund des ungewöhnlichen Charakters ihrer Hobbys, nämlich dass sie mit 30 oder 40 Jahren noch Plastikmodelle bauen und „Kinderspiele“ (*kodomo asobi*) betreiben, dem abschätzigen Blick durch Andere ausgesetzt, empfinden dafür ein „Gefühl von Scham“ (*hazukashii kanjô*) und glauben, dass Uneingeweihte über sie denken, sie seien seltsam.¹⁰⁰

Obwohl sie durch ihre als Otaku-Hobbys etikettierten Aktivitäten dem Mobbing am Arbeitsplatz ausgesetzt sind und trotz des Bewusstseins Gefahr zu laufen, durch ihren Besuch von Szenetreffpunkten oder dem Engagement in der Szene enttarnt zu werden, halten sie „through thick and thin“ (STEBBINS 2014: 08) weiter an ihrer ernsthaften Muße fest.

Die meisten von mir befragten Spieler begannen ihre Otaku-Karriere und damit ihre serious leisure Karriere zu einem frühen Zeitpunkt in ihrem Leben. Konkret heißt das, in der Grund- oder spätestens Mittelschule begann für sie der Prozess des „dabbling“ (STEBBINS 2014: 28), des Ausprobierens und Durchführens erster Schritte, die sie auf den Karrierpfad des Otaku führten. Das „dabbling“ weist sowohl sensorische sowie soziale Komponenten als auch die Schlüsselkomponente der Zugänglichkeit zu dem, was zur Karriere gemacht wird (STEBBINS 2014: 29), auf. Die sensorische Komponente ist psychologischer Natur. Es handelt sich um das Erfüllen von Neugier, dem Erfahren von „agreeable sensations“ (STEBBINS 2014: 29) wie Unterhaltung oder Spaß sowie positive Emotionen beim ersten Kontakt mit dem Feld. Im Falle der hier vorgestellten Personen ist dies das erste Spielen von Videospiele mit militärischen Inhalten, ein Buch über deutsche Panzer im Zweiten Weltkrieg oder das erste Mal Kneten und Modellieren von Figuren und Plastikbausätzen.

Die soziale Komponente ist mimetischer Natur. Die Person ahmt andere Personen nach oder wird durch Personen in ihrem Umfeld dem Feld, in dem sie ihre Karriere startet, ausgesetzt oder in es eingeführt. Das sind

¹⁰⁰ Interview d. Verf. mit Taira-san am 16.01.2016.

der Freund oder Bruder, der das Spielbuch¹⁰¹ oder die Panzer Fotosammlung mit in die Schule bringt, einem ein Rollenspiel vorstellt oder der Vater, der Videospiele spielt. Das dabbling kann aber auch zufällig und unabhängig von anderen Personen geschehen, wobei es hierbei meist auf einer bereits begonnenen Karriere aufbaut, die in irgendeiner Form Punkte zum Anknüpfen bietet. So stößt manch einer im Spielbuch auf eine Werbung für Rollenspiele oder besucht durch Zufall einen Games Workshop, weil er ihn für einen Modellbauladen hält, wo er dann erfährt, dass Plastikmodellbausätze nicht nur gebaut und hingestellt werden können, sondern man mit diesen auch Tabletops spielen kann und beginnt dann, aufbauend auf seiner bereits vorhandenen Karriere, das neue Hobby mit in seinen serious leisure Lebensstil zu inkludieren.

Schließlich spielt die Zugänglichkeit zum Feld eine entscheidende Rolle. Der Dilettant muss Zugang zum Feld bzw. Objekt haben, welches er ausprobieren will. Er ist somit hochgradig abhängig von der „Mediasphäre“ (MANFÉ 2005: 208), in der er sich befindet. Ohne den Zugang zu *puramo*, Tabletopspielen, Spielbüchern und Rollenspielregelwerken hätte der Prozess des Ausprobierens nie initiiert werden können oder die Stufe des Dilettanten wäre nie verlassen worden. Im Falle der hier vorgestellten Spiele sind darüber hinaus nicht nur die Objekte der modernen Unterhaltungskultur vonnöten, sondern auch Personen, die Interesse am gleichen Feld besitzen, um eine Karriere beginnen und fortführen zu können. Denn alleine lassen sich keine Tabletops und schon gar nicht Rollenspiele spielen.

Bei den Rollen- wie auch vor allem den Tabletopspielern tritt das dritte von Stebbins beschriebene Charakteristikum deutlich zu Tage. Mit dem Erwerb der zum Spielen notwendigen Expertise sind Anstrengungen und Investitionen verbunden, um sich das szeneeigene Sonderwissen anzueignen und zu inkorporieren. Bei den Rollenspielen ist es das Lernen von Spielregeln und Spielwelten sowie ungeschriebener Verhaltensregeln am Spieltisch. Im Falle des Spielleiters sind diese Investitionen umso größer. Während ein Spieler mit grundlegenden Regelkenntnissen an einer Spielrunde teilnehmen kann, so wie z. B. ich es zu Beginn tat, muss ein Spielleiter alle Regeln kennen oder zumindest wissen, wo diese zu finden sind, da er als eine Art Schiedsrichter das Spiel maßgeblich steuert und hierfür Regelfestigkeit sowie vor allem Hintergrundwissen zur Welt gefragt sind. Das Studium von Regel- und Hintergrundwissen ist somit existenziell zur Er-

¹⁰¹ Als Spielbuch (englisch: *game book*) wird ein Druckwerk bezeichnet, bei dem der Leser als *Spieler* direkten Einfluss auf die Handlung des Geschehens nehmen kann. (Wikipedia: <https://de.wikipedia.org/wiki/Spielbuch>, letzter Abruf: 22.05.2018).

langung einer erfüllenden Karriere im Rollenspiel.

Darüber hinaus gehört auch ein ausgeprägter Wissensschatz zu spezifischen Genres – Fantasy, Science-Fiction sowie Kriegsfilm, Spiele und Bücher – der modernen Unterhaltungskultur dazu, um an Gesprächen, Anspielungen und Witzen, die während des Rollenspiels und auch beim Tabletop gemacht werden, teilnehmen, also mitreden zu können. Hier offenbart sich erneut das bereits mehrfach erwähnte, die Otaku auszeichnende „bricolageartig[e]“ (MUTZL 2006: 67) Element, da nicht nur das in den Regel- und Hintergrundbüchern vorhandene Wissen zur vollen Teilnahme notwendig ist, sondern darüber hinaus ein breites Spektrum an Kenntnissen multinationaler Populärkultur vonnöten ist, das es sich anzueignen gilt.

Im Falle des Tabletops sind neben Kenntnissen der Regeln, Hintergründe der Spielwelten und Populärkultur auch das Sonderwissen um Mal- und Bautechniken sowie dessen Inkorporation und Anwendung notwendig, um den Pfad einer erfüllten Karriere beschreiten zu können.

Die Anwendung der angeeigneten Fertigkeiten und des Wissens zur Erstellung von Charakteren fürs Rollenspiel und das Bemalen von Miniaturen geht direkt über in den vierten Punkt und den Aspekt der Objektivierung, der Schaffung von physikalischen Objekten aus der ernsthaften Muße heraus. Aber auch die anderen unter Punkt vier aufgelisteten Eigenschaften lassen sich in den beobachteten Lebenswelten der Otaku wiederfinden. Ihre Interessen ermöglichen ihnen das Ausleben ihrer Kreativität, sei es im Malen und ‚kitbashing‘ (Modifizieren oder gar Neuschaffung von Miniaturen) oder dem Erfinden von Charakteren und Geschichten. Die Szenen bieten zudem sozialen Rückhalt, bieten die Möglichkeit, Anerkennung durch Andere zu erhalten, die an anderer Stelle im Leben möglicherweise fehlt und generieren so Selbstbewusstsein und Selbstvertrauen.

Die Szenen, die sich um die Aktivität(en) der ernsthaften Muße herum etablieren, besitzen eigene Normen und Regeln. So z. B. die Trennung dessen, welche Handlungen im Rollenspiel *in character* und *out of character* legitim sind und dass darauf geachtet wird, die Gratifikation, die aus der Ausübung der Hobbyaktivität hervorgeht, für alle Beteiligten zu gewährleisten. Im Falle des Tabletops ist es beispielsweise die allen Teilnehmern bewusste Wichtigkeit, die der Bemalung von Miniaturen zuteil wird.

Schließlich resultiert daraus die Identifikation mit den Otaku-Szenen, zu denen man gehört und deren Karrierepfad man verfolgt. Eine Eigenschaft, in der Otaku leicht von der *serious leisure perspective* abweichen, ist hier einmal mehr der bricolageartige Charakter, mit dem die Lebenswelten zusammengebaut werden. Viele verfolgen ernsthafte Muße nicht innerhalb einer exklusiven sozialen Welt bzw. Szene, sondern verknüpfen mehrere Welten miteinander. Diese Verschmelzung von mehr als nur einer

ernsthaften Muße, die Akkumulation von Sonderwissen multipler Szenen, ist hierbei ein entscheidender Faktor dafür, wie sehr sich eine Person selbst als Otaku definiert. Personen, die alle sechs von Stebbins aufgeführten Qualitäten vorweisen konnten, identifizierten sich als Otaku, wenn auch unterschiedlich stark. Die Menge an akkumuliertem Sonderwissen und der Grad, inwieweit eine Person in unterschiedliche Szenen involviert ist, dient hierbei im Referenzsystem der Szenegänger als der Maßstab für die Bemessung des eigenen ‚Otaku-Grades‘. In Interviews und Gesprächen bezeichneten sich die Leute, die nur einer Szene angehören, beispielsweise als seichte Otaku oder meinten, dass sie aufgrund ihres Mangels an (Sonder-) Wissen nichts zu meiner Forschung beizutragen hätten und verwiesen stattdessen auf Personen, die ihren Reichtum an szenenspezifischem Wissen bereits demonstriert hatten und einen dementsprechend hohen Status innerhalb der Szene besaßen. Der Besitz von Sonderwissen einer einzelnen Szene reichte für diese Interviewten nicht aus, um sich am szeneeinternen Referenzsystem orientierend als Otaku zu bezeichnen. Von außen betrachtet, also von der Perspektive der Uneingeweihten aus gesehen, so räumten sie ein, würden sie aber wohl als Otaku gesehen werden. In Aussagen wie diesen sieht sich OKADAs (2000: 42) These bestätigt, dass Personen, die ausschließlich eine Karriere in einem spezifischen Feld verfolgen keine Otaku, sondern schlicht „Fans“ seien.

Eng mit dem Konzept der ernsthaften Muße ist das des „Flow“ (STEBBIN 2014: 12; CSIKSZENTMIHALYI 2014) verbunden. „Being ‘in flow’ is the way that some interviewees described the subjective experience of engaging just-manageable challenges by tackling a series of goals, continuously processing feedback about progress, and adjusting action based on this feedback“ (CSIKSZENTMIHALYI 2014: 240). Einen Flow Zustand zu erreichen setzt voraus, dass die Herausforderung, welcher sich das Subjekt gegenüberstellt, so schwer ist, dass es die vorhandenen Fähigkeiten fordert aber nicht maßlos übersteigt, also die Herausforderung nicht überwunden werden kann. Außerdem muss am Ende der Aktivität ein absehbares, als greifbar eingeschätztes Ziel liegen. Ist der Schwierigkeitsgrad der Aktivität zu hoch, resultiert das Unterfangen nach anfänglicher Vigilanz in Ärger, Frustration und Aufgabe. Ist es zu leicht, folgt auf eine erste Phase der Entspannung Langeweile (CSIKSZENTMIHALYI 2014: 240-241).

Konkret auf die Rollenspieler angewandt bedeutet dies, dass die Monster nicht übermächtig stark sein dürfen, sondern besiegbare und die Belohnung in Erfahrungspunkten und Schätzen bei Bezwingung der Gegner bekannt ist. Im Tabletop ist es der faire Wettkampf oder die Einschätzung ein Mal- und Bastelprojekt erfolgreich beenden zu können, unter der Annahme, dieses im Spiel einsetzen zu können sowie Anerkennung durch Mitspieler zu

erfahren. Sind diese Voraussetzungen gegeben, folgt eine Flow Erfahrung, die folgende Charakteristika besitzt:

- Intense and focused concentration on what one is doing in the present moment
- Merging of action and awareness
- Loss of reflective self-consciousness (i.e., loss of awareness of oneself as a social actor)
- A sense that one can control one's actions; that is, a sense that one can in principle deal with the situation because one knows how to respond to whatever happens next
- Distortion of temporal experience (typically, a sense that time has passed faster than normal)
- Experience of the activity as intrinsically rewarding, such that often the end goal is just an excuse for the process.

(CSIKSZENTMIHALYI 2014: 240)

Während des Spielens von Tabletops und Rollenspielen habe ich selbst mehrmals den Zustand des Flow erreicht. Die Sonntage, an denen ich von 11 Uhr vormittags bis 18 Uhr abends zusammen mit meinen Mitstreitern die Höhlen der Goblinbanditen durchforstete, vergingen ‚wie im Flug‘. Meine Rolle als Ethnograf und sozialisierter Mensch einer Industriegesellschaft wurde zeitweilig vergessen, wenn ich mich in der Rolle des Halborgs Tork auf den Rücken von Greifen schwang und in luftigen Höhen um ‚mein‘ Überleben kämpfte. Beim Bemalen von Miniaturen waren zwischen zwei Blicken auf die Uhr plötzlich mehrere Stunden vergangen. Der Malprozess und das Endergebnis erfüllten mich dafür mit einem Gefühl der Zufriedenheit und Stolz, umso mehr wenn ich für diese Mühen von meinen Mitspielern Komplimente erhielt.

Diese persönlichen und sozialen Belohnungen (STEBBINS 2014: 10-11), die mit der ernsthaften Muße einhergehen, binden die Spieler an ihr Hobby und dessen Szene. „The rewards of a serious leisure pursuit are the more or less routine values that attract and hold its enthusiasts. Every serious leisure career both frames and is framed by the continuous search for these rewards” (STEBBINS 2014: 10).

5.2. Kulturelles Kapital Wissen und Eintauch in sozialen Status

In den oben beschriebenen Situationen werden gewisse Dynamiken sowie die Einflussnahme von Kapitalien innerhalb der Otaku-Gemeinschaften offensichtlich. Die Person mit dem meisten kulturellen Kapital in Form von Sonderwissen kann dieses situativ in soziales Kapital eintauschen. Dieser Tauschprozess lässt sich allgemein in Fan-Gemeinschaften nachweisen. Hier akkumulieren Fans sogenanntes „Fankapital“ (OTTE 2010: 78), wel-

ches in „hohe Statuspositionen“ (OTTE 2010: 79) eingetauscht werden kann. Fankapital stellt gesammeltes Wissen, Erfahrungen sowie Kompetenzen und Artefaktsammlungen zum entsprechenden Fantum dar. Jedoch handelt es sich bei diesem, bedingt durch die Limitierung auf ein einziges, spezielles, modernes, populärkulturelles Objekt, ausschließlich um Fankapital zu diesem einen Objekt. In der Otaku-Gemeinschaft ist es hingegen ein weit gefächerter Bereich, in dem sich unterschiedliche Genres und dazugehörige Szenen überschneiden, über die Wissen angesammelt und Kompetenzen erworben werden müssen. Dementsprechend höher ist damit aber gleichzeitig auch der Kostenfaktor zur Erlangung dieses vielleicht als Otaku-Kapital zu bezeichnenden kulturellen Kapitals. Dieser Kostenfaktor schlägt sich vor allem in Zeit und Geld nieder. Die Akkumulation von Otaku-Kapital resultiert dann aber auch in hohen Statuspositionen innerhalb mehrerer Szenen.

Es ist jedoch nicht nur inkorporiertes Otaku-Kapital, also Wissen um Regeln, Spielwelten und Populärkultur sowie Kompetenzen wie die Charaktererstellung, welches bei den von mir beobachteten Rollenspielern gesammelt und in der Gruppe präsentiert wird. Auch wenn der Stellenwert nicht denselben wie unter den Tabletopspielern einnimmt, so sind, bedingt durch das Spielkonzept von *D&D*, Miniaturen von Spielfiguren ein durchaus nicht zu ignorierendes Element der Spielerunden. Die Bemalung von Miniaturen ist eine Kompetenz, mit der die Spieler Fankapital in Form von Ansehen unter ihren Mitspielern generieren können, wie das Herumreichen und Bewundern der selbstmodellierten Charakterfiguren demonstriert.

Der Stellenwert eines solchen objektivierten kulturellen Kapitals ist bei den Tabletopspielern umso höher. Obgleich es sich bei Tabletops um eine hoch kompetitive Form des Spiels handelt und aufgrund dessen auch Turniere organisiert werden, bei denen die Spieler in einem reglementierten Umfeld ihr taktisches Geschick messen können, erlangen die Spieler soziales Kapital weniger durch Erfolge im Spiel als vielmehr durch den Austausch des objektivierten kulturellen Kapitals (in Form der selbst gebauten und bemalten Modelle) innerhalb der Spielergemeinschaft. In Gesprächen erhalten die Personen Anerkennung und Bewunderung, denen es gelingt, produktiv – d. h. konstant in größeren Mengen – und künstlerisch gekonnt Miniaturen zu bemalen. Über Erfolge, also Siege, in Spielen hingegen wird kaum gesprochen. Die Fähigkeit, Zeit zu finden, um dem kreativen Aspekt des Hobbys nachzugehen und diesen zu perfektionieren, ist somit ein entscheidender Faktor für die Erlangung einer hohen Positionierung im sozialen Raum der Tabletopspieler. Dies deckt sich mit der Aussage von OKADA (2000; 2008a), dass die Aneignung von kulturellem Kapital in Form von Wissen ein definierendes Charakteristikum der Otaku-Kultur ist. Im Falle der Tabletopspieler drückt sich dies neben der Akkumulation von Sonder-

wissen zusätzlich im objektivierten Wissen in Gestalt der bemalten Miniaturen aus sowie dem Streben nach handwerklicher Perfektion, welche notwendig ist, um dieses objektivierte kulturelle Kapital überhaupt erst zu generieren. Vom Investitionsstandpunkt aus gesehen ist eine Karriere im Tabletop im direkten Vergleich zum Rollenspiel somit jedoch auch wesentlich teurer. Es nimmt mehr Zeit, Geld und Raum in Anspruch.

Der Umtausch von kulturellen Kapitalien in soziale ist aber nahezu ausschließlich auf die Sphäre der Szenen begrenzt. Die im Rollenspiel erkämpften magischen Gegenstände wie das *Headband of Intellect*¹⁰² und die beeindruckende Sammlung von über 200 individuell gestalteten Ork Miniaturen bringen ihrem Besitzer äußerst wenig bis keinerlei Anerkennung durch Nicht-Otaku. Ganz im Gegenteil, die Offenlegung dieses kulturellen Kapitals außerhalb der Otaku-Szene wird von manchen als Indikator für das Otaku-Stigma wahrgenommen und versteckt. Da es sich im Falle von Miniaturen-Sammlungen um objektiviertes, nicht inkorporiertes kulturelles Kapital handelt, reicht es nicht, schlicht zu schweigen, um sein Wissen – welches den potenziell Stigmatisierten enttarnt – zu verbergen, die Miniaturen und das Hobbymaterial müssen stattdessen im Schrank, dem *oshiire*, vor den Augen etwaiger uneingeweihter Besucher versteckt werden. Dies trifft jedoch nicht auf alle Spieler zu. Es gibt auch Spieler wie Hara-san, die ihre Schränke füllende Sammlung in Regalwänden in ihrem Heim zur Schau stellen. Die Möglichkeit dieser Präsentation ist allerdings dem Fakt geschuldet, dass Hara-san über ein separates Hobbyzimmer verfügt und Uneingeweihten den Zugang zu seiner Wohnung bzw. dem Hobbyzimmer verwehren kann.

5.3. Career Volunteering von Rollenspielern

Die Zurverfügungstellung des Angebots der *D&D Encounters, Expeditions* und der Conventions wie der DAC und Co-Con basieren auf dem freiwilligen Engagement der Organisatoren dieser. Manche der Befragten halfen neben der alleinigen Organisation – von Ortsbeschaffung, Werbung, Kommunikation etc. – von Conventions darüber hinaus noch bei der Ausrichtung anderer Hobby-Veranstaltungen. Es gibt keine monetäre Belohnung für die Organisation und Ausrichtung dieser Spieletreffen.

Für die Organisatoren stellt diese Art der Aktivität eine Art „career volunteering“ (STEBBINS 2014: 109) im Bereich ihres Hobbys dar. Der Übergang vom als ernsthafte Muße betriebenen Hobby hin zur unentgeltlichen Arbeit für andere im Feld des Hobbys, wie es hier der Fall ist, deckt

¹⁰² Welches selbst den dümmsten Barbaren in die Lage versetzt, Probleme der Quantenphysik in Angriff zu nehmen.

sich mit der Feststellung STEBBINS (2014: 113), dass Menschen häufig aus einer bereits existierenden Hobby-Karriere oder einem ausgebautem persönlichem Interesse heraus eine Freiwilligen-Karriere in diesen Feldern anstreben.

So erklärt sich auch, dass volunteering nicht mit dem Schritt des dabbling, des Ausprobierens, beginnt, sondern die Freiwilligen bereits signifikante Kompetenzen im Feld besitzen, in dem sie als solche antreten. Dies trifft, wie wir gesehen haben, auch auf die Organisatoren und Spielleiter unter den *D&D* und *Cthulhu* Rollenspielern zu. Die Freiwilligen können auf eine langjährige Karriere im Hobby zurückblicken bzw. bei der Rekrutierung neuer Spielleiter kommen nur die Spieler in Frage, die im Laufe der Spielerunden demonstrierten, dass sie bereits einen ausreichend großen Vorrat an Wissen und notwendigen Fähigkeiten erworben haben, der sie befähigt, die Funktion des Spielleiters zu übernehmen. Das bedeutet auch, dass die Rolle des Spielleiters eine Art Auszeichnung darstellt, die die Kompetenz der Person bescheinigt, weshalb mit dieser Position auch ein Zuzugewinn an sozialem Kapital, sprich Ansehen und Respekt der anderen Spieler, einhergeht. Ein weiterer wichtiger Faktor dafür, warum dem Spielleiter Dank und Anerkennung zuteilwerden, ist vor allem auch der, dass es ohne den Spielleiter gar nicht erst zum Spiel kommt. Schließlich ist es dieser, der die Welt vorgibt, in der sich die Spielercharaktere bewegen und die Konsequenzen der von den Spielercharakteren vollzogenen Handlungen – beeinflusst durch Würfelwürfe – beschreibt. Dies erzeugt jedoch auch eine Art von Zwangssituation, in der einer der Spieler diese Rolle übernehmen muss, damit ein Spiel stattfinden kann. Manche werden somit Spielleiter, da eine Lücke entstanden ist, die gefüllt werden muss.

Während die Spielleiter jedoch noch aktiv am Spiel beteiligt sind, sind die Organisatoren der Conventions und Spieletreffs nur für den zeitlichen Ablauf, Ortbeschaffung und Durchführung zuständig und halten sich eher im Hintergrund. Hier überwiegt das Gefühl, die Hobby-Gemeinschaft zu erhalten und zu unterstützen, die „Contribution to the maintenance and development of the group“ (STEBBINS 2014: 11) sowie das Gefühl, gebraucht zu werden. Damit verbunden ist jedoch auch ein hohes Maß an Vorbereitung. Sei es die Organisation von Conventions oder die Übersetzung von englischem Spielmaterial ins Japanische. Beides kostet vor allen Dingen Zeit, die an anderer Stelle im Hobby eingespart werden muss. So berichtete einer meiner Informanten z. B., dass er nur noch wenig Zeit zum Bemalen von Miniaturen fände, da er mindestens zwei Abende die Woche Spielmaterial für *D&D* ins Japanische übersetzt.¹⁰³

¹⁰³ Interview d. Verf. Mit Q-san am 13.07.2015.

Im Bereich des Tabletops ist mir diese Art von Voluntarismus hingegen nicht begegnet. Dies ist der Tatsache geschuldet, dass man für das Tabletop keinen Spielleiter und idealerweise mehr als zwei zusätzliche Spieler benötigt, um dem Hobby nachgehen zu können, sondern ‚nur‘ Raum zum Spielen und einen gleichgestellten – also nicht wie im Falle eines Spielleiters mit mehr Aufgaben belastet als man selbst – Spielepartner. Der Raum hierfür ist in Form der Tabletopfachgeschäfte gegeben und die Organisation eines Spiels, d. h. die Absprache mit einem einzelnen Spielepartner zum gemeinsamen Spielen zu einer bestimmten Zeit, ist im direkten Vergleich zum Rollenspiel mit seinen mehreren Teilnehmern ungleich einfacher zu koordinieren. Die Rolle des Organisators größerer Tabletopveranstaltungen fällt hier den Ladenbetreibern zu, womit dann aber auch nicht mehr von Voluntarismus gesprochen werden kann, da hinter dem Event auch eine kommerzielle Absicht steckt. Schließlich erhöhen Veranstaltungen dieser Art das Kundenaufgebot und damit den Umsatz. Auch Spieletreffen wie die des Clubs in Yokohama, an denen ich regelmäßig teilnahm, sind nicht als Voluntarismus zu verstehen, da sie gemeinschaftlich von allen gemeinsam organisiert werden und dazu dienen, jedem einzelnen die Möglichkeit zu geben, selbst spielen zu können.

5.4. Feiern als Szene konstituierendes Ereignis

Neben den regelmäßigen Spieletreffen und Conventions der Rollenspieler existieren im Tabletopbereich die weiter oben beschriebenen gemeinschaftlichen Treffen zu Weihnachten oder Silvester sowie Nach-dem-Spiel-Feiern.

Dass diese Art von Event in meiner Beobachtung nicht in der Rollenspielszene zu finden war und auf die Szene der Tabletopspieler beschränkt zu sein scheint, ist wohl zum Teil auf die Eigenschaften der Spiele, um die sich die Szenen bilden, zurückzuführen. Da Rollenspiele im Vergleich zum Tabletop auf weniger Platz angewiesen sind und sie somit auch in privaten Haushalten oder inzwischen sogar online gespielt werden können, gibt es wesentlich häufiger in kleinerem Rahmen privat organisierte Spielegruppen. So finden sich z. B. Spieler, die sich bei den *D&D Encounters* kennengelernt haben, zu privaten Spielerunden bei den Spielern zu Hause zusammen. Tabletop hingegen wird, wie bereits festgestellt, aufgrund der Notwendigkeit einer großen Spielfläche und viel Material überwiegend in dafür ausgelegten Fachgeschäften gespielt, die Platz und Geländestücke zur Verfügung stellen. Diese Fachgeschäfte sind somit als „Treffpunkte für das Szeneleben von existentieller Bedeutung“ (HITZLER und NIEDERBACHER 2010: 30). In Läden kommen allerdings Spieler unterschiedlichster Tabletop Systeme zusammen. Während an einem der Tische historische Schlachten des Zweiten Weltkrieges gefochten werden, bekämpfen sich am Nachbar-

tisch gigantische Kampfroboter mit Plasmakanonen. In solchen Situationen findet wenig Interaktion zwischen den Spielern unterschiedlicher Systeme statt. Bei den Weihnachts- und Silvesterfeierlichkeiten in den Tabletopfachgeschäften versammeln sich spieleübergreifend die Anhänger des Tabletop Hobbys nun weniger zum Spielen als vielmehr zum gemeinsamen Essen, Trinken und Reden. Das Hobby ist in diesen Momenten wesentlich mehr als nur eine Zweckgemeinschaft zum Spielen, sondern es handelt sich um ein soziales Ereignis unter Gleichgesinnten, welches sich auf ein Wir-Gefühl stützt und dem gegenseitigen Austausch und der Festigung der Szene in ihrer Gesamtheit dient und ist somit „maßgeblich für die Intensivierung, (Re-)Produktion und Stabilisierung von ‚Wir‘-Bewusstsein bei den Szenegängern“ (HITZLER und NEIDERBACHER 2010: 30). Während der Treffpunkt des Spiel Ladens eine szenee-alltägliche Konstante im Leben des Tabletopspielers darstellt, die es ihm ermöglicht, sein Hobby zu enactieren, sind es Events wie die weiter oben beschriebenen Feierlichkeiten, die einen „festlichen Kristallisationspunkt“ (HITZLER und NEIDERBACHER 2010: 30) im Szeneleben darstellen und daher entsprechend zelebriert werden.

Die Fanggemeinschaften wie Fußball- oder Wagnerfans von GEBHARD (2010: 199) zugeschriebene bewusst durchgeführte Distinktion der Gemeinschaft gegenüber Nicht-Fans ließ sich bei diesen von mir aufgesuchten Veranstaltungen nicht feststellen. Die Events waren zum einen nicht als öffentliche Veranstaltung organisiert, sondern auf ihren räumlich limitierten Rahmen des Fachgeschäfts oder einzelnen Veranstaltungssaales beschränkt und wurden aus diesen nicht herausgetragen. Es besteht hier anscheinend keine Absicht, sich nach außen als „geschlossene ‚große Familie‘“ (GEBHARD 2010: 199) zu gerieren. Auch die Signalisierung einer Szenezugehörigkeit, wie sie bei Fußball- oder Musikfans z. B. durch Trikots, Kluft und Band T-Shirts stattfindet, ist bei der Mehrheit der von mir beobachteten Personen auf ein Minimum wie Schlüsselanhänger oder Schirmmütze beschränkt.

Distinktionspraktiken innerhalb der Szenegänger lassen sich hingegen ähnlich wie bei GEBHARD (2010: 199) attestierten. Aufgrund der Vermischung unterschiedlichster Themenbereiche, aus denen sich die Szene zusammensetzt, findet diese Distinktion wie bereits weiter oben erläutert vor allem über die Akkumulation kulturellen Kapitals in Form von Sonderwissen zu diversen Bereichen bzw. im Falle der Tabletopspieler zusätzlich in Gestalt der bemalten Miniaturen statt. Auch wird – und dies wird durch die spätere Betrachtung der Interviews deutlich – auch eine Distinktion von Szenegängern durchgeführt, die sich selbst nicht als Otaku identifizieren und bewusst zwischen sich selbst und selbstidentifizierenden Otaku-Szenegängern unterscheiden.

Teil C: Empirische Untersuchung: Stigma, Otaku-Identität und Informationskontrolle

1. Interview und dokumentarische Methode

Das epistemologische Problem, aufgrund der Subjektivität von Wissensvorräten das Wissen anderer nicht vollständig erschließen zu können, da der Forscher stets standortgebunden ist und, wie bereits im Kapitel Ethnografischer Zugang zur Lebenswelt (Teil B, Kapitel 1.) erläutert wurde, auf eine Interpretation zweiter Stufe angewiesen ist, versucht die dokumentarische Methode zu entschärfen. Die dokumentarische Methode arbeitet außerdem unter der Prämisse, dass Grenzen von Gesellschaften nicht nur zwischen Nationalkulturen verlaufen, sondern schon bereits innerhalb einzelner Gesellschaften kulturelle Differenzen bestehen, eine Nationalkultur in sich also schon keine homogene Kultur vorweisen kann. „Es gehört zu ihren Begründungsfiguren, dass eine offene Kommunikation der Forschenden mit den Erforschten notwendig sei, da man nicht davon ausgehen könne, dass beide Seiten angesichts ihrer möglicherweise differenten Sozialisationsgeschichten und Sprachcodes sich so ohne weiteres verstehen“ (NOHL 2008: 273). Dies ist für die vorliegende Arbeit deshalb von Bedeutung, da diese Grundannahme, aus der die Methode entwickelt wurde, zugleich auch dem Problem entgegenzuwirken weiß, dass bei der Interpretation von fremden Nationalkulturen oft „eigenkulturelle Konzeptionen [...] reflexionslos auf die fremdkulturelle Wirklichkeit übertragen werden und die Grundlage der Interpretation bilden“ (SHIMADA 2001: 41). Schließlich handelt es sich bei dieser Arbeit um die Betrachtung der Bewohner eines dem Forscher ‚fremden‘ Landes und schlussendlich um die Anwendung soziologischer Konzeptionen westlicher Prägung auf eben diese. Die der Methode inhärenten Mechanismen sind darauf ausgelegt, dieses als „Standortgebundenheit“ (NOHL 2017: 9) bezeichnete Problem zu kompensieren.

Es handelt sich bei der dokumentarischen Methode allerdings nur um das Auswertungsverfahren soziologisch empirisch erhobener Daten, nicht um das Erhebungsverfahren an sich. Die Daten, die anhand der Methode analysiert werden können, sind von mannigfaltiger Natur. Dazu gehören sowohl Beobachtungsprotokolle, Gruppendiskussionen und Interviews aber auch Videoaufzeichnungen oder Bilder. Die Daten müssen also vorerst durch eine andere Methode gesammelt werden. Auf dieses Erhebungsverfahren und seine Implikationen für die Forschung wird daher zuerst eingegangen, bevor daran anschließend eine Erläuterung der dokumentarischen Methode selbst stattfindet.

1.1. Das narrative Interview

Bevor mit dem Auswertungsverfahren der gewonnenen Daten begonnen wird, soll vorerst das Interview als Erhebungsverfahren, wie es in der vorliegenden Arbeit zum Einsatz kommt, näher beleuchtet werden.

Für die Durchführung der dieser Arbeit zugrundeliegenden Interviews wurde das narrative Interview nach SCHÜTZE (1983) herangezogen, welches „mittlerweile wohl zu den prominentesten und zu den grundlagentheoretisch fundiertesten Erhebungsverfahren im Bereich der qualitativen Sozialforschung“ (PRZYBORSKI und WOHLRAB-SAHR 2014: 79) gehört. Es handelt sich hierbei wie auch bei den restlichen in dieser Arbeit verwendeten Verfahren um eine Methode der qualitativen empirischen Sozialforschung, deren Hauptziele die Erfassung subjektiver Sichtweisen, Erforschung der interaktiven Herstellung sozialer Realitäten sowie die Identifikation der kulturellen Rahmungen der sozialen Realitäten sind (KÜSTERS 2009: 19). Das Verfahren des narrativen Interviews wurde in den 1970er Jahren von Fritz Schütze entwickelt, welcher viele Elemente des interpretativen Paradigmas, namentlich der bereits erläuterte symbolische Interaktionismus, die Ethnomethodologie, die Grounded Theory sowie auch die Kommunikationsanalyse in die Ausarbeitung dieser Interviewmethode mit einfließen ließ (KÜSTERS 2009: 9). Für SCHÜTZE (1983: 284) waren bei der Exploration von „Ereignisverkettungen“ des ‚Zu-Etwas-Werdens‘ (z. B. Arbeitslos-Werden, Drogenabhängig-Werden etc.) die biografischen Deutungsmuster und Interpretationen der Lebensgeschichten durch die Biografieträger selbst von vorrangigem Interesse. Dies steht somit auch in Übereinstimmung mit der grundsätzlichen Frage dieser Arbeit nach dem ‚Otaku-Werden‘ einer Person.

SCHÜTZE (1983: 284) geht von einer sequentiellen Struktur der Lebensgeschichte aus, die auf „sequentiell geordnete Aufschichtungen größerer und kleinerer in sich sequentiell geordneten Prozeßstrukturen [sic]“ aufbaut. Die Erzählung der Lebensgeschichte, so Schützes Annahme, würde „am ehesten die Orientierungsstrukturen des faktischen Handelns reproduzieren. [...] Die Struktur der Erfahrung – so die These – reproduziert sich in der Struktur der Erzählung“ (PRZYBORSKI und WOHLRAB-SAHR 2014: 79) deutlicher als sie es in anderen Sachverhaltsdarstellungen wie z. B. Argumentieren und Beschreiben tut. Schütze geht also davon aus, dass die Erzählung einer Erfahrung dem tatsächlichen Erleben der Erfahrung entspreche.

Dies ist die sogenannte Homologithese oder auch Homologie-Annahme, welche nach ihrer Einführung Auslöser sowohl für Kritik als auch Verteidigung des narrativen Interviews als Methode zur Datenerhebung wurde

(KÜSTERS 2009: 32; PRZYBORSKI und WOHLRAB-SAHR 2014: 80)¹⁰⁴. Die Erzählung einer Lebensgeschichte wird durch gewisse Zwänge des Erzählens strukturiert und gesteuert. Diese sind:

1. Detaillierungszwang – Lebensumstände müssen für den Zuhörer detailliert ausgeführt werden, damit dieser der Geschichte folgen kann.
2. Gestaltschließungszwang – Die Geschichte (Gestalt) muss nach Beginn und Höhepunkt auch beendet werden.
3. Relevanzfestlegungs- und Kondensierungszwang – Eine Erzählung kann nicht beliebig lange dauern und nicht jedes Detail ist gleich wichtig. Es müssen Relevanzen festgelegt, Auswahlen getroffen und zusammengefasst (kondensiert) werden, um eine Geschichte zu konstruieren, der der Zuhörer folgen kann und die die Botschaft des Erzählers vermittelt. (NOHL 2017: 24-25; PRZYBORSKI und WOHLRAB-SAHR 2014: 80-81).

Um an eine möglichst unverfälschte kommunikative Vermittlung der Prozessstrukturen einer Biografie zu gelangen, ist das autobiografisch narrative Interview in drei Hauptteile unterteilt. Das wohl wichtigste Element hierbei ist der erste Teil, die freie narrative Erzählung der Lebensgeschichte. Diese wird durch eine unspezifische und offen gehaltene „autobiographisch orientierte Erzählaufforderung“ (SCHÜTZE 1983: 285) eingeleitet wie z. B.: ‚Erzählen Sie mir bitte von Ihrer ersten eindrucklichen Erinnerung aus Ihrer Kindheit von Ihrem Leben bisher ausgehend, so wie Sie sich daran erinnern‘. Die relative Vagheit dieser Frage liegt darin begründet, dass eine Leitfrage wie: ‚Wie denken Sie, hängt ihr Otaku-Werden mit Ihrer Biografie zusammen?‘ zu nichts anderem als der Eigentheorie der befragten Person führt (KÜSTERS 2009: 13).

Wichtig ist bei dieser Art von Interview, dass es als Stegreiferzählung durchgeführt wird, sprich der Befragte im Vorfeld nicht genau weiß, worum es geht und dadurch nicht in die Lage versetzt wird, sich eine Antwort oder Geschichte im Vorhinein zurechtzulegen. „So kann er nicht mit einem ausgearbeiteten Statement reagieren, sondern muss seine Darstellung des Geschehens in der Situation des Interviews entwickeln“ (KÜSTERS 2009: 13).

Diese Darstellung wird durch die oben aufgeführten Zwänge so strukturiert, dass sich eine zusammenhängende Geschichte ergibt, die nicht in wirrer Zufälligkeit resultiert. Die Darstellung der Lebensgeschichte wird vom Forscher nur mit minimalen Nachfragen oder optimal gar nicht unterbrochen.

Erst wenn die Eingangserzählung des Biografieträgers durch eine

¹⁰⁴ Für eine ausführliche Beschreibung des Streits um die Methode siehe KÜSTERS (2009: 29 – 38).

„Erzählcoda (z.B. [sic]: ‚So, das war’s: nicht viel, aber immerhin...‘)“ (SCHÜTZE 1983: 285) beendet wurde – im Japanischen meist durch die Coda „*to iu kanji*“ (so mein Eindruck (meines Lebens)) oder „*sou iu nagare*“ (so war der Verlauf) ausgedrückt –, beginnt mit dem Nachfragen durch den Forscher der zweite Hauptteil. Hierin werden immanente Fragen gestellt, die sich auf das vom Interviewten bereits Gesagte beziehen und ihn dies weiter expliziteren lassen sollen (KÜSTERS 2009: 13). Auch hierbei ist es wichtig, dass die Nachfragen ebenfalls zu Narrativen auffordern, also „wirklich narrativ sind“ (SCHÜTZE 1983: 285), wie z. B.: ‚Können Sie mir noch einmal etwas genauer aus Ihrer Zeit in der Grundschule erzählen?‘. Erst danach sollten klärende Detailfragen gestellt werden.

Bei der Erschließung der Prozessstrukturen steht gegeben dem interpretativen Paradigma weniger das ‚Was‘ der kommunikativ vermittelten Inhalte im Mittelpunkt der Erkenntnisfrage, sondern viel mehr „die in ihnen wirksamen Mechanismen der gegenseitigen Bezugnahme, der Inhaltskonstitution und Verweisung auf die gemeinsam geteilte soziale Wirklichkeit, also auf das ‚Wie‘“ (KÜSTERS 2009: 18). Dies versucht das narrative Interview im dritten Teil, dem Analyseteil, herauszuarbeiten. Genau bei diesem Schritt knüpft nun die dokumentarische Methode an (NOHL 2017: 29). Bevor nun aber auf die dokumentarische Methode an sich eingegangen wird, müssen zuerst noch ein paar methodologische Überlegungen bezüglich der Implementierung der Interviewmethode getroffen werden, da diese ursprünglich für die Datenerhebung im westlichen Kulturkreis entwickelt wurde, für meine Arbeit jedoch in Japan zum Einsatz kam.

Es besteht die Gefahr, dass aus kulturellen Gründen gewisse, auf ein westliches Publikum abgestimmte Ergebnismethoden nicht funktionieren, weil Orientierungs- und Erfahrungsmuster bei der untersuchten Gruppe nicht dieselben sind (CAPPAL 2008: 22). CAPPAL (2008: 22) erläutert dies an einem Beispiel folgendermaßen:

Um diesen Gedanken nachzuvollziehen, müssen wir uns die Tatsache ins Bewusstsein rufen, dass alle im Westen entwickelten Befragungstechniken auf der Annahme der unhinterfragten Autorität des Wissenschaftlers als Ausdruck eines ebenso unhinterfragt geltenden „System Wissenschaft“ beruhen. Diesem System fühlt sich der westliche Mensch zur Rechenschaft verpflichtet, nicht etwa deswegen, weil ansonsten äußere Mechanismen abweichendes Verhalten sanktionieren würden, sondern weil er diese Rechenschaftspflicht verinnerlicht und dadurch teilweise invisibilisiert hat. Von diesen kulturellen Voraussetzungen können wir in anderen Kulturen nicht ohne weiteres ausgehen.

So stellt sich in diesem Zusammenhang dann nämlich die Frage, ob für die

Untersuchung kultureller Phänomene durch die Rekonstruktion typischer biografischer Verläufe im Medium der Erzählung die untersuchte Gesellschaft „genug Anhaltspunkte für die Bündelung lebensgeschichtlicher Erfahrung in einer Biografie westlichen Zuschnittes bereithält“ (CAPPALÀ 2008: 22). Es wird bei der Anwendung des narrativen-autobiografischen Interviews indirekt von einer „Institutionalisierung des Lebenslaufs“ (KOHLI 1997: 284) und damit einhergehender „Normalbiografie“ (KOHLI 1988: 33) im Stile moderner westlicher Gesellschaften ausgegangen. Diese sind im Zuge der Modernisierung „zur neuen Folie für die individuelle Lebensführung geworden“ (KOHLI 2003: 526).

Im Falle Japans handelt es sich nun – für die Forschung praktischerweise – um ein Land, welches mit westlichen Industrienationen durchaus vergleichbar ist (KREINER, MÖHWALD und ÖLSCHLEGER 2004: vii-viii). Daher lässt sich auch in Japan als moderne Industrienation eine Institutionalisierung von Lebensläufen verzeichnen (KOTTMANN 2016: 87). Auch wurde „das moderne Konzept des individuellen Lebenslaufs von der japanischen Gesellschaft zunächst übernommen und darauf in der Bevölkerung verbreitet“ (SHIMADA 2006: 78). Die Grundvoraussetzungen für eine erfolgreiche Implementierung des narrativen-autobiografischen Interviews zur Datenerhebung sind also gegeben. Aufgrund dieser Gegebenheiten wurde die Interviewmethode des narrativen Interviews daher auch schon mehrfach erfolgreich im japanischen Kontext eingesetzt (KOTTMANN 2016: 102; SHIMADA 2006, 2008).

Meine eigene Forschungserfahrung bestätigt dies. Die meisten meiner Interviewpartner waren aus dem Stegreif in der Lage, ihre Lebensgeschichte in chronologischer Reihenfolge entsprechend den Schütz'schen Erzählzwängen kohärent darzulegen. Somit hat sich das narrative Interview auch hier als durchaus fruchtbares Erhebungsverfahren erwiesen.

1.2. Die dokumentarische Methode

Die dokumentarische Methode basiert auf der Wissenssoziologie Karl Mannheims und wurde von BOHNSACK, NENTWIG-GESEMANN und NOHL (2007) zu einem „methodologisch fundierten Auswertungsverfahren der qualitativen Sozialforschung entwickelt“ (NOHL 2017: 4). Die Analyseverfahren der Methode sollen einen Zugang zum reflexiven und handlungsleitenden Wissen von Akteuren eröffnen und damit zu ihrer Handlungspraxis (BOHNSACK, NENTWIG-GESEMANN und NOHL 2007: 9; NOHL 2017: 4).

1.2.1. Methodologische Hintergründe

Karl Mannheim wandte sich zu Beginn des letzten Jahrhunderts gegen „die Übertragung einer naturwissenschaftlichen Methodologie auf humanwissenschaftliche Fächer“ (PRZYBORSKI und WOHLRAB-SAHR 2014: 277), da diese nur eine unter vielen Erkenntnisquellen darstelle und die alltägliche Lebenserfahrung von Menschen ignoriere. Die von Mannheim folglich entwickelte Wissenssoziologie „eröffnet eine Beobachterperspektive, die zwar auch auf die Differenz der Sinnstruktur des beobachteten Handelns vom subjektiv gemeinten Sinn der Akteure zielt, gleichwohl aber das Wissen der Akteure selbst als die empirische Basis der Analyse belässt“ (BOHNSACK, NENTWIG-GESEMANN und NOHL 2007: 11).

Das Wissen der Akteure wird hierbei unterschieden in reflexives bzw. theoretisches Wissen, welches dem Akteur bewusst ist und kommunikativ an Dritte vermittelt werden kann – daher wird es auch als kommunikatives Wissen bezeichnet – und in ein handlungspraktisches, handlungsleitendes, inkorporiertes Wissen, auch „atheoretisches“ oder „konjunktives“ Wissen genannt (BOHNSACK, NENTWIG-GESEMANN und NOHL 2007: 11; NOHL 2017: 6-7; PRZYBORSKI und WOHLRAB-SAHR 2014: 281).

Atheoretisch ist dieses Wissen, weil die Akteure darüber verfügen, ohne es alltagstheoretisch erklären zu müssen. „Wir wissen intuitiv aus unserer Erfahrung, wie man Knoten knüpft, diskutiert, telefoniert und Fahrrad fährt“ (NOHL 2017: 6). Dieses Wissen ist zugleich ein unterschiedliche Menschen miteinander verbindendes Wissen, da es auf gleichartigen Erfahrungen und Handlungspraxen beruht, weshalb auch von einer „konjunktiven Erfahrung“ (NOHL 2017: 7) oder auch „Seinsverbundenheit“ (KLEEMAN, KRÄHNKE und MATUSCHEK 2009: 156) gesprochen wird. Menschen eines bestimmten Milieus oder einer Generation teilen sich Erfahrungen. Dadurch sind ihre Erfahrungen und ihr Sein abhängig von ihren jeweiligen Zugehörigkeiten zu Erfahrungsräumen. „Mit dieser Perspektive der Seinsverbundenheit des Denkens und damit des Alltagswissens wendet sich Mannheim gegen objektivistische Annahmen jener Zeit, nach denen abstrakte gesellschaftliche Strukturen jedes Denken und Handeln determinieren“ (KLEEMAN, KRÄHNKE und MATUSCHEK 2009: 156).

Möchte man nun aber Personen, die nicht über diese konjunktiven Erfahrungen verfügen, diese darlegen, muss man deren Sinn erläutern, damit das Gegenüber verstehen kann, *warum* etwas *wie* gemacht wurde bzw. wird. Man muss es also in kommunikatives Wissen konvertieren. NOHL (2017: 7) bemüht in diesem Zusammenhang Mannheims Beispiel des Gottesdienstes. Dem in die Kirchengemeinschaft Hineingewachsenen sind die dortigen Abläufe bekannt und vertraut. Möchte er nun diese Abläufe einem Andersgläubigen erklären, muss er auch deren Sinn erläutern und

hierfür die Außenperspektive des Andersgläubigen einnehmen. Bis zu einem gewissen Grad ist er also in der Lage, eine abstrakte Beziehung zu seinem atheoretischen Wissen einzugehen und auf dieses zuzugreifen.

Der Sinn eines Textes (als sprachliche Form kommunikativer Handlung) wird bei Mannheim in zwei „Sinnebenen“ (NOHL 2017: 4) unterschieden. Dies sind die Ebenen des immanenten Sinngehaltes und des dokumentarischen Sinngehaltes bzw. Dokumentsinns. Der immanente Sinngehalt wird noch einmal in den Objektsinn und intendierten oder auch intentionalen Ausdruckssinn unterteilt (KLEEMAN, KRÄHNKE und MATUSCHEK 2009: 159; NOHL 2017: 4). Der intentionale Ausdruckssinn ist die subjektiv gemeinte Absicht oder das Motiv des Erzählers während es beim Objektsinn „um die allgemeine Bedeutung eines Textinhalts oder einer Handlung“ geht (NOHL 2017: 4). Als Beispiel für den Objektsinn soll hier ein gut verständliches Beispiel von KLEEMAN, KRÄHNKE und MATUSCHEK (2009: 159) in voller Länge zitiert werden:

Es geht auf der Ebene des Objektsinns ausschließlich darum, was sich aus dem Gesagten objektivierend festhalten lässt. Ein Beispiel: Wenn ein Schüler im Pausengespräch mit seinen Schulfreunden etwa sagt „heute hab ich endlich gecheckt, was ich mit der Binomischen Formel machen kann“, dann ist bezüglich des Objektsinns damit inhaltlich mitgeteilt: Während einer Schulstunde wurde ein Erkenntnisfortschritt im Hinblick auf die praktische Anwendbarkeit einer mathematischen Formel erzielt.

Der intentionale Ausdruckssinn, d. h. das Motiv dafür, die im Beispiel gemachte Aussage zu treffen, ist empirisch nicht erfassbar. Der Schüler müsste dies explizit erläutern, z. B. indem er sagt, dass er sich darüber freut, die Binomische Formel „gecheckt“ zu haben und nun mit den Mitschülern gemeinsam darüber ‚abfeiern‘ möchte. Da diese Explikation in den meisten Fällen aber ausbleibt – Lebenszeit ist schließlich begrenzt und man kann nicht alles Gesagte im Detail erläutern –¹⁰⁵, können sich Zuhörer und Interpreten dem intentionalen Ausdruckssinn nie völlig sicher sein (KLEEMAN, KRÄHNKE und MATUSCHEK 2009: 160).

„Während der immanente Sinngehalt sich einerseits auf das unmittelbar Mitgeteilte bezieht, stellt der dokumentarische Sinngehalt dar, was vermittelt über eine Äußerung mittelbar – gewissermaßen ‚zwischen den Zeilen‘ – über die Orientierungen und Relevanzen, also das Alltagswissen,

¹⁰⁵ Ganz zu schweigen davon, dass durch Garfinkels Krisenexperiment nachgewiesen wurde, dass ein solcher Kommunikationsstil zu Irritation beim Gegenüber und folglich zum Scheitern der Kommunikation selbst führt (MIEBACH 2010: 168).

des Sprechers bzw. der Gruppe zum Ausdruck gebracht wird“ (KLEEMAN, KRÄHNKE und MATUSCHEK 2009: 159). In ihm lässt sich die Orientierung rekonstruieren, die die Erfahrung des Erzählers strukturiert. „Der dokumentarische Sinngehalt bzw. Dokumentsinn [...] nimmt den soziokulturellen Entstehungszusammenhang bzw. das, was sich davon manifestiert hat, in den Blick“ (PRZYBORSKI und WOHLRAB-SAHR 2014: 284). Die Exploration des Entstehungszusammenhanges von Handeln legt ihren Fokus weniger auf die Frage nach dem, *was* die gesellschaftliche Realität aus Perspektive des Erzählers ist, sondern darauf, *wie* diese Realität in der Praxis hergestellt wird. „Die Frage nach dem *Wie* ist die Frage nach dem *Modus Operandi*, nach dem der Praxis zugrunde liegenden *Habitus*“ (BOHNSACK, NENTWIG-GESEMANN und NOHL 2007: 13). Der Begriff des Habitus kann hier im später von Bourdieu entwickelten Sinne verstanden werden. „Er bezeichnet die kollektiven Erzeugungsschemata, die sich die Handelnden im Laufe ihrer Sozialisation milieu- und klassenspezifisch angeeignet haben“ (STRÜBING 2013: 148). Die dokumentarische Methode zielt nun auf eben diesen Dokumentsinn ab, in dem sich der Habitus, so die These, rekonstruieren lässt.

Diese Rekonstruktion wird in der dokumentarischen Methode durch einen stetigen Vergleich von Orientierungsrahmen erreicht. Das heißt, es wird verglichen wie, also auf welche Art und Weise, ein gleiches oder ähnliches Thema in unterschiedlichen Situationen behandelt wird. Dies führt zugleich zu einer Minimierung der Standortgebundenheit bzw. Seinsverbundenheit des Forschers. Bei der Interpretation der Themen – z. B. erste Erfahrungen in der Grundschule – spielt nämlich nicht die Erfahrungen der Interpreten – sollten sie diese besitzen – eine Rolle, sondern die Orientierungsrahmen anderer Fälle in ähnlichen Situationen dienen als Vergleichsfolie. Denn „[v]or dem Hintergrund der Mannheim’schen Annahme der ‚Seinsverbundenheit‘ von Wissen und Denken [...] *auch der ForscherInnen* können, anders als etwa bei der strukturalen Hermeneutik, deren Erwartungshorizonte nicht als Gegenfolie für die Orientierungen der ProbandInnen gelten“ (BOHNSACK, NENTWIG-GESEMANN und NOHL 2007: 42).

Durch diesen Vergleich „sehen wir das erste Interview nicht mehr nur vor dem Hintergrund unseres eigenen Alltagswissens, sondern auch vor dem Hintergrund anderer empirischer Fälle. Unser Vorwissen wird zwar nicht suspendiert, aber methodisch relativiert“ (NOHL 2017: 9). Somit eignet sich die dokumentarische Methode mit ihrer komparativen Analyse für die Untersuchung von fremden Milieus bzw. Kulturen, da die Standortgebundenheit des Forschers relativiert wird. Meine Grundschulerfahrung als Kontrastfolie für die Grundschulerfahrung eines Japaners heranzuziehen würde sich beispielsweise in vielen Belangen als irreführend erweisen.

Dadurch, dass nun aber die Grundschulerfahrungen anderer Japaner herangezogen werden, rückt meine Erfahrung bei der Interpretation in den Hintergrund. Daher wird die komparative Analyse auch als „Königsweg des methodisch kontrollierten Fremdverstehens“ (NOHL 2017: 9) bezeichnet.

Bei der komparativen Analyse im Zuge der dokumentarischen Methode geht es also um das Herausarbeiten und Vergleichen von Orientierungsrahmen. Diese werden durch drei Strukturen konturiert, also empirisch erfassbar gemacht, in denen sich Alltagswissen und Praxis ausdrücken. Dies sind positive wie negative Gegenhorizonte sowie Enaktierungspotenziale (BOHNSACK 1989: 28; BOHNSACK, NENTWIG-GESEMANN und NOHL 2007: 299, 320; KLEEMAN, KRÄHNKE und MATUSCHEK 2009: 161; STRÜBING 2013: 149). Die Gegenhorizonte dienen als „Abgrenzungsfolien vor deren Hintergrund das eigene Thema seine inhaltliche Gestalt gewinnt“ (STRÜBING 2013: 149). Positiv ist der Gegenhorizont dann, „wenn sich die Sprechenden an bestimmte konjunktive Erfahrungsräume mehr oder weniger anlehnen und damit verdeutlichen, worauf auch das kollektive Wollen gerichtet ist“ (KLEEMANN et al 2009: 161). Negative Gegenhorizonte hingegen bezeichnen eine Haltung mit derer sich die Sprechenden mehr oder weniger explizit von anderen Positionen, Handlungen, Personen etc. abgrenzen (KLEEMAN, KRÄHNKE und MATUSCHEK 2009: 161). „Mit Enaktierung ist die handlungspraktisch-alltägliche Umsetzung von Haltungen und Orientierungen gemeint“ (STRÜBING 2013: 150). Das Enaktierungspotenzial ist somit also die gegebene Wahrscheinlichkeit für die erfolgreiche Enaktierung des eigenen Orientierungsrahmens.

1.2.2. Arbeitsschritte

Wie werden diese Elemente nun aus dem Interview herausgearbeitet? Der dokumentarischen Methode gelingt dies durch drei Arbeitsschritte. Dies sind zuallererst die formulierende Interpretation, die wiederum in zwei Teilschritte unterteilt ist, die daran anschließende reflektierende Interpretation und zuletzt die darauf folgende Fallbeschreibung.

Die formulierende Interpretation setzt bereits vor der Transkription des Interviews an und zerlegt das Interview in Themenbereiche, die zeitlich zuordnungsbar festgehalten werden und den Inhalt der Interviewpassage vorerst kurz und prägnant festhalten. Daraufhin folgt eine genauere Beschreibung dessen, *was* der Interviewte in dieser Textpassage sagt. Es wird hier auf die Erfassung des Objektsinns der vorliegenden Daten abgezielt (KLEEMAN, KRÄHNKE und MATUSCHEK 2009: 174). Eine Beurteilung des Gesagten durch den Forscher findet hier nicht statt und man bleibt bei dieser Verschriftlichung auch „noch gänzlich im Bedeutungssystem des Sprechers und der untersuchten Gruppe ohne den die Darstellung struktu-

rierenden Orientierungsrahmen analytisch in den Blick zu nehmen“ (STRÜBING 2013: 148-149). Dabei ist es bereits „möglich, mit den thematischen Verläufen jene Themen zu identifizieren, die in unterschiedlichen Fällen gleichermaßen behandelt werden und sich insofern gut für die komparative Analyse eignen“ (NOHL 2017: 30). Zudem, so hält NOHL (2017: 31) zu diesem Schritt fest, verhilft die formulierende Interpretation dem Forschenden, eine Fremdheit gegenüber dem Text aufzubauen, da ihm vor Augen geführt wird, „dass der thematische Gehalt nicht selbstverständlich, sondern interpretationsbedürftig ist“.

Hieran anschließend wird nun eine Transkription der Passagen durchgeführt, die von besonders hohem Gehalt für die Forschungsfrage ist. Da diese aber aufgrund des rekonstruktiven offenen Forschungsansatzes noch nicht genau eingegrenzt war und sich erst im Zuge des Forschungsprozesses voll entwickelte (siehe das Kapitel „Forschungsperspektive“), musste für diese Arbeit für die ersten Interviews eine Komplettranskription durchgeführt werden, an die die formulierende Interpretation anschloss.

Bei der Transkription griff ich auf ein vereinfachtes Transkriptionsverfahren zurück. Meine *aizuchi*, akustische Rückmeldungen an den Sprecher, wurden nicht transkribiert, da diese im Japanischen ungleich häufiger als im Deutschen geäußert werden und den Schreib- sowie Lesefluss unnötig stören. Da es sich nicht um eine sprachwissenschaftliche Arbeit handelt und der Inhalt des Gesagten im Vordergrund steht, wurde auch darauf verzichtet, Intonation, Räuspern oder kurze Pausen des Sprechers gesondert festzuhalten. Deutliche akustische Zeichen wie lautes Lachen oder sehr lange Pausen von mehreren Sekunden wurden jedoch vermerkt. Die späteren Interviews wurden direkt in Form der formulierenden Interpretation verarbeitet, wobei Abschnitte von besonders hohem Gehalt für die Fragestellung einer Feintranskription unterzogen wurden. Die formulierende Interpretation stellt in diesem Fall zugleich auch die Übersetzung ins Deutsche dar.

Auf die formulierende Interpretation folgt schließlich die reflektierende Interpretation. Hier gilt es nun, das *Wie* herauszuarbeiten. „Wie wird ein Thema bzw. das in ihm artikulierte Problem bearbeitet, in welchem (Orientierungs-)Rahmen wird das Thema behandelt?“ (NOHL 2017: 31). Da wir es mit Erzählungen zu tun haben, sind diese „selbstverständlich mit Beschreibungen, Argumentationen und Bewertungen verknüpft“ (NOHL 2017: 31). Die Textsorten sind in drei Kategorien eingeteilt, die es bei der Interpretation zu beachten gibt.

Als *Erzählung* erkennbare Äußerungen [erlauben] dem Außenstehenden einen tiefen Blick in die unmittelbaren Erfahrungen der Erzählenden. *Beschreibungen* beziehen sich ebenfalls auf die eigene Handlungspraxis, fokussieren allerdings mehr oder weniger regel-

mäßig wiederkehrende Aktivitäten oder illustrieren Gegenstände. *Argumentationen* über und Bewertungen von Handlungen sind dagegen eher einem kommunikativen Erfahrungsraum zuzurechnen und beinhalten möglicherweise direkt an die Forschenden gerichtete Motive (z. B. der Rechtfertigung, Erklärung etc.). (KLEEMAN, KRÄHNKE und MATUSCHEK 2009: 175)

Die reflektierende Interpretation legt den Fokus auf die Herausarbeitung der Gegenhorizonte und des Enaktierungspotenzials. Die Relation zwischen positiven und negativen Horizonten ermöglicht hierbei die Erfassung von den Enaktierungspotenzialen (BOHNSACK 1989: 28), d. h. die handlungspraktisch-alltägliche Umsetzung der Orientierungen des Interviewten. Am Beispiel der Otaku bedeutet dies z. B. festzustellen, wie der positive Gegenhorizont, sein Hobby auszuleben und dadurch die im Kapitel „Rollenspiel und Tabletop als Serious Leisure“ dargestellte Gratifikation zu gewinnen, vor negativen Gegenhorizonten der Norm- oder Wertevorstellung der Gesellschaft kontrastiert wird und wie dadurch womöglich Enaktierungspotenziale eingeschränkt werden.

KLEEMAN, KRÄHNKE und MATUSCHEK (2009: 180) stellen die Frage, wie man sich nun sicher sein könne, „mit der Reflektierenden Interpretation real vorhandene Orientierungen zu erfassen und nicht etwa die subjektiven Deutungen der Forschenden?“. Die Antwort hierauf ist der bereits oben beschriebene stetige Fallvergleich, durch den Homologien in den Äußerungen, „also von hinsichtlich ihres dokumentarischen Gehalts gleichsinnigen Aussagen zu einem Thema“ (KLEEMAN, KRÄHNKE und MATUSCHEK 2009: 180), herausgearbeitet werden. NOHL (2017: 36) spricht in diesem Fall auch von „Kontinuitäten“ von Handlungen. „Es geht also darum, Fälle zu finden, in denen die in der ersten Äußerung verbalisierte Problematik bzw. Thematik auf eine strukturgleiche Art und Weise bearbeitet wurde“ (NOHL 2017: 37), eine komparative Analyse also. Eine „einseitig an den Standort der Forschenden gebundene Interpretation kann dadurch wie bereits erläutert methodisch kontrolliert und reflektiert werden, indem man die impliziten und in der jeweiligen empirischen Forschung empirisch nicht abgesicherten Vergleichshorizonte durch empirische Vergleichshorizonte (d. h. durch andere empirische Fälle) ergänzt und unter Umständen teilweise ersetzt“ (NOHL 2017: 40).

Allerdings darf diese Analyse nicht nur auf homologe Aussagen begrenzt werden. „Die Suche nach Gemeinsamkeiten, d. h. nach homologen, zur selben Klasse gehörenden zweiten Äußerungen setzt also immer auch einen Vergleichshorizont nicht dazugehöriger, kontrastierender, d. h. zu anderen Klassen gehörender Anschlussäußerungen voraus. [...] Man rekonstruiert, wie dieselbe in einer ersten Äußerung geschilderte Thematik auch

auf ganz andere Art und Weise bearbeitet werden kann“ (NOHL 2017: 38).

Aus diesem Arbeitsschritt des Fallvergleiches geht dann schließlich auch der letzte Schritt, nämlich die Fallbeschreibung, hervor, mit der zugleich eine Typisierung der interviewten Personen mit einhergeht. Neben der Beschreibung des Falles unter Einbeziehung der während der reflektierenden Interpretation durchgeführten Analyse wird der Fall mit anderen verglichen und es wird überprüft, ob mehrere ähnliche Fälle typisiert und von anderen abgegrenzt werden können. Konkret auf die Forschungsfrage dieser Arbeit bezogen bedeutete dies, zu vergleichen, ob und wie die Interviewten das Label Otaku annahmen, ob dies als stigmatisierend wahrgenommen wird und wie sie damit umgehen. Innerhalb welcher Orientierungsrahmen wird die Otaku-Identität – gegeben sie wird angenommen – also bearbeitet?

Hierbei von Bedeutung sind Textpassagen, die sich durch minimale und maximale Kontrastierung auszeichnen, also Themen bzw. Fälle, die nah beieinanderliegen aber auch genau gegenteilig möglichst weit auseinander (KLEEMAN, KRÄHNKE und MATUSCHEK 2009: 183; PRZYBORSKI und WOHLRAB-SAHR 2014: 303). Beim Vergleich der minimal auseinanderliegenden Fälle auf der Ebene der „sinngenetischen Typenbildung“ (NOHL 2017: 42) geht es darum, die Orientierungsrahmen vom Einzelfall abzulösen und mit ähnlichen Orientierungsrahmen zu einer „Basistypik“ (PRZYBORSKI und WOHLRAB-SAHR 2014: 303) zu abstrahieren. Der letzte Schritt ist schließlich die Herausarbeitung der Genese der Orientierungsrahmen durch die „soziogenetische Typenbildung“ (NOHL 2017: 43), wobei die gegenteiligen Fälle von Bedeutung sind. Einfacher ausgedrückt geht es bei diesem Schritt darum, die konjunktiven Erfahrungsräume, oder anders gesagt die „sozialen Zusammenhänge“ (NOHL 2017: 43), die zur Ausbildung der Orientierungsrahmen führten, festzustellen. Hierfür werden die Basistypiken nun durch maximale Kontrastfolien voneinander abgegrenzt. „Welche Kontraste angelegt werden, ist keine a priori zu entscheidende Frage, sondern ergibt sich erst aus dem Forschungsprozess“ (KLEEMAN, KRÄHNKE und MATUSCHEK 2009: 183). Diese Kontrastfolien, in der Terminologie der dokumentarischen Methode auch „Tertium Comparationis“ (NOHL 2017: 40) genannt, können z. B. Geschlecht, Milieu, Generation etc. sein.

1.2.3. Sampling und Interviewdurchführung

Im Gegensatz zu quantitativen Erhebungen geht es bei einer qualitativen Studie im Stile, wie sie hier vorliegt, bei der Auswahl der untersuchten Fälle weniger um die Gewährleistung einer statistischen Repräsentativität, die theoriegeleitet durch zufällige „Stichproben“ sowie „Quotaverfahren“ (MA-

YER 2013: 30) gesichert werden soll. „Stattdessen müssen hier Verfahren einer *bewussten* (d.h. [sic] nicht zufälligen!), *kriteriengesteuerten Fallauswahl* und *Fallkontrastierung* eingesetzt werden, bei denen sichergestellt wird, dass für die Fragestellung relevante Fälle berücksichtigt werden“ (KELLE und KLUGE 2010: 43). Es ist also wichtig, die Heterogenität im untersuchten Feld anhand weniger Vergleichsfälle festzuhalten.

Die Offenheit der Fragestellung und des Explorationsvorgangs führt dazu, dass kein vorher festgelegtes Sampling erstellt werden kann. Das Sampling wird stattdessen anhand der ersten im Feld gewonnenen Daten angepasst (siehe hierzu noch einmal das Kapitel Forschungsperspektive). Daher erfolgte auch die Auswahl meiner Interviewpartner nicht aufgrund vorher definierter Kriterien, mit Ausnahme dessen, dass es sich um Spieler von Rollenspielen und Tabletops handeln sollte. Von Bedeutung war vielmehr, ein Vertrauensverhältnis aufzubauen, welches mich in die Lage versetzte, sie nach ihren persönlichen Lebensgeschichten fragen zu können.

Die ersten untersuchten Fälle waren Personen aus der Rollenspiel- und Tabletop-Szene, bei denen mir dies besonders gut gelungen war. Anhand der in den ersten narrativen Interviews gewonnenen Erkenntnissen und zusätzlicher Zeit im Feld, in der ich weitere Informanten besser kennenlernte, erweitere ich schließlich die Fallauswahl entsprechend des Verlangens der dokumentarischen Methode nach maximalen Kontrasten auf Fälle, die sich im Hinblick auf Alter und Hobby unterschieden. Meine ersten Interviews führte ich ausschließlich mit alleinstehenden Männern Mitte Vierzig. Dementsprechend begann ich dann, sowohl jüngere und ältere als auch verheiratete Männer in die Datenerhebung mit einzubeziehen.

Hier stellt sich nun die berechtigte Frage, warum es sich bei den Informanten ausschließlich um Männer handelt und keine Frauen als Geschlechterkontrastfolie herangezogen wurden. Die Gründe hierfür sind zwar auch auf die Fragestellung an sich zurückzuführen, liegen überwiegend jedoch in der Natur des untersuchten Feldes. Zuerst ist festzuhalten, dass das Label Otaku, wie in den vorangegangenen Kapiteln gezeigt wurde, ein fast ausschließlich mit Männern assoziiertes Etikett ist. Daher standen bei der Untersuchung auch eher diese im Fokus des Forschungsinteresses. Viel schwerwiegender bei der schlussendlichen Fallauswahl wog jedoch der Fakt, dass die wenigen Informantinnen die ich im Feld des Rollenspiels kennenlernte, nicht bereit waren sich interviewen zu lassen und es unter den Tabletopspielern schlicht keine einzige Frau gab, die ich hätte fragen können.

Nachdem ich den Interviewpartnern im Vorfeld mitgeteilt hatte, dass ich zu Rollen- und Tabletopspielern in Japan forsche, fragte ich sie nach einem halben bis dreiviertel Jahr im Feld, ob sie bereit wären mir ein Interview zu ihrem Leben und Hobby zu geben, wobei ich ihnen nicht mit-

teilte, was genau der Inhalt der Interviews sein würde.

Nach etwas Small Talk zu Beginn des Interviews schaltete ich nach Zustimmung des Interviewpartners und Hinweis auf die Anonymisierung ein digitales Aufnahmegerät ein und leitete das Gespräch durch eine narrative Eingangsfrage ein, die nicht abgelesen wurde. Ebenso wenig kam ein Leitfaden, von dem abgelesen wurde, zum Einsatz. Denn „[n]ur so bekommt der Hinweis, man sei an einer persönlichen Darstellung interessiert, Plausibilität. Eine abgelesene Frage wirkt immer unpersönlich“ (PRZYBORSKI und WOHLRAB-SAHR 2014: 68).

Die Namen der interviewten Personen wurden bei der Verschriftlichung anonymisiert. Auf längere, also sich über Absätze erstreckende, wörtliche Zitate wird verzichtet. Zum einen ist eine 100 % wortgenaue Übersetzung des Japanischen nur schwerlich möglich und eine Inhaltsübersetzung wurde bereits anhand der formulierenden Interpretation durchgeführt. Zum anderen würde eine Abschrift in *rōmaji* (lateinisches Alphabet) ganzer Dialogblöcke mit anschließender Übersetzung ins Deutsche die Arbeit unnötig in die Länge ziehen. Aus diesen Gründen findet die Fallbeschreibung auf Basis der formulierenden Interpretation statt. Um die Lesbarkeit des Textes zu gewähren und eine Flut an Fußnoten zu verhindern, beziehen sich alle nicht anderweitig gekennzeichneten Zitate auf das jeweilige Interview.

2. Fallbeschreibungen

2.1. Q-san

Männlich. Alleinstehend. Jahrgang 1975.

Q-san lernte ich bei den *D&D Encounters* und *Expeditions* kennen, bei denen er sowohl als Organisator als auch Spielleiter beteiligt ist. Darüber hinaus spielt er aktiv *Warhammer Fantasy Battle* bzw. dessen neuen Ableger *Age of Sigmar* und *Warhammer 40K*. Q-san interviewte ich bei zwei Gelegenheiten. Zum einen wurde unser erstes Gespräch durch den Ladenschluss des Cafés, in dem wir uns trafen, unterbrochen, zum anderen ergaben sich, da er mein erster Interviewpartner war, nach dem ersten Anhören und vorläufigen Auswertungen von danach geführten Interviews mit anderen Personen Fragen, die ich in einem zweiten Anschlussinterview zu klären versuchte.

Zu Beginn des ersten Interviews klärte ich Q-san darüber auf, dass es sich bei dem Interview nicht um eine Umfrage oder einen Fragebogen handele. Stattdessen würde ich ihn bitten, den Hergang seines Lebens zu erzählen von der Zeit an, zu der er begann, Hobbys aller Art – also nicht

spezifisch Rollenspiele oder Anime und Manga, sondern allgemein – auszuüben. Auf die Verwendung des Wortes Otaku wurde in den Vorgesprächen und in der Eingangsfrage des Interviews bewusst verzichtet, da es Ziel des Interviews war, zu erfahren, ob und wenn ja, wann und wie der Begriff vom Interviewpartner eingesetzt wird. Erst im späteren explorativen Teil des Interviews wurde der Begriff von mir verwendet.

Beginn der Hobby-Karriere

Q-san beginnt nach meiner Eingangsfrage von seiner Grundschulzeit zu berichten, die er für den optimalen Startpunkt für seine Erzählung hält. Während der Grundschule besuchte Q-san im Geheimen entgegen dem Willen seiner Eltern, die kein Verständnis für Videospiele besaßen, das lokale Gamecenter (Arcade Spielhalle), wo er Anschluss an eine Gruppe Studierender fand. Diese nahmen ihn auf und „kümmerten“ (*kawaiatte morette-ta*) sich um ihn. Die Aufnahme in die Gruppe der wesentlich älteren Studierenden – Q-san war zu jener Zeit in der fünften Klasse der Grundschule –, erklärt sich Q-san damit, dass er, obgleich nur ein kleiner „Bengel“ (*gaki*), besonders „gut“ (*jôzu*) im Spielen mit den Videospieldautomaten war. Von ihnen bekam er zum ersten Mal ein Spielbuch ausgeliehen und las diese anschließend „die ganze Zeit“ (*zutto*). Der Besuch des Gamecenters ist für ihn weniger eine gemeinschaftliche Aktivität, der er mit Schulfreunden nachgeht – sucht er dieses doch auch alleine auf –, sondern ist eher auf die Studentengruppe bezogen, die es ihm ermöglicht, ungestört zu spielen.

Diese Studierenden, mit denen er sich aufgrund seiner Fähigkeiten anfreundete, beschützten ihn nicht nur vor „*yankî*“ (delinquente Jugendliche) oder anderen Personen, die ihn hätten belästigen können, sondern führten ihn auch in die Welt der Spielbücher ein.

Während der Grundschulzeit beschreibt er sich als „total eingenommen“ (*sugoi hamatte*) von Spielbüchern, welche ihm die Studierenden leihen und liest „total viele“ (*sugoi takusan*) davon. Seinen Geschmack zu diesem Zeitpunkt bezeichnet er als „manisch“ (*maniakku*), denn im Gegensatz zu den „gemäßigten“ oder auch „braven“ (*sunao*) Lesern von Spielbüchern japanischer Herkunft, die von seinen Mitschülern gelesen werden, liest er Spielbücher nicht-japanischer Autoren.

Q-san stellt hier bereits seinen speziellen Geschmack und seine Sonderposition innerhalb seiner Peergroup unter Nutzung des mit Otaku assoziierten Begriffs „manisch“ heraus.

In den Spielbüchern las Q-san dann auch erstmalig über Rollenspiele, auf denen die Geschichten in den Büchern basieren und erhielt auf Nachfrage genauere Informationen von den Studierenden darüber. Dies weckte

sein Interesse und er kaufte sich nach dem Wechsel in die Mittelschule sein erstes Rollenspiel *Tunnels&Trolls*, welches er mit seinen Mitschülern zu spielen begann. Spielbücher erfreuten sich zu diesem Zeitpunkt unter seinen Mitschülern, so erklärt er, großer Beliebtheit, weshalb viele auch *Tunnels&Trolls* zumindest vom Namen her kannten und er dadurch ohne größere Schwierigkeiten Mitspieler fand. Die Initiative ging hierbei von Q-san aus, der aktiv Mitspieler suchte und zum Spielen aufforderte.

Während seiner Mittelschulzeit erschien die Red Box von *D&D*, die von ihm im Vergleich zu dem *bunkobon* (kleinformatiges Büchlein) von *Tunnels&Trolls* als „gorgeous“ (*gôjasu*) beschrieben wird. Er kaufte sich diese und spielte während der Mittelschule „die ganze Zeit“ (*zutto*) *D&D* mit sowohl seinen Mitschülern als auch mit den Studierenden aus dem Gamecenter.

Auch mit seinem Vergleich zwischen den eher langweiligen japanischen Rollenspielformaten des *bunkobon* und den großartigen (*gôjasu*) Formaten aus Übersee, welche er für sich entdeckt, erwirbt und in seine Peer-group einführt, differenziert Q-san an dieser Stelle zwischen sich und anderen und sieht sich in einer Art Vorreiterposition, mit der zugleich die Rolle des Initiators und Spielleiters einhergeht.

In der Mittelschule übernimmt er nicht nur für *D&D*, sondern auch für andere Rollenspiele wie *Herr der Ringe* oder *Call of Cthulhu* die Rolle des Spielleiters, was darauf gründet, dass dem Käufer der Regelwerke zugleich die Rolle des Spielleiters zufällt. Hier stellt er ein weiteres Mal seinen besonderen Geschmack aber auch seine Kompetenz im Organisieren und Leiten heraus. Dies ändert sich erst, als das japanische Rollenspiel *Sword World* im *bunkobon* Format erscheint, welches von jedem gekauft werden kann, weshalb man sich folglich mit dem Leiten der Spiele abwechselt.

Q-san wechselte dann auf eine „Oberschule, wo es nur Otaku gab“ (*otaku shika inai gakkô*) und eigener Aussage nach über die Hälfte der Mitschüler Rollenspiele spielten, weshalb er „sehr einfach“ (*meccha kantan*) Mitspieler und „Gefährten / Kameraden“ (*nakama*) fand, mit denen er dem Hobby nachgehen konnte. Während seiner Zeit an der Oberschule trat er zwar in den Astronomie und Physik Club der Schule ein, jedoch bestand die Hauptaktivität der Clubs aus dem Spielen von Rollenspielen mit den Clubmitgliedern und weniger der Astronomie und Physik. Über Sterne habe dort niemand geredet. Er betont, dass er nicht nur mit Clubmitgliedern, sondern auch anderen Mitschülern Rollenspiele spielte, da es sich, so expliziert er erneut, um eine Schule mit „jeder Menge Otaku“ (*otaku bakari datta*) handelte.

In seiner Erzählung über die Oberschule fällt zum ersten Mal im Interview der Begriff Otaku, welcher als ihn und seine Mitschüler verbindet.

des Element wahrgenommen wird. Sein sozialer Kreis der Peergroup erstreckt sich aufgrund der Verbindung untereinander über die Otaku-Identität, die er sich und den Mitschülern zuschreibt, auf fast die gesamte Schule. Die Otaku-Identität bietet also die Grundlage für ein ins soziale Umfeld involviertes Leben und konstituiert somit einen positiven Horizont.

Über den anschließenden Universitätseintritt an sich berichtet Q-san überhaupt nicht, sondern erklärt auf Nachfrage meinerseits, dass er während der Universität in den „*animéshon dôkôkai*“ (Club der Anime-Liebhaber) eingetreten war, den er als „Club vom Typ Otaku“ (*otaku kei no sâkuru*) bezeichnet. In diesen trat er ein, nachdem er im Gamecenter der Universitätsstadt Leute traf, die er bereits in den Otaku-Clubs an der Universität gesehen hatte. Daraufhin ist er dann „vorläufig mal“ (*toriaezu*) in diesen eingetreten und besuchte mit den „Studenten höheren Semesters“ (*sempai*) des Clubs das Gamecenter und spielte mit den Clubmitgliedern Rollenspiel. Auch hier besteht wie schon während der Zeit an der Oberschule kein Interesse an der eigentlichen Clubaktivität – Produktion von Amateur Anime –, sondern die Ausübung der eigenen Hobbys hat Vorrang.

Als ein neues Clubmitglied dazu stieß, welches voller Elan Anime produzieren wollte und Q-san darüber hinaus feststellte, dass immer mehr Erstsemester unter seiner Leitung mit ihm ins Gamecenter gingen und sich der Club daher in zwei Gruppen aufzuteilen schien, entschloss er sich, einen eigenen Spieleclub zu gründen. Dass die Erstsemester sich nicht mehr in den Club eingliederten, da sie mit ihm das Gamecenter besuchten, stimmte Q-san, erklärt er, nachdenklich (*ki ni natte*).

Die Erosion des Anime-Clubs war hier offensichtlich nicht seine Absicht. Um den Club also nicht zu zweckentfremden, zeigt er Eigeninitiative, indem er im dritten Universitätsjahr zusammen mit seinem *sempai* einen eigenen Club gründet, der ihm das Enaktierungspotenzial verleiht, ohne zu Lasten des Anime-Clubs dem Spielen von Rollen-, Karten- sowie Videospiele nachgehen zu können.

Q-san begann dann mit seiner Promotion. Während der Promotionsphase, so erklärt er, spielte er mit einer Gruppe sowohl in seiner Heimatstadt als auch seinem Studienort. Das Spielen steht hier im Vordergrund seiner Erzählung über die damalige Lebensführung. Dass er promoviert, wird nur am Rande erwähnt, die unterschiedlichen Spielgruppen, in denen er seinem Hobby nachgeht, werden hingegen detailliert beschrieben.

Arbeitsbeginn und Aufgabe des Rollenspiels

Auf meine Bitte hin, zu erläutern, wie es dann weiterging und wie es ihn

nach Tôkyô verschlagen hat, erzählt Q-san, dass er während seiner Promotionsphase – er erwähnt an dieser Stelle zum ersten Mal, dass er Mineralogie studierte – von seiner Universität – er spezifiziert nicht von wem genau – gesagt bekam, nach Tôkyô zu gehen, um sich dort eine Firma anzuschauen, die aufgrund von Personalmangel bei seiner Universität nachgefragt hatte, ob diese einen potenziellen Mitarbeiter empfehlen könne. Q-san hatte, so meint er, eigentlich „gar keine Lust in Tôkyô zu arbeiten“ (*tôkyô ni shûshoku suru noriki janakattandakedo*). Als er jedoch bei seinem Besuch feststellte, dass der potenzielle zukünftige Arbeitsplatz neben Akihabara lag, welches berühmt für seine Gamecenter war, dachte er, dass ihm „gar nichts anderes übrig blieb, als in dem Unternehmen anzufangen und trat in die Firma ein“ (*kono kaisha ni tsutomeru shika nai wa to omotte tsumeteiru*). Er expliziert an dieser Stelle im Interview auch, dass nicht das Rollenspiel, sondern der Besuch von Gamecentern beziehungsweise „Arcade-Spiele sein wichtigstes Hobby darstellte“ (*mein no shumi ha âkêdo gêmu*). Er fügt dann aber hinzu, dass es „schwierig“ bzw. „anstrengend“ (*taihen*) war, in Tôkyô Spielkameraden fürs Rollenspiel zu suchen. Stattdessen ging er nur noch ins Gamecenter und spielte Videospiele, allen voran *Monster Hunter*, auf der *Playstation Portable* (PSP) Konsole. Neben dem Rollenspiel gab er in diesem Zeitraum auch seine Promotion auf.

Für Q-san ist die Nähe des Arbeitsplatzes zum Gamecenter in Akihabara ausschlaggebend dafür, nach Tôkyô zu ziehen und seine Promotion aufzugeben. Die Leidenschaft für das Hobby überwiegt hier die eigentliche Abneigung gegenüber der Arbeit in Tôkyô und bestimmt seine zukünftige Biografie entscheidend mit. Diese Chance nicht wahrzunehmen, erscheint ihm als geradezu unmöglicher Akt. Hier expliziert er auch, dass zu diesem Zeitpunkt nicht Rollenspiel sein wichtigstes Hobby war, sondern die Arcade-Spiele im Gamecenter. Dazu trägt aber auch bei, dass die Suche nach Rollenspielspielern sich als *taihen*, schwierig, herausstellt, da das mit Rollenspielern gesättigte Umfeld seines Studienorts und seiner Heimatstadt nun nicht mehr vorhanden ist. Stattdessen geht er alleine drei bis viermal die Woche ins Gamecenter.

Zu Beginn seiner Zeit in Tôkyô hatte er Schwierigkeiten, Leute kennenzulernen. Die Tôkyôter Gamecenter Besucher bezeichnet er als „kühl“ (*tsumetai*). Schließlich begann er, über das Internet Offline-Treffen für das Spiel *Monster Hunter* zu organisieren und freundete sich auch im Gamecenter langsam mit anderen Spielern an. Diese Gruppe, mit der er im Gamecenter Bekanntschaft schloss, schätzt er mit ca. zehn Personen als klein ein. Als Kontrastfolie gegenüber Tôkyô dient hierbei das Gamecenter seiner Heimatstadt, wo „alle Besucher sich gut verstehen“ (*minna de toriaezu minna nakayoshi*).

Für Q-san ist der direkte menschliche Kontakt beim Spielen wichtig. Er erklärt, dass das spielen online für ihn keinen Reiz darstellt. Da das Spiel *Monster Hunter* für die PSP voraussetzt, es offline mit mehreren Personen zu spielen und es viele potenzielle Mitspieler gibt, nutzt er diese Aspekte des Spiels, um erneut Eigeninitiative zu zeigen und Spielerevents zu organisieren.

Wiederaufnahme des Rollenspiels

Q-sans Rückkehr zum Rollenspiel ergibt sich durch einen Zufall. Er beschreibt, wie er, noch bevor der „Brettspielboom“ (*bôdo gēmu būmu*) 2015 begann, wieder Brettspiele spielen wollte und überlegte, wie er seine „jüngeren Mitarbeiter“ (*kôhai*) in diese „hineinziehen“ (*hikikomu*) könne. Als einer seiner Mitarbeiter schließlich ein Kartenspiel erwähnte, sah Q-san seine Chance gekommen und schlug vor, dieses zu kaufen und gemeinsam mit anderen, von ihm anhand ihrer Hobbys (Sammelkartenspiele, Kartenspiele für die Videospielekonsole) als Otaku identifizierten Mitarbeitern, zu spielen. Beim gemeinsamen Besuch mit einem seiner Mitarbeiter des Spielefachgeschäfts Roll&Roll Station in Akihabara sah Q-san Leute beim *D&D* Spielen und Werbeposter für die *D&D Encounters*. Als er den Spielern zuschaute, wurde er von einem der Organisatoren angesprochen und zum Spielen eingeladen. Q-san kaufte sich einige Tage später das Regelwerk und begann die Woche darauf, im Roll&Roll Station *D&D* zu spielen. Zeitgleich begann er, eine regelmäßige Brettspielrunde bei sich zu Hause zu organisieren, die sich seitdem einmal im Monat trifft.

Seine erste Erfahrung mit den *D&D Encounters* beschreibt Q-san als „Kulturschock“ (*karuchâ shokku*). „Man reiht Miniaturen so auf, redet ein bisschen, dann gibt’s einen Kampf für ungefähr eine Stunde und dann ist Ende“. Er „akzeptiert“ (*ukeiri shita*) dies jedoch, weil „es Spaß macht und Freude bereitet, jede Woche spielen zu können“. Erneut ergreift Q-san an dieser Stelle seiner Biografie Eigeninitiative, um sein Interesse an Brettspielen ausleben zu können. Mit seinem Hinweis darauf, dass er diese bereits vor dem Brettspielboom spielen wollte, verweist er darauf, dass er nicht schlicht einem populären Phänomen aufgesessen ist, sondern eine selbstbestimmte Entscheidung getroffen hat, mit dem er sich von anderen weniger gut Informierten zu distinguieren versucht. Er betont hier erneut seinen besonderen Geschmack. Die Hobbys der Arbeitskollegen lassen ihn darauf schließen, wer Interesse haben könnte, mit ihm Brettspiele zu spielen. Trading Card Games werden hier den Otaku-Hobbys zugeordnet. Es dient als Hinweis darauf, wer „von der Sorte“ (Otaku) ist, wie er es an späterer Stelle im Interview beschreibt.

Das Wiederentdecken von *D&D* ist ein zufälliges Ereignis, das nicht geplant war. Die folgende Entwicklung, dass er eine Woche später sofort teilnahm, zeigt aber, dass wenn ihm die Möglichkeit zur Enaktierung des Hobbys geboten wird, Q-san die Möglichkeit sofort nutzt, Eigeninitiative zeigt und sich voll involviert.

Dass das erste Mal Spielen der *D&D Encounters* einen „Kulturchock“ darstellte, offenbart, dass diese Art des Rollenspiels für ihn ungewohnt war. Auch wenn das Format zu Beginn einen negativen Gegenhorizont darzustellen scheint, wie die Formulierung impliziert, dass er dieses erst „akzeptieren“ musste, so überwiegt hier das Vorhandensein der Möglichkeit, das Hobby wieder zu enactieren. Der soziale Aspekt, mit mehreren Leuten aktiv die gleiche Aktivität auszuüben, gleicht die anfängliche Abneigung gegenüber dem ungewohnten Spielformat aus. Die Brett- und Rollenspielrunden lösen schließlich auch das Spielen auf der Handheld Konsole ab. Videospiele und auch der Besuch des Gamecenters, welches er nur noch einmal die Woche aufsucht, haben ab diesem Punkt als Plattform zum Spielen mit anderen Menschen ausgedient.

Einstieg in Tabletops

Auf Nachfrage von mir, warum er mit Tabletops begonnen hat, nennt Q-san die vielen Miniaturen, die in *D&D* aufgestellt werden. Daher dachte er, dass er selbst auch Miniaturen benötigt, um die Rolle des Spielleiters übernehmen zu können. Diese, so erwähnt er, hatte er damals (vor der Zeit in Tôkyô) schon „immer“ (*zutto*) für *D&D* erfüllt. Daher begann er mit der Suche nach Miniaturen, die er in *D&D* nutzen konnte. Zwar, so fügt er ein, gefiel ihm die Idee der vorgefertigten offiziellen Szenarios nicht, da er die Spieler lieber frei spielen lässt, anstatt ihnen in einem „Miniaturgarten eine Geschichte aufzudrücken“ (*hakoniwa de sutôri wo oshitsukeru*) und er daher Zweifel am Konzept der *Encounters* hegte, aber er „redete sich ein“ (*omoikondeta*), Miniaturen zu benötigen, sofern er Spielleiter werden möchte.

Dass er die Rolle des Spielleiters übernimmt, erscheint für Q-san aufgrund seiner Hobby-Karriere, in der er „immer“ (*zutto*) der Spielleiter war, geradezu als Naturgesetz und er zeigt daher erneut Eigeninitiative, eine leitende Position im Hobby zu übernehmen. Die negativen Gegenhorizonte, dass *D&D* Spieler Miniaturen zum Spielen nutzen und auch die Grundidee der *Encounters*, vorgefertigte Szenarios zu leiten, werden akzeptiert, solange ihm dadurch das Enaktierungspotenzial zur Verfügung steht, erneut in leitender Position aktiv zu werden.

An dieser Stelle im Interview taucht zum ersten Mal das Modell-

bauhobby in seiner Erzählung auf. Er berichtet vom *ganpura bûmu* (Gundam Plastikmodell Boom) seiner Grundschulzeit und darüber, dass er während der Grundschulzeit und besonders während der Promotion „die ganze Zeit“ (*zutto*) Modellbau betrieben hatte, um sich die Wartezeit während Experimenten zu vertreiben. Er erläutert dann, dass wenn man *ganpura* und *puramo* (Plastikmodelle) mag, selbstverständlich auf das Wonder Festival¹⁰⁶ ginge. Nach seinem Umzug nach Tôkyô bekam er dort einen Flyer von Games Workshop in die Hand gedrückt, dachte aber zu dem Zeitpunkt, dass es unmöglich sei, so kleine Miniaturen zu bemalen, auch wenn es „unglaublich spaßig“ (*chô tanoshisô*) erschien. Das Bemalen der Miniaturen schätzte er als zu schwer ein und „rannte“ (*nigetandakedo*) (vor dem Hobby) davon. Längere Zeit war es nur „ein total bewundertes Hobby“ (*chô akogare no hobi*).

Einige Jahre später suchte er im Internet in Vorbereitung auf die potenzielle Rolle als Spielleiter für *D&D* nach Miniaturen und stieß dabei erneut auf *Warhammer* von Games Workshop. Da es im Internet Blogs von Personen gibt, die *Warhammer* Miniaturen zum *D&D* Spielen verwenden, fasste er den Entschluss, eine Games Workshop Filiale aufzusuchen und kaufte sich dort auf „gut Glück“ (*damasareta to omotte*) seine ersten Miniaturen und Farben. Er stellte dann fest, dass die Miniaturen „total einfach“ (*meccha kantani*) zu bemalen sind und suchte in der darauffolgenden Woche erneut die Filiale auf, um sich zusätzliche Miniaturen und Farben zu kaufen. Allerdings, so erklärt er, hatte er zu diesem Zeitpunkt überhaupt nicht zum Ziel, das dazugehörige Spiel zu spielen.

Das Interesse für Tabletop bzw. das Bemalen von Miniaturen ist zwar vorhanden, jedoch fehlt erneut die Grundvoraussetzung dafür, das Hobby aufzunehmen, nämlich andere Spieler, mit denen er das Hobby enactieren kann. Darüber hinaus erscheint ihm die Einstiegshürde als zu hoch. Erst als es die Voraussetzungen bzw. Anreize in Form des Rollenspiels und seinem Wunsch dieses zu leiten gegeben sind, wagt er sich an die Miniaturen. Die thematische Nähe von Rollenspiel und Tabletop wirkt sich hierbei positiv auf seinen Entschluss aus (es gibt Leute, die neben *D&D* auch *Warhammer* Miniaturen bemalen).

Er wird schließlich in seiner Annahme bestätigt, dass das Bemalen von Miniaturen „extrem spaßig“ wirkt (*chô tanoshisô*). Die erste Erfahrung, die er mit Tabletops sammelte, nämlich dass diese überraschend einfach zu bemalen sind, wirkte sich also positiv auf den Entschluss aus, das Hobby verstärkt weiter zu betreiben. Er hatte sich erfolgreich seiner Angst, vor der

¹⁰⁶ Das Wonder Festival (kurz *wanfesu*) ist eine zweimal jährlich stattfindende Modellbau und Figures Messe in Tôkyô.

er zuvor davonlief, gestellt.

Die finanziellen Kosten des Hobbys werden im Interview zwar angesprochen aber relativiert. 5.000 oder 7.000 Yen erscheinen als keine große Investition und stellen zum Zeitpunkt des Kaufs keinen negativen Gegenhorizont dar. Erst im Nachhinein, bei einer Reflexion der Ausgaben zu einem späteren Zeitpunkt im Interview, werden die finanziellen Kosten (40.000 bis 50.000 Yen im Monat) kritischer betrachtet. Jedoch relativiert er anhand der Kontrastfolie „Ausgaben anderer Tabletopspieler“ seine Ausgaben erneut, da diese noch viel mehr als er ausgeben würden. Das Erfolgserlebnis, die Miniaturen bemalen zu können, überwiegt in seiner Erzählung somit die finanziellen Kosten. Es ist die Erfüllung seines Traumes, den er zuvor nur bewundert hatte und eröffnet sich ihm nun als erfolgreich durchführbares Hobby. Zu diesem Zeitpunkt jedoch nur mit dem Endziel, die Miniaturen im Rollenspiel einzusetzen. Das Hobby ist, so expliziert er später, ein soziales da die Miniaturen durch und mit anderen Spielern zum Einsatz kommen und nicht wie *ganpura* ein rein individuelles Hobby darstellt.

Sein Einstieg in *Warhammer* ergab sich schließlich daraus, dass er, um günstiger mehr Figuren kaufen zu können, ein Starterset zu *Warhammer Fantasy Battle* kaufte. In diesem befand sich das Regelwerk zum Spiel, wodurch ihm „gar nichts anderes übrig blieb, als es zu spielen“ (*asobu shika nai na*). Als erster Spielepartner diente ein *D&D* Mitspieler, der Q-san gegenüber erwähnt hatte, dass er *Warhammer* spielt. Nachdem Q-san mit diesem seine ersten Einführungsspiele absolviert hatte, begann er, ein Tabletop Fachgeschäft in Akihabara aufzusuchen und regelmäßig zu spielen.

Er stellte dann aber fest, dass die meisten *Warhammer* Spieler bereits seit längerem dem Hobby nachgehen und es bevorzugen, mit großen Armeen zu spielen, was ihm selbst weniger zusagt. Q-san sah dann auf Twitter mehrere User, die Miniaturen besaßen aber nicht zu spielen schienen. Daraufhin ergriff er ein weiteres Mal Eigeninitiative und rief erfolgreich einen „Anfängertreff“ (*shoshinshakai*) ins Leben, den er seitdem durchgehend fortführt. Den Modellbau gab er zu diesem Zeitpunkt im Austausch gegen das Tabletop komplett auf.

Der Einstieg in das Spiel *Warhammer* wird als logische Konsequenz des Kaufs der Starterbox gesehen. Der Besitz des Regelbuchs lässt ihm gar keine andere Wahl, als das Spiel zu spielen. Die Aufnahme des Tabletops als Hobby erscheint hier ähnlich seinem Umzug nach Tôkyô als unausweichlich, und wird durch keinen negativen Gegenhorizont begrenzt. Die Grundvoraussetzungen zum Spielen sind sozusagen von sich aus bereits vorhanden. Der potenzielle Mitspieler steht, ohne nach ihm suchen zu müssen, bereit und auch die Miniaturen sind bereits bemalt und spielfertig.

Aufbauend auf diesen Grundvoraussetzungen ergreift Q-san erneut

Eigeninitiative, um die Gratifikation, die er aus dem Hobby zieht, zu steigern, indem er wieder eine leitende Position einnimmt und dadurch den negativen Gegenhorizont, dass es nur sehr wenige neue Spieler wie ihn selbst gab, minimiert. Die von ihm so organisierten Anfängertreffs sind erfolgreich, was anhand der vielen Leute, die zu diesen kommen und der kontinuierlichen Fortsetzung dieser ausgedrückt wird.

Das Sammeln von Miniaturen geschieht zu diesem Zeitpunkt unterbewusst, da ihm erst, wie er erwähnt, im Nachhinein „auffällt“ (*kizuitara*) und nicht schon beim Kauf der Miniaturen selbst, wie viele er bereits besitzt. Dass der Sammelprozess autonom zu laufen scheint, zeigt sich auch darin, dass ihm erst nach dem Kauf bewusst wird, wie viele finanzielle Ressourcen er in das Ansammeln von Miniaturen und Hobbymaterial investiert hat, was aber, wie oben erläutert, im Vergleich zu anderen Spielern relativiert wird.

Das Tabletop wird einem rationalen Vergleich zum *puramo* unterzogen und als das „produktive“ (*seisanteki*) Hobby bewertet. Zum einen sei es möglich, in kürzerer Zeit mehr Modelle zu komplettieren, zum anderen können diese praktisch im Spiel eingesetzt werden und werden von „jemandem angeschaut“ (*dare ka ni mite morau*). Die soziale Komponente ist für Qsan – erneut – ein entscheidender Faktor bei der Auswahl seiner Hobbys. Dies sind für ihn Gründe, das Modellbauhobby aufzugeben zu haben.

Die Phase nach dem ersten Einstieg in das Tabletop Hobby beschreibt er als eine, in der sein „Hirn komplett auf *Warhammer* wechselte“ (*woahanmâ ni kanzen nômiso shifuto*) und er den ganzen Tag zu Hause Miniaturen bemalte. Er dachte dann: „*D&D* reicht als Spieler aus“ (*D&D wa pureiyâ dake de ii yatte*). „Wenn möglich“ (*dekireba*), so dachte er, wollte er zwar Spielleiter werden, aber nachdem es sich so entwickelt hatte (dass er Miniaturen bemalt), verspürte er nur noch wenig Interesse daran und kaum hatte er sich „versehen, waren überall nur noch Miniaturen“ (*kizutara minichua bakkari ni natta*).

Das *Warhammer* Hobby hat in dieser Phase oberste Priorität. Der ursprüngliche Plan, die Miniaturen als Spielleiter bei *D&D* zu verwenden, wird zwischenzeitlich aufgegeben und *Warhammer* vereinnahmt ihn voll und ganz. Dieser Prozess wird als nicht bewusst empfunden beschrieben. Erst plötzlich fällt ihm auf, dass es nur noch Miniaturen für ihn gab. Seine Zusage an das *D&D Encounters* Organisationsteam, die Rolle des Spielleiters zu übernehmen, nimmt er zwar nicht zurück, allerdings übernimmt er diese erst ein halbes Jahr nachdem er mit dem Tabletop angefangen hat. Seine Feierabende sind für ein halbes Jahr hindurch ausschließlich für das Bemalen von Miniaturen reserviert.

Auch zum Zeitpunkt des Interviews steht das Tabletop an erster

Stelle von Q-sans Interessen. Er plant, zusätzlich mit *Warhammer 40k* anzufangen. Seine Position als Übersetzer – er übersetzt die englischen Texte ins Japanische –, Organisator und Spielleiter für die *D&D Encounters* und *Expeditions*, die er seit einem halben Jahr einnimmt, sieht er jedoch als Hindernis in seinem Plan, sich auf das *Warhammer* Hobby zu konzentrieren und er überlegt daher, diese Aufgaben abzugeben. Auch ins Gamecenter geht er nur noch freitagabends. Gelegentlich, so berichtet er auf die Frage nach seinem Wochenablauf, ginge er auch sporadisch an Wochenenden in den Bergen wandern.

Romantische Beziehungen zu Frauen

An dieser Stelle lenke ich das Interview auf Q-sans Beziehungsgeschichte und frage, wie es um romantische Beziehungen zu Frauen stehe. Er antwortet, dass es gegenwärtig schon seit mehreren Jahren „keine Freundin gibt“ (*kanojo wa imasen*). Davor, so sagt er auf Nachfrage, hatte er während der Unizeit eine Freundin. Diese war Mitglied im von ihm gegründeten Club. Als er im dritten Jahr der Universität den Spieleclub gegründet hatte, ging er mit einem Mädchen aus, das in diesen eingetreten war. Danach war er mit einem Mädchen zusammen, welches ein Gamecenter in seiner Nachbarschaft, in dem er arbeitete, besuchte.

Seitdem er nach Tôkyô gezogen ist, hat er „durchgängig“ (*zutto*) keine Freundin. Auf die Nachfrage meinerseits, ob er dafür Gründe benennen könne, erklärt er, dass er keine „Gelegenheit“ (*kikai*) hat und er keinen Kontakt zum anderen Geschlecht hat (*en ga nai*). Wenn er die „Chance/Glück“ (*en*) hätte, dann, so denkt er, würde er heiraten wollen, aber es ist ihm „nicht so wichtig, dass es ihn beschäftigt“ (*betsu ni asoko made kodawatteru wake dewanai*).

Als Problem sieht er sein Single-Dasein nicht an. Als einzigen negativen Gegenhorizont, vor dem er dies reflektiert, zieht er den „Blick“ (*mesen*) seiner Eltern heran, die ihn fragen, wie lange er denn noch vorhabe, Single zu bleiben. Diesen schreibt er inzwischen jedoch auch größtenteils als nichtig ab.

Ähnlich wie bei der Ausübung seiner Hobbys ging Q-san nur Beziehungen zu Frauen ein, wenn die Voraussetzungen dafür bereits erfüllt waren und die Frauen sich bereits im Feld seiner Hobbys aufhielten und seine Interessen teilten. Er sucht nicht aktiv nach einer Partnerin, so wie er auch nicht aktiv nach Rollenspielern in Tôkyô suchte. Sein Single-Dasein führt er darauf zurück, einfach kein Glück zu haben, eine Frau zu treffen.

Als ich im zweiten Interview noch einmal den Punkt anspreche, dass Q-san im letzten Interview sagte, dass er gerne heiraten würde, stimmt er

zu. Als ich ihn dann Frage, worin Q-san den Grund dafür sieht, dass er nicht verheiratet ist, antwortet er lachend, dies sei, weil er „nichts dafür tut“ (*nanimo shinai kara*). Auf meine Frage, was das wäre, antwortet er eher fragend, als würde er sich eine Bestätigung einholen wollen, dass er kaum mit Frauen spricht, „ist das nicht sowas?“ (*to iu koto jana?*) und dass er auch keine Anstrengung dieser Art unternimmt, „ist das nicht sowas?“ (*to iu koto jana?*). Wenn er Glück hätte, wäre das gut, denkt er, aber er mache aktiv nichts.

Auf die Frage warum, stockt Q-san etwas und meint dann, weil er „ganz simpel“ (*tanjun ni*) viele andere Dinge tut, die Spaß machen. Daher hat er keine Motivation, etwas anderes zu machen, was ihm davon Zeit wegnimmt. Auf die Frage, ob er mit „Glück haben“ meine, dass er eine Frau trifft und diese Verständnis für sein Hobby hat, antwortet er, dass es gut wäre, wenn es eine „Person wäre, die es erlaubt/vergibt“ (*yurushite kureru hito*), dass er sich Zeit für sein Hobby nimmt. Er lerne aber grundsätzlich keine Frauen kennen.

Als ich ihn daraufhin frage, ob dies daran läge, dass es in der *D&D* Spielergemeinschaft nur wenige weibliche Spielerinnen gibt, antwortet er, dass es allgemein im Hobby schwer sei, Frauen anzusprechen. Während seiner Mittelschulzeit gab es unter den Stammbesuchern des Gamecenters Gäste – Männer wie er auf Nachfrage spezifiziert –, die „*nanpa*“ (jemanden anmachen) oder manchmal auch „seltsame Dinge“ (*hen na koto*) machten. Aber Frauen kämen zum Spielen, nicht weil sie jemanden kennenlernen möchten. Er denkt daher, dass es nicht gut sei, Frauen anzufirten. Er hat „das Gefühl, dass es ein bisschen unmöglich ist“ (*chotto nee na to iu kanji wa suru*), jemanden im gleichen Hobby zu finden. Selbst wenn es jemanden gäbe, den er gut findet, ist die Person gekommen, um zu spielen, darum, so bekräftigt er noch einmal, ginge es nicht, sie anzufirten.

Da er außer dem Druck durch seine Eltern kaum bis keinen Druck in seinem Umfeld verspürt, zu heiraten, ist der Wunsch nach Ehe ein eher diffuser Wunsch, der sich an allgemeinen Normen der Gesellschaft zu orientieren scheint. Die Suche nach einer Partnerin wird eher als negativer Gegenhorizont herangezogen, der die Zeit, die für das Hobby verwendet werden kann, einzuschränken droht. Die Antwort auf meine Frage, ob er unter „Glück“ verstehe, zufällig eine passende Frau zu treffen, die Verständnis für seine Hobbys mitbringt, dass es wünschenswert wäre, wenn seine potenzielle Partnerin ihm „erlauben“ bzw. ihm „vergeben“ würde, sich Zeit für das Hobby zu nehmen, zeigt, dass eine Partnerin oder gar Ehe als potenzielles Aus für das Hobby gesehen wird, wenn die Ehefrau dies nicht gestattet. Ehe bzw. eine Beziehung steht für die Gefahr, das Hobby aufgeben zu müssen. Dies ist ein negativer Gegenhorizont, welcher im Gruppeninterview mit der

Yokohama Gruppe besonders stark betont wird.

Das Hobby ist für Q-san kein Feld, in dem er Frauen ansprechen kann. Menschen kommen ihm nach dorthin, um zu spielen, nicht um romantische Kontakte aufzubauen. Männer, die im Gamecenter oder beim Rollenspiel flirten oder gar seltsames Anderes machen, stellen einen negativen Gegenhorizont dar, vor dem er selbst und seine Verteidigung der Reinheit des Hobbys kontrastiert werden. Gleichzeitig ist diese selbstauferlegte Regel aber auch Grund dafür, dass er keine Möglichkeit für sich sieht, innerhalb des Hobbys eine romantisch motivierte Beziehung zu Frauen aufzubauen.

Hobby und Romantik sind getrennte Welten, die nicht miteinander verbunden werden können, auch aufgrund der wahrgenommenen Gefahr, dass die Welt der Romantik die Hobby Welt vereinnahmt, sprich, das Hobby aufgegeben werden muss.

Otaku-Identität

Auf meine Nachfrage, wie er die drei Personen kennenlernte, mit denen er jeden Monat seinen Brettspieletreff veranstaltet, antwortet Q-san, dass diese in seiner Firma arbeiten und er sie daher bereits kannte. Allgemein, so erläutert er, kenne er alle 120 bis 130 Mitarbeiter in seiner Firma zumindest vom Gesicht her. Bei einem der Mitarbeiter und jetzigem Mitglied seiner Brettspielgruppe dachte er: „Der ist bestimmt ein Otaku“ (*koitsu wa kitto otaku dana to omottara*) und sprach ihn an. Auf die Frage, wie er wusste, dass es sich um einen Otaku handelt, antwortet er, dass man das doch „irgendwie“ (*nantonaku*) anhand der „Atmosphäre“ bzw. „Aura“ (*fun'iki*) der Person feststellen könne: „Ah, der ist bestimmt von der Sorte“ (*aa koitsu wa kitto socchi kei dana*).

Als ich Q-san im zweiten Interview erneut darauf anspreche, dass er im vorherigen Interview eine Art Geruch (im übertragenen Sinne) von Otaku erwähnt hatte, anhand dessen er festmachen könne, ob jemand ein Otaku ist und ihn frage, ob er dies expliziteren könne, antwortet er erneut, dass er das nicht genau sagen kann. Er wisse irgendwie, dass ein Typ ein Otaku ist. „Der Typ, spielt doch bestimmt Brettspiele, wenn ich ihn einlade. Mit dem Typ kann man sich doch sicherlich über Anime unterhalten“. Aber, so sagt er lachend, könne er nicht sagen, warum das so ist, wenn man ihn fragt. Irgendwie hätte „man irgendwie dieses Gefühl“ (*nantonaku sonna ki ga suru*).

Das äußere Erscheinungsbild, so erläutert er auf Nachfrage, hat damit, glaubt er, nichts zu tun. Es gäbe auch Typen, die nicht so aussehen als wären sie ein Otaku (*otaku poi*). Er würde selbst gerne wissen, warum er

dennoch wisse, dass es sich bei diesen um Otaku handelt. Wenn er das wissen würde, dann könnte er „leichter nachforschen/heraussuchen“ (*motto kantan ni shiraberareru jan?*), wer ein Otaku ist. Lachend wiederholt er mehrmals, dass er nicht wisse, wie und woran er dies festmacht. Er umschreibt es damit, dass man ja irgendwie aus Erfahrung vom Aussehen einer Speise darauf schließen könne, dass diese gut schmeckt.

Otaku-Identität ist für Q-san also etwas, was man anhand der Atmosphäre oder Aura der Person erkennen kann. Otaku dient ihm hierbei als Label für andere, die seine Hobbys bzw. Interessen (zumindest partiell) teilen. Was genau diese Aura jedoch sein soll, kann er nicht bestimmen.

Er führt es jedoch zumindest auf die eigene Erfahrung zurück, die es ihm gestattet, dieses Urteil zu fällen. Ihm selbst und seine als Otaku gesammelten Erfahrungen, erlauben es ihm, zu „erforschen“, welche Person Qualitäten aufweist, die sie als Otaku etikettieren lassen. Diese Erfahrungen konstituieren einen konjunktiven Wissensschatz, der die Otaku miteinander verbindet und sich einander erkennen lässt.

Die Formulierung des „*socchi kei*“ des „da drüben Typs“ weist zugleich eine wahrgenommene räumliche Trennung zwischen den Otaku als Personen „dort drüben“ im Gegensatz zu Nicht-Otaku auf.

Ich stelle in Bezug auf sein Gespür für Otaku die Frage, ob er bereits bevor er mit seinen Mitarbeitern *Monster Hunter* spielte, wusste, wer in der Firma *Monster Hunter* spielt. Q-san überlegt kurz und sagt dann, dass man in der Firma Otaku findet. Die Information, wer ein Otaku ist und in Akihabara unterwegs wäre, sei „jetzt/heutzutage“ (*ima wa*) innerhalb der Firma „normal“ (*futsū*) vorhanden. Auf Nachfrage, was er damit meint, erklärt er, dass er sowas in der Firma zu Ohren bekäme. Wenn ein neuer Angestellter in die Firma kommt, erhalte er sofort die Information, dass „*nani nani kun*“ (Kerl so und so) in dieser und jener Abteilung *Monster Hunter* spielt. Diese Information würde „jetzt/heutzutage“ (*ima wa ne*) zu ihm gelangen, woraufhin er diesen neuen Mitarbeiter zum Spielen einlädt.

Die Frage, ob Q-san in der Firma das „Image eines Otaku“ (*otaku tte imeiji*) habe, bejaht er. In der Firma, so erklärt er, gibt es eine „Otaku-Gruppe“ (*otaku gurūpu*), zu der er gehört. Von dieser ist er der Anführer/Leiter (*kanjin*). Er bestimme: „Heute machen wir eine *nomkai* (gemeinsam trinken gehen)“ oder „Heute spielen wir Brettspiele“. Negative Gefühle verbindet er, so sagt er auf Nachfrage, mit dem Label Otaku kaum (*amari nai*).

In dieser Passage wird ein weiteres Mal seine Führungsposition im Feld des Hobbys expliziert. Q-san inszeniert sich als Schaltzentrale der Otaku in seinem Umfeld. Die Informationen, wer in der Firma welche Otaku-Aktivitäten ausführt, gehen sofort bei ihm ein und sind in seinem Um-

feld „normal“ vorhanden. Er steht offen zu seiner Otaku-Identität und sieht sich selbst als Anführer/Leiter (*kanjin*) der als „Otaku-Gruppe“ etikettierten Ansammlung von Hobbyisten in der Firma, die seinen Anweisungen Folge leistet.

Die mehrfache Betonung, dass dies erst „gegenwärtig/heutzutage“ (*ima wa*) so wäre, signalisiert, dass er sich die Rolle als Otaku-Anführers in der Firma über die Jahre hinweg aufgebaut hat. Folglich verbindet er auch kaum schlechte Emotionen mit dem Etikett Otaku. Er sieht sich also in seinem direkten Arbeits- als auch Privatumfeld nicht mit einem Stigma konfrontiert. Die Formulierung jedoch, dass er dies „kaum“ (*amari nai*) tut, bedeutet aber auch, dass er nicht keinerlei Negativemotionen mit dem Begriff verbindet. Wie im anschließenden Teil deutlich wird, ist er sich um das Stigma-Potenzial des Begriffs durchaus bewusst.

Als ich ihn erneut auf seine Zeit in der Mittelschule und das Otaku-Image anspreche, unterbricht mich Q-san und erklärt, dass er „denkt, gesegnet gewesen zu sein / Glück gehabt zu haben“ (*kekko megumareteta to omou*). Während seiner Mittel- und Oberschulzeit war er auf einer „*shingakkō*“ (Schule mit hohem Prozentsatz an Schülern, die auf eine weiterführende Schule od. Uni wechseln) und es gab viele „solche Typen“ (*sō iu yatsu*). Darum wuchs er in einem Umfeld auf, in dem es als normal angesehen wurde, wenn es „solche Leute“ (*sō iu hito*) wie ihn gab.

Als er in die Mittelschule kam, so führt er weiter aus, gab es den Miyazaki Vorfall und die Einstellung gegenüber „Leuten, die wie Otaku waren“ (*otaku mitai na monotachi*) wurde „kalt“ (*tsumetai*). Da er aber auf einer *shingakkō* war, habe es viele solche Typen gegeben. Außerhalb (der Schule) „unterdrückte er / hielt er den Ball flach“ (*hikaeme ni wa suru kedo*) sein Otaku-sein, aber da man schließlich hauptsächlich in der Schule sowie in der eigenen Community miteinander (über die Hobbys) redete, „bekam man von niemandem etwas gesagt“ (*darekara mo nanimo iwareru koto mo nai shi*).

Die Eltern jedoch seien etwas "kühl" (*tsumetai*) gewesen. Er erläutert, wie er die *D&D* Box gekauft hat und „fröhlich“ (*yorokondete*) nach Hause kam. Die Box kostete jedoch ca. 4.800 Yen. Die Reaktion seiner Eltern darauf paraphrasiert er: "Es sind nur zwei Bücher da drin, ey!" (*hon nisatu shika haittenainda ze*). Seine Eltern fragten, warum er so etwas gekauft hatte. Auch Fantasy war seinen Eltern fremd, weshalb sie dachten, dass sei "eklig" (*kimochi warui*). Darum hat er heute das „Bild“ (*imeiji*), dass seine Eltern sich dachten, dass ihr Kind von etwas "seltsamem eingenommen ist" (*hen na mon ni hamatteru*).

Auf Nachfrage, ob er sich bewusst als Otaku „präsentiert“ (*apîru suru*), erklärt er, dass er nicht absichtlich als Otaku auftritt (*otaku desu tte*

apiiru wa shinai ne). Aber auch wenn er dies nicht tut, so weiß/verstehe jeder, dass er ein Otaku ist, da er dort sitzt, wo die anderen Otaku sitzen. Schwierigkeiten habe er deshalb nicht (*kurô wa shitenai*).

Die Nachfrage, ob er also keine schlechten Erinnerungen (aufgrund seiner Otaku-Identität) habe, bejaht er. Er erwähnt dann aber einen gleichaltrigen Mitarbeiter, der wahrscheinlich nicht in einem Umfeld wie Q-san aufgewachsen war und daher versucht, es zu verstecken (dass er ein Otaku ist), wenn er nicht mit Q-san alleine zusammen ist. Nur wenn der Kollege mit ihm alleine zusammen ist, könne er sich "normal über sowas unterhalten" (*sô iu hanashi wa futsû ni dekiru kara*). Der Kollege würde von anderen Angestellten als Teil seiner Gruppe wahrgenommen werden, weil er immer mit Q-san redet. Q-san selbst, so bemerkt er abschließend, hatte kein Erlebnis, bei dem er deshalb (aufgrund der Otaku-Identität) Probleme hatte oder in Verlegenheit geriet (*ore wa sô iu de komatta koto wa nai*).

Den Umstand, dass Q-san wenig schlechte Emotionen mit dem Begriff Otaku verbindet, ist – und so äußert er es selbstreflektierend – darauf zurückzuführen, dass er stets in einem Umfeld gelebt hat, in dem es bis auf den Miyazaki Vorfall äußerst wenige negative Gegenhorizonte gab. Er unterscheidet hier ein weiteres Mal zwischen einer In-Group von Otaku, die zugleich als intelligente, leistungsfähige Gruppe dargestellt wird, gehen Otaku doch auf eine *shingakkô*, und einer Out-Group der Leute, die Otaku kühl/kalt betrachteten. Vor dieser Out-Group hielt er seine Zugehörigkeit zur Otaku-Gruppe zu Schulzeiten geheim. Die Formulierung, dass es innerhalb der *shingakkô* als „normal“ angesehen wurde, dass es „solche Typen/Leute“ gab, zeigt, dass Otaku außerhalb dieses Umfelds als nicht normal, sondern eben als „solche Typen“ betrachtet wurden. Auch seine Eltern zählt er zur Out-Group, von denen das Hobby als etwas Seltsames oder gar Ekliges wahrgenommen wurde.

Dass Otaku außerhalb des sozusagen geschützten Umfeldes, in dem er sich aufhielt, anders behandelt wurden, weiß er, auch wenn er es selbst so nicht erlebt hat. Als Beleg (Kontrastfolie) dafür, dass er auch hätte negative Erfahrungen machen können, was darauf verweist, dass er sich der negativen Folgen des Stigmas bewusst ist, zieht er einen Arbeitskollegen heran, der nicht in einem geschützten Umfeld aufwuchs und bis heute versucht, seine Otaku-Identität zu verbergen, was vor der Kontrastfolie, dass er sich nur dann „normal“ verhalten könne, wenn er mit Q-sans Gruppe zusammen ist, von Q-san als anormales Verhalten gewertet wird. Hier wird deutlich, dass Q-san umgekehrt zum gesamtgesellschaftlichen Verständnis seine Otaku-Identität als normalen Zustand begreift, den er nicht zu verstecken braucht. Dies kann als Stigma-Management des Brechens mit der Realität nach GOFFMAN (1963: 10) verstanden werden. Die eigene unkonventionel-

le Lebenswelt wird zur Normalität erklärt.

Aber, so hält Q-san später fest, hält er es „für falsch, die Tatsache, dass man ein Otaku ist, offensichtlich an die große Glocke zu hängen“ (*wâ tte itte apiiru shiteru no wa nanka chotto chigaun janai kana to wa omou*). Er denkt, dass der Stand der Otaku in der Gesellschaft etwas aufgestiegen ist, aber es nach wie vor Leute gäbe, die sie immer noch kühl betrachten. Vielleicht, so denkt er, sind es vor allem ältere Leute, die kühl (gegenüber Otaku) eingestellt sind. Selbst von seinem Blickwinkel aus betrachtet gibt es Typen, von denen er denkt "das geht gar nicht" (*sore wa nee darô*). Auf Nachfrage welche Typen er meint, sagt er, dass es die Leute sind, die sich massenhaft Batches und Buttons anstecken. Dies „sei wohl etwas übertrieben“ (*chotto yarisugi darô*).

Als ich nachfragen möchte, was für Typen das seien, unterbricht er mich und nennt die „*rabu raibâ*“¹⁰⁷. Das sei, so meint er, etwas zu viel (*are wa chotto yarisugi*). Meiner Nachfrage, ob das peinlich wäre, stimmt Q-san zu. Er meint, dass die Leute dies "gefälligst spüren/wahrnehmen sollen" (*kanjiro yo*). Es gäbe schließlich Leute, die das kühl betrachten. Innerhalb des „Raums“ (*kûkan*), wo sie darin aufgehen, sei das in Ordnung, aber außerhalb dieses Raums, wo das in Ordnung ist, sollten sie sich etwas „erwachsener/ruhiger“ (*otonashii*) benehmen. Ein paar Goodies (*gudzu*) mit sich herumtragen, wäre ja in Ordnung, aber das (was die *rabu raibâ* machen) sei einfach zu viel, meint er.

Hier lässt sich die Ambivalenz des Goffman'schen Stigma-Konzepts wiederfinden. Das exzessive, ihm nach „übertriebene“ (*yarisugi*) Ausleben der Otaku-Identität wird als peinlich empfunden und kritisiert. Dies sagt er im Zusammenhang damit, dass sich das Image von Otaku gegenwärtig verbessert habe, die Leute, die es übertreiben, dieser Verbesserung jedoch entgegenwirken und sich daher zurückhalten sollten, da sie ein schlechtes Bild auf ihn als Otaku werfen.

Er versucht, sich von diesen exzessiven Fanpraktiken, die stark mit dem Bild des „failed man“ assoziiert werden¹⁰⁸, zu distinguieren. Otaku-

¹⁰⁷ *Rabu raibâ* bezeichnet Fans (Otaku) des Media Franchise *Love Live! School idol project* (*rabu raibu! school idol project*; KADOKAWA 2012). Q-san bezieht sich hier auf die Fanpraxis bzw. Otaku-Praxis des vollkommenen Einkleidens der Fans in Kleidung und Merchandise Artikel des Franchises.

¹⁰⁸ So betitelte das Satiremagazin *jitsuwa bunka chô tabû* einen Bericht über *rabu raibâ* mit: „Ansammlung von gesellschaftlich Inkompatiblen. Die *rabu raibâ* sind zu widerlich!“ (*shakai futekigôsha no mure rabu raibâ wa kimosugiru!!; Jitsuwa bunka chô tabû* (06. 2015: 102-105))

Identität erscheint hier als etwas privates, was man im eigenen, dafür vorgesehenen Raum (*kûkan*) ausleben könne, nicht jedoch exzessiv und öffentlich und schon gar nicht, wenn es seiner Otaku-Identität schadet.

Zusammenfassung: Otaku-Identität als Enaktierung einer Führungsposition
Q-sans Hobby-Karriere ist von Beginn an größtenteils eigenbestimmt. Der heimliche Gang in die Gamecenter im Kindesalter ist die Konsequenz der Ignoranz der Eltern gegenüber Videospiele und der Heimkonsole, dem NES (Famicon). Die ersten Erfahrungen, die Q-san im Anschluss an dieses Auflehnen gegen die Eltern im Gamecenter sammelt, sind durchweg positiver Natur. Von älteren Studierenden wird er aufgrund seiner herausragenden Fähigkeiten freundschaftlich aufgenommen, was von ihm als besonderes Ereignis gewertet wird, ist es doch in seiner *common sense*-Ansicht für einen Bengel/Kind ungewöhnlich, von einer Gruppe älterer Spieler aufgenommen zu werden. Als er von den Studierenden an die Spielbücher herangeführt wird, und über Rollenspiele erfährt, ergreift er, gestärkt durch seine Zugehörigkeit und den Rückhalt in der Gamecenter Gemeinschaft, zu der er sich zugehörig fühlt, ohne Zögern Eigeninitiative und startet seine eigenen Rollenspielgruppen in der Mittelschule, deren Leitung er im und außerhalb des Spiels übernimmt. Die Gründung der Rollenspielgruppen basiert darauf, dass die Grundvoraussetzungen hierfür gegeben sind, da die Kinder um ihn herum ebenfalls Spielbücher konsumieren (wobei er sich selbst den ausgefalleneren Geschmack zuschreibt) und Interesse am Rollenspiel zeigen.

Das Muster, dass Q-san nur dann Eigeninitiative ergreift und eine leitende Position einnimmt, wenn er die Grundvoraussetzung für einen potenziellen Erfolg seines Unternehmens gegeben sieht, wiederholt sich in seiner Biografie mehrfach.

Die Clubgründung zu Universitätszeiten basiert darauf, dass potenzielle Mitglieder bereits vorhanden sind. Als ein vergleichbares Umfeld nach seinem Umzug nach Tōkyō nicht vorzufinden ist, macht er sich nicht die Mühe, nach Rollenspielern zu suchen, sondern schreibt dieses als „schwierig“ (*taihen*) ab und konzentriert sich daher auf den Besuch des Gamecenters und das Spielen von *Monster Hunter*. Dieses hat im Gegensatz zum Rollenspiel eine große Spielerschaft und fordert die Spieler durch sein Spielkonzept dazu auf, sich in Gruppen zusammenzufinden. Den Erfolg eines *Monster Hunter* Spielertreffs schätzt er somit als erreichbar ein und organisiert diesen daraufhin.

Erst als er die bereits existierende Spielerbasis der *D&D Encounters* vorfindet, nimmt er das Hobby wieder auf. Auch hier hat er sofort die Absicht, die Rolle des Spielleiters zu übernehmen, da er diese, wie er meint, schon immer innehatte. Die Führungsposition ist Teil seines im Feld des

Hobbys erlernten Habitus und bildet eine habituelle Konsequenz seiner Hobby Aktivitäten, die er sich anders gar nicht mehr vorstellen kann.

Gleiches gilt für seinen Wunsch, Brettspiele zu spielen. Er bemüht sich nicht von sich aus darum, Spieler zu finden, sondern wartet darauf, dass sich ihm die Spieler präsentieren. Als er dies als gegeben sieht, ergreift er wieder die Initiative und nimmt die leitende Position in der Gruppe ein. Dasselbe Schema findet sich auch im Tabletop wieder, wo er aufgrund der Information, dass es viele potenzielle Anfänger gibt, den Anfängertreff ins Leben ruft und leitet.

Durch seine aktive leitende Position innerhalb der Hobbys, die als eine Art career volunteering bezeichnet werden kann – schließlich geht Organisationsarbeit mit einher und er erst schafft den Platz, an dem unterschiedliche Menschen zusammenkommen können – erhält er Anerkennung und sozialen Status innerhalb der Hobbyisten-Gemeinschaft. Er zieht einen gewissen Stolz aus seiner Position und überträgt diese zum Teil in sein Arbeitsleben, indem er innerhalb der Firma, in der er angestellt ist, offen und für alle sichtbar die Rolle des Otaku-Gruppenleiters einnimmt. Dadurch, dass er über seine gesamte Biografie hinweg mit den Hobbys und der damit verknüpften Otaku-Gemeinschaft ein positives Feedback verbindet, sieht er sich selbst kaum mit einem Otaku Stigma konfrontiert. Um die Existenz des Stigmas ist er sich aber bewusst. So erkennt er das Verhalten seines Angestellten, der versucht, die Otaku-Identität zu verbergen, als Konsequenz eines Lebens, in dem das Stigma Otaku sich schädlich auf die Person ausgewirkt hat. Seine Aussage, dass er Glück hatte bzw. gesegnet war mit dem Umfeld, in dem er aufwuchs, zeigt, dass er sich vorstellen kann, unter anderen Bedingungen ähnlich seinem Kollegen ein Stigma belastetes Leben geführt haben zu können. Das Bewusstsein, dass aus einer Otaku-Identität negative Auswirkungen erwachsen können, führt auch dazu, dass er sich von anderen Otaku-Identitäten abzugrenzen versucht, die Stereotype aktiv und öffentlich ausleben und sich dadurch dem kritischen Blick der Gesellschaft aussetzen.

2.2.Hara-san

Männlich. Alleinstehend. Jahrgang 1975.

Hara-san lernte ich in einem Tabletopfachgeschäft in Kôenji kennen, welches er frequentierte, um dort das Tabletopspiel *Dystopian Wars* zu spielen. Nachdem ich Interesse angemeldet hatte, ebenfalls *Dystopian Wars* spielen zu wollen, trafen wir uns danach einige male zum Spielen in besagtem Geschäft. Nach meinem Umzug von Tôkyô nach Yokohama im Sommer 2015 wohnte ich nur noch 15 Minuten mit dem Zug von Hara-sans Wohnung ent-

fernt, woraufhin er mich zum Spielen bei sich zu Hause einlud. Bei meinem ersten Besuch von Hara-san's Wohnung mit eigenem Hobbyraum fiel mir sofort seine riesige Sammlung an Tabletopspielen und Material auf. Eine Seite des Zimmers wurde von einer Regalwand eingenommen, in der sich vom Fußboden bis zur Decke bemalte Miniaturen auf herausziehbaren Tablets, Geländeteile und Modelle in unterschiedlichen Baustufen und original verpackte Miniaturen stapelten. Den Großteil davon machten *Warhammer Fantasy* und *Warhammer 40K* Miniaturen aus.

Ich traf mich nach meinem Umzug recht regelmäßig, mindestens einmal im Monat, mit Hara-san bei ihm zu Hause und spielte *Warhammer 40K* und *Dystopian Wars* mit ihm, wobei wir manchmal auch zusammen mit einem langjährigen Freund und Spielepartner Hara-san's zu dritt spielten.

Das Interview mit Hara-san führte ich bei ihm zu Hause in seinem Hobbyraum. Ich bat ihn, mir von seiner Grundschulzeit oder auch früher ausgehend von seinem Leben und Hobby zu erzählen. Auf meine Bestätigung – er fragte, ob es auch etwas sein kann, was nicht mit dem Hobby zusammenhängt –, dass er sich nicht auf sein Hobby beschränken müsse, sondern von einer Episode ausgehend, die ihm besonders in Erinnerung geblieben ist, begann er zu erzählen.

Flucht vor der Religion der Eltern

Hara-san beginnt seine Erzählung mit einer Sache, die er, so sagt er, kaum jemandem erzählt, nämlich dass seine Eltern seit seiner Geburt „aufgrund ihrer Religion verrückt waren“ (*shûkyô ni kuruttete*). An späterer Stelle im Interview klärt er auf, dass es sich bei der Religion seiner Eltern um die Zeugen Jehovas handelt. Diese hätte überhaupt nicht zu ihm gepasst und war ihm sehr zuwider. Seine Eltern, so führt er weiter aus, haben ihm viele Dinge verboten und er konnte, auch wenn er dies wollte, weder Manga lesen noch Anime schauen. Nur wenn seine Eltern nicht vor Ort waren, konnte er diesen Aktivitäten nachgehen und auch stets nur im Geheimen.

Seinen ersten Kontakt zum Genre der Fantasy hatte er in Form von Spielbüchern, die er ebenfalls aus der Sorge heraus, seine Eltern könnten ihm das Lesen dieser verbieten, im Geheimen las. Sein erstes Spielbuch bekam er im Alter von zehn Jahren von seinem drei Jahre älteren Bruder geschenkt. Die Bücher beschreibt Hara-san als „total spannend“ (*sugoku omoshirokatta*) und da es sich um Bücher handelte, so erklärt er, konnte er sie „heimlich lesen“ (*kossori yareru*).

Hara-san analysiert seine damalige Situation selbst und erklärt, dass Ablehnung und Verbote seiner Wünsche durch die Eltern dazu führten, dass er zu glauben begann, dass er seine Wünsche nicht äußern durfte und

es ihm geschadet hätte, diese auszusprechen. Daher dachte er, müsse er seine wahren Gefühle verstecken. Darum sei er „zu so einem Menschen geworden“ (*sô iu hito ni nacchatta*), der seine „eigentlichen Gefühle“ (*honshin*) versteckt, aus Angst, Schaden zu nehmen, wenn er dies nicht tut.

Einstieg in die Hobby Karriere

Neben dem Lesen von Spielbüchern begann er in der Grundschule – er weiß nicht genau welches Schuljahr –, Monopoly zu spielen, was er als sein erstes „Spiel, wo man würfelt“ (*saikoro wo furu yô na gêmu*), bezeichnet. Im sechsten Jahr seiner Grundschulzeit erfuhr er von der Existenz von *D&D*. Er und sein damaliger bester Freund lasen beide Spielbücher und erzählten sich gegenseitig selbst ausgedachte Geschichten im gleichen Stil. Als sie dann eine Werbeanzeige für Rollenspiele in einem der Spielbücher entdeckten, kaufte sich Hara-sans Freund die „*D&D Red Box*“ (*dî ando dî akabako*). *D&D* wurde ab diesem Zeitpunkt zu seiner „Lieblingsaktivität“ (*ichiban sukki ni natte*), die er bis zum Abschluss der Oberschule fortführte. Spielen tat er, wie er später erklärt, bei Freunden und erzählte seinen Eltern nichts davon.

Er beschreibt, dass er während seiner Grund- und frühen Mittelschulzeit das Gefühl hatte, sich wie ein gutes Kind benehmen zu müssen, das auf seine Eltern hört. Ab der Oberschule begann er dann aber, Distanz zwischen sich und seinen Eltern aufzubauen und deklarierte klar und deutlich, dass er nichts mehr mit der Religion zu tun haben wolle und ging dieser nicht mehr nach (*kono shûkyô wa mô iya tte oya ni sengen shite [...] kippari yameta*).

Seine Zeit danach bezeichnet er als „ziemlich frei“ (*hodo hodo jiyû*), weshalb er dann in der Schule und anderorts *D&D* spielte. Seine Leidenschaft für Rollenspiele beschreibt er als „total darin versunken“ (*sugoku bottô shite*) und er dachte, dass er für immer, bis er ein alter Mann sei, Rollenspiele spielen würde. Auf Details zu seiner Zeit in der Mittel- und Oberschule angesprochen, beschreibt Hara-san, dass er „überhaupt nicht gelernt hat“ (*benkyô wa zenzen shinakatta*). Während er in der Mittelschule dem Unterricht noch zuhörte, auch wenn er nebenher „kritzelte“ (*rakugaki shite te*) und seine Noten in den naturwissenschaftlichen Fächern gut waren, bezeichnet er sein Verhalten während der Oberschule als „noch ziemlich schlechter“ (*kekko motto warui*). Er folgte dem Unterricht nicht mehr, sondern redete und spielte mit Mitschülern, was dazu führte, dass sich seine Noten verschlechterten. Er verbrachte seine Zeit an der Oberschule statt mit „Lernen, was er total hasste“ (*benkyô toka sugoku iya dakara*), mit Rollenspielen. Er trat dem Manga-Club der Schule bei und spielte mit den Mit-

gliedern dort Rollenspiele. Im dritten Jahr der Oberschule trat Hara-san zudem in einen Rollenspielclub außerhalb der Schule ein, dessen Mitglied er noch für ein bis zwei Jahre nach Schulabschluss war.

Hara-san analysiert im Interview seine Faszination für Rollenspiele selbst. Für ihn stand zwar weniger das „(Schau-)Spielen“ (*enjiru*) im Vordergrund, sondern der Spielaspekt (*gêmuteki*), also das *metagame*. Nichtsdestotrotz, so erklärt er, mag er, dass es eine Geschichte gibt, weshalb er selbst versuchte, interessante, spannende Spiele zu schaffen und dafür oft die Rolle des Spielleiters übernahm. Sein Bestreben dabei war es, interessante Spiele zu gestalten. Allerdings gab es Momente, die nicht spannend waren. Um die Spannung aufrecht zu erhalten, schummelte er hinter dem Spielleiterschirm und veränderte die Handlung oder Würfelwürfe, um den Spielern ein forderndes Spiel zu bieten. Dieses Schummeln führte dann aber dazu, dass er bei Gelegenheiten bei denen er selbst als Spieler teilnahm, das Gefühl hatte, dass hinter dem Spielleiterschirm alles vom Spielleiter manipuliert wurde. Dies hatte zur Konsequenz, dass er die Freude am Rollenspiel verlor und für eine Phase von zwei bis drei Jahren aufhörte, Rollenspiel zu spielen.

Ähnlich wie bei Q-san ist auch bei Hara-san der Hobby Einstieg verbunden mit einem Akt der Auflehnung gegen die Weisungen der Eltern, wobei diese in Hara-sans Fall wesentlich repressiver waren als bei Q-san. Wird bei diesem die Ablehnung der Eltern gegenüber Videospiele eher kurz am Rande erwähnt, bildet sie bei Hara-san den Ausgangspunkt seiner Biografie. Die Eltern, ihre Religion und das Verbot von allem, was Spaß macht, sind ein negativer Gegenhorizont, der die eigene Freiheit einschränkt und vor dem der eigene menschliche Charakter reflektiert und darauf zurückgeführt wird.

Das Rollenspiel und die gewonnene Freiheit, die er im Ausüben dieses empfindet, geht verloren, als er diese ab der Oberschule errungene Freiheit im Rollenspiel als „durch den Spielleiter hinter der Bühne kontrolliert“ (*ura de masutâ ga zenbu tenohira de kô kontorôru shiteru*) erkennt. Erneut sieht er sich mit einer Kontrolle durch Andere konfrontiert und Rollenspiel ist nach dieser Erkenntnis plötzlich kein Ausdruck von Freiheit mehr, woraufhin es aufgegeben wird. Die Aufgabe des Hobbys fällt mit dem Abschluss der Oberschule und dem Eintritt ins Arbeitsleben zusammen. Die Firma in die Hara-san dann eintrat, verließ er nach bereits einem Jahr, da er es hasste, gesagt zu bekommen, was er wie zu machen habe. Auch darin zeigt sich seine Abneigung gegenüber autoritären Strukturen und der Vorschrift von Regeln.

Er begann nach seiner Kündigung unterschiedliche Jobs auszuführen, weil er, so meint er über sich selbst, ein neugieriger Mensch ist. Ingsge-

samt wechselte er zwischen ca. zwanzig Jobs, bis er Arbeit in einem Ski Resort fand, wo er als Koch Lehrling arbeitete. Diese Zeit war für ihn, so erzählt er, „extrem spaßig“ (*sugoku tanoshikute*). Er brach sich dann aber auf der Arbeit das Bein, musste seine Stelle aufgeben und konnte ein Jahr lang nicht mehr laufen.

Einstieg ins Tabletop

Da Hara-san wegen des gebrochenen Beines liegen musste und nichts zu tun hatte, surfte er im Internet und stieß dabei auf Tabletopspiele. Durch das Rollenspiel zu *Warhammer Fantasy Battle*, welches er aufgrund seiner dunklen Atmosphäre sehr mochte, wusste er bereits vorher von der Existenz dieser. Er bezeichnet das *Warhammer* Rollenspiel als sein Lieblingsrollenspiel. Er wusste also bereits von dem Tabletopspiel im gleichen Setting und fand dann ein Internet Forum von Leuten in Japan, die es spielten. Nachdem er mit Krücken wieder laufen konnte, ging er ins Yellow Submarine (Tabletop und Brettspiel Fachgeschäft) in Akihabara und kam dort zum ersten Mal in direkten Kontakt mit Tabletops. Zu diesem Zeitpunkt war er 23 Jahre alt.

Hara-san macht an dieser Stelle im Interview einen chronologischen Sprung nach hinten und erzählt, dass er bereits bevor er mit Tabletop begonnen hatte, dreidimensionale Figuren mochte. Er expliziert, dass er damit keine *bishōjo* Figuren (Figuren von weiblichen Manga-Charakteren) oder Militärmodelle meinte, sondern Figuren von Monstern und Aliens, die er in der Phase, in der er nicht laufen konnte, mit Modelliermasse selbst modelliert hatte.

Kurz bevor sein Bein völlig geheilt war, begann Hara-san *Warhammer Fantasy Battle* in Akihabara zu spielen und wurde in der Anfangsphase durch einen Spieler mit langjähriger Erfahrung unterstützt, der ihm z. B. Miniaturen günstig verkaufte. Durch den Kontakt zu einem anderen Mitspieler begann er zudem, auf dem US-Militärstützpunkt in Zama (Kanagawa) mit US Amerikanern Tabletop zu spielen.

Seine Faszination mit dem Tabletop analysiert er ebenfalls selbst. Es gibt, so erklärt er, Monster, man könne selbst Miniaturen bauen und modifizieren und es gibt das spielerische Element der „Schlacht“ (*batoru*). Im Gegensatz zum Rollenspiel, wo der Spielleiter alles kontrolliere, könne man im Tabletop „fair gegen seinen Gegenspieler Schlachten schlagen“ (*kōhei de aite to ichi tai ichi de batoru dekiru*). Dies passe voll und ganz zu ihm und daher möge er Tabletops am meisten.

Tabletop bietet Hara-san somit also sowohl die Möglichkeit, kreativ und frei zu gestalten als auch im fairen Wettkampf gegen andere Spieler

antreten zu können, ohne das Gefühl zu haben, dass er oder die Geschehnisse im Spiel durch andere kontrolliert werden. Die Kontrolle über sein Hobby liegt voll und ganz bei ihm.

Einstellung zu Arbeit, Leben und Tod

Hara-san wechselt bewusst – „Ich geh mal vom Spiel weg, um über mich zu reden“ – das Thema und beginnt, über seine Zeit als Angestellter bei einem Sony Tochterunternehmen zu berichten. Nach dem Unfall ging er davon aus, nicht mehr wie zuvor mal hier mal dort arbeiten zu können und begann, nach seiner Genesung bei einem Elektrounternehmen zur Herstellung von TV Geräten zu arbeiten. Die Voraussetzungen für den Beruf des Ingenieurs brachte er durch seine Oberschulbildung mit – er war an einer technischen Oberschule. Die Arbeit, obwohl er sie gut durchführte – er wurde von Vorgesetzten gelobt –, bedeutete für ihn aber vor allem Stress. Das Leben als „*sarariman*“ (Angestellter), so erläutert er, passe nicht zu seinem „Charakter“ (*seikaku*) und „Herzen“ (*kokoro*). Es baute sich immer mehr Stress auf und nach fünf Jahren Anstellung war ihm „alles zuwider“ (*zenbu iya*).

Er wechselt dann erneut bewusst das Thema – „Verzeihung, ich wechsle noch einmal das Thema“ – und beginnt über seine spirituelle Einstellung zum Leben zu erzählen. Er glaube nicht an die Seele oder den Geist im Menschen oder Reinkarnation, sondern betrachtet den Menschen als Materie, die durch bio-chemische Prozesse arbeitet. Daher habe er dem Tod gegenüber eine sehr „trockene“ Einstellung. Darum denke er seit seiner Kindheit, dass es einfacher wäre zu sterben, wenn alles „*iya*“ (zuwider) ist.

Dies war auch seine Einstellung während der fünf Jahre, in denen er als Angestellter arbeitete. Er kündigte und dachte, dass es besser wäre, zu sterben. Allerdings sei seine Neugier stark und einfacher Selbstmord, so meint er, ist „uncool“ (*kakkô warui*). Daher traf er den Entschluss an einen Ort zu gehen, den er nicht kannte und während eines Abenteuers zu sterben. Dies sei besser als Selbstmord.

So begann er eine erste Auslandsreise nach Indien. Vor seiner Reise war er „schweren Mutes“ (*sugoku kokoro ga yowakatta*). Anfangs hatte er keine Angst vor dem Tod, aber das „total verrückte Land“ (*mecha mecha na kuni*), seine Reize und Hindernisse, die es zu überwinden galt, „geben einem das Gefühl, nicht verlieren zu wollen, oder?“. So habe er sich dann ganz natürlich von selbst angestrengt, hatte viel Freude daran und fühlte sich danach „erfrischt“ (*rifuresshu*).

Die Indienreise ließ Hara-san den Plan fassen, als nächstes eine Weltreise zu unternehmen. Um diese finanzieren zu können, begann er erneut als Zeitarbeiter in einem Elektronikunternehmen zu arbeiten. Auch

wenn ihm der Inhalt der Arbeit nicht allzu stark zuwider war, so bereiteten ihm die festgelegten Strukturen in der Firma – Arbeits- und Pausenzeiten, dass er gesagt bekam, sich wie ein Angestellter verhalten zu müssen – Stress, da diese „überhaupt nicht zu ihm passen“ (*sugoku attenakute*). Er arbeitete somit bis zum Beginn seiner Weltreise Anfang 2011 stets mit dem Gefühl, keine Sekunde länger in der Firma sein zu wollen.

Nach seiner Rückkehr von der Weltreise nach Japan 2012 begann er wieder bei einem Elektronikunternehmen zu arbeiten, bei dem er zum Zeitpunkt des Interviews als Zeitarbeiter angestellt war. Auch dieses Arbeitsverhältnis beschreibt er als „verhasst“.

Einstellung zum Hobby

Als ich Hara-san frage, ob er nach dem Beginn des Tabletop Hobbys viel Geld und Zeit hinein investiert habe, antwortet er, dass er glaubt, vieles von beidem investiert zu haben. Jedoch, so betont er, gäbe es Phasen, in denen er monatelang keinen Pinsel in die Hand nimmt. Wenn ihn dann aber das „Fieber“ (*netsu*) packt, „baut und malt er geradezu explosionsartig und hochkonzentriert“ (*wâ tte sugoku shûchû shite tsukurundakedo*).

Seine Miniaturenkollektion hat er, so sagt er auf meine Nachfrage, „zügig und voller Elan“ (*don don*) in kurzer Zeit fertiggestellt. Nachdem er anfangs nur *Warhammer Fantasy Battle* gespielt hatte, begann er ca. zwei Jahre später auch mit *Warhammer 40K*. In der Anfangsphase spielte er im Yellow Submarine in Akihabara. Die Spielerzahl wuchs insgesamt an und er spielte dann einmal im Monat an verschiedenen Orten wie z. B. dem *kôminkan* (Gemeindezentrum) der Nachbarschaft. Die Tabletop-Gemeinschaft bezeichnet er als „kleine Welt“ (*semai sekaï*), in der sich jeder kennen würde und man sich daher leicht mündlich zum Spielen dort verabreden könne.

Seine Bekanntschaften, so erklärt er auf meine Nachfrage hin, ergeben sich fast ausschließlich aus dem Tabletop Hobby. Aufgrund zweier Bekannter aus der Tabletop-Gemeinschaft, die Idols mögen, habe er in letzter Zeit zwar ebenfalls ein Interesse an Idols entwickelt, schaut sich entsprechende Sendungen im TV an und war mit besagten Bekannten auf einem Konzert einer Idol Gruppe. Jedoch, so relativiert er abschließend, seien es „hauptsächlich Spielefreunde“ (*hotondo gêmu wo suru tomodachi*).

Idols seien ihm, wie er später auf Nachfrage erläutert, nicht so wichtig. Wenn man sich in Idols hineinsteigert und diese dann einen Skandal haben oder aufhören, dann sei man doch enttäuscht. Darum glaubt er, dass es idiotisch ist, sich in Idols hineinzusteigern. Er hat „angefangen / es kam“ dazu (*miru ni natte*) Idols im TV anzuschauen, was auch etwas Spaß

mache, sobald er den Charakter eines Idols durchschaut hat. So findet er dann gefallen an manchen Mädchen, aber dort höre sein Interesse dann auch schon auf. Er steigere sich nicht hinein und werde zu einem Fan. Er erzählt in diesem Kontext von seinem Konzertbesuch, der ihn ausgelaugt und keinen Spaß bereitet habe. Einen zweiten Konzertbesuch schließt er daher aus. Er dachte nach dem Konzert, dass er einmal auf eine „Hände schütteln Veranstaltung“ (*akushukai*) gehen müsse, was aber auch enttäuschend war. Man stünde schließlich lange an, nur um einmal die Hand eines Idols zu schütteln. Er findet es daher einfacher, sich Idols im TV anzuschauen. Lachend beschreibt er, dass er nur „ungefähr in diesem Maße“ (*sono gurai*) ein „Idol-Fan“ (*aidoru no fan*) sei.

Hara-san erklärt an einer Stelle im Interview, dass Tabletop, Idols und auch das Reisen sowie Kampfsport, den er Phasenweise einmal ausprobiert hatte, mit der Zeit ihren Reiz verlören. Als Beispiel führt er seine Indienreise an, nach der er bei einer Geschäftsreise nach Taiwan keinen Stimulus aus Taiwan mehr ziehen konnte. Zusätzlich kommt hinzu, dass die Vorfreude und Erwartungen, die er an etwas Neues stellt, nicht erfüllt werden, nachdem er es dann ausprobiert. Früher, so erläutert er diesen Punkt, hatte er die Hoffnung, dass neue Dinge interessanter sind (als bereits erlebtes). Allerdings stellten sich diese oftmals als nicht so interessant wie erhofft heraus und waren somit wieder enttäuschend. Das ständige Wiederholen dieser Erfahrung hätte ihn dazu gebracht, keine Hoffnung oder Vorfreude auf Neues zu hegen.

Er habe kaum noch etwas, was er in Zukunft ausprobieren möchte. Darum habe er kein Ziel mehr, auf das er sich freuen könne und welches ihm einen Antrieb zum Leben gibt. Auf meine Nachfrage, ob Tabletops diese Lücke nicht füllen könnten, antwortet Hara-san, dass sie dies ein kleines bisschen könnten, aber das Fieber, was er früher vorübergehend hatte, inzwischen nicht mehr vorhanden sei. Er bezeichnet es aber als Hobby, welches am besten zu ihm passt und welchem er auch weiterhin einmal pro Woche nachgehen möchte. Es sei aber nicht das Hobby, was ihm vom Sterben abhält, solange er es betreibt. Darum, so umschreibt er seine Situation, sei ihm das „Benzin zum Leben in letzter Zeit ausgegangen“ (*saikin [...] jinsei no gasorin ga nakunatte kicchatte*).

Die Sorge, enttäuscht zu werden, hat er bei seinem Versuch, Idols als neues Hobby aufzunehmen, bereits reflektiert vorweg genommen, was ihn einen rational begründeten Abstand dazu einhalten lässt und verhindert, dass er sich „darin verliert“ (*muchû ni naru*), eine Handlung die er als definierendes Element von Otaku angibt. Daher bezeichnet er sich auch als „Idol-Fan“ und nicht als „Idol-Otaku“.

Nach einer fast 16 Jahre langen Tabletop Hobby Karriere – er be-

gann 1999, das Interview wurde 2015 geführt – verspürt Hara-san schwindende Gratifikation, die er aus dem Hobby zieht. Den Versuch, mit Idols oder auch Kampfsport eine neue Faszination für sich zu entdecken, bewertet er als gescheitert. Dennoch, das Tabletop welchem er regelmäßig nachgeht, indem er versucht, mindestens einmal in der Woche zu spielen, stellt gegenwärtig den einzigen Fixpunkt in seinem Leben dar, der seit 1999 konstant geblieben ist.

Romantische Beziehungen zu Frauen

Ich frage Hara-san nach seiner Beziehungsgeschichte zur Schulzeit und danach, falls vorhanden. Hara-san berichtet, dass es Beziehungen gab, nicht jedoch zu seiner Schulzeit. Während seiner Jugend, so erläutert er, hatte er einen starken Komplex, dass er glaubte, hässlich zu sein und daher wohl nie in seinem Leben mit einer Frau interagieren könne und als Jungfrau sterben würde. Er beschreibt darüber hinaus, dass er während der Oberschulzeit keinen starken Wunsch verspürte, eine Freundin haben zu wollen und auch kein Verlangen hatte, zu heiraten.

Während seiner Arbeit im Ski Resort lernte er eine Kollegin kennen, mit der er einige Male ausging, woraus sich aber keine feste Beziehung entwickelte. Seine erste „Freundin, die man als solche bezeichnen kann“ (*kanojo to ieba*) lernte er mit 29 oder 30 – er kann es nicht genau sagen – kennen und war für kurze Zeit mit dieser zusammen. Davor, so erinnert er sich dann, gab es eine andere Frau. Dies, so leitet er ein, erzähle er kaum jemandem, aber er lernte eine Tabletopspielerin aus einem anderen Teil Japans auf einer Fahrgemeinschaft für ein Tabletop Event kennen. Diese war etwa drei Jahre älter als er, verheiratet aber getrennt vom Ehemann lebend und kam ihn bei ihm zu Hause zum Spielen besuchen. Auch wenn er sie „nicht fragte, ob sie mit ihm ausgehen wolle“ (*tsukiatte kudasai mitai na ittenainakedo*), so hatte er dennoch „irgendwie das Gefühl, als wären sie zusammen“ (*nanka kô tsuki atteru you na kanji ni natte*). Diese Beziehung hielt etwa zwei Jahre und endete, als Hara-san ihr mitteilte, dass er für mehrere Monate nach Indien reisen würde.

Auf meine Frage, ob er immer noch kein Interesse an der Ehe hätte, antwortet er, dass er nach wie vor nicht wirklich heiraten möchte. Er denkt, dass eine Ehe bedingt durch seine Persönlichkeit nicht gut gehen würde. Es liegt ihm nicht, länger mit einer Person zusammen zu sein. Er bezeichnet es als anstrengend und es wäre viel einfacher, alleine zu sein.

In Zusammenhang mit dem Druck, den er verspüre, wenn er einer Gruppe angehört, auf den er an späterer Stelle eingeht, vergleicht er die Ehe mit dem Leben als *sarariman*. „Wenn man heiratet und eine Familie

bekommt, dann ist das wie eine Firmenanstellung“. Daher ginge er nur nichteheliche Beziehungen ein, da diese wie Zeitarbeit sind. Eine Ehe bewertet er vor diesen Hintergründen als unmöglich.

Nachdem Hara-san seine jugendlichen Komplexe in der Phase der Pubertät überwunden hat, gelingt es ihm, Beziehungen mit Frauen einzugehen. Die längste von zwei Jahren Dauer schließt er im Hobby Feld. Allerdings stellen Beziehungen und besonders die Ehe einen Kontrollverlust für Hara-san dar, die ähnlich einer Festanstellung als *sarariman* mit Verhaltensvorschriften und Regeln einhergehen und somit unattraktiv auf ihn wirken. Hinzu kommt seine Erfahrung mit dem Beenden von Beziehungen, die er an anderer Stelle im Interview als schmerzhaft beschreibt. So sagt er, dass er den Verlust von etwas, was er sich gewünscht hat, stärker empfinden würde als die Freude, die er daran empfand, solange er es besaß. Dies gelte, so wie bei Idols, auch für Frauen bzw. Freundinnen. Da er diesen Verlust mehrfach durchlebt hat, habe er nun keinen Antrieb mehr, sich anzustrengen, mit jemandem eine Beziehung einzugehen.

Otaku-Identität

Zu einem früheren Zeitpunkt vor dem Interview, als ich Hara-san fragte, ob er bereit wäre, sich interviewen zu lassen, antwortete er, dass er dies zwar machen würde, er aber denke, dass das Interview für mich eher unfruchtbar sein wird, da er nicht „normal“ bzw. „typisch“ (*futsû* bzw. *tenkeiteki*) sei.

Im explorativen Frageteil des Interviews spreche ich ihn auf diese Aussage an und frage, was er damit meinte, nicht normal bzw. typisch zu sein. Zuerst einmal, so führt er an, hat er kein sonderliches Interesse an Anime und er „mag die total allgemein otaku-istischen Genres nicht“ (*otaku teki na mono ha janre demo, sugoku na ippanteki na mono wa mâ suki janaï*). Nach einer längeren Pause erklärt er weiter, dass er „schlecht mit Menschen kann“ (*hito to iu koto ga nigate*), relativiert dies dann aber und spezifiziert, dass „er schlecht lange / die ganze Zeit mit Menschen zusammen sein kann“ (*zutto iru no ni nigate de*) und er es überhaupt nicht aushalten kann, Teil einer Gemeinschaft (Community) zu sein. Wenn er nicht einen Standpunkt außerhalb (einer Community) einnehmen kann, dann ist ihm das zuwider. Er glaubt, dass seine Identität, sein Charakter, anders sei als der von den Menschen um ihn herum.

In diesem Teil des Interviews taucht erstmalig das Wort Otaku auf, als Hara-san von Anime und „otaku-istischen“ Genres spricht, die er persönlich nicht konsumiere. Er distanziert sich zugleich von dem von ihm als allgemein mit Otaku assoziiert wahrgenommenen Otaku-Bild und stellt seine Besonderheit und Individualität heraus, die ihn von anderen (Otaku) unter-

scheide.

Als ich dann anmerke, dass er doch Teil der Tabletop-Gemeinschaft wäre, erwidert Hara-san, dass dies (seine Teilhabe an der Tabletop-Gemeinschaft) schwer zu erklären sei. Er meint, dass es sich für ihn nicht so anfühle, festes Mitglied zu sein und er nicht wisse, wer zu welchen Zirkeln gehört. Es wäre eher so, dass „einfach ab und zu zum Spielen Leute vorbeikommen“ (*tada asobini tama ni kuru mitai na*). Er vergleicht diese Situation dann mit der als Zeitarbeiter. Er wählt seine Arbeit bewusst als Zeitarbeit, da er die starke Gruppenzugehörigkeit in japanischen Firmen (*nihon no kaisha dato [...] sono shûdan, gurûpu ni sugoku zokushite*) und den Druck durch Anweisungen, wie er sich zu verhalten habe – „Du bist ein *sarariman*, du bist Angestellter dieser Firma, du musst dich so verhalten“ – nicht aushalte. Er findet es angenehm, als Zeitarbeiter „einen halben Schritt außerhalb dieser Atmosphäre“ (*kûkikan no hanpo soto de irareru kara, sore ga kokochiyoku*) sein zu können. Hier bringt er dann auch den bereits erwähnten Vergleich zwischen Ehe und Erwerbsarbeit.

Ich frage Hara-san dann, was für ein Bild von Otaku er habe und ob er denkt, selbst kein Otaku zu sein. Er antwortet, dass er denkt, ein Otaku zu sein (*otaku da to omounde*), wenn es um den Aspekt geht, „eine Sache zu mögen und sich darin zu verlieren“ (*hitotsu no koto wo suki ni natte, muchû ni naru tokoro*), besonders wenn es sich dabei um eine „otaku-istische“ (*otaku teki*) Sache handele. Dies, so ist er überzeugt, mache einen Otaku aus. Die Sache in der Hara-san sich verliert, so bestätigt er auf meine Nachfrage, ist Tabletop.

Hara-san beschreibt dann einen Typ Otaku der nur über sich und seine eigenen Interessen redet. Diese Redeweise und die Otaku, die diese benutzen, bezeichnet er als „eklig“ (*kimochi warui*) und meint, dass er nur sehr schlecht mit solchen Personen umgehen könne.

Auf meine Frage, was genau er damit meine, erklärt er, dass ein Gespräch ja nur dann zustande kommt, wenn der Gesprächspartner reagiert und man sich gegenseitig austauscht. Die angesprochenen „ekligen Otaku“ aber redeten ununterbrochen nur über sich selbst, z. B. über ihren Lieblingsanime. Mit solchen Leuten sei er nur sehr ungerne am gleichen Ort. Diesen Typ Mensch gäbe es, wie er auf meine Nachfrage hin antwortet, auch in der Tabletop-Gemeinschaft.

Als ich anspreche, dass er an einem früheren Punkt des Interviews sagte, keine Anime zu schauen, und ihn dahingehend frage, ob für ihn Otaku Personen sind, die Anime schauen, antwortet er, dass dem „typischerweise so wäre“ (*tenkeiteki nanowa sô dane*). Ein weiteres typisches Otakubild sei für ihn der Zugliebhaber. Er führt dann weiter aus, dass er kein Problem damit hat, wenn jemand Züge mag und sich mit anderen Zuglieb-

habern trifft, solange sie damit niemanden stören, indem sie z. B. auf die Schienen steigen, um Fotos zu machen. Es gäbe doch, so stellt er die rhetorische Frage an mich, Menschen die nicht an andere, sondern nur an sich selbst denken. Diese Art von Otaku, so sagt er abschließend, hasst er.

Zusammenfassung: Otaku-Identität als Bestandteil eines individuellen Lebensstils

Wie Q-san beginnt auch Hara-san in der Grundschule Spielbücher zu lesen, welche als Einstieg in das Rollenspiel Hobby dienen. Im Gegensatz zu Q-san jedoch geht mit der Ausübung des Hobbys keine starke Bindung an eine gleichgesinnte Hobbyisten Gemeinschaft einher. Während Q-san eine lange Zeit die alleinige Position des Spielleiters und Initiators von Rollenspielgruppen innehatte, wechselt Hara-san zwischen diesen und beendet das Hobby, als ihm bewusst wird, als Spieler der Kontrolle durch den Spielleiter ausgesetzt zu sein.

Hara-sans Biografie ist durch diesen stetigen Drang, die Kontrolle über das eigene Leben – sogar die Art und Weise zu sterben – zu bewahren, geprägt. Nachdem er sich in der Kindheitsphase durch die Eltern kontrolliert und unterdrückt fühlte, beginnt er während seiner Jugend, sich offen gegen die Eltern und deren Kontrolle aufzulehnen, was ihm auch gelingt. Jedoch hat dies zur Folge, dass er, wie er auf meine Nachfrage hin erklärt, den Kontakt zu seiner Familie größtenteils verloren hat.

Das Verlangen Hara-sans nach Kontrolle über sein Leben und dem Vermeiden von Fremdkontrolle durch Vorschriften führt schließlich dazu, dass er das Rollenspiel aufgibt und damit im Gegensatz zu Q-san die Möglichkeit verliert, Teil einer Gemeinschaft zu werden, die ihm in der Phase der Adoleszenz ein konstant positives Feedback liefert.

In Hara-sans Erzählung zeigt sich das stetige Muster, dass er sich aus Situationen und Beziehungen, in denen er längerfristig mit anderen Mensch interagieren muss und sich Vorschriften, Normen oder Erwartungshaltungen anderer ausgesetzt sieht, zurückzieht. Dies führt er auf seinen besonderen, andersartigen Charakter zurück, der es ihm nicht ermöglichte, sich Normen anzupassen.

Dies überträgt sich bis zu einem gewissen Grad auch auf seine Otaku-Identität und das Hobby. Sein Verlangen, stets einen „halben Schritt außerhalb“ zu stehen, erklärt auch, warum er sich im Gegensatz zu Q-san zur Zeit des Miyazaki Vorfalls keinem „kühlen Blick“ ausgesetzt sah, da er sich nicht als Teil einer Otaku-Gemeinschaft wahrnahm und auch gegenwärtig nicht wahrnimmt.

Er hat das Etikett des Otaku zwar insoweit angenommen, als dass

er es als „sich verlieren in etwas, was man mag“ versteht und dies auf sich überträgt, er sieht sich jedoch als „untypischen“ Otaku, der sich vom Stereotyp bewusst distanziert, was sich in seiner Distanz zur Otaku-Gemeinschaft ausdrückt. Hara-sans Stereotyp des Otaku ist geprägt durch den Interdiskurs, der Otaku als Anime- und Zuhörer darstellt. Da Hara-san seiner eigenen Einschätzung nach nicht in dieses Bild passt und sich auch nicht als Teil irgendeiner Gruppe oder Gemeinschaft wahrnimmt, sieht er sich auch nicht mit einem Stigma konfrontiert. Otaku ist für ihn ein minder wichtiger Aspekt seiner Persönlichkeit, der keine die Lebenswelt definierende Rolle in seiner Biografie spielt.

Diese bewusst lose Anbindung an die Tabletop-Gemeinschaft und das im Vergleich zu Q-san geringe Ausmaß an Eigeninitiative zum Enaktieren des Hobbys in organisierender Position, lassen auf ein vergleichsweise geringes Maß an sozialer Gratifikation schließen, die Hara-san aus dem Hobby zieht. Obgleich er über einen dedizierten Hobbyraum verfügt, inszeniert er sich nicht als Organisator und Leiter. Das Tabletop dient ihm vielmehr zum Ausleben von Kreativität und ästhetischen Vorlieben sowie dem kompetitiven Wettkampf unter fairen Bedingungen. Es ist ein Hobby, bei dem er (bis auf Würfelwürfe) die Kontrolle besitzt. Dies geht bis zur Einrichtung des eigenen Hobbyraums, der es ihm gestattet, unabhängig von Tabletopfachgeschäften oder *kôminkan* zu bestimmen, wann er mit wem was spielt.

Sein von ihm mehrfach analysierter menschlicher Charakter bestimmt seine Biografie deutlich stärker als eine Otaku-Identität. Dieser Charakter äußert sich darin, keine längerfristigen Beziehungen zu anderen Menschen bzw. längerfristige Bindungen allgemein, wie z. B. Berufe, eingehen zu können und nur wenig Freude aus sich wiederholenden Aktivitäten ziehen zu können. Er kontrastiert diese Charakterzüge vor anderen Menschen und bewertet sie als negativ. „Ich denke, das ist nicht gut, aber da kann man nix machen. Ich bin eben so ein Mensch“ (*yokunai to omoundakedo ne, shôganai ne. Sô iu ningen nanda to omou*).

Obwohl er sagt, dass er auch am Tabletop das Interesse zu verlieren beginnt, so hält er dennoch seit – zum Zeitpunkt des Interviews – über 16 Jahren an diesem fest und geht ihm nach wie vor aktiv nach. Wie aus dem Interview hervorgeht, konstituiert das Tabletop eine, wenn nicht gar die einzige, langfristige Konstante in seinem Leben, die als von ihm kontrolliert wahrgenommen wird.¹⁰⁹

Die Otaku-Identität ist in Hara-sans Biografie somit ein weniger

¹⁰⁹ Zum Zeitpunkt der Anfertigung dieser Arbeit (2018) war Hara-san nach wie vor aktiver Tabletopspieler.

stark determinierendes Element als bei Q-san. Der Begriff Otaku dient Hara-san lediglich als Umschreibung dafür, dass er Tabletop als leidenschaftliches Hobby betreibt, in dem er versinken kann und nicht als Ausdruck einer gemeinsamen Gruppenidentität. Er grenzt sich bewusst von anderen Personen ab, die von ihm als Otaku bezeichnet werden und sieht sich als außenstehendes, aus dem Rahmen fallendes Individuum.

Trotz seiner Abneigung gegenüber Normen und Vorschriften ist er darauf bedacht, nicht störend aufzufallen, zieht er ein solches Verhalten von Otaku – sich auf die Gleise drängen, um Fotos zu machen und nicht an andere Menschen denken – doch als negativen Gegenhorizont heran, vor dem er sein eigenes Verhalten kontrastiert.

Er ist ein stiller, unauffälliger Rebell, der eben nur einen halben und keinen ganzen Schritt von der Gesellschaft entfernt steht.

2.3. Ken-san

Männlich. Alleinstehend. Jahrgang 1988

Ken-san lernte ich bei einem *Bolt Action* Spiel in Akihabara kennen, an dem ich teilnahm. Im Anschluss an das Spiel tauschten wir unsere Kontaktdaten aus und ich meldete mich ein paar Monate später bei ihm, um ihn zu fragen, ob er bereit wäre, mir ein Interview zu geben. Ken-san war sofort einverstanden und wir trafen uns in einem Café in Akihabara.

Ich vermied auch bei Ken-san, im Vorfeld das Wort Otaku zu benutzen und bat ihn zu Interviewbeginn, ausgehend von einer Episode, die ihm besonders in Erinnerung geblieben ist, von seinem Leben zu erzählen. Seine Nachfrage, ob dies auch etwas sein könne, was nicht mit seinem Hobby zusammenhänge, bestätigte ich.

Häufiger Ortswechsel während Kindheit und Jugend

Ken-san beginnt seine Biografie mit seiner Geburt in Hokkaidô und der Arbeit seines Vaters am Flughafen, aufgrund derer er und seine Familie häufig umziehen mussten. Er erzählt dann, dass seine Mutter Videospiele liebte und er so bereits ab dem dritten Lebensjahr Videospiele (Mario) auf der Spielkonsole (Famicon) spielen konnte.

Die häufigen Umzüge spielen in Ken-sans Entwicklungsgeschichte eine dominante Rolle, was in der folgenden Erzählung deutlich wird und hier bereits daran ersichtlich ist, dass diese den Ausgangspunkt seiner Erzählung darstellen.

Während des zweiten oder dritten Jahres – er kann es nicht genau festlegen – seiner Grundschulzeit entdeckt er in der Schulbibliothek ein Buch, an dessen Titel er sich nicht erinnert, in dem der Leser Entscheidun-

gen treffen musste, ob man z. B. flieht oder Magie einsetzt, wenn man auf einen Drachen stößt. Meiner Anmerkung, dass er wahrscheinlich Spielbücher meine, stimmt er zu. Er und alle Jungs und Freunde in seiner Klasse hätten diese im zweiten und dritten Jahr der Grundschule gespielt und teils selbst geschrieben.

Im vierten Jahr der Grundschule, im Alter von 10 Jahren, zog er dann mit seiner Familie nach Oosaka und sah dort in einem Spielegeschäft in der Nähe seiner Wohnung zum ersten Mal *Warhammer*. Bis dahin, so erläutert er, kannte er nur Spiele wie *shôgi* (japanisches Schach), *igo* (auf Deutsch: Go) und Othello. Etwas Vergleichbares mit *Warhammer*, in dem man wie im Videospiel böse Geister gegen Ritter antreten lässt, dabei aber Würfel wirft und Entfernungen ausmisst und dies alles auf einem Diorama, hätte er bis dahin nicht gekannt. Dies habe ihm einen „Schock“ (*shôgeki*) versetzt. Jedoch, so gibt er den Grund dafür an, es nicht weiter verfolgt zu haben, war der Preis so hoch, dass er es nicht kaufen konnte und er hätte auch nicht gewusst, wie man es überhaupt spielt.

Ein halbes Jahr nachdem Ken-san zum ersten Mal mit *Warhammer* in Kontakt gekommen war und es nur als etwas „fantastisches“ (*sugoi*) im Hinterkopf hatte, hörte er Klassenkameraden über ein Spiel mit schwachen Magiern und starken Bretonnia reden. Als er sich erkundigte, über was sich die Klassenkameraden unterhielten, erfuhr er dass es sich um das Spiel *Warhammer Fantasy Battle* handelte, welches er ein halbes Jahr zuvor im Laden gesehen hatte.

Der Einladung seiner Klassenkameraden folgend, suchte er mit diesen einen Spiel Laden auf und begann dort unter Anleitung eines ca. 20-jährigen „*oniisan*“ (älterer Jugendlicher) und einem Games Workshop Mitarbeiter, die ihm und den anderen Kindern das Malen und Spielen beibrachten, mit dem Tabletop Hobby. Da es sich um mit Leitungswasser mischbare Farben handelte, die nichts verschmutzten, „regten sich die Eltern auch nicht auf“ (*oya ni mo okorarenai*). Zwar, so räumt er ein, war es „etwas teuer“ (*chotto takai*) aber wenn er sonst keine monatlichen Ausgaben mehr tätigte und sein Taschen- sowie Neujahrgeld sparte, war es nicht unmöglich, sich Tabletop Zubehör zu kaufen. Damit, so sagt er, hat er (mit Tabletop) begonnen.

Ken-san expliziert an dieser Stelle noch einmal, dass er diese Art von Spielen auf einem Tisch bis dahin wirklich nicht gekannt habe. Er erklärt dann, dass auch wenn er heute „so geworden ist“ (*konan nacchaimashitakedo*) – er zeigt auf seinen Bauch, als er dies sagt und impliziert mit der Geste sein Übergewicht –, er zu der damaligen Zeit ein „Sport Junge“ (*supôtsu shônen*), der Basketball und Fußball gespielt hat und viel gerannt ist, gewesen sei. Dann sei er aber voll ins Tabletop Hobby „abge-

taucht“ (*nomerikonjatte*). Wie er an späterer Stelle im Interview zu dieser Episode erläutert, gaben jedoch nach einem halben Jahr bis auf vier Kinder, inklusive ihm, „alle“ (*minna*) anderen das Tabletop auf und kehrten zu Sport und Kartenspielen zurück.

Seine Familie ist dann kurz darauf nach Hokkaidô umgezogen. Dort gab es zwar auch ein Spielefachgeschäft, jedoch, so erklärt er später, spielte er kaum noch, sondern bemalte nur noch Miniaturen, da das Spielefachgeschäft weit von seinem Zuhause und in „keiner sicheren Gegend“ (*chian no ii tokoro janakatta*) lag. Er suchte dieses lediglich alle paar Monate mit seinen Eltern auf, um Modelle und Farben zu kaufen.

Das Tabletop wirkt auf Ken-san von Beginn an eine Faszination aus, die er reflektiert wiedergibt und als „Schock“ (*shôgeki*) in seiner Wahrnehmung beschreibt. Aus alleiniger Eigeninitiative heraus unternimmt er jedoch keine Anstrengung, mehr über das Spiel zu erfahren. Erst als er erfährt, dass Mitglieder seiner Peergroup dem Spiel nachgehen, beginnt er seine Tabletop Hobbykarriere im Umfeld gleichaltriger Mitspieler. Seine Eltern stellen, wie schon bei den Videospiele, im Gegensatz zu Q-sans und insbesondere Hara-sans keinen negativen Gegenhorizont dar, die das Enaktierungspotenzial einschränken, sondern gestatten ihm, dem Hobby nachzugehen.

Sein Einstieg in das Tabletop Hobby wird von ihm an späterer Stelle noch einmal explizit als positives Erlebnis dargestellt. Der Ladenbesitzer habe ihm mit einem „fantastischen Lächeln“ (*sugoku ii egao de*) das Spiel erklärt, mit ihm Probespiele gemacht und ihm das Bemalen der Miniaturen beigebracht, „obwohl er nichts kaufte“ (*nanimo kawanakatta noni*). Ken-sans Formulierung, dass er „obwohl“ er nichts kaufte dennoch mit einem freundlichen Lächeln aufgenommen wurde, zeigt, dass er sich nicht nur schlicht als Kunde wahrgenommen fühlte. Dies hat ihn davon überzeugt, dass „dies (Tabletop) eine tolle Sache ist“ (*kore wa ii mono da*), woraufhin er am Folgetag seine ersten Farben und Miniaturen kaufen ging.

Die Kontrastfolie, vor der das Tabletop Hobby beleuchtet wird, ist in Ken-sans Fall das Bild des „sportlichen Jungen“ (*supôtsu shônén*), ein Referenzrahmen der auch an anderer Stelle im Vergleich von sich und seinem Hobby und den Kindern/Jugendlichen in seinem Umfeld herangezogen wird. Das Hobby steht im Kontrast zu einem gesunden, normalen Lebensstil, da es dazu führt, dass er übergewichtig wird und keinen Sport mehr macht, so wie zuvor. Es ist aber zugleich ein völlig neues und einschneidendes, ein das Leben veränderndes Erlebnis, in das er hineinfällt (*nomerikonjatte*), was durch seine Explikation der Neuartigkeit und des Schocks betont wird.

Geheimhaltung des Hobbys und Schulverweigerung

Nach einer verkürzten Darstellung seiner Biografie, in der er von einem erneuten Umzug von Hokkaidô nach Chiba, seiner Zeit an der Oberschule, in der er dem Bogenschießclub beigetreten war und seiner Zeit an der Universität, wo er Mitglied eines Jazz Clubs wurde, erzählt, leitet Ken-san den nächsten Teil seiner Erzählung mit der Einleitung ein, dass das Folgende eine „peinliche Geschichte“ (*hazukashii hanashi nandesukedo*) sei.

Er erzählt, dass er „ziemlich oft nicht zur Schule gegangen“ (*gakkô kekko ikanakatta*) ist und „extrem oft aufgehört“ (*yametari suru koto ga sugoi ookatta desu*) hat, die Schule zu besuchen. Schon in der Grundschule empfand er eine große Ablehnung gegenüber der Schule und war auch „*tenkôsei ijime*“ (Mobbing gegenüber Schulwechslern) ausgesetzt. Während des zweiten Jahres an der Mittelschule, nach seinem Umzug nach Chiba, so berichtet er, war es jedoch „besonders furchtbar“ (*toku ni [...] hidokute*) und er ging während dieser Zeit kein einziges Mal zur Schule. Nachdem er – wie er später beschreibt – kurzzeitig von seiner Mutter auf eine Free School (*furii skûru*) geschickt wurde, „nahm er seinen Mut zusammen“ (*yûki wo furishibotte*) und wechselte auf eine andere Mittelschule.

Er dachte, dass es so nicht weitergehen könne und „fasste einen Entschluss“ (*ichinen hakki shite*). Da sein Asthma schlimmer geworden war und er folglich keinen Bewegungssport mehr machen können, begann er mit dem Bogenschießen.

Er erklärt dann, dass er damals Angst vor Menschen hatte aber dennoch seinen Mut sammelte und erfolgreich dem Bogenschießen nachging. Er belegte schließlich den ersten Platz bei einer Präfekturmeisterschaft und nahm an der Nationalmeisterschaft im Bogenschießen teil, was ihm, so meint er, Selbstvertrauen gegeben hätte.

Er unterbricht an dieser Stelle seine Biografie und leitet unter der Prämisse, dass es sich beim Folgenden um eine „extrem unangenehme Geschichte“ (*mono sugoku iya na hanashi*) handele, eine beschreibende Erzählung ein. Tabletops, so erklärt er, waren in Japan ein „Spiel für Otaku“ (*otaku no asobi*) „mit einem Image, welches noch schlechter war als das von heutzutage“ (*ima yori motto warui imêji*). Dies war ihm so peinlich, dass er niemandem davon erzählte und sein Hobby versteckte. Auch in der Universität habe er es daher geheim gehalten und den „coolen Typen gespielt“ (*kakkô tsuketande*) – hierauf wird im folgenden Teil detaillierter eingegangen.

Auch während der Grundschulzeit in Hokkaidô und seiner Zeit in der Mittelschule versteckte er sein Hobby bereits aus Scham. Er erzählt, wie Kinder, mit denen er sich angefreundet hatte, ihn Otaku nannten, als sie ihn zu Hause besuchten und seine Miniaturen sahen. Ihm wurde, so re-

flektiert er, kein Verständnis entgegengebracht.

In Hokkaidô waren die anderen Kinder alle „Sport Jungen“ (*supôtsu shônen*), die keine Manga lasen, sondern Eishockey spielten und an Mode und Mädchen interessiert waren. Die Kinder, so meint er, waren sehr früh in ihrer Entwicklung und er machte sich Sorgen, aufzufallen, weshalb er sein Hobby „versteckte“ (*chotto kakushitemashita*). Seine Erfahrungen während der Zeit in Hokkaidô ließen ihn das Hobby dann auch in der Mittelschule geheimhalten.

Die furchtbare Phase der Schulverweigerung, so reflektiert er, „konnte er überleben“ (*ikite irareta*), weil er das Tabletop als „Freude“ (*tanoshimi*) im Leben hatte. Dies spielte er zusammen mit erwachsenen Spielern in einem Geschäft in Chiba, wo über ihn gesagt wurde, er sei ein seltsames Kind (*kawatta ko ga iru na to iwareremashita*), welches zu allen sehr höflich wäre.

Auf meine Nachfrage nach Freunden in der Mittelschule erläutert er, dass es diese zwar gab, er jedoch von anderen Kindern gemobbt wurde und folglich nicht mehr zur Schule ging. Die Gründe für das Mobbing sieht er in seinem Ôsaka Dialekt und seinem Übergewicht. Er bekam Asthma, konnte keinen Sport mehr machen und nahm zu. Er beschreibt sich selbst zu dieser Zeit als „Fettwanst“ (*debu*), der seltsam redete. Als erschwerenden Faktor für eine Aufnahme in die Klasse nennt er, dass es bei seinen früheren Schulwechseln viele andere Schulwechsler in der Klasse gegeben habe, denen er sich anschließen konnte, es in Chiba jedoch nur Kinder aus der Nachbarschaft gab und er daher, so seine Schlussfolgerung, als „störendes Element“ (*ishitsu*) wahrgenommen wurde.

Die Reaktion seiner Eltern auf die Schulverweigerung beschreibt Ken-san als unterschiedlich. Während seine Mutter sein Verhalten nach anfänglicher Kritik akzeptierte und ihn stattdessen auf eine Free School gehen ließ, akzeptierte Ken-sans Vater seine Schulverweigerung bis zum Schluss nicht, wurde im Streit darüber sofort laut und sagte ihm „Du bist eine Schande für diese Familie“ (*omae wa kono ie no haji da*). Ken-san habe die Schule aber so sehr gehasst, dass er trotz solcher Aussagen seines Vaters nicht zur Schule ging.

Ken-san ging schließlich auf die von der Mutter vorgeschlagene Free School, besaß jedoch, wie er sagt, den Kindern dort gegenüber insgeheim Vorurteile. Dass es Vorurteile waren, so reflektiert er, sei ihm heute bewusst, aber es habe dort viele Anime- und Spieleliebhaber gegeben, weshalb er auf diese herabgeblickt habe. „Aber auch dort“ (*soko demo*), unter den Anime- und Spieleliebhabern, hat er sein Hobby geheim gehalten. Er erzählte den Kindern zwar, dass er ein Hobby habe, aber nicht welches. Darüber hinaus behauptete er, keine Anime zu schauen und ging dazu über, absichtlich kei-

ne Anime mehr zu schauen. Obwohl er durch seinen jüngeren Bruder – der an dieser Stelle im Interview das erste Mal erwähnt wird – Wissen über Anime – spezifisch die Animeserie *Neon Genesis Evangelion* (Gainax) – und *dōjinshi* – sein Bruder konsumierte diese damals schon und kauft diese auch heute noch – vermittelt bekam, täuschte er vor, diese nicht kennen.

Auch in der Oberschule kam es zur Schulverweigerung. Im dritten Jahr der Oberschule fand ein Klassenwechsel statt und er kannte niemanden in der neuen Schulklasse. Ken-san erzählt, dass er nicht genug Selbstvertrauen hatte, sich einer neuen Gruppe in der Pause anzuschließen, weil er Angst hatte, abgelehnt zu werden. Er beschreibt seinen damaligen Zustand als „zunehmend seltsam/verrückt“ (*jojo okashikunattetandesu*). Also begann er, alleine zu essen, was ihm irgendwann zu peinlich wurde, weshalb er nicht mehr zur Schule ging. Die Clubaktivitäten führte er noch bis zum letzten Turnier im Juni des Jahres weiter und ging dann nicht mehr zur Schule.

Das Bogenschießen bezeichnet Ken-san für die Phase seiner Oberschule als rettende Aktivität. Grund dafür ist, dass er im Club einen guten Freund kennenlernte, der im letzten Jahr der Oberschule, in dem Ken-san nicht mehr zur Schule ging, täglich bei ihm anrief und in seiner Freizeit regelmäßig bei ihm vorbei kam. Mit diesem Freund sei er „gesegnet“ (*me-gumare mashite*) gewesen. Auf meine Nachfrage bezüglich der Tabletop-Gemeinschaft, erklärt Ken-san, dass die Tabletopspieler alle Erwachsene waren, mit denen er „nicht versuchte, engere Beziehung einzugehen“ (*fukaku tsunagarō tte no wa nakatta*)

Kurz nach seinem enthusiastischen Einstieg ins Hobby sieht sich Ken-san mit einem neuen Umfeld konfrontiert, welches für sein Hobby keinerlei Verständnis zeigt. Die Reaktion der Kinder in Hokkaidō, die ihn als Otaku labeln und sein äußerst eingeschränktes Enaktierungspotenzial – er findet keine Mitspieler, kann ausschließlich malen und nur alle paar Monate zum Spielefachgeschäft, wo es Gleichgesinnte gibt, die ihm ein positives Feedback geben können, zu denen er aber aufgrund des Altersunterschied keine Beziehung aufbauen kann – resultieren darin, dass sich das Hobby zum negativen Gegenhorizont wandelt, der vor der Kontrastfolie der „cool auftretenden“ (*kakkō tsuketari*), sportlichen Jungens, die an Mädchen und Mode interessiert sind, als beschämend empfunden wird.

Diese Scham in Kombination mit seinem Übergewicht, welches er – so wird auch an anderer Stelle im Interview deutlich – als Problem wahrnimmt, lassen ihn in ein ambivalentes Verhältnis zu seinem Hobby einnehmen – dies wird im folgenden Teil expliziert.

Dennoch erscheint das Tabletop während der Mittelschule reflexiv

betrachtet als Lebensretter. Mit dem Umzug nach Chiba eröffnet sich erneut die Möglichkeit, aktiv Tabletop zu spielen. Allerdings findet Ken-san aufgrund seines Alters keinen Anschluss und Rückhalt in der Tabletop-Gemeinschaft, die ihn zu diesem Zeitpunkt noch als seltsames Kind betrachtet.

Auch während der Oberschule baut er keine engen Kontakte zur Tabletop-Szene auf. So gelingt es ihm auch nicht, eine überwiegend positiv konnotierte Beziehung zur Szene und damit auch zum Hobby aufzubauen, sondern er empfindet stattdessen weiterhin Scham dafür.

Ken-sans Aussage, dass er seine Hobbys „auch dort“ in der Free School versteckte, verweist auf seine Wahrnehmung, dass er sich diesen Kindern hätte eigentlich anvertrauen können, gab es unter ihnen doch potenzielle Gleichgesinnte. Er tat dies aber bewusst nicht. Auf die Gründe hierfür wird im Folgenden eingegangen.

Otaku-Identität und Ambivalenz

Ken-san geht an mehreren Stellen des Interviews auf sein ambivalentes Verhältnis zu seinem Hobby, den Mitspielern, anderen Otaku und sich selbst ein. Dieses Verhältnis soll hier in zusammengefasster Form wiedergegeben werden, da eine der Interviewchronologie folgende Darstellung zu ausschweifend bzw. verwirrend wäre.

Ken-san erwähnt bereits früh im Interview, dass Tabletops „Otaku Spiele“ (*otaku no asobi*) sind, die ein schlechtes Image besitzen und es ihm daher peinlich war, diesem Hobby nachzugehen. Andere Kinder bezeichnen ihn als Otaku, als sie von seinem Hobby erfahren und er versteckt, wie bereits dargelegt, sein Hobby daraufhin von der Grundschul- bis spät in seine Universitätszeit.

Ken-san erzählt, dass er sein Hobby vor vielen Leuten, auch vor zwei Frauen, mit denen er in einer Beziehung war, versteckte. „Mein ganzer Schrank war voll mit Miniaturen. Da dachte ich, das kann ich nicht zeigen“ (*oshiire no naka ga zenbu minichua gēmu no mono dattarishitanode chotto sasuga ni miserarenai to omoimashite*). Er wollte damals mit dieser Welt (der Tabletops) nichts zu tun haben, schaute auf andere Tabletopspieler herunter und dachte, er sei anders, „obwohl er Spaß am Tabletop hatte“ (*minichua gēmu wo tanoshinde iru noni*).

Dieses gespaltene Verhältnis zu sich und seinem Hobby findet sich auch in der Phase der Schulverweigerung wieder, als er die Free School besucht. Über die Free School (und deren Schüler) „machte er sich lustig“ (*baka ni shichattandesu*) und dachte, dass er anders sei als „die da“ (*koitsura*). Auf meine Nachfrage, ob er die anderen Kinder für Otaku hielt, antwortet

Ken-san, dass er dies tat, sich aber selbst nicht als solchen sehen wollte. Aber dabei, so meint er, war er „ab dem Zeitpunkt ein Otaku, ab dem er Tabletop und so spielte“ (*minichua gēmu toka wo yatteru jiten de otaku desu kara*).

Diese Otaku-Identität war ihm, so erläutert er, „total zuwider“ (*sugoku iya de*). Früher wie auch heute habe das Wort die Nuance, dass eine Person „so ein Hobby“ (*sō itta shumi*) besitze und es gäbe, früher wie auch teilweise heute noch, „in Japan äußerst viele Leute, die das Wort benutzen, um sich über Andere lustig zu machen“ (*baka ni suru imiai de tsukau yatsu ga sugoi nihon dato ooinde*).

Sein Gedanke, anders zu sein als die Kinder der Free School, habe dazu geführt, dass er sich „anstrengte“ (*ganbatte*), sich von diesen zu distanzieren und schließlich „normal auf eine andere Mittelschule ging“ (*betsu no chūgakkō ni futsū ni iku you ni shitandesu*).

Diese Anstrengungen Ken-sans äußerten sich unter anderem in seinem bereits oben erläuterten Akt der bewussten Distinktion von den anderen Kindern, indem er sein Interesse an Anime und Spielen verleugnete und dazu überging, absichtlich keine Anime mehr zu schauen, um sich nicht nur vorgetäuscht, sondern real von den anderen Kindern zu distinguieren. Sein ebenfalls mit Otaku assoziiertes Hobby des Tabletops hielt er vor ihnen geheim, um keinen Anknüpfungspunkt zu bieten, der eine Annäherung anderer Spieleliebhaber unter den Mitschülern hätte ermöglichen können.

Die negativ konnotierten Stereotypen über Otaku, denen er sich zu diesem Zeitpunkt deutlich bewusst war, dienen als Kontrastfolie vor der er die anderen Kinder betrachtet und dabei gleichzeitig versucht, seine eigene Otaku-Identität zu leugnen und sich als Person zu inszenieren, die „normal“ ist. Heute jedoch, so meint er, bereue er es sehr, so gedacht zu haben und er bezeichnet es als „sehr großen Denkfehler“ (*sugoi machigatta kangae*).

Schließlich versteckte er auch in der Oberschule sein Hobby. Unter anderem auch vor seiner Freundin, mit der er bis zu seiner erneuten Schulverweigerung für die Dauer eines Jahres ausging. Für sie, so beschreibt er die Situation, habe er sich verstellt.

Die Ambivalenz, mit der er dem Hobby gegenübersteht, setzt sich auch in der Universitätszeit fort. Dort trat er in den Jazz Club und die studentische Selbstverwaltung ein und „spielte den coolen Typen“ (*kakkō tsuketande*). Er nahm diese Aktivitäten aus dem Versuch heraus auf, sich „vom Otaku-Hobby zu entfernen“ (*otaku shumi to wa hanareyō to omottetandesu*).

Ken-san erläutert an einer Stelle im Interview bezüglich seiner Zeit als Student, dass er sehr schlecht in zwischenmenschlichen Beziehungen war und immer noch ist. Als er die Leitung eines Seminars übertragen be-

kam, „zwang“ er den anderen Studierenden „seine Standards auf“ (*gōin ni jiko hyōjun*) und erfuhr daraufhin „von allen eine äußerst starke Antipathie“ (*mono sugoi minna kara hankan wo kuraimashita*) und die Studierenden verließen das Seminar. Er begann daraufhin, das Seminar zu hassen, verlor das Vertrauen in Studierende, mit denen er sich vorher gut verstanden hatte, „zog sich fast komplett zurück“ (*hotondo hikikomottemashita*) und ging für zwei Jahre nicht mehr zur Universität. Weil man „ja von irgendwas leben muss“ (*yappari seikatsu shinakya ikenainde*), begann er dann zu arbeiten und nahm das Tabletop wieder auf, da in diesem Zeitraum in der Nachbarschaft ein Tabletopfachgeschäft eröffnete. Die Tatsache, dass er das Tabletop wiederaufnahm und weiterführte, so meint er, „rettete“ (*tasukeraremashita*) ihn.

Da er zu diesem Zeitpunkt nun ebenfalls erwachsen war, wurde er von den anderen Spielern als Erwachsener behandelt und sie gingen zusammen Trinken. Als er sich mit den Leuten unterhielt, begann Ken-san plötzlich zu denken, dass „diese Leute cool und normal sind“ (*kono hitotachi kakkōii jan, futsū jan*). Er erkannte, so beschreibt er diesen Moment, dass er die ganze Zeit Vorurteile und ein schlechtes Bild (über Tabletopspieler) in sich trug. Er zitiert seinen Gedankengang in diesem Moment der Erleuchtung: „Ah! Es ist in Ordnung, normal Tabletop zu spielen, es ist in Ordnung, Spaß an Otaku-Spielen zu finden, dachte ich da“ (*a futsū ni minichua gēmu wo tanoshindemo iinda, otaku no asobi wo tanoshindemo iinda to omotte*).

Ohne seine „Tabletop-Kameraden“ (*minichua gēmu nakamatachi*), so meint er, wäre er damals möglicherweise gestorben. So sehr habe ihn das Tabletop damals gerettet. Zum Zeitpunkt dieser Rettung durch Tabletops kehrte er zur Universität zurück, als er von einem *sempai* des Jazz Clubs aufgemuntert wurde und dieser Ken-san darum bat mit ihm gemeinsam ein Jazz Konzert zu organisieren. Der *sempai* wird in Ken-sans Erzählung mit viel Bewunderung beschrieben. Es handelt sich bei ihm um einen hochintelligenten Menschen – so sehr, dass sich Ken-san wundert, warum ein solcher Mensch die gleiche Universität wie er selbst besuchte – der ausgezeichnet gut reden konnte und es verstand, Gruppen zu einen und zu organisieren, obwohl er, wie Ken-san selbst, leicht übergewichtig war und auch nicht sonderlich attraktiv. Durch das organisatorische Geschick des *sempai* sei das Konzert ein voller Erfolg gewesen. Auch heute besteht noch Kontakt zwischen Ken-san und besagtem *sempai*.

Ken-san schloss schließlich die Universität mit einem Bachelor Abschluss ab, da er seine Eltern nicht mehr weiter belasten wollte – diese zahlten die Studiengebühren.

Ken-sans Versuch, sich bewusst aus dem Hobby zurückzuziehen und seine Otaku-Identität abzulegen, schlägt fehl. Er versucht, sich als „cooler

Typ“ und kompetenter Leiter eines Seminars zu inszenieren, jedoch gelingt ihm dies aufgrund der mangelnden Erfahrung in dieser Position und der selbstattestierten Ungeschicklichkeit im Umgang mit anderen Menschen nicht. Die daraus erwachsende Frustration lässt ihn sich schließlich vollkommen zurückziehen. Die Rückkehr zum ihm vertrauten Hobby und die aus seinem Alter resultierende Möglichkeit, als vollwertiges Mitglied in die Tabletop-Szene aufgenommen werden zu können, führen ihn aus der sozialen Isolation.

In dem Moment, in dem Ken-san als Erwachsener Spieler Anschluss an die Tabletop-Szene erhält und Freunde findet, erscheint das Hobby nicht mehr als negativer Gegenhorizont, sondern es setzt stattdessen eine Art Erlösung aus der bis dato empfundenen Scham ein. Das positive Feedback aus der Szene und die Anbindung an diese lassen ihn eine wesentlich positiver konnotierte Haltung gegenüber dem Hobby und sich selbst einnehmen.

Die Tatsache, dass er seiner Freundin, die er kennenlernt nachdem er an die Universität zurückkommt und mit der er eine über mehr als ein Jahr andauernde Beziehung führt, nichts von seinem Hobby erzählt und die Miniaturen im Schrank versteckt, wenn sie ihn besucht, zeigt jedoch auch, dass er zu diesem Zeitpunkt nach wie vor Sorge hatte, dass sich das „Otaku Spiel“ negativ auf die Beziehung auswirken könnte. Trotz der neuen persönlichen Akzeptanz sowohl des Hobbys als auch seiner Otaku-Identität ist er sich des Otaku-Stigmas nach wie vor bewusst und führt Informationskontrolle durch, um diese nicht vor Uneingeweihten zu offenbaren.

Dass Ken-san sich in einer stigmatisierten, anormalen Position innerhalb der Gesellschaft als Ganzes sieht, tritt in seiner Unterscheidung in Tabletopspieler (Otaku), zu denen er gehört, und „normale Leute“ (*futsû no hito*), Personen die keine Otaku sind, zu Tage. So berichtet er, dass er in den letzten Jahren dazu übergegangen ist, über Social Media Plattformen wie Twitter Bilder des Hobbys und seiner Werke zu veröffentlichen und von „normalen Leuten“ (*futsû no hito*) positive Rückmeldung erhalten wie z. B., dass ihm gesagt wird, er habe ein interessantes Hobby.

Trotz mehrfacher Aussagen wie dieser, bei denen das Hobby als positiver Gegenhorizont herangezogen wird wie z. B. auch die Aussage, dass er durch das Hobby gerettet wurde und er ohne nicht die Person wäre, die er heute ist, versucht Ken-san Abstand vom Bild des ‚Vom Tabletop Hobby Besessenen‘ zu nehmen.

Aussagen, die seine Bindung ans Hobby verdeutlichen, kontrastiert er sowohl mit Erläuterungen, dass er auch noch andere Hobbys habe, wie das Motorradfahren und Bogenschießen, als auch dass es sich „nur um ein Hobby handelt“ (*akumade shumi nanode*) und er Freunden und sozialen Kontakten Priorität einräume.

Zudem distanziert er sich von Tabletopspielern, die „auf uncoole Art Spaß am Hobby haben / das Hobby betreiben“ (*kakkô warui tonoshimikata*) und von denen er sich wünscht, dass sie das Hobby „mit mehr Stil betreiben“ (*mô chotto mô sutairisshu ni tanoshimereba iindesukane*), da sie dem Image, welches das Hobby nach außen hin hat, nicht zuträglich sind. Ähnlich wie Q-san und Hara-san zieht auch er Personen als negativen Gegenhorizont heran, die durch ihr Verhalten einen schädlichen Effekt auf das Hobby und damit auf die eigene Otaku-Identität ausüben.

Wie Q-san, ist sich auch Ken-san dem niedrigen Stand des Hobbys in der Gesellschaft bewusst – „Noch ist es gesellschaftlich nach wie vor kaum angesehen“ (*shakaiteki ni yappari mada amari hyôka ga takakunai*). Als Beispiel für diesen Mangel an Verständnis führt er an einer Stelle im Interview Buchläden an, in denen es zwar Magazine zu Modellbau, Modelleisenbahnen und *ganpura* gibt, diese jedoch in einer abgetrennten „Otaku-Ecke“ (*otaku kôna*) stehen und nicht bei den Männer- und Modemagazinen.

Was an dieser Stelle im Interview deutlich zutage kommt, ist die Trennung zwischen Otaku und normalen Männern, die als räumlich wahrgenommen und paraphrasiert wird. Die Otaku stehen in der Ecke, räumlich getrennt von den modischen Männern. Hierin erkennt Ken-san die gesellschaftliche Spaltung zwischen sich und dem normalen Mann, was – wie im folgenden Abschnitt erläutert – auch als Hindernis bei der Partnersuche angesehen wird. Den Rückhalt und das Gemeinschaftsgefühl, welches ihm seine Freunde aus dem Tabletop geben, führen aber dazu, dass er sich mit diesen assoziiert und ein ‚Überlaufen‘ zu den normalen Männern, die sich über das Hobby amüsieren, als Verrat angesehen wird¹¹⁰, den er trotz all der Nachteile, die mit dem Hobby einhergehen, niemals begehen würde. Der positive Gegenhorizont der Freundschaft durch Szenezugehörigkeit überwiegt hier den negativen Gegenhorizont mangelnder gesellschaftlicher Akzeptanz.

Hobby und Otaku-Identität als positiver Bezugspunkt im Leben

Obgleich der Ambivalenz mit der er sich im Hobby Feld bewegt, haben ihm positive Erfahrungen wie die oben genannten, so erklärt er, Selbstvertrauen gegeben, weshalb er nun offen über sein Hobby spreche und es sogar als Ge-

¹¹⁰ Ken-san sagt an einer Stelle, dass er das das Hobby und die damit verbundenen Nachteile inzwischen als Teil von sich akzeptiert hat und ein Leugnen des Hobbys bzw. ein „Sich-darüber-lustig-machen“ (*baka ni shitara*) einem Sich-lustig-machen über seine durch das Tabletop gewonnenen Freunde gleichkäme. Dies sei etwas, was er „niemals machen möchte“ (*zettai shitakunai desu yo*).

sprächsinitiator nutzt. Dies, so expliziert er weiter, führe dazu, dass er mit Menschen in Kontakt kommt, von denen er dies vorher nicht angenommen hätte. Als Beispiel führt er an, dass er einem Arbeitskollegen erzählt habe, dass er mit einem Ausländer (in diesem Fall mir) in einem Café in Akihabara ein Interview über sein Hobby führen würde. Der Kollege entpuppte sich daraufhin als Anime-Liebhaber, da besagtes Café in einer Animeserie¹¹¹ vorkommt, die der Kollege mag. Aufgrund von Begebenheiten wie diesen, so erläutert Ken-san, habe er vor kurzem verstanden, dass es besser ist, das Hobby nicht zu verstecken.

Ken-san sieht sein Hobby zum Zeitpunkt des Interviews als positive Konstante in seinem Leben, die ihn viele Bekanntschaften machen ließ und Möglichkeiten eröffnete. An mehreren Stellen erwähnt er explizit, dass er die gegenwärtigen Ladenführer unterschiedlicher Tabletopfachgeschäfte in Tôkyô schon während seiner Kindheit in Hokkaidô und Chiba kennengelernt habe. Durch diese Explikation der Verbindungen zwischen seiner Vergangenheit und der Gegenwart bringt er bewusst die von ihm wahrgenommene enge Anbindung an das Hobby zum Ausdruck. Diese Anbindung findet sich auch in seiner Erzählung wieder, dass er aufgrund seiner Kontakte in der Szene inoffiziell beim Aufbau eines Tabletopfachgeschäfts beteiligt war. Als weiteres Beispiel, mit dem Ken-san die Wichtigkeit des Hobbys in seinem Leben ausdrückt, führt er seine gegenwärtige Anstellung an, die er über Kontakte durch das Tabletop gefunden hat, sowie die oben beschriebene explizit ausgedrückte Treue zum Hobby und Mithobbyisten.

Romantische Beziehungen zu Frauen

Die Frage, ob Ken-san momentan eine Freundin habe, beantwortet er mit einem entschiedenen Nein. „Die gibt es überhaupt nicht!“ (*mattaku inai desu*). Jedoch, so erläutert er dann auf meine Nachfrage, wolle er schnell heiraten und Kinder kriegen, da er sich nach einer Familie sehnt.

Druck von den Eltern bezüglich einer Eheschließung empfinde er nicht im Geringsten. Im Gegenteil, seine Mutter unterstütze ihn und seinen gegenwärtigen Lebensstil. Obwohl er jede Woche einem Hobby nachgehe, bei dem keine Frauen kennenlernt, sage sie ihm: „Ist doch gut, dass du deine eigene Welt hast, oder nicht?“ (*jibun no sekai wo mottete iijan?*).

Für Ken-san ist das Idealbild einer Familie das des männlichen Al-

¹¹¹ Das Interview sollte ursprünglich im Café Cure Maid in Akihabara stattfinden. Dieses Café tauchte im Franchise *Love Live! School idol project* (KADOKAWA 2012) auf. Aufgrund einer Veranstaltung am Tage des Interviews mussten wir die Interviewlocation jedoch in ein anderes Café verlegen.

leinverdieners und der Frau als Hausfrau und Mutter, da dies auch in seiner Familie so war. Er glaubt aber, dass dies unmöglich sei. Heutzutage möchte auch der Ehepartner arbeiten und diesen Wunsch möchte er respektieren. Hinzu kommt, dass seine momentane Arbeit nicht sonderlich gewinnbringend sei. Er möchte seinem Kind eine gute Bildung und ein glückliches Leben ermöglichen können. Ohne dass beide Ehepartner arbeiten, hält er dies aber für unmöglich.

Auf die Frage, wie er trotz eines Hobbys, bei dem er – wie er meinte – wenig bis gar keine Frauen kennenlernt, jemanden kennenlernen möchte, führt er seine anderen Hobbys – Motorrad und Bogenschießen bzw. Sport allgemein – an. Auch Volontärsarbeit wäre eine Option, da er an der Universität Wohlfahrt studiert hat. Momentan habe er aber aufgrund seiner Arbeit und Hobbys keine Zeit dafür.

Er spricht dann sein Übergewicht an. Er sei momentan auch „äußerlich nicht gut“ (*mitame mo dame dashi*) und er habe gerade erst begonnen, zu arbeiten, weshalb er „als Mitglied der Gesellschaft“ (*shakaijin toshite*) am Anfang stünde. Er habe daher kein Geld und nichts Ersparnes. Darum, so meint er, hat er momentan wenig Anziehungskraft und müsse dies erst ändern. Darüber hinaus, so meint er auf meine Nachfrage, wäre das Otaku Image, welches dem Tabletop anhängt, hinderlich bei der Partnersuche, da es in Japan viele Menschen gäbe, die ihm kein Verständnis entgegenbringen.

Wie auch Q-san hegt Ken-san den Wunsch nach einer Ehe, wobei dieser mehr Kontur aufweist als in Q-sans Fall, wo die Ehe mehr als verschwommene Vorstellung ohne größere Chance auf eine erfolgreiche Realisierung vorhanden ist. Ken-san zieht als Vorbild die von den Eltern vorgelebte Ehe heran, die er, auch wenn er mit seinem Vater eine konfliktgeladene Beziehung hat, als positives Beispiel für eine erfolgreiche Eheführung sieht.

Jedoch sieht er sich bei der Realisierung mit mehreren Hindernissen konfrontiert. Neben der von ihm erkannten Tatsache, dass es im Tabletop Hobby keine weiblichen Szenemitglieder zu geben scheint und das Hobby an sich mit dem Otaku Stigma belastet ist, zählt er zusätzlich weitere Gründe für einen niedrigen Status innerhalb der Struktur männlicher Hegemonie auf; sprich: sein – von ihm als solches wahrgenommenes – unattraktives Äußeres sowie seine finanziell schwach aufgestellte Situation.

Im Gegensatz zu Q-san und Hara-san sieht er sein Hobby oder seine Freiheit nicht von der Ehe bedroht. Während in den ersteren beiden Fällen die Ehe als negativer Gegenhorizont herangezogen wird, der Hobby und Freiheit einschränkt, und somit umgekehrt die Eheschließung erschwert, da sie dadurch selber weniger gewollt sind, eine Ehe einzugehen, wird bei Ken-san das Otaku-Hobby und das damit verbundene Stigma als negativer Ge-

genhorizont herangezogen, der das Eingehen einer explizit von ihm gewollten Ehe erschwert.

Dass sich weder Q-san noch Hara-san sich mit diesem Problem konfrontiert sehen, ist darauf zurückzuführen, dass sie im Gegensatz zu Ken-san keine konkreten Erfahrungen durch ihre Otaku-Identität gemacht haben, die sie als diskriminierend oder beschämend wahrgenommen haben.

Zusammenfassung: Ringen mit der Otaku-Identität

Wie aus seiner Biografie ersichtlich geworden ist, war Ken-san nur kurze Zeit nach Beginn seiner Hobby-Karriere auf sich alleine gestellt und hatte keine Peergroup, an die er aufgrund seines Hobbys hätte Anschluss finden können. Durch die häufigen Umzüge fand er sich während seiner Kindheit und Jugend mehrfach innerhalb unterschiedlicher sozialer Umfelder wieder, wodurch er kaum die Gelegenheit hatte, sich an diese anzupassen und eine feste Position innerhalb einer Peergroup einzunehmen.

Die einzige Konstante, die ihn seit seinem elften Lebensjahr begleitete, war das Hobby des Tabletops. Dieses führte aber aufgrund seiner Assoziation mit Otaku dazu, dass er als Anomalie innerhalb seines sozialen Umfelds auffiel und direkt als solche identifiziert wurde. Schon in der Grundschule nahm er in der Rangfolge männlicher Hierarchie eine niedrige Position ein. Während die anderen Jungens sich bereits mit ihrer Sexualität auseinandersetzen und sich körperlich ertüchtigen – sie interessieren sich für Mädchen und Mode und spielen Eishockey – spielt Ken-san noch mit Figuren und wird aufgrund seines Asthmas zunehmend unsportlicher sowie übergewichtig. Schließlich folgt ein erneuter Umzug und wieder ist die einzige gleichbleibende Konstante das Tabletop, weshalb er trotz des Stigmas, welches dem Hobby anhängt und zu diesem Zeitpunkt von ihm schon als solches wahrgenommen wird, weiter an diesem festhält. Es ist eines von wenigen, wenn nicht gar das einzige Element in seinem Leben, das gleich bleibt und welches er beherrscht.

Allerdings stellt es zu diesem Zeitpunkt aufgrund seines Alters keine Möglichkeit dar, soziale Zugehörigkeit zu einer Gruppe zu finden. Im Gegenteil, es erschwert dies sogar, da es vor Gleichaltrigen geheim gehalten werden muss, damit er sich nicht erneut Diskriminierung und Spott ausgesetzt sieht. Daher rührt dann das ambivalente Verhältnis, das Ken-san zum Hobby und seiner eigenen Identität einnimmt. Es finden sich die klassischen Elemente des Goffman'schen Stigma-Konzepts wieder. Er schaut verachtend auf andere Stigmatisierte herunter, da er sich schämt, so wie diese zu sein, was wiederum in einer später wahrgenommenen Scham über die eigene Scham resultiert.

Auch Ken-sans Stigma-Management, während der Oberschule und dem ersten Universitätsjahr sein Hobby zu verbergen, dann zu versuchen es ganz aufzugeben und in einem anderen Feld (Bogenschießen und Selbstverwaltung) mit Erfolgen zu trumpfen, um sich vom Stigma zu befreien, führt schlussendlich zu einer vorübergehenden Vereinsamung, die erst durch die Wiederaufnahme des Hobbys überwunden wird. Dies gelingt ihm in dieser späteren Phase des Lebens, da er endlich Anschluss an eine Peer-group gleichgesinnter und – in seiner Wahrnehmung¹¹² – gleichfalls stigmatisierter Hobbyisten findet, die sein Hobby mit einem positiven Gegenhorizont belegen.

Das durch die Gruppenzugehörigkeit generierte Potenzial für eine positive Enaktierung des Hobbys und der eigenen Identität führen schließlich zu einer überwiegend positiv konnotierten Akzeptanz der Otaku-Identität und einem offeneren Ausleben dieser, ähnlich wie es auch bei Q-san zu beobachten ist.

Im Gegensatz zu diesem, ist sich Ken-san aufgrund seiner Erfahrungen aber dem Stigma bewusster und nimmt es deutlicher wahr, was besonders offensichtlich in seinem Beispiel der räumlichen Trennung zwischen dem gesellschaftlich akzeptiertem Männerbild und den Otaku, die in die Ecke gestellt werden, Ausdruck findet und auf seine im Gegensatz zu Q-san direkte Erfahrung von Diskreditierung aufgrund des Stigmas zurückzuführen ist.

2.4. Yokoyama-san

Männlich. Alleinstehend. Jahrgang 1994.

Yokoyama-san ist der jüngste Interviewpartner und einer der jüngeren Tabletopspieler, die ich während meines Feldaufenthaltes kennenlernen durfte. Ich lernte ihn durch das Spiel *Bolt Action* kennen und er war – den Ladenbesitzer mit dem ich ein Probespiel absolviert hatte ausgenommen – der erste Mitspieler, gegen dessen Wehrmachtsarmee ich mein selbst gebautes und bemaltes Platoon der US Army in die Schlacht führte.

Das Interview mit Yokoyama-san fand im gleichen Café in Akihabara statt, in dem ich mich auch schon mit Q-san und anderen Interviewpartnern getroffen hatte.

Zu Beginn des Interviews forderte ich ihn dazu auf, seine Lebensgeschichte von seiner Kindheit an bis heute zu erzählen. Als er mich fragt, mit was er anfangen soll, erläutere ich, dass dies z. B. eine Episode aus seiner

¹¹² Ken-san geht davon aus, dass es viele Tabletopspieler gibt, die ihr Hobby verstecken, so wie er es früher tat.

Kindheit sein kann, die ihm besonders in Erinnerung geblieben ist.

Kindheit in einer Otaku Familie

Yokoyama-san beginnt seine Erzählung damit, dass ihm als Kindheitserinnerung vor allem Videospiele im Gedächtnis geblieben sind. Er habe nichts außer Videospiele gespielt und Auslöser für sein Interesse am Militär, so resümiert er, sei *Gundam* gewesen. Auf meine Frage, was für ein *Gundam* er meint, antwortet er dass es das „erste“ (*faasuto*) war und expliziert dann zusätzlich, dass er vom Videospiele und nicht von der Animationsserie spricht. Er entdeckte das vom Vater gekaufte *Gundam* Videospiele in seiner Kindergartenzeit und war davon „ganz eingenommen“ (*hamattetan dane*).

Sein Vater, so erklärt er, mochte Videospiele. Er benutzt zwar „*oya*“, also Eltern, expliziert auf Nachfrage aber, dass er nur den Vater meint. Durch die Videospiele und Interessen des Vaters kam er, so erläutert er, zu *Gundam* und Spielen mit Panzern, wie *Panzerfront* (*pantsuâ furonto*). In seiner Familie, so erklärt er, „sind alle Otaku“ (*kazoku wa minna otaku de*). Daher habe er während der Kindergartenzeit viele Videospiele gespielt, die von den Eltern gekauft wurden. Er hat aber keine Erinnerungen daran, dass er zusammen mit den Eltern gespielt hätte, sondern spielte diese alleine.

Nach einer Anmerkung, dass er nicht wisse, was er erzählen soll, geht er zu einem Merkmal seiner Kindheit und Jugend über, das er als „düstere Geschichte“ (*kurai hanashi*) titulierte und erzählt, dass er von der Grund- bis Mittelschule Probleme mit Beziehungen zu anderen Menschen hatte. Er „war ein Kind, das gemobbt wurde“ (*ijimerarekko dattan dane, ore*) und hat daher überwiegend alleine gespielt. Auch, so beschreibt er die damalige Lage, sei er „unspornlich“ (*undô onchi*) gewesen. Auf meine Frage, ob er Freunde hatte, antwortet er, dass er zwar Freunde besaß, man diese aber an einer Hand abzählen konnte. Darum spielte er, so seine Einschätzung, auch nur selten mit diesen zusammen.

Er erläutert zusätzlich, dass dies während der Zeit war, in der die PlayStation 2 von Sony auf den Markt kam und es kaum Gelegenheit für ihn gab, „gegen andere zu spielen“ (*taisen suru*). Aus diesem Grund habe er bis zur Mittelschule alleine die Hobbys seiner Eltern – *puramo* und Videospiele – betrieben.

Der Vater spielt eine prägende Rolle in Yokoyama-sans Formulierung seines Hobbyeintritts. Durch das Hobby des Vaters tritt er in früher Kindheit selbst in das Hobby ein. Die Grundlage für sein Interesse an Militär in Form von *Gundam* und Spielen mit Panzern führt er auf diesen Abschnitt in seiner Kindheit zurück. Er gibt dabei kein Motiv seinerseits an,

sondern verortet die Hobbys in seiner Familie, explizit bei seinem Vater, der ihm das dabbling mit Videospiele und *puramo* ermöglicht.

Bereits an dieser frühen Stelle im Interview taucht der Begriff Otaku auf. Videospiele und *puramo* werden von Yokoyama-san als Aktivitäten eingestuft, deren Ausübung eine Person zum Otaku machen und die Familienmitglieder (explizit der Vater) werden von ihm folglich als solche deklariert.

Die Einleitung, dass es eine „düstere Geschichte“ sei, dass er einen sehr kleinen Freundeskreis besaß und die Tatsache, dass er viel alleine gespielt hat, zeigen, dass dieser Zustand als negativer Horizont herangezogen wird. Er führt dies, ähnlich wie Ken-san, darauf zurück, Probleme mit zwischenmenschlichen Beziehungen gehabt zu haben, was darin Ausdruck fand, dass er gemobbt wurde. Auch, dass er schlecht im Sport war, wird als düsteres Merkmal identifiziert und wie bei Ken-san vor dem Gegenhorizont der Fähigkeit zum Sport – als Ausdruck einer normalen Kindheit mit funktionierenden zwischenmenschlichen Beziehungen – kontrastiert.

Der Zeitabschnitt dieser Kinder- und Jugendphase wird als die „Zeit, in der die PlayStation 2 herauskam“, bezeichnet. Zeitlich orientiert er sich hier wie auch an anderen Stellen im Interview immer wieder an den Videospiele und Konsolen, die zu dem genannten Zeitpunkt auf dem Markt waren, was neben der Tatsache, dass alle anderen Kindheitserinnerungen durch Videospiele überlagert zu sein scheinen, die zentrale Rolle der Spiele in dieser Phase seiner Biografie deutlich macht.

Anzumerken ist in diesem Zusammenhang auch die Wortwahl „gegen andere kämpfen/spielen“ (*taisen suru*), was den Wettkampf in den Vordergrund stellt. Er spielt nicht mit anderen, sondern gegen andere, was auch in seiner späteren Bezeichnung von Videospiele als „Mittel, um gegen andere zu spielen“ (*taisen tsûru*), zum Ausdruck kommt.

Auf meine Frage, was er mit seinen Freunden aus dieser Zeit gemacht habe, antwortet er lachend, dass er sich nicht daran erinnern könne, zusammen gespielt zu haben. Er kann sich aber erinnern, dass sie zusammen Anime geschaut hatten. In dem Alter kannte man sich, so meint er, allgemein nicht mit Spiele aus. Angefangen zusammen zu spielen, hätten sie erst, als *Monster Hunter* der zweiten Generation auf der PlayStation Portable (PSP) von Sony erschienen war (ca. 2004). Auch Pokémon wurde in seiner Nachbarschaft gespielt. Aber nicht „ernsthaft“ (*majime*), weshalb er keine konkreten Erinnerungen daran habe.

Er spielte, so wiederholt er noch einmal, hauptsächlich alleine bei sich zu Hause. Wenn es „eine Einladung von einem Freund gab“ (*moshi sasoi ga areba*), besuchte er diesen und sie spielten Pokémon oder Kartenspiele.

Seine Grundschulzeit zeichnet sich demnach vor allem dadurch aus, dass er alleine zu Hause Videospiele gespielt hat, was er mehrfach wiederholt. Wenn er zusammen mit anderen Kindern etwas machte, dann ging dies aus Fremdinitiative hervor („Wenn es eine Einladung gab“ - *sasoï ga areba*). Aktiv suchte er keinen Kontakt, sondern stand eher außen vor. Durch diese von ihm vorgenommene Explikation seines Verhaltens wird erkennbar, dass er dieses als abweichend von der Norm anzusehen scheint.

Die von ihm wahrgenommene soziale Isolation änderte sich partiell mit dem Eintritt in die Mittelschule und dem bereits erwähnten Spiel *Monster Hunter* für die PSP. Ab der Mittelschule, so erzählt er, begann er, „sehr viele Videospiele zu kaufen“ (*kaikomu yô ni natta*). Während der Mittelschule spielten er und die Kinder um ihn herum sehr intensiv *Monster Hunter*. Weil es ein kooperatives Spiel ist und man „keinen Wettkampf austrägt“ (*kisô yô na koto ga nakatta*), habe er es „als Kommunikationsmittel“ (*komyunikêshon tsûru toshite*) genutzt. Neue Freunde, so meint er lachend auf meine Nachfrage, habe er dadurch aber trotzdem nicht gefunden.

Die Mittelschule ist also eine Phase der Veränderung. Es kommt zu einer Distanzierung von seinem Vater, dessen Spiele er zuvor gespielt hat, da Yokoyama-san nun beginnt, sich seine eigenen Videospiele zu kaufen. Auch beginnt er, nun zusammen mit anderen Jugendlichen *Monster Hunter* zu spielen. Er betont, dass es „als Kommunikationsmittel“ genutzt wurde, da es ein kooperatives Spiel war, in dem man nicht im gegenseitigen Wettkampf steht. Das Hervorheben des kooperativen Charakters des Spiels, weist einmal mehr darauf hin, dass ein Miteinander-Spielen für ihn nur unter Ausschluss des Elements des „gegeneinander-Kämpfens“ möglich erscheint.

Sein Freundeskreis erweiterte sich jedoch trotz seines Versuchs, das Spiel als Kommunikationsmittel zu nutzen, um Zugang zur Peergroup zu erlangen, nicht. In diesem Scheitern liegt dann wohl auch der Grund dafür, dass er sich, wie vorher schon erwähnt, rückblickend als schlecht im Umgang mit Menschen einschätzt.

Einstieg in die Militär Hobby Karriere

Yokoyama-san geht bei seiner Erzählung von seiner Zeit in der Mittelschule dazu über, zu seinem wachsenden Interesse am Militär zu berichten. Dieses Interesse erwuchs daraus, dass er zu Hause die ganze Zeit das Videospiel *Panzerfront* gespielt habe. Damals hätte er einfach nur gedacht: „Ah das mag ich“ (*a kore suki da na*).

In diesem Zeitraum „dachte er darüber nach, Militär zu seinem Hobby zu machen“ (*miritarî shumi ni ii ka to omotta*). Allerdings hatte er

noch nicht begonnen, sich „voll und ganz“ (*honkakuteki*) „reinzuknien“ (*no-merikonde nai kara*), sondern „wusste damals noch sehr wenig“ (*mada maa chotto shitte kita gurai na mon da ne*) (über den Themenkomplex Militär).

Er hat das Gefühl, so meint er, dass er zu dem Zeitpunkt noch hauptsächlich Videospiele spielte. Er ging oft in Gebrauchtspielläden und „ging dort auf Jagd“ (*asaru*) nach alten Spiele, die von den Leuten um ihn herum nicht gemocht wurden. Vielleicht, so resümiert er, ist das auch der Grund dafür, dass er heute analoge Spiele mag. Auf Nachfrage, ob er einer Clubaktivität nachgegangen sei, antwortet er, dass er dem „*kitaku-bu*“, dem Nach-Hause-gehen-Club, also keinem Club, angehörte.

Die Zeit in der Mittelschule sieht Yokoyama-san als initiale Phase für sein Interesse am Militär. Es war in seiner Mittelschulzeit, dass er begann, dieses zu seinem Hobby zu machen, was von ihm als bewusster Entscheidungsprozess wahrgenommen wird. Er erkennt einen Unterschied zwischen dieser Phase ersten Interesses und seiner Einstellung zum Hobby im späteren Leben. Dies drückt sich darin aus, dass er meint, damals noch „nur sehr wenig“ gewusst zu haben und noch „nicht voll und ganz“ in das Hobby eingestiegen zu sein.

Während der Mittelschule, so ergänzt er, war er „ganz eingenommen“ (*hamatteta*) von *Gundam*. Von anderen wurde er als „der nervige *Gundam* Typ“ (*gandamu urusai yatsu tte iu*) bezeichnet.

Militär und *Gundam* waren zu dem Zeitpunkt, so glaubt er, miteinander vermischt und nicht klar voneinander getrennt. Besonders angetan habe es ihm das Thema des „Endkampfes“ oder „Kampf in der letzten Phase des Krieges“ (*makkisen*). Auch wenn dies, so seine Ergänzung, ein „schlechter Geschmack“ (*shumi warui*) sei. Die Anziehungskraft dieses Themas, so analysiert er, fand er in der Armee Zions (*jion gun*), die im *Gundam* Franchise eine dominante Rolle spielt.

Der Vergleichshorizont, den er heranzieht, um sich von seinen Mitschülern zu distinguieren, ist seine spezielle Vorliebe für alte Videospiele, die sonst keiner mochte. Er zieht zugleich eine Parallele zwischen den unbeliebten Videospiele und seinem gegenwärtigen analogen Tabletop Hobby, welches ihn heute wie damals von anderen unterscheidet.

Dass Yokoyama-san zu dieser Zeit keiner Clubaktivität nachging, überwiegend alleine alte PlayStation 1 Spiele spielte und seine Obsessions für *Gundam* von anderen als „nervig“ bezeichnet wurde – was er als Indikator für die Obsession heranzieht –, verdeutlicht, dass er zu diesem Zeitpunkt nur in geringem Maße in seine Peergroup eingebunden war.

„So richtig“ (*chanto*) angefangen, sich für das Militär zu interessieren, habe er dann ab der Oberschule. Während der Oberschule erweiterte sich sein Hobbyfeld. Es kamen verstärkt Anime und Videospiele mit militä-

rischen Themen auf den Markt. Daher, so argumentiert er, kam er ganz „natürlich“ (*shizen*) immer mehr mit dem Militär in Kontakt. Besonders Videokriegsspiele hatten es ihm zu dieser Zeit angetan, da sie „eindrucksvoller/reizender“ (*kageki*) als Anime sind. Die Atmosphäre fiktiver, dystopischer Settings, so begründet er seine Vorliebe für dieses Genre, gefiel ihm.

Sein erstes Jahr an der Oberschule beschreibt Yokoyama-san als Phase, in der sein Hobby „begann, sich zum Schlechten zu wandeln“ (*yugami hajimeta*). Sein Interesse an militärischen Themen wurde von seinen neuen Mitschülern nicht geteilt und auch wenn er sich mit diesen noch über Anime und Videospiele unterhalten konnte, so war der Interessenunterschied dennoch so groß, dass er sich mit niemandem „ernsthaft“ bzw. „richtig“ (*chanto*) unterhalten konnte.

Er trat zwar dem Literaturclub der Schule bei, jedoch stellte dies für ihn „keine gute Clubaktivität“ (*sonnani ii bukatsu dewa nakatta*) dar, da man sich nur einmal im Monat traf, um über Literatur und selbst geschriebene Geschichten zu reden.

Erst im zweiten Jahr der Oberschule, als er auf Anraten seiner Mitschüler beginnt, mit diesen das Sammelkartenspiel *Yu-Gi-Oh!* zu spielen, gelingt ihm der teilweise Anschluss an die Peergroup. Jedoch erscheint dies weniger als Entscheidung, die aus freiem Willen getroffen wurde, sondern konstituierte mehr einen Akt des erzwungenen Anschlusses. So bezeichnet er das Spielen von *Yu-Gi-Oh!* als etwas, dem er „gefolgt ist, weil es halt jeder gespielt hat“ (*minna yattetashi tsuitedakara ne*). Die Tatsache, dass er zeitgleich mit dem Abschluss der Oberschule aufhörte, *Yu-Gi-Oh!* zu spielen, legt diesen Schluss ebenfalls nahe.

Während seiner Zeit als Oberschüler, so erzählt Yokoyama-san dann, begann er, „ernsthaft“ (*honkakuteki*) Nachforschungen über militärische Themen anzustellen. Als ich ihn frage, warum er ab diesem Zeitpunkt damit begann, argumentiert er, dass der Grund dafür darin läge, dass er „einer der schlechten Otaku“ (*warui otaku no hitori de*) war. Auf meine Bitte hin, dies zu explizieren, erklärt er, dass es doch den Typen Mensch gäbe, der Kultur als Werkzeug benutzt, um sich über andere Menschen zu stellen, indem er sagt: „Schau, was ich alles weiß!“ (*ore ha kô iu koto shitteru ze*). Er glaubt, damals „ebenfalls ein solcher klassischer, schlechter Otaku“ (*ore mo sô warui otaku no tenkei datta to omou*) gewesen zu sein.

Er glaubt, dass dies seine Motivation dafür war, dass er ernsthaft begann, sich mit dem Militär auseinanderzusetzen. Bis zu diesem Zeitpunkt, so erläutert er weiter, waren seine Leistungen in Schule und Alltag „nicht lobenswert“ (*homerareta mon janakute*). Mit der Aneignung von „Fachwissen“ (*senmon chishiki*), so argumentiert er, hatte er zum ersten Mal etwas, womit er gegen Andere „gewinnen kann“ (*kateru*), was einen „automati-

schen Prozess“ (*jidôteki na nagare*) in Gang gesetzt hätte, es immer mehr zu mögen.

Die Akkumulation von Fachwissen führte schließlich dazu, dass er tatsächliches Eigeninteresse an all den „unglaublichen Zuständen“ (*shinji-rarenai yô na jitai*) des Zweiten Weltkrieges entwickelte und „aus Eigenmotivation heraus begann zu handeln“ (*jibun no dôki de ugokeru yô ni nattan-dane*) und weniger, um gegen andere zu gewinnen. Yokoyama-san schließt die Erklärung der damaligen Umstände damit ab, dass er „nichtsdestotrotz ein schlechter Otaku war, der oftmals andere von oben herab belehrte, was nicht gut ist“ (*soredemo yappari warui otaku dakara hoka no hito ni erasô ni sekkyô surutte koto ikutsu attakedo. Yokunai ne*).

Die Entscheidung, sich „ernsthaft“ mit dem Thema zu beschäftigen, beruht darauf, dass er dieses Wissen ansammeln will, um in etwas besser zu sein als sein Umfeld. Es bestand hier ein Minderwertigkeitsgefühl, da er in der Schule und auch sonst im Alltag den anderen hinterherhing, welches er dadurch auszugleichen versuchte. Es gab hier den aktiven Versuch, geeignetes kulturelles Kapital in soziales Kapital umzutauschen. Dies gelang aber nicht, da dies dazu führte, dass er statt Anerkennung (soziales Kapital) zu erhalten von „oben herab“ Dinge erklärte, die sein Umfeld nur geringfügig interessierten. Daher auch seine Analyse der Situation, dass sein Hobby sich zum Schlechten wandelte und er mit niemandem richtig reden konnte.

Diese Handlung stellt keinen positiven Gegenhorizont in seiner Erzählung dar, sondern machte ihn nach eigener Aussage zu einem der „schlechten Otaku“, die Kultur (*bunka*) – kulturelles Kapital – als Werkzeug einsetzen, um sich über andere Menschen zu stellen. Ein Akt, den er heute als schlecht bewertet.

Damals reflektierte er dies aber noch nicht, sondern erst im Nachhinein zum Zeitpunkt des Interviews wird dies reflektiert betrachtet so von ihm bewertet. Aus den Aussagen, mit denen Yokoyama-san ausdrückt, dass er „einer von den schlechten Otaku war“, gehen zwei Dinge hervor. Zum einen betrachtet er die Situation als Abgeschlossen – er *war* ein schlechter Otaku – zum anderen identifiziert er sich als Teil einer Gruppe schlechter Otaku – er war „*einer der schlechten Otaku*“ (*warui otaku no hitori de*).

Diese Gruppenidentifikation als schlechter Otaku tritt auch an anderer Stelle des Interviews hervor, als sein Konsum von Medien des *moe-miritari*¹¹³ Genres zur Sprache kommt. Die Vermischung von *moe-elements*

¹¹³ *Moe-miritari* (oder kurz *moe-miri*, Moe-Militär) bezeichnet ein Genre, welches militärische Inhalte unter Hinzunahme von *moe-elements* darstellt. Für eine detailliertere Auseinandersetzung mit dem Thema siehe LINDEMER (2017).

und Militär war zur Zeit der Oberschule online verpönt und wurde als „schlechter/falscher Weg“ (*jadô*) bezeichnet. Er übernahm diese Narrative und war der Darstellung des Krieges im *moe* Stil gegenüber kritisch eingestellt. Es war ihm damals peinlich, so beschreibt er die Situation, sich Bücher dieses Genres zu kaufen, da er zur Gruppe der „alten Schule“ (*kôha*) gehören wollte, die ernste Bücher zur Thematik las.

Die Denkweise, der *kôha* angehören zu wollen und *moe* abzulehnen obwohl er das Genre zeitgleich dennoch konsumierte, bezeichnet Yokoyama-san retrospektiv als Indiz dafür, ein „klassischer schlechter Otaku“ (*tenkeiteki na warui otaku*) gewesen zu sein. Es war ihm daran gelegen, ein bestimmtes Image von sich zu kreieren; das des allwissenden Otaku der alten Schule. Diese Zugehörigkeit zur Gruppe von Militär-Otaku der alten Schule war jedoch, wie aus dem Interview hervorgeht, nur online vorhanden. Er war in keine feste Gruppe eingebunden, sondern versuchte, sich einer anonymen, abstrakten Szene im Internet anzuschließen.

Düstere Lebensumstände und Rettung durch Tabletop

Yokoyama-san erzählt nach Abschluss seiner Eingangserzählung im explorativen Teil des Interviews von einer Phase nach Abschluss der Oberschule, die er als „düsteren“ (*kurai*) Lebensabschnitt bezeichnet.

Nach Beendigung der Oberschule begann Yokoyama-san direkt, in einem Druckereibetrieb zu arbeiten. Die Stelle eröffnete sich ihm durch die Verbindungen der Schule zum Betrieb und aufgrund der Empfehlung eines Lehrers. Als Grund dafür, warum er nicht zur Universität ging, gibt er an, dass seine Noten nicht gut waren und er es nicht möge, zu lernen. Auch wenn seine Eltern ihn, so erklärt er auf meine Nachfrage, dazu angehalten hatten, mehr zu lernen, gaben sie dies irgendwann auf und waren damit zufrieden, dass er „als Person“ (*hito toshite*) nicht auf die schiefe Bahn geriet.

Den Hoffnungen und Wünschen seiner Eltern nicht gerecht geworden zu sein, ist für ihn „eine peinliche Angelegenheit“ (*ohazukashii hanashine*). Die Entscheidung gegen ein Studium und der Beginn einer Arbeit, die er ohne eigene Anstrengung durch die Empfehlung seines Lehrers antreten kann, sind für ihn also keine optimale Laufbahn, sondern eine peinliche Episode seiner Biografie.

Während der Anfangsphase im Beruf wurde er mit ADHS (Aufmerksamkeitsdefizit-/Hyperaktivitätsstörung) diagnostiziert. Dazu kam es, so erklärt er, als er nach Eintritt in den Betrieb die ihm zugeteilte Arbeit nicht durchführen konnte. Er sagte sich: „Wenn ich die Arbeit auf diese Art und Weise weiterhin nicht hinbekomme, sterbe ich“ (*kono mama shigoto dekinai*

to ore shinu to ka itte). Er begann daraufhin im Internet zu recherchieren. Dort fand er Informationen zu ADHS, ließ sich darauf untersuchen und wurde damit diagnostiziert.

ADHS, so analysiert er die Situation, sei auch der Grund dafür gewesen, dass seine Noten in der Schule so schlecht waren und er ein „stetiges Minderwertigkeitsgefühl“ (*rettôkan bakkarî*) verspürt hatte.

Diese Phase bezeichnet er als „düster“ (*kurai*) und er habe sich verloren gefühlt. Er machte sich Sorgen, wie es mit ihm weitergehen solle und hatte keine Motivation mehr. Er redete kaum mit Menschen und traf sich nur alle sechs Monate einmal mit einem Freund aus der Mittelschulzeit.

Da er davon ausging, „wahrscheinlich keine Leistungen im Beruf zu erbringen“ (*tabun ore kekka denai darô na tte*) und sich der Kauf von Büchern und das Sammeln von Informationen alleine „langweilig anfühlten“ (*tsumaranai tte kanji*), begann er aktiv nach etwas zu suchen, was ihm Spaß bereitet.

Unter anderem versuchte er sich am Modellbau, gab dies jedoch auf, da es, wie er erläutert, aufgrund des ADHS „nicht so richtig wurde“ (*katachi ni narankatta*) und selbst wenn es ihm gelang, ein Modell zu komplettieren, stand es nur rum¹¹⁴. Er dachte zu dem Zeitpunkt, dass es toll wäre, wenn man mit den Modellen spielen könnte.

Er stieß schließlich im Internet auf Tabletops und besuchte einen Spieleladen in Akihabara. Dort sah er das Tabletopspiel *Bolt Action*. In dem Moment in dem er den Laden betrat, dachte er: „Wow, das benutzt man zum Spielen, Wahnsinn!“ (*kore wo tsukatte asobuno wa sugoi zo to omotta*). *Bolt Action* so sagt er, war das erste Spiel, welches ihm sein Herz geraubt hat, als er es sah. (*hajimete mite, hajimete kokoro wo, nandarô mite kokoro wo ubawareta no wa boruto akushon*).

Sein darauf folgender Einstieg ins Tabletop war jedoch mit einigen Schwierigkeiten verbunden. Anfangs konnte er die Miniaturen nicht gekonnt zusammenbauen und bemalen, weshalb er sich schlecht fühlte und für fast ein halbes Jahr den Laden nicht mehr aufsuchte.

Die von ihm gefertigten Miniaturen empfand er als inadäquat – „Das geht ja wohl einfach mal gar nicht“ (*iya kore wa sasuga ni nai darô tte*) – und er brach das Hobby mit dem Gedanken, dass er das „nie hinbekomme“ (*dôshiyô mo naranee wa to omotte*), zeitweilig ab.

Trotzdem ging er noch einmal in den Laden und spielte ein Einführungsspiel. Das machte ihm so viel Spaß, dass er begann, sich keine Sorgen mehr um die Bemalung der Miniaturen zu machen. Er ging das Hobby dann

¹¹⁴ Seine Kritik am Modellbau ähnelt der von Q-san. Für beide haben Modelle kaum einen anderen Nutzen als rumzustehen.

mit „dem Gefühl an, soviel Spaß wie möglich rauszuholen“ (*tanoshimeru dake tanoshimô tte kanji*).

Das Minderwertigkeitsgefühl, welches durch seine schlechten schulischen Leistungen hervorgerufen wurde, die wiederum durch seine Konzentrationsschwierigkeiten bedingt durch ADHS ausgelöst wurden, versuchte er zu Schulzeiten durch die Demonstration von Sonderwissen auszugleichen. Da im Gegensatz zur Schulzeit mangelnde Leistung im Beruf jedoch nicht nur durch eine schlechte Benotung, sondern z. B. Jobverlust sanktioniert werden kann, sah er sich gezwungen, eine Lösung für dieses Problem zu finden. Diese Phase war für ihn so stressinduzierend, dass er sie mit dem Sterben in Verbindung bringt – „Wenn ich die Arbeit auf diese Art und Weise weiterhin nicht hinbekomme, sterbe ich“.

Nach der Diagnose von ADHS wird ihm von Firmenseite her Verständnis für seine Situation entgegengebracht und die Gefahr des Jobverlusts ist damit gebannt. Er legt seinen Lebensfokus dann bewusst auf das Hobby Militär und schließlich Tabletop, was sich darin äußert, dass er keine Karriereziele verfolgt, da aufgrund seiner gesundheitlichen Situation keine Aussichten auf eine Gratifikation durch Arbeit antizipiert werden. Diese sucht er stattdessen aktiv im Hobby und er scheint sich mit dem Zustand auf der Arbeit, unterschiedliche nicht fordernde Aufgaben zu erledigen, abgefunden zu haben, auch wenn er später im Interview meint, dass es vielleicht besser wäre, etwas zu suchen, was ihm mehr Spaß macht.

Auf der Suche nach einem Ventil für die Frustration, die er in dieser Phase seines Lebens verspürte, bot sich „*Bolt Action* zum genau richtigen Zeitpunkt an“ (*chôdo ii keiki dattandane, boruto akushon*).

In der formulierenden Phase seines neuen Hobbys, erweitert Yokoyama-san aktiv den Raum, in dem er spielt, von Akihabara bis Chiba und Yokohama. Er bezeichnet seinen Elan für *Bolt Action* als „Fieber“ (*netsu ga atta kara*). Es verbindet sowohl seine Vorliebe für Rundenstrategie – die er später im Interview erwähnt –, sein Interesse am Zweiten Weltkrieg – und hier besonders das deutsche Militär – und bietet ihm die Möglichkeit zum sozialen Kontakt, der den Austausch und die aktive Anwendung, das „Rauslassen“ (*autoputto shite*), des akkumulierten kulturellen Kapitals (Wissen zu Militär) und den Umtausch von diesem in soziales Kapital zulässt – „Ich kann nun mit Leuten reden“ (*hanaseru you ni natta shi*).

Sein Verhalten während des im Interview angesprochenen „Stalingrad Events“ in Yokohama, an dem auch ich selbst teilgenommen hatte, verdeutlichte dies. Ich konnte beobachten, wie sich Yokoyama-san während der Spielpausen und im Anschluss an die Veranstaltung angeregt über die historischen Hintergründe und militärischen Details mit den anderen Anwesenden des Clubs austauschte.

Die Möglichkeit, sein Hobby aktiv mit anderen zu teilen, ist Grund dafür, dass er im Interview seinen Willen erwähnt, auch bei anderen Veranstaltung teilnehmen zu wollen bzw. resultierte darin, dass Yokoyama-san nach besagter Veranstaltung aus Eigeninitiative heraus damit begonnen hat, eine eigene Spieleveranstaltung zu planen – die Schlacht von Kursk 1943 – und sich zum Zeitpunkt des Interviews in der Aufbauphase der benötigten Miniaturen sowie des Geländes befand.

Bolt Action offeriert den Weg zur seit der Mittel- und Oberschule gesuchten Gratifikation im eigenen Interessengebiet und stellt einen Ausweg aus der sozialen Isolation, den „düsteren“ Lebensumständen, dar, wenn auch zum Zeitpunkt des Interviews noch auf das Feld der *Bolt Action* Spielerschaft limitiert¹¹⁵.

Das Hobby konstituiert daher auch Yokoyama-sans gegenwärtigen Lebensmittelpunkt. Die Arbeit stellt keinen positiven Horizont dar, mit dem er sich identifizieren kann, sondern wird nur unter Widerwillen weitergeführt – „Die Arbeit führe ich wirklich nur mit dem Gefühl ‚Ich will nicht, ich will nicht‘ weiter“ (*shigoto wa hontô ni [...] iya iya tsuduketeru kanji*). „Nur das Hobby“ (*shumi dake*) gibt ihm gegenwärtig das Gefühl, „ausreichend“ (*jûbun*) Freude bzw. Sinn im Leben zu haben.

Romantische Beziehungen zu Frauen

Als ich Yokoyama-san auf seine Beziehungsgeschichte anspreche, antwortet er, dass es da ein Mädchen gegeben hätte, zu dem er einmal eine Beziehung aufbauen wollte. Er wurde jedoch abgewiesen.

Im zweiten Jahr der Oberschule, so erzählt er, lernte er sie in der Bibliothek kennen, da sie dort zum Zeichnen hinging und er zeitgleich mit seinem Club da war. Sie begannen, „irgendwie so ein bisschen miteinander auszugehen“ (*chotto tsukiai suru gurai ni natta*). Sie gingen „formal“ (*keishikijô*) einen Monat miteinander aus, bis sie die Beziehung beendete.

Als Trennungsgrund gibt er an, dass er von einem Freund dazu gedrängt wurde, „es schnell zu tun“ (*hayaku yachiemae*), weil zu dieser Zeit „alle viel sexuelle Energie hatten“ (*minna seiyoku oozei dakara*). Er wollte, so sagt er, dies auch, überstürzte es aber und sie beendete die Beziehung.

Danach habe es überhaupt niemanden mehr gegeben und er habe die Einstellung entwickelt, dass wenn er wirklich mit einer Frau zusammen sein will, er den „Sexualtrieb raushalten möchte“ (*seiyoku no ohanashi wa nuki ni shiyô*). Er analysiert, dass er sich damit selbst die Hürde vor einer

¹¹⁵ Inzwischen (zum Zeitpunkt der Anfertigung dieser Arbeit 2018) hat Yokoyama-san neben *Bolt Action* noch weitere Tabletopspiele aufgenommen.

Beziehung zu Frauen höher gebaut hat.

Das und die Tatsache, dass er sowieso wenig Kontakt zu Frauen habe, führe, wie er meint, dazu, dass es „überhaupt keine Episoden mit Mädchen gibt“ (*onna no ko no hanashi wa mattaku nai*) und er auch gegenwärtig keinen Kontakt zu „Frauen“ (*josei*) hat. Auch auf der Arbeit, so erklärt er, gäbe es nur Männer.

Als Grund dafür, dass er keine Gelegenheit hat, Frauen kennenzulernen, gibt er auf meine Frage dahingehend an, dass dies ohne Zweifel daran läge, dass er keinerlei Anstrengung unternimmt, eine Freundin zu finden. Liebesbeziehungen sind, so meint er, „wie man so sagt“ (*hito iwaku*), ein „Spiel gegeneinander“ (*taisen gēmu*). In diesem Spiel müsse man eine „Gegenstrategie“ (*taisaku*) entwickeln und gut auf andere Menschen wirken. Wenn man dies mache, dann könne man eine Freundin finden.

Diese Gegenstrategie taucht etwas später im Interview erneut auf. Als ich ihn darauf anspreche, dass in anderen von mir geführten Interviews die Vereinbarkeit von Hobby und Beziehungen zu Frauen als Problem aufgetaucht ist und ihn frage, was er darüber denkt, antwortet Yokoyama-san, dass man „ehrlich gesagt“ (*shōjiki itte*) keine Zeit für Frauen und keine Gelegenheit hätte, mit „Frauen Kultur“ (*josei bunka*) in Kontakt zu kommen, „wenn man einem Otaku-Hobby nachgeht“ (*otaku shumi yatteru to*). Es liege somit an seinem Erfahrungsmangel, daran dass er keine Möglichkeit hat, die „wahre Gestalt“ (*shōtai*) von Frauen zu erfassen, dass es schwierig für ihn ist, eine Beziehung zu Frauen aufzubauen.

Aber wenn man „konkret eine Gegenstrategie entwickeln würde“ (*chanto taisaku wo tsumeba*), sei es nicht unmöglich, eine Freundin zu finden. Gegenwärtig habe Yokoyama-san persönlich aber kein Interesse daran, eine Freundin zu finden und unternimmt daher auch keine Anstrengungen (*doryoku*) dahingehend. Seine Hobbys seien, so bestätigt er auf meine Nachfrage, gegenwärtig „ausreichend“ (*jūbun*).

Auch von seinen Eltern verspürt er wenig Druck zu heiraten. Dies führt er unter anderem darauf zurück, dass er in ihrer Gegenwart „ständig“ (*itsumo*) sagt, dass er keine Kinder in der Welt zurücklassen wird bzw. kann.

Yokoyama-san sieht den sexuellen Aspekt einer Beziehung, den Wunsch nach Sex, als Ursache für das Scheitern seiner ersten Beziehung während seiner Oberschulzeit. Das Trauma der gescheiterten Beziehung aufgrund seines durch Fremdinitiative – ein Freund hält ihn dazu an, es „schnell zu tun“ – ausgelösten Drängens, lässt ihn an der Idee festhalten, dass eine erfolgreiche Beziehung zu einer Frau nur ohne sexuelles Element funktioniert. Dass dieses Beziehungskonzept ihm zusätzliche Hürden in den Weg legt, ist ihm bewusst. Liebesbeziehungen bezeichnet er als „Spiel ge-

geneinander“, welches mit der richtigen „Gegenstrategie“ zu gewinnen ist. Er habe aber kein Interesse an Liebesbeziehungen und unternimmt daher auch keine „Anstrengungen“ (*doryoku*), eine solche Gegenstrategie zu entwickeln. Er formuliert seinen Single-Status somit als bewusste Entscheidung, die er jederzeit ändern könne, wenn er nur wolle.

Diese bewusste Entscheidung relativiert er etwas später jedoch, als er einen weiteren „ehrlichen“ (*shôjiki*) Grund angibt, nämlich dass das „Otaku-Hobby“ den Kontakt zu Frauen verhindert. Sein Single-Status beruht also nicht auf einer rein bewusst getroffenen Entscheidung, sondern sein Hobby spielt eine entscheidende Rolle, da die Suche nach einer Beziehung mit einer vorübergehenden Aufgabe des Hobbys verbunden ist. Da dieses jedoch, wie aus dem Interview hervorgeht, gegenwärtig den Antrieb für sein Leben und seine „momentane Identität“ (*imantoko aidentitî demo aru shi*) darstellt, kann er dieses nicht aussetzen, da es einen Verlust dieser positiven Horizonte bedeuten würde, unter denen er das Hobby betrachtet.

Familiäre Situation und Auszug aus dem Elternhaus

Yokoyama-san wohnt nach wie vor zusammen mit seiner Familie. Seine jüngere Schwester ist, so erzählt er, gerade mit der Schule fertig geworden und nun Studentin an einer Fachhochschule. Sie wohnt zum Zeitpunkt des Interviews noch zu Hause, werde aber mit Beginn des Semesters das Elternhaus verlassen und nach Tôkyô ziehen.

Auf meine Frage, ob er vorhabe, von zu Hause auszuziehen, antwortet er, dass er glaubt, irgendwann von zu Hause ausziehen zu müssen. Mit seinem momentanen Gehalt sei dies jedoch nicht möglich und die Option steht ihm daher nicht offen.

Als ich daraufhin sage, dass dies mit 22 „ja noch in Ordnung ist“ (*mada daijôbu*), fragt Yokoyama-san mit einem verunsicherten Lachen nach: „Ist das noch in Ordnung?“ (*mada daijôbu?*). Er ist der Meinung, dass er etwas finden müsse, was sich zu Geld machen lässt, während er momentan mit sich selbst kämpft. Er ist dem Betrieb, in dem er angestellt ist, so meint er, sehr dankbar dafür, dass er ihm die Zeit gibt, sich selbst zu suchen, hofft dennoch zeitgleich auf eine bessere Alternative.

Yokoyama-san steht vor dem gleichen Problem, mit dem sich auch andere junge Menschen in Japans urbanem Raum konfrontiert sehen. Ein niedriges Einkommen und damit einhergehende Schwierigkeiten, von zu Hause auszuziehen. Er selbst sieht die Situation kritisch, was sich in der Nachfrage widerspiegelt, ob das denn „noch in Ordnung“ sei, mit 22 Jahren zu Hause zu wohnen. Ratifiziert wird diese kritische Einschätzung der Situation durch die Aussage, dass er etwas finden müsse, was sich zu Geld

machen lässt, damit er die finanziellen Mittel hat, um von zu Hause ausziehen zu können. Er verspürt also einen Druck diesbezüglich.

Militär-Otaku-Identität

Zwar wurde schon recht früh zu Beginn des Interviews deutlich, dass Yokoyama-san Videospiele und *puramo* als Otaku-Indikator wahrnimmt und darüber hinaus bezeichnet er sich selbst als „schlechten Otaku“, gegen Ende des Interviews frage ich ihn jedoch noch einmal direkt, ob er von sich selbst denke, ein Otaku zu sein. Seine Antwort ist, dass er „wohl ein Otaku ist“ (*otaku deshō*). „Zumindest mache ich Otaku Sachen und so“ (*toriaezu otaku no mono toka wo yattemasu ne*).

Auf die Frage, was für ihn Otaku ist, antwortet er nach einiger Überlegung, dass wenn man ein Wort dafür finden müsste, dies wahrscheinlich „Wahrheitssucher / der, der einen Weg verfolgt“ (*kyūdōha*) sei. Auf meine Bitte hin, dies zu spezifizieren, sagt er, dass dies jemand sei, der einen Weg verfolgt. Jemand, der in etwas was er liebt immer mehr und mehr investiert und sich daran „verbraucht“ (*tsukasu*). Er denkt, dass es kein Hobby ist, welches Sinn für andere Leute hat und auch „nichts, was man zur Marke machen kann à la ‚Ich bin Otaku‘“ (*ore otaku da ze tte burando ni suru mono demo nai shi*). Es sei nichts, was man anderen Leuten erzählt und womit man angibt. Es ist etwas, „was man nur in sich selbst hat“ (*jibun no naka dake de*).

Er relativiert dann aber sofort im Anschluss, dass es nicht etwas ist, was man nur in sich selbst hat, sondern dass es etwas ist, was man zusammen mit anderen Menschen, die das gleiche Hobby mögen und darin involviert sind, erweitert und Expertise darin anstrebt. Das, so denkt er, ist Otaku. In seinem Falle, so antwortet er auf meine Frage, wäre dies die Expertise zum Thema Militär.

Daher bejaht er meine Frage, ob er über sich selbst denke, ein Militär-Otaku zu sein. Er fügt dann hinzu, dass er auch „kein Problem damit hat, den Titel Otaku anzunehmen“ (*otaku nanoru no ni hādorū wa nai desukara ne*).

Als ich ihn frage, wieso dem so sei, antwortet er, weil er es möge und wenn man etwas mag und Informationen darüber ansammele, dann könne man „doch auch sagen, dass man ein Otaku ist“ (*otaku datte ichatte mo iinjanai desuka ne*).

Rede man mit anderen Menschen, ändere sich die Bedeutung jedoch. Dann bekäme Otaku die Bedeutung: „Ich weiß viel über diese Sache, darum bin ich Otaku“ (*ore wa kō iu koto ni kuwashii kara otaku nandatte imi ni nacchau kara*). Könne man, so erklärt er, nicht mehr Informationen bzw.

Dinge zusammentragen, als es andere Menschen um einen herum können, dann „kann man sich auch nicht Otaku nennen“ (*otaku to wa ienai*).

Yokoyama-sans Definition von Otaku deckt sich mit dem Bild, dass Otaku Menschen sind, die Expertise in einem bestimmten Feld anstreben und viel in dieses investieren oder in seinen Worten: sich daran „verbrauchen“. Gleichzeitig ist dieses Handeln aber sinnlos für andere Menschen, die das Hobby nicht teilen. Seine Aussage, dass die Existenz als Otaku etwas individuelles, nicht teilbares sei, korrigiert er zugleich und bettet sie in ein soziales Netz, eine Gemeinschaft von Menschen ein, die das gleiche Hobby verfolgen und in der man an der Verfeinerung des Hobbys arbeitet. Diese ambivalente Aussage beschreibt geradezu seinen Werdegang vom einsamen Otaku, der sich als einziger intensiv mit seinem Interessengebiet auseinandersetzte und keinen Anschluss an seine Peergroup fand, zu dem in die Gemeinschaft der Militär- und Tabletop Otaku eingebundenen Mitglied einer größeren, festen Gruppe. Der positive Horizont dieser Gruppenzugehörigkeit und des damit verbundenen Enaktierungspotenzials des Hobbys führen dazu, dass er sich „ohne Probleme“ selbst Otaku nennt.

Die Identität des „schlechten Otaku“ hat er ebenfalls hinter sich gelassen, da er sein Wissen gegenüber Personen, die kein Interesse daran zeigen, nicht mehr demonstriert, um sich bewusst zu distinguieren. Er versteckt, wie er erläutert, sein Hobby zwar nicht, weil sowieso niemand weiß, was er da mache – wenn er z. B. von Kollegen gefragt wird, welchem Hobby er nachginge, antworte er „Tabletop“ (*minichua gēmu*) woraufhin „das Gespräch mit einem ‚Aha so ein Hobby gibt es also‘ einfach ausläuft“ (*karuku mô ,hē sô iu shumî ga arunda‘ dake de nagashichau owari dayo*) – er drängt sich mit seinem Hobby und seinem Wissen aber auch niemandem mehr auf wie noch zu Schulzeiten.

Zusammenfassung: Otaku als Wahlidentität

Yokoyama-san beschreibt in seiner Erzählung häufiger Elemente des Lebens als eine Art Wettkampf, als ein „Spiel gegeneinander“. Dazu zählen sowohl der Wettkampf um Status bzw. Anerkennung innerhalb seiner Peergroup zu Schulzeiten als auch Beziehungen romantischer Natur zu Frauen. Als Mittel zum Bestreiten des ersteren dieser Wettkämpfe hat er versucht, sich bewusst der Rolle des Otaku zu bedienen. Dieser stellt für ihn eine Person dar, die über einen überdurchschnittlich großen Schatz an Sonderwissen verfügt. Im Falle von Yokoyama-san war und ist dies das Sonderwissen über militärische Themenkomplexe. Er eiferte hierbei einem spezifischen und bereits etablierten Otaku-Bild nach, nämlich das des Militär-Otakus der alten bzw. harten Schule (*kôha*).

Die Übernahme dieser Rolle war für ihn im Gegensatz zu Ken-san nicht mit Scham oder anderen negativen Emotionen belegt, da als Referenzrahmen dafür, was einen Otaku konstituiert, die eigene Familie, und darunter spezifisch der eigene Vater, herangezogen wurde, die keinen negativen Gegenhorizont darstellten und ihm – im Gegensatz zu Q-san und Hara-san und in geringem Maße auch Ken-san – erlaubten bzw. erst ermöglichten, sich voll und ganz seinen Interessen hinzugeben.

Sein Versuch, über die Annahme dieser Rolle zu sozialem Status innerhalb seiner Peergroup zu gelangen, schlug jedoch fehl, weshalb er vor dem negativen Gegenhorizont dieses Fehlschlags diese Art von Otaku-Bild reflexiv als „schlechten Otaku“ identifiziert.

Otaku ist für Yokoyama-san ein absichtlich gewähltes, wenn nicht gar erkämpftes – schließlich muss man dafür arbeiten, mehr Dinge und Informationen über ein Thema anzusammeln als andere Menschen – Etikett, dessen negative Eigenschaften (der schlechte Otaku) er inzwischen abgestreift hat und welches somit überwiegend, wenn nicht sogar vollständig, in einen positiven Referenzrahmen eingebettet ist.

Dass er sich im Gegensatz zu anderen Interviewten älteren Jahrganges nicht stigmatisiert sieht, ist zum einen wohl darauf zurückzuführen, dass er seine Otaku-Identität schon seit seiner Kindheit an den positiven Referenzrahmen der eigenen Familie zurückkoppelt, zum anderen auch weil in der für die Otaku-Identität prägenden Grund- und Mittelschulzeit, im Gegensatz zur älteren Generation, der stark negativ konnotierte Stereotyp des Otaku in Japan eine Abschwächung erfahren hatte und er sich nur in geringem Maße Diskreditierung ausgesetzt sah.

Sein Lebensstil als bei den Eltern wohnender Single ist aufgrund seines vergleichsweise geringen Alters noch kein Grund, sich in die Kategorie der „failed men“ einzuordnen. Daher verspürt er zum Zeitpunkt des Interviews ein nur geringes Verlangen, diese Situation zu verändern, auch weil dies zu einer Reallokation verfügbarer Ressourcen (Zeit und Geld) weg von seinem Hobby und damit verbundener Identität hin zur Partnersuche bedeuten würde.

Sein Wunsch, von zu Hause auszuziehen und die Unsicherheit dahingehend, ob ein Leben im Elternhaus mit 22 Jahren „noch in Ordnung“ ist, zeigen jedoch, dass er langsam die Gefahr wahrzunehmen scheint, sich dieser Kategorie anzunähern. Da er bisher keine aktive Partnersuche durchgeführt hat, sieht er im Gegensatz zu Ken-san seine Otaku-Identität und damit verknüpfte Hobbys (noch) nicht als Hindernis bei der (möglicherweise zukünftigen) Partnersuche.

2.5. Gruppeninterview – Yokohama Spieleclub

Die Yokohama Spielegruppe wurde mir von einem Ladenbetreiber eines Tabletopfachgeschäfts in Akihabara empfohlen, als ich diesem gegenüber im Sommer 2015 erwähnte, dass ich nach Yokohama umziehen werde.

Der Spieleclub traf sich regelmäßig einmal im Monat in einem Gemeindezentrum und spielte während meines Feldaufenthaltes hauptsächlich das Tabletop *Bolt Action*. Der Club organisierte auch ein- bis zweimal im Jahr ein spezielles Spieleevent wie z. B. die in Teil B beschriebene Schlacht um Stalingrad. Das Jahr zuvor, so wurde mir berichtet, simulierten sie beispielsweise die Landung alliierter Truppen in der Normandie 1944. Der Club ist nicht nur an der Simulation historischer Ereignisse interessiert, sondern auch an die Animationsserie *Girls&Panzer* angelehnte, gänzlich ahistorische Spielerunden, bei denen Panzer aller Nationen und Bauweisen zum Einsatz kommen, wurden von ihnen veranstaltet.

Das Alter der Mitglieder lag zwischen 20 und 60 Jahren. Nach den sonntäglichen Spieletreffs gingen wir für gewöhnlich noch in ein nahegelegenes Familienrestaurant (*famiri resu*). Bei einer solchen Gelegenheit fragte ich die Clubmitglieder, ob sie bereit wären, mir nach dem nächsten anstehenden Clubtreffen ein Interview zu geben, was von vier der Mitglieder enthusiastisch bejaht wurde.

Das Interview fand schließlich im Anschluss an das folgende Clubtreffen im üblichen Familienrestaurant statt. Da es sich beim Gruppeninterview – auch Gruppendiskussion genannt – um eine vom narrativen Interview abweichende Gesprächsform handelt, lassen sich die biografischen Phasen nur schlecht chronologisch anordnen und voneinander trennen. Zudem stellen die Einzelbiografien nicht das Hauptthema des Interviews dar, sondern es geht um die Erschließung konjunktiver Erfahrungsräume, d. h. kollektiver Wissensbestände (PRZYBORKI / WOHLRAB-SAHR 2014: 92-93). Es handelt sich bei dieser Interviewform um „einen selbstläufigen Diskurs, [...] in der wichtige kollektive Erfahrungen durch die Gruppe selbst thematisiert werden“ (KLEEMANN et al. 2009: 168).

Somit liegt der Fokus dieser Fallbeschreibung auf eben diesen konjunktiven Erfahrungsräumen, die sich in der Gruppendiskussion durch die Äußerungen von Validierungen sowie Antithesen gegenüber den von den Gesprächsteilnehmern genannten positiven und negativen Gegenhorizonten besonders deutlich herausarbeiten lassen. Als inhaltlich besonders gehaltvoll wurden Stellen im Gespräch definiert, bei denen spezielle Dynamiken festzustellen waren, wie das Anschwellen der Lautstärke oder wenn sich mehrere Diskussionsteilnehmer angeregt in das Gespräch einmischten und es zu einer Abfolge von Validierungen oder Antithesen bzw. Oppositionen kam. Dies waren aufgrund des Forschungsinteresses besonders die Passagen, die

sich um Informationskontrolle drehen, sowie um die Themen Partnersuche, Ehe und Familie.

Obgleich die persönliche Biografie eine untergeordnete Rolle spielt, soll dennoch vorab ein kurzer Überblick über den Werdegang der einzelnen Interviewpartner gegeben werden, um sie nicht bloß als konturlose Datenblöcke darzustellen.

Bei den Interviewpartnern handelte es sich um Tanaka-san, Juni-san, Hibino-san und Handa-san. Handa-san war mit über 50 Jahren das älteste, gleichzeitig aber auch das neuste Clubmitglied. Während die anderen drei schon seit einigen Jahren zum Club gehörten, vor allem der Clubgründer Hibino-san, war Handa-san erst vor einem Jahr zum Club gestoßen.

Während wir im Restaurant Platz nahmen und die Bestellung aufgaben, entwickelte sich bereits ein Gespräch und bevor ich das Aufnahmegerät einschalten konnte, wurde ich gefragt, was der Inhalt des Interviews sei.

Nach meiner Antwort, dass ich an ihren Lebensgeschichten und dem Weg ins Hobby interessiert bin, werde ich von Tanaka-san gefragt, ob ich dieses Interview als einen von vielen Datensätzen verwenden würde. Ich erkläre daraufhin, dass dieses Interview eines von vielen sei und ich die unterschiedlichen Interviews am Ende der Forschung analysieren werde.

Nach einem Scherz von Juni-san – „Dann finde bitte heraus, wer ich wirklich bin“ (*watashi wa nanimono nanoka mitsukete kudasai*) – übernimmt Tanaka-san das Wort und sagt in die Gruppe, dass sich doch wohl jeder Anwesende an einen Punkt in der Vergangenheit erinnere, der Ausgangspunkt für das Hobby war und beginnt mit einer Erzählung über seinen eigenen Hobbyeinstieg.

Einstieg in die Hobby Karriere

Jeder der vier Interviewpartner hat bereits während seiner frühen Kindheit zur Grundschulzeit mit dem Einstieg in die Hobby-Karriere begonnen. Das Einstiegsmedium waren dabei zum einen Manga und Anime, zum anderen der Modellbau. Im Falle von Hibino-san und Handa-san dominierten vor allem Medien, die sich mit militärischen Themeninhalten auseinandersetzen.

Tanaka-san, der die Initiative zu Gesprächsbeginn ergreift, erzählt wie er seine Hobby Karriere über den Modellbau, explizit *ganpura*, und das Franchise *Patlabor* (*kidô keisatsu pato reibâ*) begann, welches, so erklärt er, durch seine realistische Darstellung von Robotern bei „Otaku unglaublich beliebt gewesen sein soll“ (*sugoi otaku ninki ni natta rashii*). Während seiner Studentenzeit, in der er Mitglied eines „Clubs, in dem sich Otaku ver-

sammeln“ (*otaku ga atsumaru sâkuru*), war, entdeckte er Tabletops, als ein britischer Austauschschüler, der bei seiner Familie unterkam, *Warhammer* Miniaturen mitbrachte. Seitdem (ca. 2000) spiele er Tabletops.

Juni-san hat während seiner Kindheit schon Sammelfiguren und Miniaturen aus Metall gesammelt und spielte während seiner Zeit an der Grundschule selbstkreierte Rollenspiele. *Warhammer* war für ihn zuerst nur ein reines Sammelhobby. Er kaufte die Miniaturen, um sie – auch unbemalt – einfach aufzureihen und anzuschauen. Das reine Sammeln von und das Solospiel mit den Miniaturen wurde ihm aber irgendwann zu langweilig und er begann, Spieleläden aufzusuchen und mit anderen zusammen zu spielen, was ihm wesentlich mehr Spaß bereitete als das Solospiel.

Handa-sans Hobby-Karriere als Militärenthusiast begann in der Mittelschule, als er eine TV Dokumentation zum Pazifikkrieg sah. Bis dahin, so erklärt er, habe er von den Eltern nur gehört, dass Japan den Krieg verloren hatte, nicht aber wie und warum. Während seiner Oberschulzeit erschien *Gundam* und sein Interesse am Militär verstärkte sich.

Zu Studienzeiten spielte er mit Freunden Warsims, oder Kriegssimulationsspiele wie *Panzer Leader* (Avalon Hill) und *Squad Leader* (Avalon Hill). Allerdings löste sich die Spielerbasis in seinem Umfeld mit Eintritt der Mitspieler in das Arbeitsleben und die Ehe auf. Nach dreißig Jahren Hiatus bekam er wieder Lust, Simulationsspiele zu spielen und entdeckte durch Internetrecherche den Yokohama Spieleclub.

Hibino-san entwickelte während der Grundschule Interesse am deutschen Militär, da sein Vater ihm „irgendwie“ (*nantonaku*) erzählte, dass das „deutsche Militär während des Krieges stark war“ (*doitsugun wa tsuyokatta*). Der Vater sei jedoch, so erklärt Hibino-san, „kein Militär Maniac“ (*miritarî mania toka janai*) gewesen. Er begann dann, Manga über den Zweiten Weltkrieg zu lesen und Modellbau zu betreiben. Während seiner Oberschulzeit entdeckte er in einem Tabletopfachgeschäft, welches sich im gleichen Gebäude wie ein von ihm frequentierter Modellbauladen befand, das *Warhammer* Franchise. Da er nebenher arbeitete, so erläutert er, hatte er auch als Schüler das Geld, mit dem Hobby zu beginnen.

Hibino-san besuchte im Gegensatz zu den anderen drei Gesprächsteilnehmern keine Universität, arbeitete aber zeitweilig als Angestellter bei Games Workshop. Über Hobby und Arbeit lernte er dann auch Tanaka-san und Juni-san kennen. Juni-san und Hibino-san waren zum Zeitpunkt des Interviews beide Fans des *Girls&Panzer* Franchise und fuhren regelmäßig in die Stadt Ôarai, die als Schauplatz der Animationsserie dient.

In den Biografien der vier finden sich durchaus Elemente, die auch in den Biografien der bereits dargestellten Fallbeispiele auftauchen. Das auffälligste homogene Merkmal hierbei ist, dass jedes Clubmitglied seinen

Einstieg in das Hobby, welches er auch heute noch verfolgt, bereits in der Kindheit verordnet und somit auf eine lange, selbstbestimmte Karriere als Otaku zurückblicken kann. Handa-san und Tanaka-san bezeichnen sich während des Interviews explizit als solche, während Juni-san und Hibino-san sich diesen lediglich implizit zuordnen.

Hibino-san schreibt, ähnlich wie Ken-san und Yokoyama-san, den Tabletops und dem gemeinsamen Spielen dieser mit anderen eine lebensrettende Funktion zu, die ihn in einer Phase, in der er glaubte zu sterben bzw. Suizid in Erwägung zog, davor bewahrt habe.

Wie bei allen vorangegangenen Fallbeispielen, außer dem von Hara-san, stellt der soziale Aspekt des Hobbys auch für die Mitglieder des Yokohama Spieleclubs einen wichtigen Teil des Hobbys dar, der sie an dieses bindet. Das gemeinsame Würfeln und der „Spaß an der Kommunikation“ (*komyûnikêshon no omoshirosa*), wie Tanaka-san es nennt, das Kennenlernen anderer Menschen durch das Spiel sowie das Erlernen ihrer Mal- und Bautechniken werden von ihnen als Gratifikation spendende und an das Hobby bindende Eigenschaften identifiziert. Hibino-sans Aussage, dass es „doch spaßiger ist, mit Menschen zu spielen als mit dem Computer“ (*kompyûta de yatteru yori hito to yaru no wa yappari tanoshii*), stimmen die anderen Anwesenden einstimmig zu.

Hobby, Frauen, Ehe und Familie

Ein wiederholt auftauchendes und zentrales Thema während des Gesprächs war die Vereinbarkeit von Hobby und Beziehungen zu Frauen sowie der damit verbundenen Ehe und Familie.

Das Thema wird zum ersten Mal angeschnitten als Handa-san erwähnt, dass es mit über 50 Jahren und schlechter werdenden Augen schwierig sei, Miniaturen zu bemalen. In Zusammenhang mit dem Alter sagt Juni-san, dass er sich fragt, ob er seine Lieblingsarmee – gemeint ist die Miniaturensammlung einer bestimmten Fraktion – am Sterbebett stehen haben wird und welche diese wohl wäre. Die Gruppe lacht und Handa-san meint, dass die Miniaturen nicht mit in den Himmel gehen. Daraufhin erwidert Juni-san, dass es toll wäre, wenn er die Miniaturen von einem Enkelkind zusammenbauen und so aufstellen lassen könne, dass er sie vom Bett aus sehen kann. Als Tanaka-san ihn daran anschließend fragt, ob er denn eine Ehefrau (*yome*) hätte, antwortet Juni-san, dass es eine „Ehefrau so bald nicht gibt / geben wird“ (*yome ga ikubaku mo nai*), woraufhin die Gruppe laut auflacht.

Als ich dann die Frage stelle, ob jemand verheiratet sei, wird dies von allen verneint. Handa-san meint, dass es für ihn nicht mehr in Frage

käme, da viel eher der Sarg näher rücke als eine Ehe.

Juni-san sagt dann: „Wenn man mit einer Frau zusammen ist, dann lässt man solche Sachen [das Hobby] nach und nach durchblicken, um zu testen, bis wohin sie gestattet, es [das Hobby] zu haben“ (*onna no ko to tsukiau tabi ni chotto zutsu kô dashi ni shite doregurai sôiu mono wo motteiru no wo yurushite kureruka shirabete*). Tanaka-san lacht bei dieser Aussage.

Handa-san greift dies auf und erzählt, dass er vor 30 Jahren von einer Frau bei einem *miai* (formelles Treffen zweier potenzieller Heiratskandidaten) einen Korb erhalten habe, als er ihr gegenüber erwähnte, dass er Metallminiaturen sammelt.

Er erklärt dann, dass viele Leute mit dem Eintritt ins Berufsleben ihr Hobby aufgäben, nachdem sie ihm in der Oberschule und Universität noch nachgegangen seien. Als ich ihn frage, ob es viele solcher Fälle in seinem Umfeld gab, relativiert er und erläutert, dass es weniger mit dem Eintritt ins Arbeitsleben, sondern vielmehr mit der Ehe zusammenhänge. Im Falle Japans, so argumentiert er, würde einem die Frau nach der Heirat sagen, man solle mit so einem „wertlosen Zeug“ (*kudaranai mono*) aufhören und es gäbe dann viele Leute, die das dann auch tun. Tanaka-san stimmt dieser Aussage zu.

Auf meine Nachfrage, ob dies häufig vorkäme, antworten alle Beteiligten, dass dies „sehr häufig vorkommt“ (*ooku arimasu yo*) (Tanaka-san), „oft so ist“ (*ooi*) (Hibino-san) und „früher so war und auch heute noch so ist“ (*kakko wa sô dattane, ima mo sô da yone*) (Juni-san).

Tanaka-san elaboriert, dass wenn man heiratet, die Familie Priorität habe und man, nicht nur im Falle von Tabletops, sondern allgemein, seinen Hobbys nicht mehr nachgehen könne. Unter den verheirateten Männern an seinem Arbeitsplatz hieße es stets nur noch: „*kazoku sâbisu, kazoku sâbisu*“ (Familien-Dienst. Umgangssprachlicher Ausdruck für: sich für die Familie verbrauchen). Dieser Aussage stimmt Hibino-san zu.

Handa-san ergänzt daraufhin lachend: „Wenn man nach der Hochzeit sagt: ‚Haha vom nächsten Gehalt kauf ich mir für 30.000 Yen Tabletopspiele‘, haut einen die Frau“ (*kekkon shite haha kondo no kyûryô sanmanen bun minichua gêmu kau kara chittara okusan ni naguraremasu*). Auch diese Aussage von Handa-san wird von den anderen mit Lachen validiert.

Tanaka-san zieht dann aber ein Gegenbeispiel heran, indem er von einem gewissen Asahi-san erzählt, der trotz Familie – Frau und zwei Kinder – nach wie vor Tabletop spiele.

Handa-san ergänzt, dass Asahi-san trotz einer schweren Krankheit und Krankenhausaufenthaltes das Hobby trotzdem nicht aufgeben hätte, was für ihn eine „bewundernswerte Sache“ (*taishita koto desu*) darstellt.

Hibino-san stellt daraufhin die Frage, wie Asahi-san dies alles finanziere. Handa-san wundert sich ebenfalls und meint, dass „normalerweise das Geld komplett von der Familie weggenommen wird“ (*futsû dato daitai kazoku ni minna torarechau node maa*). Tanaka-san spekuliert, dass Asahi-san wahrscheinlich 20.000 bis 30.000 Yen „Taschengeld“ (*kozukai*) im Monat bekäme.

Nachdem die Gruppe kurz spekuliert, wo Asahi-san das Geld für Hobby, Familie und Krankenhausaufenthalt hernimmt, führt Handa-san das Gespräch auf die Ehe zurück und meint: „Es ist eine komische Sache, aber ich habe das Gefühl, dass man in Japan nicht heiraten darf, wenn man in ein Hobby eintauchen möchte“ (*hen na hanashi, nihon dewa shumi no bottô suru tame niwa kekkonshite wa naranai dehanai ka to iu kanji ga suru kedo na*).

Tanaka-san antwortet darauf, dass er von Ausländern höre, dass für diese das Leben als unverheirateter Single-Mann für einen erfolgreichen Lebensstil als Mann stehen würde. Es wäre besser, nicht zu heiraten, wenn man machen möchte, was man mag.

Die Vorstellung Juni-sans von Enkelkindern, die das Hobby der Tablets mit ihm teilen, führt zum Thema Frauen und Ehe. Die potenzielle Ehefrau wird hierbei von Juni-san als negativer Gegenhorizont herangezogen, die das Enaktierungspotenzial des Hobbys einschränkt, da es von ihrer Erlaubnis abhängt, ob dieses fortgeführt werden kann oder nicht. Seine Formulierung des „Untersuchens“ bzw. „Testens“ (*shirabete*) bis wohin die eigenen Interessen und Hobbys erlaubt werden, wird durch Tanaka-san als Prozess validiert, dem sich Männer mit Hobby unterziehen müssen.

Durch Handa-sans Erzählung der von ihm erlebten Abweisung durch eine Frau aufgrund des Hobbys, wird die Frau zusätzlich in einer Position der Macht wahrgenommen, da sie darüber entscheidet, ob und bis zu welchem Ausmaß sie das Hobby gestattet oder eben auch nicht.

Das Hobby ist demnach ein Makel am Mann, der von potenziellen Partnerinnen nur bis zu einem gewissen Grad akzeptiert wird und daher vom Mann vorerst versteckt und nur langsam partiell offen gelegt wird. Hobby und Ehe scheinen somit unvereinbar, da davon ausgegangen wird, dass die Freundin oder Ehefrau dies nicht gestattet. Als Beleg dafür werden Fälle aus dem persönlichen Umfeld herangezogen, bei denen die Männer das Hobby nach dem Eintritt in die Ehe aufgeben mussten, wenn sie die Ehe aufrechterhalten wollten.

Die Machtposition der Frau, in der sie die Clubmitglieder im Rahmen der Ehe sehen, wird am – wenn auch humoristisch konnotierten – Beispiel körperlicher Gewalt illustriert. Die Frau schlägt den Mann, wenn dieser Ressourcen für das eigene Hobby verwenden möchte. Tanaka-san

spricht in Zusammenhang mit Asahi-san auch von einem „Taschengeld“, welches der Ehemann erhält. Dass der Mann nicht über sein eigenes Gehalt verfügen kann, verortet ihn ebenfalls in einer schwächeren Position gegenüber der Frau, was jedoch von niemandem offen angefochten, sondern als Norm angenommen wird. Nur Tanaka-sans Vergleich mit dem Ausland, wo es die Männer inzwischen besser wüssten, als zu heiraten und das Leben als Lediger als gesellschaftlich akzeptiertes Modell gesehen werde, wird als Alternativmodell erwähnt, bleibt aber in der Diskussion von den anderen unkommentiert.

Als von allen geteiltes Gegenbeispiel dient nur Asahi-san, der im Verständnis der Clubmitglieder aber eine Ausnahme darstellt. Er wird als außergewöhnlicher Kontrast gegenüber der „normalen“ (*futsû wa*) Familie herangezogen, die von Handa-san als negativer, das Hobby einschränkender Gegenhorizont benannt wird, da sie jegliches Geld (und wie Tanaka-san anmerkt auch Zeit) des Mannes für sich beanspruche. Asahi-san hingegen wird nicht nur gestattet, das Tabletop Hobby weiter zu betreiben, sondern er erhält mit 20.000 bis 30.000 Yen ein signifikant großes „Taschengeld“, wie die Überraschung bzw. Verwunderung der Clubmitglieder über seine finanziellen Freiheiten im Hobby signalisiert.

Heiratspotenzial

Ich frage im Anschluss an das Gespräch über Asahi-san, ob die Clubmitglieder denken, dass sie heiraten könnten, wenn sie dies wollten und das Hobby dafür aufgeben würden.

Während Tanaka-san lachen antwortet: „Ich weiß nicht recht“ (*dô kana*), meint Handa-san dazu, dass er das vor 30 Jahren hätte machen können, da er damals eine Freundin hatte. Daraufhin meint Tanaka-san lachend, dass er (Handa-san) „zumindest mal mit einer Frau zusammen war“ (*josei to tsukiatta koto gurai wa arukedo ne*).

Handa-san erklärt, dass dies stark vom Hobby abhängig sei. Wenn das Hobby und die Freundin zusammenpassen, könne das funktionieren. Als Beispiel führt er an, dass wenn die Freundin „Spazierfahrten“ (*doraibu*) und man selbst Autos möge, dies (eine Beziehung) funktionieren. „Wenn eine Frau aber gesagt bekommt, dass man *puramoderu* oder Miniaturen mag, sagt sie von Anfang an ‚Das geht nicht‘ und sortiert einen aus“ (*puramoderu ga suki datoka minichua ga suki dato iwareruto onna no hito wa mazu saisho ni dame da haijo shimasu kara ne*).

Er erzählt dann über eine Episode aus seinem Leben, bei der eine Frau, die er zu sich nach Hause eingeladen hatte, den Schrank in seiner Wohnung öffnete, der von oben bis unten mit Modellbausätzen gefüllt war

und ihn beim Anblick dieser fragte: „Was ist das?“ (*nani kore*). Juni-san unterbricht Handa-sans Ausführung an dieser Stelle kurzzeitig und fragt mit scherzhaft gespielter Überraschung, wie dieser es überhaupt geschafft habe, eine Frau in sein Zimmer zu locken und warum diese die Schranktür öffnete.

Handa-san erklärt, dass sie die Schranktür vielleicht mit einer Zimmertür verwechselt hatte. Als sie diese ganz öffnete, sah sie, dass er von allen Panzermodellen, die im Schrank verstaut waren, jeweils fünf Stück besaß. Als sie ihn fragte, warum er von jedem fünf Stück habe, erklärte er ihr, dass eines zum Bauen ist und eines zum Aufheben. Als sie dann wissen wollte, wofür die anderen drei seien, meinte er, dass diese für den Fall der Fälle aufgehoben werden. Als sie wissen wollte, was das für ein Fall sein soll, antwortete er, dass er das momentan nicht wisse, aber es besser wäre fünf Stück zu haben, z. B. falls es das Modell irgendwann nicht mehr gibt und man es nicht mehr kaufen kann.

An dieser Stelle mischen sich Hibino-san und Juni-san lachend in die Erzählung ein und greifen vorweg, dass er „als nächstes erpresst wurde“ (*tsugi ni kyôhaku*) (Hibino-san), und die Modelle „am Ende schließlich wegwarf“ (*tsui ni sutetande kekkyoku*) (Juni-san), was von Handa-san bestätigt wird. Tanaka-san reagiert darauf lachend mit: „Das geht doch gar nicht“ bzw. „das ist aber gar nicht gut“ (*dame ja nai no*).

Juni-san elaboriert, dass er (Handa-san) „von dem Mädchen gesagt bekam [die Modelle wegzuwerfen] und sie danach entsorgte“ (*onnano ko ni iwaretara, sono uchi ne*).

Handa-san erzählt dann weiter, dass er nach seiner Trennung von besagter Frau Modellbausätze kaufte, „als wäre er wahnsinnig“ (*kurutta yô ni*). Der Platz im Schrank habe nicht mehr ausgereicht und sein ganzes Zimmer wäre irgendwann mit Modellbausätzen gefüllt gewesen. Er schätzt die Zahl der gekauften Modelle auf ca. 3.000 Stück.

Diese Erzählung Handa-sans wird von den anderen zum einen mit Erstaunen oder gar Bewunderung – Tanaka-san äußert ein hörbares „Ohh“ – zum anderen auch von Gelächter begleitet.

Die beschriebene Episode aus Handa-sans Leben illustriert die bereits etablierte konjunktive Erfahrung der Gruppe, dass Hobby und Beziehung aufgrund der Ablehnung dessen durch Frauen nicht koexistieren können. Diese Ansicht wird zuerst durch Juni-sans Frage etabliert, die mit ironischer Überraschung impliziert, dass es für jemanden wie Handa-san mit seinen Hobbys doch eigentlich unmöglich sein sollte, eine Beziehung zu einer Frau soweit aufzubauen, dass diese ihn zu Hause besucht.

Das zufällige Öffnen der Schranktür und die damit einhergehende Enttarnung des Hobbys stehen hier geradezu metaphorisch für eine gescheiterte Informationskontrolle von Seiten Handa-sans. Das „Austes-

ten“ der Grenzen, wie von Juni-san beschrieben, ist in der beschriebenen Situation nicht möglich und Handa-sans Hobby wird schlagartig offenbart und trifft in voller Gänze auf Unverständnis.

Der Akt der Hobby Aufgabe zugunsten der Beziehung zur Frau, welche Handa-san dann durchläuft, wird von Hibino-san als „Erpressung“ (*kyôhaku*) bezeichnet und von Juni-san auf die Forderung (bzw. Erpressung) von Seiten der Frau zurückgeführt, die zu Handa-san sagt, er solle die Modelle wegwerfen. Auch für Tanaka-san konstituiert das Verhalten der Frau und die daraus resultierende ‚gezwungene‘ Bereitschaft Handa-sans, die Modelle zu entsorgen, einen negativen Gegenhorizont, den er mit seiner Bewertung der Situation als „das geht doch gar nicht“ verbalisiert.

Dass die Entscheidung, die Modelle zu entsorgen, keine freiwillige darstellte, die auf einem genuinen Interessenverlust seitens Handa-sans basierte, wird daran ersichtlich, dass er nach Beendigung der Beziehung „wie wahnsinnig“ neue Modelle kaufte, um den Verlust zu kompensieren.

Handa-san sieht sein Hobby im Speziellen als eines, welches von Frauen nicht akzeptiert wird. An einer späteren Stelle im Interview, in der ich frage, warum vergleichsweise viele Männer mit „sogenannten Otaku-Hobbys“ (*iwayuru otaku shumi*) unverheiratet seien, meint Handa-san, dass es heutzutage im Vergleich zu vor 30 Jahren Otaku gäbe, die eine Freundin haben oder verheiratet sind, wenn beide Partner das gleiche Hobby haben – ein Kriterium welches er ja schon zu Beginn genannt hatte. Als Beispiel für die gemeinsame Vorliebe nennt er diesmal Anime. Er erinnert sich in diesem Zusammenhang daran, dass das Wort Otaku vor 30 Jahren noch auf Abneigung stieß und er beispielweise auf einer Firmenparty verboten bekam, Anime-Lieder zu singen. Sich daran zurückerinnernd drückt er seinen Unglauben darüber aus und meint: „Da denkt man doch: Äh?! Was soll das?“ (*ê to omoundayone*).

Handa-san nimmt hier also eine gewachsene Akzeptanz gegenüber dem Anime Genre bzw. Hobby und den damit assoziierten Otaku wahr, die sich, wie im diskurstheoretischen Teil dargestellt, in den letzten Jahren entwickelt hat und sieht in diesem Feld auch die Möglichkeit zur Ehe als gegeben an. Diese Aussage von ihm erfährt jedoch keine Validierung durch die anderen Diskussionsteilnehmer und meine Frage wird von Tanaka anderweitig beantwortet.

Andere Gründe für das Single-Leben

Tanaka-san spricht bezüglich der Frage nach unverheirateten Männern davon, dass Otaku seiner Meinung nach allgemein „einfach kein Interesse an Frau haben“ (*josei ni made ano kyômi ga nai tte dake janai no kana to iu*).

Er selbst habe z. B. sein Hobby des Modellbaus. Um mit Frauen Umgang zu haben, müsse man Kommunikation betreiben und auf Dates gehen, Zeit und Geld aufwenden, welche, so glaubt er, von vielen lieber in das eigene Hobby investiert werden. Juni-san stimmt dieser Aussage voll und ganz zu. „Genau so ist das“ (*sono toori de gozaimasu*) und bestätigt meine Nachfrage, ob er auch so denke, noch einmal mit der Erweiterung, dass es „nervig“ bzw. „lästig“ (*mendokusai*) sei, womit er sich auf den geld- und zeitintensiven Kontakt zu Frauen bezieht.

Tanaka-san kontrastiert seine eigene Aussage jedoch damit, dass er, sollte er sein „Hobby auf die Waage legen“ (*shumi wo ano tenpin ni kakete*) und es dann eine Frau gäbe mit der er zusammen sein möchte, er dann auch lieber mit dieser zusammen wäre (anstatt dem Hobby nachzugehen).

Juni-san kommentiert dies zwar mit einer Zustimmung zum Gesagten – „So ist das“ (*sô da yo ne*) – ergänzt dann aber, dass dies auch „*taihen*“ wäre, was bedeuten kann: äußerst schwierig bzw. anstrengend oder in Bezug auf seinen vorherigen Kommentar lästig.

Ich stelle dann die Frage, ob es nicht eines unglaublichen Zufalls bedarf, unter solchen Bedingungen eine Frau kennenzulernen. Juni-san und Tanaka-san stimmen dem zu und Tanaka-san beschreibt dann das System des bereits von Handa-san erwähnten *omiaï*, des formellen, durch Dritte organisierten Treffens zweier potenzieller Heiratspartner, über das sich auch seine Eltern kennen gelernt hätten. Dass Paare „gezwungener Maßen verkuppelt werden“ (*muriyari kappuringu suru*) gäbe es heutzutage aber nicht mehr.

Hibino-san klinkt sich an dieser Stelle ein und meint, dass „dreidimensionale“ (*sanjigen*) Frauen „hässlich“ (*busu*) wirken, wenn man zu viel Anime schaue. Er relativiert seine Aussage, indem er einschiebt, dass dies „vielleicht seine Sinnestäuschung“ (*ki no sei ka*) ist. Unter Gelächter der anderen Anwesenden trifft seine Aussage jedoch auf Opposition. Juni-san und Tanaka-san erwidern, dass es sich dabei um eine „Sinnestäuschung“ (*ki no sei*) handele und Juni-san meint zusätzlich, dass Hibino-sans Aussage „zu weit geht“ (*soko made iu ka*).

Der allgemein negative Gegenhorizont, den eine Ehe darstellt, erstreckt sich auf die bereits im Vorfeld stattfindende Partnersuche. Die Investition zeitlicher wie monetärer Ressourcen, die notwendig wird, um mit Frauen in Kontakt zu kommen, wird als unproduktiv bewertet. Die sichere Gratifikation, die aus dem Hobby zu gewinnen ist, überwiegt das Risiko, bei der Partnersuche abgelehnt zu werden oder eben dazu gezwungen zu werden, das Hobby aufzugeben. Interessant ist, dass Juni-san die von Tanaka-san beschriebene Partnersuche sowie das Abwägen von Beziehung und Hobby als „lästig“ und „anstrengend“ bzw. „äußerst schwierig“ bezeichnet,

da er sich – wie sich an späterer Stelle im Interview herausstellt – zum Zeitpunkt des Gesprächs in genau diesem Prozess befindet; er kennt die Situation also sozusagen aus erster Hand. Aus seiner Aussage spricht ein gewisses Maß an Resignation, da er sich, wie sich noch herausstellen wird, vor die potenzielle Forderung der Frau nach Aufgabe seines Hobbys gestellt sieht, der er bereit ist, nachzugeben.

Tanaka-san bezieht sich zudem auf das System des *omiai*, welches wie im Kapitel „Otaku-Generationen“ erläutert, noch bis in die 1970er Jahre weit verbreitet war. Den Rückgang in Ehen, in diesem Fall speziell die Ehe von Otaku, führt Tanaka-san auch auf die Auflösung des *omiai* Systems zurück. Otaku werden nicht mehr zwangsverehelicht.

Die von Hibino-san angesprochene und im Otaku-Diskurs ebenfalls immer wieder auftauchende Fixierung auf zweidimensionale Charaktere aus Anime, Manga etc. wird vom Rest der Gruppe oppositionell abgehandelt. Innerhalb der Gruppe konstituiert der Orientierungsrahmen Hibino-sans keinen konjunktiven Erfahrungsraum, was unter anderem auch daraus ersichtlich wird, dass Tanaka-san und besonders Juni-san eine Beziehung zu Frauen zumindest in der Theorie nicht ausschließen.

Gesellschaftliche Normen und Druck durch Eltern

In Zusammenhang mit der Frage nach Ehe und Beziehung äußert Juni-san, dass man eine „gesellschaftliche Verantwortung“ (*shakaiteki sekinin demo aru*) habe, zu heiraten auch wenn diese Art zu denken vielleicht altmodisch sei. Er sagt dann, dass er es deshalb „ertrage“ (*gaman*), korrigiert jedoch sofort, dass er nicht „ertragen“ meine, sondern dass er sich deshalb „anstrengt“ (*ganbatte*), eine Partnerin zu finden.

Als ich Nachfrage, ob er meint, dass er heiraten „müsse“ (*shinakya ikenai*), bestätigt er dies und Tanaka-san schaltet sich ein und erklärt, dass dieses „Verantwortungsgefühl zu einer Pflicht geworden ist“ (*sô iu sekininkan ga gimû ni natte shimatte*).

Juni-san bekräftigt dies und sagt, dass das Pflichtgefühl stark sei und er deshalb glaubt, dass er „irgendwann die Miniaturen wegwerfen muss“ (*iza to nattara minichua wo sutenai to ikenai*). Er hofft jedoch, so ergänzt er lachend, dass ihm gestattet wird, einen Kubikmeter zu behalten.

Ich frage in die Gruppe, warum sie diesen Druck verspüre. Tanaka-san argumentiert, dass man Nachfahren zurücklassen müsse, um die Blutlinie weiterzuführen. Meine Frage, ob auch er dieses Pflichtgefühl verspüre, beantwortet er zustimmend, erläutert dann jedoch, dass er dennoch nicht heiraten möchte, was seiner Aussage vorher widerspricht, dass er bereit wäre zu heiraten, sollte er die richtige Partnerin finden.

Als ich ihn Frage, ob er von den Eltern bezüglich einer Heirat etwas gesagt bekomme, antwortet er lachend, dass ihm tatsächlich etwas diesbezüglich gesagt wird. Da er aber arbeitet und nicht zu Hause wohnt, bekäme er dies nicht regelmäßig zu hören. Nur wenn er aufs Land nach Hause fährt, werde er jedes Mal gefragt, warum er noch nicht verheiratet ist.

Auf meine Frage in die Runde, wie dies bei den anderen sei, antwortet Hibino-san: „Mir wird nur gesagt: ‚Bring Geld!‘“, woraufhin die Gruppe lacht. Er erklärt, dass ohne sein Gehalt das Geld in der Familie nicht reichen würde (er wohnt im Elternhaus) und er daher nicht gesagt bekäme, er müsse heiraten.

Handa-san fragt, ob Hibino-san alleine mit seinen Eltern wohne, was dieser bestätigt und ergänzt, dass „die große Schwester irgendwohin verschwunden ist“ (*ane wa dokka ni kieta*). Handa-san reagiert darauf nicht überrascht und meint bestätigend, dass „die Frauen immer wegrennen“ (*onna wa nigenno na*).

Auf meine Nachfrage, was er damit meine, erläutert Handa-san, dass die Frau wegrennt und sich nicht mehr um die Eltern kümmere, sobald sie heiratet. Im Ausland, so elaboriert er weiter, „habe man vielleicht die Vorstellung, dass die Kinder Fremde mit eigenem Zimmer sind, die die Familie verlassen“ (*kodomo wa jishitsu, tanin dakara, deteku tte imeiji ga aru no kamoshirenikedo*), in Japan sei die Familie aber wichtig. Dieser Aussage bezüglich der Wichtigkeit der Familie stimmen Tanaka-san und Juni-san zu. „Die Familie ist sehr wichtig / groß“ (*ie ga ookii ne*) (Juni-san).

Tanaka-san und Juni-san drücken ihr Verständnis für Hibino-sans Situation aus und meinen, dass es „das [Geld] ja schon braucht“ (*sore wa iru yo na*) (Tanaka-san) und „dass es ja Miete und sowas gibt, [die bezahlt werden muss]“ (*yachinteki na mono iro iro ga ne, arimasu*).

In diesem Abschnitt wird deutlich, dass sich zumindest Tanaka-san und Juni-san mit den normativen Ansprüchen der Gesellschaft konfrontiert sehen, heiraten zu müssen. Diese werden durch die Forderung der Eltern nach einer Ehe – die auch an Juni-san gestellt wird, wie sich später herausstellt – gefestigt. Tanaka-san spricht sich, ähnlich wie Q-san, aber auch ein gewisses Maß an Autonomie zu, da er von seinen Eltern getrennt lebt und arbeitet und sich so des normativen Drucks an ihn teilweise entziehen kann.

Anders ist es bei Hibino-san, der sich in der Rolle des Versorgers der Eltern sieht und auch von diesen als solcher wahrgenommen wird, da sie sein Gehalt zum Leben benötigen. Besonders da seine Schwester „irgendwohin verschwunden ist“, sieht er sich in die Verantwortung gezogen, was von Handa-san validiert wird. Dass der Mann sich in der Rolle des Versorgers der Eltern verortet und dies die Partnersuche bzw. Eheschließung erschwert, ist ein Motiv welches sich auch in anderen Interviews finden lässt.

Hibino-san sieht sich aufgrund dieser Rolle aber auch nicht durch die Eltern zu einer Ehe gedrängt und übernimmt ohne sichtbare Ambivalenz seine Rolle als Single, der echte Frauen zudem als unattraktiv bezeichnet. Mit dieser Meinung bezüglich der Attraktivität realer Frauen steht er jedoch in Opposition zu den anderen Diskussionsteilnehmern, welche er aber durch sein Zugeständnis, dass es sich um eine persönliche Sinnestäuschung handeln könne, als gültige – für andere, nicht ihn selbst – Antithese zu akzeptierten bereit ist.

Informationskontrolle

Die ersten Indizien, dass von den Diskussionsteilnehmern bezüglich ihres Hobbys kalkuliert Informationskontrolle betrieben wird, tauchten zwar bereits auf, besonders deutlich wird dies jedoch im folgenden Abschnitt, in dem Juni-san von seiner Beziehung zu einer Arbeitskollegin berichtet.

Juni-san ist seit etwa zwei Jahren in einer lockeren Beziehung zu einer Arbeitskollegin. Bisher hat er dieser nichts von seinen Hobbys erzählt. Auf meine Frage, warum, antwortet er, dass er dies bisher nicht für notwendig hielt. Handa-san meint, dass es besser wäre, zu schweigen und auf Juni-sans Frage in die Runde, ob es wohl besser wäre, mit ihr darüber zu reden, reagiert Handa-san mit einem unschlüssigen „Nun ja“ (*iya*). Auch Hibino-san sieht dies kritisch und meint, dass sie bei der Menge an Panzern, die Juni-san besitzt, wahrscheinlich schockiert sein wird.

Juni-san erwidert lachend, dass sie ihm ja vielleicht einen Kubikmeter gestatten würde, woraufhin Handa-san noch einmal die Episode mit seiner Freundin und der Schranktür erwähnt und dass Juni-sans Kollegin vielleicht das gleiche „fürchterliche Gesicht“ (*osoroshii kao*) mache, wie seine Freundin damals.

Juni-san argumentiert, dass die Beziehung funktionieren könne, wenn sie sich nicht gegenseitig in die Hobbys einmischen und da sie wohl beide aufgrund ihres Alters über eine Ehe nachdenken.

Als ich ihn frage, ob er Angst davor habe, dass sie abgeschreckt sein könnte (von seinen Hobbys), antwortet er, dass er diese Angst schon verspüre. Daher, so denkt er, bringe er ihr in kleinen Schritten bei, was für ein Hobby er hat. Zuerst erzähle er ihr, dass er Spiele spielt; keine Videospiele sondern Brettspiele. Dann sage er ihr, dass man die Miniaturen zum Spielen benutzt. Dass er davon 50 oder 60 Stück hat, sage er aber nicht. Denn dann würde er gefragt werden, warum er von der gleichen Sache so viel besitze. Dies wird von Handa-san mit einem Stöhnen und „Ah, das bekommt man definitiv gesagt“ (*â iwareru yo ne zettai*) kommentiert.

Juni-san elaboriert dann, dass er seit etwa zwei Jahren mit seiner

Kollegin in einer lockeren Beziehung ist und bisher wurde von beiden „nicht explizit ausgesprochen, dass sie zusammen sind“ (*hakkiri tsukiau to itta kowo wa nai*). Diese Aussage von ihm wird von Hibino-san mit etwas Häme kommentiert: „Denkst nicht einfach nur du, dass ihr zusammen seid?“ (*jibun ga tsukiatteru to omotteru dake nanjanai*).

Als Juni-san die Beziehung dann auf der Stufe von Mittel- bzw. Oberschülern ansiedelt, meint auch Handa-san, dass es sich hierbei vielleicht um eine „Illusion“ (*môsô ka na*) Juni-sans handele.

Juni-san schließt an seine Aussage an, dass wenn die Beziehung enden sollte, sie eben nur auf dieser Stufe ihr Ende finden wird, womit er wohl implizieren möchte, dass der Verlust in diesem Fall nicht allzu groß ist.

Seine bisherige „Strategie“ (*semekata*) bestand bisher aus gemeinsamem Essen gehen oder Kinobesuchen, weshalb er ihr bisher noch nichts von den Miniaturen erzählt habe. Allerdings, so räumt er dann ein, sei vor kurzem aufgefliegen, dass er jeden Monat nach Ôarai fährt, was von den Anwesenden mit Gelächter aufgenommen wird. Die Frage der Kollegin, warum er dort hinfährt, habe er ausweichend beantwortet, indem er ihr sagte, dass der Fisch dort lecker sei, allerdings „fliegt es [dass er Anime sowie *Girls&Panzer* mag] so langsam auf“ (*sorosoro bareteiru*).

Er fügt hinzu, dass ein Kollege, mit dem er letztes in Ôarai war, ihr erzählt habe, dass Juni-san Metallbuttons sammelt. Die Tatsache, dass Juni-san mit ihr, wenn auch in einer anderen Abteilung, in der gleichen Firma angestellt ist, bezeichnet Hibino-san als „gefährlich“ (*yabai ne*), was von Handa-san validiert wird, der meint, dass es „bald soweit ist [dass Juni-sans Hobby auffliegt]“ (*soro soro da ne*).

Juni-san erzählt, dass er sie zwar belog indem er ihr Metallbuttons zeigte, die nichts mir *Girls&Panzer* zu tun haben, das Verbergen des Hobbys an sich aber „so langsam an seine Grenzen stößt“ (*soro soro genkai*).

In Juni-sans Verhalten lässt sich eine bewusst durchgeführte Strategie der Informationskontrolle feststellen. Die Angst, enttarnt zu werden, ist vorhanden und die Gefahr, die mit dieser Enttarnung einhergeht, nämlich dass die Beziehung sofort ein Ende findet oder er dazu gezwungen wird, seine Miniaturen Sammlung zu entsorgen, wird von den anderen Anwesend als realistisch validiert. Handa-san greift hierfür auf seine eigene Erfahrung zurück und spricht sich dafür aus, die Informationen auch weiterhin geheim zu halten. Hibino-san sieht die Gefahr der Enttarnung durch die arbeitsplatzbedingte Nähe von Juni-san und seiner Kollegin als gegeben.

Neben den Miniaturen stellt für Juni-san auch seine Leidenschaft für die Animationsserie *Girls&Panzer* einen Aspekt an seiner Person dar, der von seiner Kollegin als unattraktiver Makel wahrgenommen werden könnte. Juni-san entwickelt Methoden, um seine Informationskontrolle

möglichst effektiv durchzuführen. Dazu gehören das von ihm Eingangs schon erwähnte, schrittweise Offenbaren des Hobbys sowie die aktive Täuschung – er zeigt ihr Metallbuttons, die nicht mit *Girls&Panzer* in Verbindungen gebracht werden können. Allerdings sieht er die Grenze des Machbaren erreicht und nimmt eine eher resignierte Haltung ein. Denn sollte es zu einer Ehe kommen und sollte sie von ihm verlangen, seine Miniaturen wegzuwerfen, dann würde er dies wohl tun, meint er abschließend.

Rolle des Ehemanns und Position des Vaters

Ich stelle die Frage, ob denn alle Anwesenden glauben, dass Hobby und Ehe nur schwer miteinander zu verbinden sind und es nur wenige Frauen mit Verständnis für das Hobby gibt. Als Antwort erhalte ich Zustimmung und Handa-san elaboriert, dass sich Menschen ändern würden. Es gäbe viele Frauen, die am Anfang der Beziehung noch damit (dem Hobby) Einverstanden wären aber dann „immer häufiger sagen: ‚Das geht nicht mehr‘“ (*dan dan to dame yo tte iu*).

Hibino-san erwähnt an dieser Stelle seinen Vater. Wenn er sich seinen eigenen Vater anschauere, so werde diesem nicht gestattet, Hobbys zu haben. Wenn er irgendwo hingehen möchte, wird er von der Mutter kritisiert. In eine ähnliche Situation wie sein Vater zu geraten, sprich eine Ehe einzugehen, bezeichnet er als „unmöglich, unmöglich, unmöglich“ (*muri muri muri*). Tanaka-san stimmt zu, dass es solche Beispiele gäbe.

Hibino-san beschreibt dann wie sein Vater für alles, was er tut, kritisiert wird. Geht er zum Pachinko (eine Art Glücksspielautomat), wird ihm gesagt, er stinke nach Tabak und gebe unnötig Geld aus, geht er in den Bergen Wandern, wird ihm gesagt, er habe keine Ausdauer, würde sich nur verletzen und soll es daher sein lassen, kauft er *omiyage* (Souvenirs), wird ihm vorgeworfen, unnötig Geld auszugeben. „Was soll man denn da noch machen?“ (*dô sureba iindatte?*).

Handa-san meint erneut, dass es schwierig ist, wenn die Ehefrau nicht ein gleiches Hobby besitzt. Juni-san erwidert daraufhin, dass er keine Frau wolle, die auch Tabletop spielt, woraufhin Handa-san trocken antwortet, dass es diese „sowieso nicht gibt“ (*mazu inai yo*).

Hibino-san erklärt, dass wenn man jemandem sagt, dass ein Modellpanzer der Firma Warlord Games 6.000 bis 7.000 Yen koste, man „ausgeschimpft wird“ (*okorareru*), was Juni-san direkt bestätigt.

Man werde gefragt, so führt Hibino-san fort, warum man sowas teures kauft. Aber wenn man für ein Zippo-Feuerzeug, Schuhe oder Kleidung 7.000 Yen ausgibt, dann werde in Japan gesagt, dass sei billig, aber „im Modellbau ist sowas unmöglich“ (*mokei de sonna ittara mô muri*).

Juni-san sagt im Scherz, dass man von fünf Warlord Games Panzern sein Kind für einen Monat auf die Nachhilfeschule schicken könne, woraufhin Tanaka-san und Hibino-san lachen. Wenn man realistisch darüber nachdenke, so Juni-san, „zögert man dann doch [mit der Ehe], selbst wenn man jemanden kennenlernt“ (*ninoashi wo fumu yo ne, deai ga attemo*).

Hibino-san spricht daraufhin noch einmal das Konzept des *kazoku sâbisu*, dem Dienst an der Familie, an, den man nach der Heirat ausführen müsse. Dies sei „ermüdend“ (*shindoï*). Juni-san stimmt dem zu. Hibino-san sagt dann, dass man in Japan nach der Heirat zu einem „geldsammelnden Sklaven“ (*shûkin dorei*) werde.

Das Thema wechselt dann zum Thema des „*jukunen rikon*“, der Scheidung im hohen Alter, als Hibino-san rhetorisch in die Runde fragt, dass sich doch alle (Frauen) scheiden ließen, sobald die Männer in Rente gehen. Juni-san stimmt dem zu und meint, dass dies „beängstigend ist“ (*kowaindayone*). Auf meine Nachfrage, was gemeint sei, antwortet Handa-san, dass sich die Frau scheiden lasse, sobald der Mann kein Geld mehr nach Hause bringt. Da sie die Hälfte der Rente erhalte, würde sie sich trennen. Juni-san validiert dies und erklärt, dass auch wenn er keine genauen Zahlen kenne, er dies oft höre und daher Angst hat (dass ihm dies ebenfalls zustoßen könnte). Er scherzt dann, dass nur noch die Miniaturen die Lücke im Herzen füllen könnten, sollte dies passieren. Die Gruppe unterhält sich scherzhaft darüber, dass man die Miniaturen ja mit Eintritt in die Ehe vergraben könne, um sie nach der Scheidung wieder auszuheben.

Als ich in diesem Zusammenhang frage, ob sie denn wirklich denken, ihre Miniaturen wegwerfen zu müssen, sollten sie heiraten, antwortet Juni-san, dass er dies täte, um die Person heiraten zu können, die er heiraten möchte.

Handa-san erklärt, dass wenn Kinder geboren werden, freie Zimmer an die Kinder gehen und es keinen Platz für „unnötige Dinge“ (*yokei na monô*) gäbe. Hibino-san elaboriert dies weiter und sagt, dass es früher ein Zimmer für Mutter und Vater gab, der Vater heutzutage aber sobald ein Kind geboren wird, in der Ecke landet, wo auch der Müll abgestellt wird. Es gäbe keinen Platz für den Vater, wo er seine Sachen hinstellen könne.

Juni-san schließt daran an, dass das Konzept des Studierzimmers verloren gegangen sei. Tanaka-san führt dies auf die engen Platzverhältnisse in der Stadt zurück. Er führt dann weiter aus, dass der Vater früher eine „absolute Präsenz“ (*zettaiteki na sonzai*) besaß und die „Säule des Hauses“ (*daikokubashira*) war. In letzter Zeit, so fühlt er, sei dem nicht mehr so. Die Autorität des Vaters sei schwächer geworden. Früher sagte der Vater, was die Familie zu machen habe und die Familie folgte dem. Heute fühle es sich so an, als höre niemand mehr auf den Vater.

Juni-san ergänzt, dass er das Gefühl habe, dass die gleichberechtigte Erziehung (*byōyō kyōiku*) ein Fehler war. Hinzu käme, dass je unsicherer die Umstände sind, umso mehr würde man sich auf den Starken (den Vater) verlassen. Je sicherer es hingegen ist, desto mehr ginge die Autorität des Vaters verloren, habe er gehört. Er wisse zwar nicht, was nun stimme, aber die Position des Vaters, so ist er sich sicher, sei schwächer geworden.

Handa-san fügt dem hinzu, dass es in den kleinen Wohnungen in der Stadt keinen Platz für ein Hobby gäbe. Kinder hätten Vorrang und im Falle von zwei Kindern wäre es noch enger. Bezüglich der Kinder sagt Juni-san, dass der „Kindermangel nicht abnimmt“ (*shōjika heranai*), wenn man nicht mindestens drei Kinder zeuge, wozu Tanaka-san hinzufügt, dass zwei Kinder schon Chaos bedeuteten.

Juni-san meint daraufhin, dass dies wahrhaftig beängstigend sei und je mehr er über eine Ehe nachdenke, er eine umso größere „Last / Schwere“ (*omomi*) verspüre, da er nicht gelernt habe, Verantwortung zu übernehmen.

Hibino-san und Handa-san sagen daraufhin beide, dass „Japan ermüdend ist“ (*nihon shindoi*). Für Hibino-san ist das Arbeiten, nur um Geld für Frau und Kind zu sammeln, ermüdend.

In dem Gespräch bezüglich der Notwendigkeit, im Falle einer Eheschließung die Hobbysammlung aufzulösen, lassen sich mehrere konjunktive Erfahrungsräume der Interviewteilnehmer identifizieren. Zuerst ist dies erneut die mangelnde Akzeptanz gegenüber ihren Hobbys, die sie bei Frauen wahrnehmen und welche hier explizierter als noch zu Beginn des Interviews auf finanzielle Faktoren zurückgeführt wird. Die Gruppe sieht sich der Norm ausgesetzt, das von ihnen verdiente Geld in Gänze für die Familie aufzuwenden, ohne ein Anrecht auf ein eigenes Hobby zu besitzen.

Dies wird mit der Geburt eines Kindes verknüpft, die endgültig das Aus für eine selbstbestimmte Hobby-Karriere bedeutet. Raum und Geld, über die der Ehemann und Vater zuvor vielleicht noch verfügte, gehen vollständig an Frau und Kind. Seine Interessen werden zu „unnötigen Dingen“ (*yokei na mono*), über die die Interessen des Kindes (Nachhilfeschool) und der Frau (Schuhe und Kleidung) gestellt werden. Das Hobby des Mannes, hier repräsentiert durch den Erwerb von Modellbaupanzern, kommt, obgleich es – so Hibino-sans Beispiel – nicht mehr kostet als die anderen Dinge, nicht in Frage.

Daran wird der nächste konjunktive Erfahrungsraum ersichtlich: die hierarchisch niedrige Position des Vaters innerhalb der Familie.

Die Vaterfigur wird zum „geldsammelnden Sklaven“ degradiert, der auf die gleiche Stufe wie Müll gestellt wird, sitzt er doch mit diesem in der Ecke der Wohnung. Besonders deutlich wird diese Einschätzung am durch

die anderen Teilnehmer als realistisch validierten Fallbeispiel von Hibino-sans Vater illustriert, der keinerlei Freiheiten mehr zu besitzen scheint und der ständigen Kritik durch die Mutter ausgesetzt ist.

Die Interviewpartner nehmen eine geschwächte Autorität der Vaterfigur in der Familie wahr bzw. im Falle von Hibino-san sogar deren vollständige Abwesenheit. Während dieser in ihrer Wahrnehmung früher im Gegenzug dafür, dass er die Familie versorgte, über seine eigenen Rechte – hier objektiviert im Bild des Studierzimmers – verfügte, so ist er heute eine Art Bediensteter – oder eben Sklave –, der dem „Dienst an der Familie“ (*ka-zoku sâbisu*) nachgehen und Geld verdienen muss.

Verschärft wird dieser negative Gegenhorizont, den Ehe und Familie darstellen, durch die Gefahr der *jukunen rikon*. Die Männer sehen sich dem Risiko ausgesetzt, am Ende ihrer Sklavenarbeit durch eine Scheidung die Ehefrau zu verlieren, für die sie sich aufgebraucht haben.

Das Vergraben der Miniaturen zu Beginn der Beziehung bzw. Ehe, welches von den Diskussionsteilnehmern in diesem Zusammenhang angesprochen wird, kann als Metapher dafür wahrgenommen werden, dass hier nicht nur die Miniaturen, sondern das Leben des Mannes an sich begraben wird.

Der scharf konturierte negative Gegenhorizont, der als konjunktiver Erfahrungsraum erscheint, in dem sich die vier Tabletopspieler verorten, generiert ein Gefühl der Abneigung gegenüber den Systemen der Ehe und Familie.

Bei Juni-san, der sich momentan im Prozess des Beziehungsaufbaus befindet und über Ehe und Familie nachdenkt, da er sich der gesellschaftlichen Verantwortung stellen und seinen Eltern „das Gesicht ihres Enkelkinds zeigen möchte“ (*mago no kao ga misetai na*), äußert sich dies in einer Ambivalenz, die im Interview immer wieder durchscheint. Aussagen bezüglich seiner Bereitschaft, das Hobby für eine Ehe aufzugeben, werden an anderer Stelle relativiert, wenn er sagt, dass er bei genauerem Nachdenken doch zu zögern beginne und die Vorstellung von Kindern eher „beängstigend“ sei. Der Wunsch nach einer festen Beziehung und potenzieller Ehe mit seiner Kollegin scheint – zumindest zum Zeitpunkt des Interviews – mehr auf seinem Bedürfnis zu beruhen, gesellschaftlichen Normen zu folgen, statt auf genuinen Gefühlen für seine Kollegin.

Zusammenfassung: Hobby und Familie als unvereinbare Elemente im Leben des Mannes

Wie aus der Gruppendiskussion deutlich hervorgegangen ist, wird die Ehe von den Teilnehmern als fast ausschließlich negativer Gegenhorizont wahr-

genommen, der nicht nur das Enaktierungspotenzial des Hobbys beschneidet, sondern eines, man könnte beinahe sagen, lebenswerten Lebens.

Die Interviewpartner entziehen sich vor diesem Gegenhorizont somit zum einen bewusst dem Heirats- bzw. Dating-Marktes, zum anderen stellen sie aber aufgrund ihrer Hobbys von Beginn an einen für Frauen unattraktiven potenziellen Heiratspartner dar. Dies wird neben Handa-sans Beispiel der von ihm erfahrenen Abweisung aufgrund seines Hobbys auch besonders anhand von Juni-sans Informationskontrolle deutlich, mit der er versucht, seine Leidenschaft für Tabletop und Anime vor einer potentiellen Partnerin zu verbergen. Dies kann im Vorfeld dann bereits zu Resignation und damit zu einer noch größeren Bereitschaft führen, die Partnersuche aufzugeben.

Bei den anderen Interviewteilnehmern war die Wahrnehmung eines Otaku-Stigmas und damit verbundener Informationskontrolle nicht explizit Teil des Gesprächs. Nur Handa-san erwähnte – neben der Abneigung durch Frauen –, dass er vor 30 Jahren noch auf Kritik an ihm gestoßen ist, als er Lieder aus Animationsserien sang und Otaku genannt wurde.

Aufgrund der Zeit, die ich mit den Interviewpartnern im Spieleclub verbracht habe, kann ich für Hibino-san die Aussage treffen, dass dieser zumindest an den Sonntagen, an denen sich der Club traf, aktiv ein Otaku-Image pflegte. Er trug regelmäßig T-Shirts auf denen Anime-Charaktere aufgedruckt waren und das Auto, mit dem er zu den Clubtreffen erschien, war gut sichtbar mit Merchandise Artikeln diverser Anime- und Manga-Serien des *moe* Genres dekoriert.

Gegeben, dass er den Systemen Ehe und Familie von allen vier die meiste Opposition entgegenbrachte und anscheinend keinerlei Wunsch hegt, in eines dieser beiden Systeme einzutreten, fürchtet er offensichtlich keine potenziellen Sanktionen ihm gegenüber aufgrund seines offenen Auslebens dieses Lebensstils.

3. Otaku-Identität - Komparative Analyse

Aus den vorgestellten Fallbeispielen wurde ersichtlich, dass Gemeinsamkeiten zwischen den vorgestellten Personen und ihrer Aushandlung einer Otaku-Identität existieren. Allerdings weisen sie zeitgleich auch große Unterschiede auf. Im folgenden Teil soll anhand weiterer – wenn auch nicht so detailreich wie bisher vorgestellter – Fallbeispiele betrachtet werden, inwieweit sich die Biografien auf die Identifikation als Otaku, damit verbundene Wahrnehmung eines Stigmas sowie die Verortung normativer Ansprüche der Gesellschaft, denen sich die interviewten Personen ausgesetzt sehen,

auf das Leben der hier vorgestellten Individuen in Japan auswirkt.

Hierfür wurden die Interviewfälle entlang der homologen Aussagen und der sich darin festzustellenden Relevanzsysteme gruppiert. Die Fälle, die eine „interne Homogenität“ (KELLE und KLUGE 2010: 58) aufweisen, wurden dann von weiteren Gruppen abgegrenzt, die in sich ebenfalls eine interne Homogenität besitzen, sich gegenüber anderen jedoch durch eine „externe Heterogenität“ (KELLE und KLUGE 2010: 58) auszeichnen.

Statt der Bündelung von Typen handelt es sich vielmehr um eine Bündelung von Themen, denen entlang die unterschiedlichen Personen als Individuen zur Sprache kommen. Die Suche nach homologen und heterogenen Äußerungen innerhalb empirischer Kategorien wie ‚Gruppenzugehörigkeit‘, ‚Stigma-Erfahrung‘ oder ‚Informationskontrolle‘ gestattet es, sinngenetische und soziogenetische Muster ausfindig zu machen, dabei aber gleichzeitig die Individualität und Menschlichkeit der untersuchten Personen zu bewahren und sie somit nicht auf reine Datensätze zu reduzieren.

3.1. Gruppenzugehörigkeit, Label-Übernahme und Identifikation als Otaku

Bis auf einige wenige meiner Interviewpartner verfolgen die meisten ihren Einstieg in die auch im Erwachsenenalter fortgeführte Hobby-Karriere in ihre Kindheit bzw. frühe Jugendphase zurück. Wie im Falle von Q-san, Hara-san, Ken-san, Yokoyama-san und auch im Gruppeninterview ersichtlich wurde, war der Auslöser für den ersten Schritt (dabbling) in die Karriere ernsthafter Muße ein zufälliges, meist fremdinitiiertes Ereignis.

Auch in anderen Fällen waren es oftmals Verwandte oder Bekannte, die den Interviewpartnern das Hobby durch eine Hobby-Zeitschrift, ein *dōjinshi* Magazin oder in Form anderer Medien vorstellten.

Der Zeitpunkt dieses Prozesses des dabblings und der darauf folgende Verlauf erscheinen als konstituierendes Element für die Weiterführung der Hobbys und damit die Übernahme einer Selbstidentifikation mit dem Label Otaku. Von besonderer Bedeutung ist hierbei die Einbindung in eine gleichgesinnte Peergroup, was dazu führt, dass das Hobby als positiver Gegenhorizont wahrgenommen wird und entsprechend enaktiert werden kann. Besonders deutlich wird dies an einer Gegenüberstellung der Fälle von Q-san und Ken-san. Während Q-san von Anfang an eine positiv konnotierte Bindung an das Hobby durchlebte, die sowohl durch die Anerkennung als Spielleiter durch Gleichaltrige als auch die Anerkennung durch Ältere – die Studierenden –, die ihn ins Hobby der Rollenspiele einführten, geprägt war, blieb Ken-san diese Anerkennung verwehrt. So war und ist für Q-san der Begriff Otaku ein Label, welches seine Zugehörigkeit zu einer – in seinem Fall gar die ganze Schule umfassenden – Gruppe zum Ausdruck brachte, in

der er eine führende Position einnahm, während es für Ken-san ein von außen aufgesetztes Label darstellte, welches ihn in eine Position sozialer Isolation drängte und daher auch lange Zeit von ihm abgelehnt wurde, bis er ebenfalls ein positiv konnotiertes Zugehörigkeitsgefühl zu einer Otaku-Gemeinschaft entwickeln konnte und sich erst durch dieses Gruppenzugehörigkeitsgefühl als Otaku zu identifizieren begann.

Je mehr die untersuchten Hobby-Karrieren in ein Umfeld eingebunden waren, in dem die Individuen Erfahrungen von Zugehörigkeit und Anerkennung innerhalb einer gleichgesinnten größeren Gruppe machten, bzw. sogar Führungspositionen mit hoher Eigeninitiative in dieser übernahmen, umso eher neigen sie dazu, eine Otaku-Identität anzunehmen, sprich, das Label auf sich selbst anzuwenden und sich als solcher zu bezeichnen. So lässt sich ein Q-sans Fall ähnelndes Muster auch bei den Interviewpartnern Morita-san, Fuji-san und Suzuki-san feststellen, die Ende 1960 und während der 1970er Jahre geboren wurden und seit der Grund- bzw. frühen Mittelschulzeit aktiv und fest in eine Gruppe von „Otaku-Freunden / Kameraden“ (*otaku nakama*) (Morita-san) eingebunden waren, ein großes Maß an Involviertheit zeigten und so „selbst zum Otaku wurden“ (*jibun otaku ni natta*) (Suzuki-san), bzw. es als „unmöglich betrachten, dies [Otaku zu sein] abzustreiten“ (*sore wo hitei suru to dôshiyô mo nai*) (Fuji-san).

Ein anderes Referenzsystem, in dem die Frage nach der Otaku-Identität verhandelt wird, findet sich neben Hara-san auch bei den in den 1970er Jahren geborenen Konishi-san, Kazu-san und Taira-san, die sich bei ihrer Antwort auf die Frage, ob sie sich als Otaku identifizieren, unschlüssig zeigen.

Konishi-san spielt zwar auch schon seit der Grundschule Rollenspiele, jedoch bis zur Universität in einem nur sehr kleinen Kreis von Mitspielern. Bis zur Mittelschule spielte er mit nur einem Kind aus der Nachbarschaft und ab der Mittelschule bis zum Universitätseintritt mit einer konstant gleichbleibenden Gruppe aus fünf bis sechs Mitspielern, wobei er im Gegensatz zu Q-san jedoch keine initiiierende Führungsposition einnahm. Er identifiziert sich selbst nicht als Otaku, sondern sieht sich „von der Öffentlichkeit aus gesehen“ (*seken kara miru to*) als solcher etikettiert. Im Vergleich zu den „dichten Otaku“ (*koi otaku*) – wie er andere Mitspieler bezeichnet – in seinem Umfeld sei er aber kein Otaku. Konishi-san übernimmt also keine Otaku-Identität, sondern grenzt die Otaku-Gemeinschaft von sich ab.

Auch Kazu-san, der bis Mitte Zwanzig in einem lockeren, weniger stark involvierten Verhältnis zum Hobby des Rollenspiels, Manga und Anime stand und in keine größere Gemeinschaft eingebunden war, unterscheidet in einen „gesellschaftlichen, sogenannten Standpunkt“ (*shakaiteki na*

iwayuru tachiba), von dem ausgehend er wohl als davon abweichend angesehen werde und in die „Kern-Maniacs“ (*koa na maniakku no hito*), zu denen er aber nicht gehöre.

Diese Differenzierung in eine von außen aufgesetzte und eine persönliche Otaku-Identität, die vom Individuum selbst jedoch gar nicht angenommen wird, zeigt sich auch im Fall von Taira-san. Dieser war ebenfalls in keine größere Otaku-Gemeinschaft eingebunden und hat erst als Erwachsener das Tabletophobby aufgenommen. Auch wenn er bereits seit seiner Oberschulzeit „otaku-istische Dinge mag“ (*otakuteki nanowa boku ga suki nandesu*) – er kategorisiert Film, Manga und PC als solche –, so bezeichnet er sich selbst nicht als richtiger Otaku. Er unterscheidet zwischen dem von „innen gesehenen Otaku“ (*naka kara miru otaku*) und dem von „außen gesehenen Otaku“ (*soto kara miru otaku*). Die „von innen gesehenen Otaku“ sind hierbei Personen die auf eine langjährige Karriere zurückblicken und sich selbst als Otaku identifizieren. Morita-san wird von Taira-san als Beispiel dafür aufgeführt. Taira-san sieht sich von außen, also von Nicht-Otaku, als solcher etikettiert¹¹⁶, ist es aber aus seiner Perspektive nicht.

All diesen Individuen dient die Gemeinschaft der von ihnen als „Kern-Maniacs“ (*koa na maniakku*) (Kazu-san) bzw. „dichten Otaku“ (*koi otaku*) (Konishi-san) bezeichneten Gruppen als Referenz, vor der sie sich kontrastieren und sich aufgrund ihrer – von ihnen so wahrgenommenen – geringen Involviertheit in die Otaku-Gemeinschaft bzw. aufgrund ihrer geringen Akkumulation von Otaku-Kapitalien als nicht zugehörig identifizieren. Otaku ist kein Teil des Selbstverständnisses, sondern ein Label, welches von „außen“ bzw. „der Öffentlichkeit“ aufgesetzt wird.

Beide der oben aufgeführten Gruppen bzw. Typiken können wiederum von der Gruppe abgegrenzt werden, die das Label des Otaku übernehmen, dies aber weder auf ein Selbstverständnis als solcher, wie in der ersten Gruppe, noch als von außen aufgesetztes Label, wie in der zweiten Gruppe, zurückführen.

In diese Gruppe fällt unter anderem Yokoyama-san. Dieser war, wie in seiner Biografie ersichtlich, bis zu seinem Eintritt in die Tabletop-Gemeinschaft mit Anfang Zwanzig kein Mitglied einer Otaku-Gemeinschaft – die eigene Familie bzw. der eigene Vater ausgenommen. Dennoch identifiziert er sich selbst als Otaku. Mehr noch, er hat dieses Label sogar ganz bewusst gewählt und darauf hingearbeitet, sich als Otaku – wenn auch refle-

¹¹⁶ „Für Menschen außerhalb [der Otaku-Gemeinschaft] sehe ich wahrscheinlich total seltsam aus, so wie ein Otaku“ (*soto no hito kara miru to, maa sugoi, kawatteiru tte, otakutte mieru janai desukane*).

xiv betrachtet „schlechter Otaku“ – zu inszenieren und zur Gruppe der „harten Schule“ (der Militär-Otaku) dazuzugehören.

Zurückführen lässt sich dies wohl auf den Zeitpunkt und die zu diesem Zeitpunkt herrschenden Umstände, unter denen Yokoyama-san die Otaku-Identität annahm. Während der 1970er und frühen 1980er Jahre existierte der Begriff Otaku, wie in Teil A dargestellt, noch nicht als in der Allgemeinheit etabliertes Label. Daher konnte es von den während der 1970er Jahre geborenen Personen nicht gewollt als solches ausgewählt werden. Für diese war bzw. ist, wie bereits gezeigt, Otaku weniger ein Titel, den sich eine Person selbst verleihen kann, sondern ein Label, das ihr von ihrem sozialen Umfeld verliehen wurde bzw. wird.

Yokoyama-san hingegen konnte im Gegensatz zu den vor ihm geborenen Generationen bereits in seiner Jugend auf einen existierenden Otaku-Diskurs zugreifen, diesem die auf ihn passende Definition bzw. das passende Label entnehmen und auf sich übertragen. Er hatte während seiner Jugend bereits eine Definition dessen gewählt, was ein Otaku ist; nämlich eine Person, die sich auf einen Themenkomplex festlegt und in diesem Expertise – vor allem Wissen – zu erlangen versucht. Yokoyama-san bezeichnet Otaku daher auch als „Wahrheitssucher“ bzw. als „jemanden, der einen Weg verfolgt“ (*kyûdôsha*) und identifiziert sich damit. Während die 1970er- und 1980er-Generationen von anderen zum Otaku gemacht wurden, machte Yokoyama-san sich selbst zum Otaku.

Ein weiterer Interviewpartner, Tana-san, der ebenfalls in den 1970er Jahren geboren wurde, stellt einen Einzelfall dar, da er erst im Erwachsenenalter (mit 37 Jahren) mit einer serious leisure Karriere im Feld des Rollenspiels begann. Im Gegensatz zu den anderen Interviewpartnern kann er seine Karriere in diesem Feld nicht bis in seine Kindheit zurückverfolgen. Zwar spielte er während der Mittelschule RPGs für den Computer und wusste so um die Existenz von TRPGs, auf denen die PC Varianten basierten, diese konstituierten jedoch nicht sein Haupthobby – dies war der Fußball – und er gab RPGs für den Computer während der Oberschule bewusst auf, da es „otaku poi“ (otakuhaft) war und entschied sich stattdessen für eine serious leisure Karriere im Feld der Musik, „weil dies nicht otakuhaft ist“ (*otaku pokunai shi*), die er bis zu seinem 24. Lebensjahr fortführte.

Er gehörte bis vor wenigen Jahren somit keiner Otaku-Gemeinschaft an. Im Gegenteil, er versuchte, sich während seiner Jugend vor einer Etikettierung als solcher zu schützen, indem er das mit Otaku assoziierte Spielen von RPGs für den PC aufgab und sich stattdessen der Musik und dem Gitarrenspielen hingab, welches „sich cooler anfühlte / wirkte“ (*kakkôii kanji ga suru*). Er begann erst 2011 auf Fremddinitiative eines

Arbeitskollegen hin, Rollenspiele als Hobby aufzunehmen.

Dennoch: die Frage, ob er über sich denke, ein Otaku zu sein, beantwortet Tana-san mit einem klaren: „Das denke ich total“ (*sugoku omou*). Er bezieht sich hierbei, wie Yokoyama-san, auf eine im Diskurs etablierte Definition des Otaku als jemand, der „viel mehr über eine Sache, für die er sich begeistert, wissen will“ (*necchû suru koto, sore wo fukaku shiritakunaru*). Dies, so meint er, treffe auch auf ihn zu. Ähnlich wie Yokoyama-san greift auch Tana-san auf eine im Diskurs etablierte Definition des Otaku als jemand, der von etwas leidenschaftlich ergriffen ist und Wissen darüber zu akkumulieren versucht, zurück und übernimmt diese für sich. Er wurde also nicht als Otaku etikettiert, sondern wählte sich den Begriff mit der zugrundeliegenden Definition als eine Identität selbst.

Dieses Muster, auf eine im Diskurs etablierte Definition zuzugreifen und Otaku weniger als Label, welches eine Gruppenzugehörigkeit ausdrückt und einen Teil der Ich-Identität konstituiert, sondern vielmehr als Beschreibung einer Person mit einem ausgeprägten Interesse und Leidenschaft für ein gewisses Hobby oder Genre zu sehen, findet sich auch bei den Interviewpartnern Kino-san und Katô-san. Beide stellen im Vergleich zu den bisher beschriebenen drei Gruppen jedoch auch Einzelfälle dar. Kino-san, der 1979 geboren wurde, ging seit seiner Kindheit den Hobbys Modell-eisenbahn, Modellbau und Militär nach. Das Ausmaß seiner Involviertheit in die Hobby-Gemeinschaft bewegte sich zwischen der von Personen aus der ersten und zweiten Gruppe. Der Begriff Otaku fällt in seiner biografischen Erzählung zwar nicht, jedoch werden seine „Maniac-Hobbys“ (*maniakku na shumi*) Anime und Modellbau vor dem Vergleichshorizont akzeptierter Hobbys wie Autos und Sport von ihm negativ kontrastiert.

Als ich ihn am Ende des Interviews frage, ob er über sich denke, ein Otaku zu sein, bestätigt er dies. Kino-san bezeichnet sich selbst als Zug-Otaku, Militär-Otaku, Eroge-Otaku und Anime-Otaku. Für ihn ist der Besitz eines Hobbys das auszeichnende Merkmal eines Otaku, egal ob dies nun Sport sei, was einen zum Sport-Otaku mache oder Bodybuilding, was einen zum „Muskel-Otaku“ (*kinniku otaku*) mache. Somit sieht er sich auch als Otaku aller von ihm aufgezählten Hobbys, denen er nachging und nachgeht. Jedoch – so elaboriert er auf meine Nachfrage, ob Otaku schlicht bedeute, ein Hobby zu haben – sei Otaku negativ konnotiert. „Otaku wird schlicht genutzt, um Dinge negativ zu beschreiben“ (*negatibu na mono ni taishite, kô otaku tte iwareteiru dake*). Durch die Anheftung des Wortes erhielt eine Sache, sei sie ein Hobby oder etwas Anderes, eine negative Bedeutung, obwohl die Sache an sich dieselbe bleibe. Kino-sans Referenzsystem ähnelt dem von Yokoyama-san und Tana-san dahingehend, dass er Otaku als Definition eines bestimmten Verhaltens anwendet und sich mehr mit dieser De-

definition, weniger jedoch mit der dazugehörigen Gruppe identifiziert. Seine langjährige Karriere im Feld der „Maniac-Hobbys“ lassen ihn im Gegensatz zu ersteren beiden aber den diskreditierenden Aspekt des Begriffs wahrnehmen.

Katô-san stellt insofern einen Einzelfall in der vorliegenden Untersuchung dar, als dass er obgleich seines starken Engagements in der Science-Fiction- und Rollenspielszene – er ist regelmäßig auf dem *komike*, gestaltete in seiner Jugend *dôjinshi* und organisiert gegenwärtig Rollenspiel-Conventions und die *D&D Encounters* – Otaku weniger als Ausdruck seiner Gruppenzugehörigkeit betrachtet, sondern ähnlich wie Yokoyama-san, Tana-san und Kino-san Otaku als „Maniac eines bestimmten Genres“ (*tokutei na janru, sô maniakku na hito wo sashite iru*) definiert und den Begriff als solchen auf sich anwendet. Allerdings – und hierin offenbart sich die Heterogenität seines Falles – sei er der „allgemeinen“ (*seken ippanteki*) Definition des Otakus nach, als jemand der „total auf Anime abfährt“ (*anime ni doppuri hamatteru*), kein Otaku. Katô-san bezieht sich hier auf zwei im Diskurs etablierte Definitionen des Otaku. Zum einen die des „Maniacs“, die er auf sich anwendet, zum anderen die des Anime-Liebhhabers – insbesondere des *moe* und *shôjo* bzw. *yôjo*¹¹⁷ Genres –, welche er jedoch abweist. Seine Bezugnahme auf das *moe* Genre zeigt, dass er sich bei letzterer Definition, die er als die der Allgemeinheit identifiziert, auf eine vergleichsweise neue Auslegung bezieht, die unter anderem durch Cool Japan und *Densha Otoko* geprägt wurde.

Seine Bezugnahme auf die Definition des Maniacs und Abgrenzung vom Otaku neueren Stiles liegt womöglich im Generationsunterschied und der damit zusammenhängenden Biografie begründet. Katô-san wurde 1963 geboren und gehört somit zur Generation der ersten Otaku bzw. Proto-Otaku. Er sah sich während seiner Jugendphase somit keiner Etikettierung ausgesetzt und hatte im Gegensatz zur Gruppe der selbstidentifizierenden Otaku der 1970er Jahre kein Zugehörigkeitsgefühl zu einer als Otaku etikettierten Gruppe – sehr wohl zu einer Gruppe bzw. Szene der von ihm ausgeübten Hobbys, diese wurde aber noch nicht als Otaku bezeichnet – und entwickelte somit keine auf dem Label basierende Gruppenzugehörigkeit.

Erst während der Genese des Begriffs Otaku als Label in den späten 1980ern und frühen 90ern wurde Katô-san als solcher durch Andere etikettiert. Zu diesem Zeitpunkt war er jedoch schon Mitte Zwanzig und das Label wurde nicht zu einem so dominanten Bezugspunkt des Selbstverständnisses wie bei den Kindern und Jugendlichen der 1970er Generation. Seine lang-

¹¹⁷ *Yôjo* (kleines Mädchen) bezieht sich hier auf Anime- und Manga-Produktionen, in denen Charaktere kleiner Mädchen eine tragende Rolle zukommt.

jährige serious leisure Karriere im Feld der Science-Fiction und Rollenspiele sowie die Akkumulation von Otaku-Kapital, lassen ihn aber – im Gegensatz zur zweiten Gruppe, die diese ablehnt – eine Otaku-Identität im Sinne des „Maniacs eines bestimmten Genres“ annehmen.

3.2. Stigma-Erfahrungen und Informationskontrolle

Es stellt sich im Zusammenhang mit der Untersuchung von Otaku-Identitäten nun die Frage, inwiefern diese von den untersuchten Personen als Stigma erfahren wurden bzw. werden, welche diskreditierenden Erfahrungen erlebt wurden und wie mit diesen umgegangen wird. Dies hängt wiederum zwangsweise mit der Frage nach der Informationskontrolle, dem Zeigen und Verbergen der Hobbys und der Otaku-Identität also, zusammen.

Wie aus den Biografien von Q-san, Hara-san, Ken-san, Yokoyama-san und dem Gruppeninterview hervorging, sehen sich die Personen unterschiedlich stark als abweichend von der Norm und daraus resultierend als stigmatisiert an. Neben Q-san durchlebten auch Morita-san, Fuji-san, Taira-san und Katô-san die Zeit der „otaku panic“ (KINSELLA 1998: 312) in Verbindung mit dem Miyazaki Vorfall.

Morita-san nahm bereits während der letzten Jahre der Grundschule eine Distinktion zwischen sich und den „guten Kindern“ (*ii ko*) wahr. Diese guten Kinder zeichneten sich dadurch aus, dass sie Sport machten, während er mit einem sehr kleinen aber engen Freundeskreis *puramo* baute, sich über Anime unterhielt und Anime-Song Wettbewerbe veranstaltete. Er fühlte sich schon in der Grundschule von anderen „so behandelt, als sei er seltsam“ (*aitsu chotto hen to iu atsukai datta*). Damals, so erklärt er, gab es das Konzept der „Otaku-Kinder“ (*otaku no kotachi*) noch nicht, weshalb Mitschüler und die Schuladministration sie nicht hätten einordnen können. Er beschreibt die Haltung seines Umfelds folgendermaßen: „Wir wurden behandelt nach dem Motto: Was sind das für Kinder?“ (*ano kotachi ha nandarô mitai na atsukai datta*). Er begann dann in der Mittelschule „irgendwie über sich selbst zu denken, dass er seltsam ist“ (*nanka jibun ga kawatteru to wa omotte wa itan desu*).

Aus der weiteren Erzählung Morita-sans geht hervor, wie sich diese Behandlung durch Lehrer und Eltern als „etwas seltsam“ (*chotto kawatteru*) durch den Miyazaki Vorfall plötzlich zu einer genuinen Sorge, zu einer „Vision“ (*bijon*), wandelte, dass ihr eigener Sohn bzw. Schüler selbst so werden könnte wie Miyazaki. Er beschreibt diese Sorge bzw. Angst um bzw. vor den Otaku als Phänomen, dass „gesamtgesellschaftlich“ (*shakai zentai toshite*) vorhanden war.

Morita-san beschreibt sein Leben während Oberschule, Universität

und danach als ein Leben in der „Welt der Otaku“ (*otaku no sekai*). Während der Oberschule trat er Rollenspielclubs bei und spielte aktiv Rollenspiele mit Freunden; in der Universität trat er, wie Q-san, in einen „Otaku-Club“ (*otaku no sākuru*) ein und bis Anfang Dreißig arbeitete er in der Videospiele- und Spielzeugbranche, die er als „Otaku-Geschäftswelt“ (*otaku gyōkai*) bezeichnet.

Morita-san führt eine klare Distinktion zwischen der Otaku-Welt bzw. Otaku-Geschäftswelt und der „normalen“ (*futsū*) Welt, in die er Anfang Dreißig nach einem Jobwechsel in eine Online Marketing Agentur eingetreten ist, durch. Die Arbeit in einer „normalen“ Firma unter „normalen Leuten“, habe ihm zum ersten Mal das „Gefühl von Normalität“ (*futsū no kankaku*) gegeben.

Der Wechsel von der Otaku-Welt in die normale Welt setzte ihn jedoch aufgrund seiner offen ausgelebten Otaku-Identität – er verbarg seine Hobbys und Interessen nicht – Spott aus. „Unangenehme Leute“ (*iya na hito*) machten sich über ihn und seine Hobbys lustig. Er erzählt von einer Episode, bei der ein Geschäftspartner ihn dazu zwang, während eines gemeinsamen Bar-Besuchs den anwesenden Frauen über sein Hobby zu erzählen, „weil er ein Otaku ist“ (*otaku nande*), was sowohl ihm als auch, so denkt er, den Frauen „unangenehm“ (*tsurai*) war. Er fühlte sich öfter als eine Art „Witzfigur“ (*neta kyara*) behandelt und man machte sich über ihn lustig „weil er anders ist“ (*kawatteru kara*).

Morita-san führt trotz dieser Erfahrungen keine Informationskontrolle durch, sondern steht weiterhin offen zu seiner Otaku-Identität sowie seinen Hobbys und verbirgt diese nicht. Auch bei seiner Suche nach einer Ehefrau erzählte er potenziellen Partnerinnen von seinen Hobbys.

Fuji-san berichtet ebenfalls davon, dass er sich nach dem Miyazaki Vorfall „eingeengt“ (*katami ga semakatta desu*) fühlte. Er beschreibt, dass in seinem Umfeld niemand durch extremes Aussehen oder Verhalten auffiel, weshalb er sich keiner direkten Kritik ausgesetzt sah, ergänzt jedoch, dass die Atmosphäre auf dem *komike* im Anschluss an die Berichterstattung über Miyazaki „delikat“ (*bimyō*) war. Die Besucher und Aussteller „wirkten gestresst/genervt“ (*meiwaku gatteru*).

Fuji-san identifiziert sich als Otaku, mag es aber nicht, so genannt zu werden. Ein Ablehnen seiner Otaku-Identität hält er jedoch für „hoffnungslos“ (*dōshiyō mo nai*) und „gibt diese zu“ (*mitomemasu*). Seine Abneigung dagegen, Otaku genannt zu werden, sowie die Formulierung, dass dies ein Charaktermerkmal sei, das es zuzugeben gilt, offenbaren die von Fuji-san wahrgenommene immanente Negativkonnotation des Etiketts.

Dennoch, auch Fuji-san verbirgt sein Hobby nicht. Im Gegenteil, er zeigt dieses in objektiverer Form seinem Umfeld. So trägt er im Alltag

Replika von Wehrmatskleidung des Zweiten Weltkrieges wie eine Feldmütze mit Hakenkreuz und Reichsadler oder einen Wehrmatswintermantel. Auch sein – wenn auch ambivalentes (siehe hierzu LINDEMER 2017) – Interesse am mit Otaku assoziierten Genre des *moe-militari* demonstriert er durch das Auftragen von Merchandise Artikeln in der Öffentlichkeit.

Im Gegensatz zu Q-san, Morita-san und Fuji-san hat Ken-san die direkten Auswirkungen des Miyazaki-Vorfalles nicht miterlebt, allerdings fällt die Phase, in der er das Label des Otaku angeheftet bekam, in den Zeitraum von 1995 bis 2000, also zwischen den Sarin Gasanschlag auf die Tōkyōer U-Bahn und den langsam einsetzenden Wandel des Otaku Stereotyps zehn Jahre später. Er wurde folglich, wie an seinem Fallbeispiel ersichtlich, als Otaku stigmatisiert und bewertete das Label somit lange Zeit vor einem negativen Gegenhorizont. Dementsprechend führte er während seiner Jugend nicht nur bewusst Informationskontrolle durch, indem er sein Hobby kaschierte, er inszenierte sich zudem als „cooler Typ“. Ken-san versuchte aktiv, sich von der als Otaku etikettierten Gruppe zu distinguieren, da er sich dieser Gruppe – bis zu seinem Eintritt in diese während der letzten Universitätsjahre – nicht zugehörig fühlen wollte, aber von anderen dieser zugeordnet wurde. Dieser Akt der Distinktion stand den in den 1970er Jahren geborenen Personen nur schwerlich zur Verfügung, da sie bereits Teil einer Otaku-Gruppe waren, bevor sie überhaupt als solche etikettiert wurden. Anders ausgedrückt: Für sie war es zum Zeitpunkt ihrer Etikettierung bereits zu spät, sich von der Gruppe „Otaku“ zu distanzieren.

Gegenwärtig steht aber auch Ken-san, so wie Q-san, Morita-san und Fuji-san offen zu seiner Otaku-Identität und kommuniziert diese nach außen. Dies ist, wie an seinem Fallbeispiel gezeigt wurde, auf seine ab der späten Universitätszeit erfahrene Zugehörigkeit zur Otaku-Gemeinschaft der Tabletopspieler und der damit einhergehenden Akzeptanz des Labels als Teil seiner sozialen Identität zurückzuführen. Wie die oben genannten, in den 1970er geborenen Personen, identifiziert auch er sich inzwischen als Teil einer Gruppe und scheut sich nicht, dies zu demonstrieren. Sowohl online auf Social Media Plattformen als auch offline.

Die selbstidentifizierenden Otaku neigen alle dazu, diese Identität offen zu zeigen und vermeiden es, sie zu kaschieren, obwohl sie stigmatisierende Erfahrungen gemacht haben. Das von ihnen durchgeführte Stigmamanagement in Form des offenen Zeigens ihrer Otaku-Identität weist Parallelen zur von LIPP (1999: 17) als „Selbststigmatisierung“ bezeichneten Strategie zur Stigmabewältigung auf. Die „Vorwegnahme“ (LIPP 1999: 18) und „Bloßstellung“ (LIPP 1999: 18) des Stigmas setzen die Gegenseite unter Druck und schaffen ein „Legitimationsdefizit“ (LIPP 1999: 18). Das heißt, dass die Stigmatisierenden erklären müssen, warum sie die stigmatisierte

Person überhaupt diskreditieren. Sie müssen den Angriff des Stigmatisierten in Form der Frage, was denn an ihrem Verhalten – bzw. in diesem Fall auch Hobby – eine Diskriminierung rechtfertigt, abwehren und sich rechtfertigen.

Auch die selbstidentifizierenden Otaku wie Yokoyama-san und Tana-san verbergen ihre Hobbys nicht. Werden sie auf ihre Hobbys angesprochen, so sagen sie dem Fragesteller, dass sie Tabletops bzw. Rollenspiele spielen, finden es aber zugleich schwierig, Unwissenden zu erklären, um was es sich dabei handelt. Yokoyama-san lässt Gespräche mit Kollegen über sein Hobby, wie im Interview mit ihm gezeigt wurde, schlicht auslaufen, ohne näher auf dieses einzugehen. Tana-san hingegen versucht, Kollegen zu erklären, was er abends macht, wenn er die Arbeit früher verlassen muss, um an den *D&D Encounters* teilzunehmen und trifft dabei auf gemischte Reaktion von Interesse und Desinteresse.

Aus beiden Biografien gingen allerdings keine Stigma-Erfahrungen hervor. Yokoyama-sans Status als „gehänseltes Kind“ (*ijimerarekko*) zur Grundschulzeit führt er – wie auch Katô-san – auf seine Unsportlichkeit und nicht auf seine Hobbys zurück. Auch seine Leidenschaft für *Gundam* zu Zeiten der Mittelschule stellte keine Erfahrung dar, bei der er wegen einer Otaku-Identität diskreditiert wurde.

Das gleiche gilt für Tana-san, der erst mit Ende Dreißig das Rollenspiel aufnahm und in seiner Jugend aufgrund seiner bewussten Abstandnahme von „otaku-istischen“ Hobbys keine diskreditierenden Erfahrungen machte. Für Stigmamanagement und Informationskontrolle scheint für beide zum gegenwärtigen Zeitpunkt keine Notwendigkeit zu bestehen. Grund hierfür ist wohl, dass, wie bereits erläutert, Otaku von ihnen nicht als Label, sondern als selbstgewählter Titel inkorporiert wurde, der nicht mit stigmatisierenden Eigenschaften bzw. Erfahrungen assoziiert wird.

Im Falle Yokoyama-sans liegt dies auch darin begründet, dass er in einer Phase aufwuchs, in der das Otaku-Stigma eine partielle Abschwächung erfuhr (siehe hierzu Teil A). Zudem befindet er sich in einer Phase seines Lebens, in der er die normative Anforderung der Gesellschaft, zu heiraten oder als Erwachsener nicht mit Kinderspielen zu spielen, noch nicht in dem Ausmaß ausgesetzt ist, wie die hier vorgestellten Personen älterer Jahrgänge.

Tana-san wiederum bietet nur minimale Fläche für eine Anheftung des Etiketts Otaku mit stigmatisierender Konnotation, da er das Rollenspiel Hobby als 37-jähriger, beruflich erfolgreicher und verheirateter Mann aufgriff.

Von diesen Typen divergiert die Gruppe der Personen, die sich selbst

vor der Kontrastfolie der Kern-Otaku nicht als solche identifizieren, sondern Otaku als von außen angeheftetes Label wahrnehmen. Hier ist Informationskontrolle in Form des Verbergens und Kaschierens vorzufinden. So versuchen Taira-san und Kazu-san, ihre Hobbys vor ihrem erweiterten sozialen Umfeld – Arbeitskollegen und Personen mit denen sie sich privat treffen – zu verbergen, aus Scham und der Sorge heraus, Diskriminierung oder Spott ausgesetzt zu sein, sollten die Hobbys bekannt werden.

Taira-san spricht in Zusammenhang mit seiner Zeit an der Universität von einer „Zweiseitigkeit“ (*nimensei*) seines Charakters bzw. Person. Er hatte das Gefühl, einen unterschiedlichen Charakter zu spielen, je nachdem ob er sich in der Gruppe von Otaku befand, mit der er das Tradingcardgame *Magic the Gathering* (Wizards of the Coast) spielte, oder in der Gruppe seiner „normalen Freunde“ (*futsû no tomodachi*), mit denen er Essen oder ins Kino ging. Die Distinktion zwischen Kartenspielern und normalen Freunden demonstriert erneut, dass Otaku im Referenzsystem Taira-sans als anormal erfasst werden.

Auch heute besitzt er eine Art doppelte Identität. Die des Tabletop-Otaku und des Idol-Otaku. Im Falle von Taira-san ist diese Differenzierung in Tabletop und dem damit assoziierten Stigma des Otaku, der als Erwachsener noch „Kinderspiele“ (*kodomo asobi*) spielt, und dem Label des Idol-Otaku erwähnenswert. Taira-san ist Fan der Idolband *Momoiro Clover Z*. Er redet darüber im Alltag zwar nur wenig, hält es aber im Gegensatz zu seinem Tabletop Hobby nicht bewusst geheim. Im Gegenteil, er sieht es als „unterhaltsam“ (*omoshiroi*) und „Pluspunkt“ (*meritto*) an, als Idol-Otaku bezeichnet zu werden. „Naja weil es irgendwie ein bisschen unterhaltsam ist, kann man wohl sagen, dass das okay ist. Es kommt gut an“ (*maa chotto omoshiroi kara ari to ierundesukane. Ukeru*). Sollte er hingegen beim Tabletopspielen gesehen werden, dann wäre ihm das peinlich, weshalb er auch keine Informationen diesbezüglich nach Außen weitergibt. Unter den Nichtspielern in seinem Leben weiß einzig seine Frau um dieses Hobby.

In dieser Differenzierung zwischen Tabletop und Idols spiegelt sich die Entwicklung des Diskurses wider. Während sich im Zuge der Cool Japan Kampagne der Konsum von Idols, Anime, Manga und Videospiele zum der Wirtschaft zuträglichen und somit bis zu einem gewissen Grad normkonformen Konsum gewandelt hat, stellt ein Nischenhobby wie Tabletop, bei dem man als erwachsener Mann noch Kinderspielen nachgeht, ein Hobby mit Potenzial zur Stigmatisierung dar und wird dementsprechend versteckt. Die Identität des Idol-Otaku stellt hierbei allerdings nur eine nach außen gerichtet enaktierte personale Identität dar, die nicht Teil der Ich-Identität bzw. sozialen Identität ist, da er sich, wie beschrieben, nicht ‚wirklich‘ als Otaku identifiziert.

Ähnlich wie bei Taira-san verhält es sich auch bei Kazu-san, der sein Interesse an Rollenspiel, Manga und Anime nicht öffentlich macht. Während Taira-san die Auswirkungen des Miyazaki Vorfalls noch erlebte – seine Eltern äußerten ihre Sorge, dass sein Zimmer durch die Filmposter an der Wand wie das von Miyazaki aussähe – geht dies aus Kazu-sans Biografie nicht hervor. Dieser berichtet jedoch, dass an einem Punkt in seinem Leben die Gefahr bestand, dass seine *dôjinshi* Aktivitäten hätten öffentlich werden können, als er von einer Arbeitskollegin auf einer Amateur-Manga-Messe gesehen wurde. Er versuchte, seine Anwesenheit zu kaschieren, indem er ihr erzählte, er sei wegen eines Freundes da, wurde danach aber dennoch öfter von ihr darauf angesprochen. Diese Information „verbreitete sich aber nicht oder wurde zum Gesprächsthema“ (*hiromatte dôkô tte koto wa nakatta desukedo*) am Arbeitsplatz, da besagte Kollegin ebenfalls „solche Dinge [*dôjinshi*] mochte“ (*sô iu no wo suki dattande*). Es existiert zwar keine Erfahrung direkter Diskriminierung, die Notwendigkeit einer Ausrede für seinen Besuch einer Amateur-Manga-Messe und die Wahrnehmung einer potenziellen Gefahr, dass sich diese Information verbreiten könnte, zeigen jedoch, dass die Verbindung mit *dôjinshi* Aktivitäten von Kazu-san als potenziell diskreditierendes Merkmal wahrgenommen wurden. Auch seine Begründung dafür, dass sich die Information nicht verbreitete, da sich besagte Kollegin sonst wohl selbst diskreditiert hätte, spricht für diese Art der Wahrnehmung. Folglich hält Kazu-san seine Hobbys am Arbeitsplatz geheim.

Auch Konishi-san demonstriert sein Interesse an Anime, Manga und Rollenspiel nicht bewusst nach außen und vermeidet nach Möglichkeit, über Rollenspiele zu sprechen, da er es schwierig findet, Unwissenden zu erklären, um was es sich dabei handelt. Ähnlich wie Taira-san berichtet auch er von zwei unterschiedlichen Freundesgruppen – Rollenspielern und Mitschülern –, denen er während seiner Oberschulzeit angehörte. Seinen Mitschülern erzählte er nichts von seinem Rollenspiel Hobby. Auch er führte Informationskontrolle durch.

Katô-san stellt bei der Frage zu Stigma-Erfahrung und Informationskontrolle wie schon zum Themenkomplex zur Otaku-Identität einen Sonderfall dar. Katô-san berichtet, dass er zu Grund- und Mittelschulzeiten von anderen Kindern „gehänselt wurde“ (*ijime*). Dies lag ihm nach, an seiner körperlichen Schwäche und seinem weinerlichen Charakter zu dieser Zeit. Er schaute in seiner frühen Kindheit daher vermehrt alleine zu Hause TV-Animationsserien, besuchte Wissenschaftsmuseen und konsumierte Science-Fiction Literatur. Er unterscheidet in seiner Erzählung zur Zeit an der Mittelschule, ähnlich wie Morita-san, zwischen sich und „normalen Kindern“ (*futsû no kotachi*), die im Gegensatz zu ihm nicht um die Existenz von

dōjinshi wussten. Im zweiten Jahr der Oberschule gründete er einen Club, mit dem er selbstproduzierte *dōjinshi* auf dem *komike* verkaufte.

Katō-san begann 1989 (mit ca. 26 Jahren) mit dem Rollenspiel Hobby. Seine Liebe für Science-Fiction und „Roboter-Anime“ (*robotto anime*) sowie sein Rollenspiel Hobby hielt er am Arbeitsplatz geheim. Er sah sich im Zuge der otaku panic während der 90er Jahre dann aber dennoch Diskreditierung ausgesetzt. Grund hierfür war, dass er sich versehentlich als Anime-Liebhaber enttarnte, als er eine Anime-Quizfrage aus einer Zeitschrift beantwortete und daraufhin gefragt wurde: „Warum weißt du so eine *maniac* Sache?“ (*sonna maniakku na koto nande wakarunda?*). Im Anschluss an dieses Ereignis wurde er Otaku genannt und bei Firmenfeiern dazu genötigt, beim Karaoke Anime-Songs zu singen. Ein wesentlich gravierenderes Erlebnis war jedoch, dass über die Drucker seiner Firma Zettel gedruckt wurden, auf denen über ihn geschrieben stand, er sei „otakuistisch, ein Maniac und eklig“ (*otakuteki nanika toka to iu kanji, maniakku na koto de chotto kimoitoka*). Diese Erfahrung führte, so Katō-san, dazu, dass er Menschen nicht mehr trauen könne und stets die Sorge habe, dass „sie ihn hinter seinem Rücken verachten“ (*ura wo motterunjanai na tte, keibetsu suru*).

Nach diesem Vorfall beschloss Katō-san, nicht mehr mit Personen am Arbeitsplatz persönlich verbunden zu sein und hält seine Hobbys und Aktivitäten streng geheim. Er berichtet von einer Angst davor, dass – sollte er über sein Hobby reden – über „diese [Hobby] Gemeinschaft nachgeforscht wird und so die Möglichkeit besteht, dass man ihn zurückverfolgen kann“ (*socchi no comyūnitī wo shiraberareru to, sono tadorareru kanōsei ga arunjanai desu ka [...] toreisu sareru kanōsei ga*). Ihm ist die Vorstellung zuwider, dass Mitarbeiter über die *D&D Encounter* erfahren, in den Laden kommen und ihn beim Spielen sehen. Aus diesem Grund tritt er auch als Organisator von Rollenspielveranstaltungen nur unter Verwendung eines anonymen Kosenamens auf.

Katō-san führt also bewusst Informationskontrolle in Form des Verbergens seiner Hobbyaktivitäten durch. Obgleich er ähnlich wie Q-san oder Morita-san sowohl schon während seiner Jugend als auch gegenwärtig eine aktive und leitende Position innerhalb seiner Hobby-Szene einnahm und einnimmt, so kommuniziert er dies nicht wie die Personen aus der Gruppe der selbstidentifizierenden Otaku nach außen. Als Grund hierfür kann allem voran die besonders diskreditierende Erfahrung im frühen Erwachsenenalter herangezogen werden als auch, dass das Label Otaku, wie bereits erläutert, weniger ein Teil eines an eine Gruppenzugehörigkeit gebundenen Selbstverständnisses ist als vielmehr ein diskreditierendes Label für einen Maniac eines bestimmten Genres.

3.3. Romantische Beziehungen, Ehe und Familie

Obgleich es zu Beginn des Forschungsvorhabens kein spezifischer Teil der Ausgangsfragestellung war, so rückten doch besonders aufgrund der Importanz, die der Themenkomplex im Diskurs einnimmt und der auch im Gruppeninterview deutlich zur Sprache kam sowie bezüglich des Bildes der Otaku als „failed men“ (GALBRAITH 2015: 31), die Fragen nach Beziehungen zum anderen Geschlecht, Ehe und Familie ins Blickfeld dieser Arbeit. Inwiefern spielen Otaku-Identität, Hobbys, Stigma und Informationskontrolle eine Rolle bei der Partnersuche, Eheschließung und dem Aufbau einer Familie und mit welchen normativen Forderungen sehen sich die hier untersuchten Männer bezüglich dieser Systeme konfrontiert?

Zuerst soll festgehalten werden, dass die Fallunterscheidung und Typisierung entlang dieses Themenkomplexes in Korrelation zu Inkorporation und Ablehnung von Otaku-Identitäten vollzogen werden kann. Die selbstidentifizierenden Otaku, die keine Informationskontrolle durchführen und ihre Otaku-Identität offen ausleben, sind allesamt ledig. Von den Interviewpartnern der zweiten Gruppe, die eine Otaku-Identität ausschließlich als von außen aufgesetztes Label betrachten, sich selbst nicht als solche identifizieren und Informationskontrolle durchführen, sind zwei verheiratet (Taira-san und Kazu-san) oder befinden sich in einer – wenn auch Fernbeziehung – Beziehung (Konishi-san).

Wie sich anhand des Gruppeninterviews gezeigt hat, ist von den vier Clubmitgliedern nur eines (Juni-san) in eine Beziehung auf romantischer Basis eingebunden. Auch Juni-san führt, wie demonstriert wurde, aktiv Informationskontrolle durch, indem er seine Interessen vor seiner Partnerin versteckt.

Auch Katô-san und Tana-san sind verheiratet. Alle verheirateten Interviewpartner sind kinderlos. Yokoyama-san und Kino-san sind ebenfalls alleinstehend.

Auch wenn eine Korrelation zwischen den Typiken (vor allem der ersten und zweiten Gruppe) und dem Beziehungsstatus existiert, so bedingt dies jedoch nicht zwangsweise eine Kausalität. Die Gründe für das Single-dasein sind zwar auch auf das Hobby bzw. die Otaku-Identität zurückzuführen, jedoch existieren darüber hinaus weitere, individuelle Beweggründe dafür, ledig zu bleiben. Auf diese Gründe für den Lebensstil als Lediger soll im Folgenden detaillierter eingegangen werden.

Wie aus dem Gruppeninterview offensichtlich wurde, konstituiert die Schwierigkeit, wenn nicht gar Unmöglichkeit, Hobby und Beziehung bzw. Ehe miteinander zu verbinden, einen konjunktiven Erfahrungsraum für die Befragten. Die Existenz dieses konjunktiven Erfahrungsraumes wird durch die Addition von weiteren, in den narrativen Interviews getätigten

Aussagen bestätigt. So weisen Katô-san, Suzuki-san, Morita-san, Fuji-san und Kazu-san darauf hin, dass die Verbindung von Hobby, Beziehung und Ehe nur schwer durchführbar ist.

Taira-san und Tana-san waren bereits verheiratet, bevor sie das Tabletop bzw. Rollenspiel Hobby aufnahmen. Dass Katô-san und Kazu-san verheiratet sind, begründen sie damit, Glück bei der Partnersuche gehabt zu haben, da sie eine Frau mit ähnlichen Interessen kennenlernten, bzw. im Falle Katô-sans vorgestellt bekamen. Sich selbst und diesen Umstand nehmen sie allerdings durchaus als Ausnahme in ihrer Hobbyszene wahr.

Die Wahrnehmung, Glück gehabt zu haben, erwächst nämlich aus dem Vergleichshorizont, dass sie Zeuge wurden, wie in ihrer Hobbyszene Männer aufgrund des Drucks der Ehefrau ihre Hobbys aufgeben mussten oder niemals heirateten. Das Gleiche gilt für Suzuki-san und Fuji-san, die wie Handa-san das Ausscheiden von Freunden und Bekannten aus der Hobbyszene mit deren Eheschließung assoziieren und daher Ehe und Hobby als inkompatibel bewerten. Auch wenn Kazu-san eine Frau mit Verständnis für seine Interessen fand, musste dieser dennoch seine *dôjinshi* Aktivitäten aufgeben, da er von seiner Frau vor die Entscheidung gestellt wurde, entweder eines seiner Hobbys – *dôjinshi* Aktivitäten oder Rollenspiel – oder die Beziehung aufzugeben.

Morita-san führt das Singledasein vieler Männer in seinem Freundeskreis wie auch sein eigenes auf die Hobbys und Otaku-Identität zurück. Für Fuji-san stellen Ehe und Beziehung darüber hinaus einen negativen Gegenhorizont dar, der dazu führte, dass sich sein Freundeskreis auflöste und er folglich die Möglichkeit verlor, seine Hobbys enaktieren zu können.

Neben diesen explizit geäußerten, auf Hobbys und Otaku-Identität zurückgeführten Faktoren existieren aber auch weitere Gründe für den Lebensstil als Lediger, deren immanente, normative Ansprüche eine fallübergreifende Homogenität aufweisen. Hierbei handelt es sich um die Wahrnehmung eines Pflichtgefühls, die Rolle des Versorgers für die Eltern einnehmen zu müssen. Hibino-san, Suzuki-san und Morita-san sehen sich in die Pflicht genommen, im Elternhaus zu wohnen und sich um die Eltern – bzw. im Falle Suzuki-sans um Mutter und die jüngeren Schwestern, in Morita-sans Fall um die Mutter – zu kümmern. Es handelt sich hierbei um eine Rolle, die in Japan nach wie vor allgemein dem ältesten Sohn zufällt (IMAMURA 1990: 1¹¹⁸; KOMURA und OGAWA 2016: 2). Eine Ehe würde, so Suzuki-san, dazu führen, dass er sich „selbstständig machen muss“ (*dokuritsu shinakya*), was zu Komplikationen führe, da er „seit jeher das Haus /

¹¹⁸ <http://www.exeas.org/resources/pdf/japanese-family-imamura.pdf>, letzter Abruf: 22.05.2018.

die Familie aufrecht erhält“ (*zutto ie toka, mâ watashi ga iji shiteiru*). Eine Ehe und diese Verpflichtung gegenüber seiner Familie zeitgleich zu bewältigen, benötige eine „Power“ (*pawâ*), die er nicht besitze.

Morita-sans Situation ist vergleichbar mit der von Suzuki-san, da auch er zu Hause wohnt und sich um seine Mutter kümmert. Die Suche nach einer Ehefrau hat er, so wie Suzuki-san, aufgegeben. Morita-san suchte im Gegensatz zu den anderen nicht verheirateten Interviewpartnern jedoch mit Anfang 40 aktiv nach einer Ehepartnerin, indem er an „*konkatsu*“ (Suche nach Ehepartner) Veranstaltungen teilnahm. Allerdings blieb seine Suche erfolglos. Er führt dies darauf zurück, dass er durch seinen bisherigen Lebensweg in der Otaku-Welt und Otaku-Geschäftswelt kaum bis gar keinen Kontakt zu Frauen hatte und so nie gelernt hat, wie man sich in Gegenwart von Frauen verhalten muss. Er führte während des *konkatsu* keine Informationskontrolle durch, sondern redete offen über seine Hobbys und zeigte Fotos davon, was sich, so reflektiert er, negativ auf die Partnersuche auswirkte. Sein Singledasein führt er darüber hinaus auch auf seinen Unwillen zurück, seine Hobbys und seine damit verknüpfte Otaku-Identität für eine Ehe aufzugeben. „Am Ende ist einer der Gründe dafür, dass ich von den Frauen der Allgemeinheit nicht akzeptiert werde der, dass ich ein Otaku bin (*seken ippanteki no josei ni wa ukerarenai no genin hitotsu wa yapari sô iu jibun jishin ga otaku dakara*).

Die oftmals als Grund für spätes Heiraten oder ein komplettes Ausbleiben der Ehe angegebenen geringen Einkommen und Arbeitslosigkeit von Männern in Japan (KOTTMANN: 2017: 34; NEMOTO, FUWA und ISHIGURO 2012: 1677) spielen nur für wenige der hier untersuchten eine Rolle. Ken-san führt dies als einziger als zusätzliches Hindernis bei der Partnersuche an. Mit Ausnahme von Hara-san, Yokoyama-san, Hibino-san und Fuji-san handelt es sich bei den hier vorgestellten Männern um Festangestellte in vergleichsweise sicheren Anstellungen in z. B. der IT-Branche oder im Rechtswesen¹¹⁹, die mehrere Zehn- bis Hunderttausende Yen pro Monat für ihre Hobbys aufzuwenden in der Lage sind. Finanzen spielen dementsprechend nur dahingehend eine Rolle, als dass die Männer davon ausgehen, im Falle einer Ehe nicht mehr in der Lage zu sein, Finanzen für ihre Hobbys zu verwenden, was die Ehe zusätzlich unattraktiv erscheinen

¹¹⁹ Morita-san hat erst nach dem Scheitern des *konkatsu* seinen finanziell abgesicherten IT-Beruf aufgegeben, da er das damit verbundene sichere Einkommen aufgrund seines Lebensstils als Lediger als sekundär betrachtete und stattdessen die zeitliche Flexibilität und Möglichkeit vorzog, die Fürsorge für seine Mutter übernehmen zu können.

lässt.

Wie aus den Fallbeschreibungen bereits hervorgegangen ist, besteht bei einigen unverheirateten Männern dennoch der Wunsch, zu heiraten, bzw. sind sie dem System der Ehe nicht vollends abgeneigt. Der Wille zu heiraten basiert jedoch eher auf der Wahrnehmung, dass dies entweder von der Gesellschaft bzw. den Eltern, die als Vertreter dieser auftreten, gefordert wird oder ein Nichteinhalten des Standardlebenslaufes, welcher nach wie vor die Norm darstellt, als abweichendes Verhalten registriert wird.

Dies ging besonders deutlich aus dem Gruppeninterview hervor und auch in Yokoyama-sans Zweifeln an der Legitimität des Lebens als Single im Elternhaus mit Anfang Zwanzig offenbart sich diese normative Forderung. Morita-san spricht in diesem Kontext davon, ab Anfang Dreißig immer wieder eine „Panik“ (*aseri*) verspürt zu haben, heiraten zu müssen. Diese Panik basierte auf seinem Umfeld der „normalen Leute“, deren Ehe und Familie er als Vergleichshorizont heranzog, vor dem er sich „erneut als abweichend“ (*mata chigatteru mitai na*) wahrnahm. Die Normalität bzw. Selbstverständlichkeit dieses Lebenslaufs der Kollegen drückt sich in folgender, von ihm gemachten Aussage aus: „Die Menschen meiner Generation waren selbstverständlich alle verheiratet und hatten Kinder im Mittel- oder Grundschulalter!“ (*tôzen soko boku gurai no nendai dato minna, mo kek-konshite, mo kodomo mo, chûgakusei shôgakusei gurai no ko ga irundesu yo*).

Bis auf die Ausnahmen von Suzuiki-san, Hara-san, Kino-san und Fuji-san¹²⁰, sahen oder sehen sich alle unverheirateten Männer in variierender Intensität der Forderung nach einer Ehe ausgesetzt. Bei manchen – Q-san, Juni-san, Tanaka-san, Konishi-san und Morita-san – existierte bzw. existiert auch die Absicht oder zumindest vage Vorstellung, dieser Forderung nachzugehen. Allerdings erscheint einzig Ken-sans Verlangen nach Ehe und Kindern hierbei aber auf einem genuinen Wunsch basierend, dem Vorbild seiner Eltern folgend eine Familie zu gründen, ohne dass er sich Druck durch diese ausgesetzt sieht.

Allerdings, so wurde gezeigt, erscheint es für all diese Männer als äußerst schwierig wenn nicht gar unmöglich, eine Ehe einzugehen. Neben dem Umstand, dass sie sich als ältester Sohn in der Verpflichtung sehen, sich um ihre Eltern kümmern zu müssen, erscheint im konjunktiven Erfahrungsraum eine Ehe nur unter Aufgabe des Hobbys und damit besonders bei den selbstidentifizierenden Otaku mit der Aufgabe ihrer Ich-Identität möglich. Dazu waren bzw. sind die meisten jedoch nur äußerst zögerlich o-

¹²⁰ Im Falle Fuji-sans war dessen älterer Bruder bereits mehrfach verheiratet, weshalb er sich nicht dem Druck durch seine Eltern ausgesetzt fühlte bzw. fühlt, zu heiraten.

der gar nicht bereit.

4. Diskussion

Zum Schluss soll hier die anhand der empirischen Daten sowie der daraus gewonnen Erkenntnisse aus den Teilen B und C entsprechend der Ausgangsfrage der Arbeit diskutiert werden, welche Implikationen eine Otaku-Identität und damit assoziierte Hobbys und Interessen für die Lebenswelten der hier untersuchten Personen besitzt und wie sich diese in einen gesamtgesellschaftlichen Kontext in Japan einordnen lassen.

Wie aus den Fallbeispielen und der komparativen Analyse hervorgegangen ist, konstituiert das Label Otaku für die meisten der hier untersuchten Männer in der ein oder anderen Form ein Stigma, mit dem sie sich im alltäglichen Leben auseinandersetzen müssen. Auch wenn das Potenzial zur Diskreditierung im Falle der jüngeren Generationen etwas schwächer geworden ist, wie anhand des Beispiels von Yokoyama-san gezeigt wurde und auch durch KIKUCHI's (2008) Studie belegt werden konnte, so bezieht sich dies zum überwiegenden Teil jedoch auf die durch die Cool Japan Kampagne ins Rampenlicht gerückten popkulturellen Produkte mit wirtschaftlichem Nutzen – namentlich allen voran Anime, Manga, Videospiele, Idols, Cosplay etc. – und selbst hier ist ein Potenzial zur Stigmatisierung nach wie vor gegeben.

Das Eintauchen in Fantasiewelten in Form des Rollenspiels oder das Spiel mit Miniaturen bzw. Figuren im Erwachsenenalter wird hingegen von beinahe allen der hier vorgestellten Personen als normabweichendes Verhalten registriert und führt zu unterschiedlichen Arten des Stigma-Managements. Im Falle einzelner Interviewpartner waren und sind diskreditierende Erfahrungen von sich selbst oder von Personen in ihrem Umfeld Grund dafür, ihre Hobbys und Interessen zu verbergen. Die Gruppe der nicht selbstidentifizierenden, fremdetikettierten Otaku antizipieren hierbei eine Stigmatisierung und kaschieren ihre Hobbys dementsprechend. Die Mitglieder der Gruppe der selbstidentifizierenden Otaku hingegen greifen auf eine Art Selbststigmatisierung zurück und leben ihre Otaku-Identität offen aus. Jedoch unterlässt es die Mehrzahl der von mir untersuchten Personen dabei, auf Methoden der provokativen Präsentation, sogenannte „flamboyant behaviors“ (MATHEWS 2015: 155), zurückzugreifen. Stattdessen werden Akte des provokativen Auslebens einer Otaku-Identität, wie z. B. die von Q-san erwähnten *rabu raibâ*, kritisiert. Somit versuchen sie, sich trotz ihres von der Norm divergierenden Lebensstils in die Gesellschaft einzufügen. In ihrem Verhalten lässt sich die den Otaku zugeschriebene und

von MURAKAMI (2005: 166) und OKADA (2008a: 53) beschriebene stille Gegenbewegung gegen geltende Normen wiederfinden. Ihr Lebensstil stellt ein Alternativmodell zum Standart- oder Normallebenslauf dar, der entweder als rational gewählte Reaktion auf die Lebensumstände oder aber als bewusst gelebtes Gegenmodell gesehen wird.

Auch wenn sich individualistische Werte und Einstellungen im modernen Nachkriegsjapan feststellen lassen (ÖLSCHLEGER 1998: 46), so besitzt im japanischen Kontext ein Individualismus dieser Art einen nach wie vor ambivalenten Stand innerhalb der Gesellschaft (HAMAMURA 2011; KUSUMI, OGIHARA und UCHIDA 2014: 221; OGIHARA 2017) und fällt dementsprechend auf. Dieser Individualismus schlägt sich unter anderem in ihrer Einstellung zur Arbeit nieder. Obgleich das Bild des Japaners als gruppenkonforme, fleißige „Arbeitsbiene“ (ÖLSCHLEGER 1998: 37), die sich für die Firma aufopfert, ein überholter Stereotyp ist (MÖHWALD 2004: 402), arbeiten Japaner nach wie vor im internationalen Vergleich sehr viel – knapp 2.000 Stunden jährlich (KANAI 2009: 210; YOSHIDA 2011: 221) – und die Einbindung in eine Gruppe am Arbeitsplatz sowie enge persönliche Kontakte zu Mitarbeitern haben einen hohen Stellenwert (MÖHWALD 2004: 402-403; WOLF 2013: 117).

Wie aus den Gesprächen unter Spielern bei Spieletreffs, bei denen Arbeit als negativer Gegenhorizont herangezogen wurde, die das Enaktierungspotenzial des Hobbys einschränkt, sowie Aussagen in manchen der Interviews, dass versucht wird, Überstunden und Teilnahmen an *nomikai* (gemeinsames Trinkengehen nach der Arbeit) zu vermeiden, um dem Hobby nachgehen zu können, ersichtlich wurde, besitzen Arbeit und Einbindung in eine Gruppe am Arbeitsplatz bzw. persönliche Beziehungen zu Mitarbeitern für die Otaku einen geringeren Wert. Ihre Werteorientierung lässt sich in diesem Kontext dem Typ des Individualisten nach ÖLSCHLEGER (1998: 45) zuordnen, der eine höhere Bildung durchlaufen hat, in Großorganisationen und modernen Bereichen der Erwerbstätigkeit anzutreffen ist und sich gegen hierarchische Strukturen, die die Selbstentfaltung einschränken, ausspricht. Allerdings besitzt für die Otaku nicht wie beim Typ Individualist „die Familie die größte Bedeutung“ (ÖLSCHLEGER 1998: 46). Im Gegenteil, Familie wird von nicht wenigen als eine der von ihnen kritisierten hierarchischen Strukturen identifiziert und abgelehnt und hat aufgrund der von ihnen wahrgenommenen schlechten Stellung des Familienvaters stark an Attraktivität eingebüßt. Stattdessen konzentrieren sie sich auf ihre Karriere im Feld ernsthafter Muße, die jedoch aufgrund von Erfahrungen von Diskreditierung oder antizipierter Diskreditierung am Arbeitsplatz geheim gehalten wird, was wiederum zu einer weiteren Entfremdung von diesem führt.

Somit hat ihr Lebensstil zur Folge, dass sie sich nicht zu den ‚normalen‘ Menschen in Japan zugehörig fühlen, sich als Normabweichler wahrnehmen und gesellschaftlichen Sanktionen ausgesetzt waren und sind. In Kombination mit dem sozial konstruierten Otaku-Stigma als entweder potenzieller Psychopath à la Miyazaki oder effeminierter Verlierer à la *Densha Otoko*, ergeben sich daraus die Behandlung als ‚andere‘ oder ‚seltsame‘ Person oder gegebenenfalls gar Mobbing¹²¹ sowie verringerte Chancen auf dem Heiratsmarkt. Der Grund dafür, dass diese Personen obgleich solcher Nachteile weiter an ihrem Lebensstil und der Otaku-Identität festhalten, sind wiederum, wie gezeigt, ihre Karriere ernsthafter Mühe als Otaku und die damit in Zusammenhang stehende Identifikation mit der dazugehörigen Szene. Freunde und ‚Kameraden‘ in der Szene sowie die aus der Karriere erwachsene Gratifikation und szenointerner Status lassen sie trotz des Stigmas und der stetigen Gefahr der Diskreditierung weiter an ihrem Lebensstil festhalten. Die Szenenzugehörigkeit gibt den Personen die „Bestätigung[,] anders zu sein als die Anderen – damit aber nicht allein zu sein“ (SCHMIDT-LUX 2010: 146), lässt sie so offen zu ihren Hobbys und der dazugehörigen Szene stehen und gibt ihnen zugleich ein Werkzeug in die Hand, ihr Stigma unter positiven Gesichtspunkten zu evaluieren und als positiven Gegenhorizont heranziehen zu können. Ken-sans errungene Zugehörigkeit zu einer durch ein spezifisches Interesse verbundenen Szene und Erhalt eines „gemeinsamen ‚geistigen Bandes““ (SCHMIDT-LUX 2010: 146) bindet ihn in einer solchen Intensität an das Hobby des Tabletops, dass er ein Verneinen des Hobbys als Verrat an der Szene und den dazugehörigen Freunden wertet.

Für die Personen, die eine Otaku-Identität angenommen haben, besitzen die Erfahrungen und gemeinsam mit anderen ‚Otaku-Kameraden‘ durchgeführten Aktivitäten darüber hinaus einen „Nostalgiefaktor“ (VÖLCKER 2016: 213), der einen „emotional besetzten Bezugspunkt des eigenen Selbstverständnisses“ (VÖLCKER 2016: 213) konstituiert und sie über die Annahme des Labels Otaku an die Otaku-Gemeinschaft und damit auch Otaku-Identität bindet. Besonders deutlich wird dies am Fall von Suzuki-san, der erzählt, dass er in seiner Kindheit „die ganze Zeit, ganz natürlich in Berührung mit solcher [Otaku] Kultur kam“ (*shizen to zutto sô iu bunka ni furetsuzukete kite*) und mehrmals darauf hinweist, dass sein Geburtstag auf die Erstausstrahlung der *tokusatsu* (Spezialeffekt) TV-Serie *Ultraman Leo* (TBS) fiel, er also geradezu schicksalhaft zum Otaku wurde. Auch Q-sans stetige Wiederholung, dass er seinen Hobbys „die ganze

¹²¹ Mobbing Erfahrungen oder Angst vor Diskreditierung am Arbeitsplatz tragen wohl dazu bei, dass auf enge persönliche Kontakte zu Mitarbeitern weniger Wert gelegt wird.

Zeit“ bzw. „durchgehend“ (*zutto*) bis Heute nachging, zeigt diese Bindung an die Vergangenheit und Kontinuität des Handelns.

Die Zugehörigkeit zu einer Otaku-Gemeinschaft und die damit einhergehende Identifikation als solcher basiert hierbei auf einem sozial konstruierten Label, welches ihnen von ihrem Umfeld angeheftet wurde. Sie nahmen sich und andere – wie aus der Biografie Q-sans, Morita-sans, Ken-sans und Fuji-sans ersichtlich¹²² –, als von der Norm abweichend wahr und schlossen sich unter dem Label Otaku zu einer Gruppe zusammen. Die von außen zugeteilte personale Identität (im Goffman'schen Sinne) wurde von diesen Personen in ihre Ich-Identität bzw. in ihre auf der Gruppenzugehörigkeit basierende „soziale Identität“¹²³ (GESCHKE und FRINDTE 2016: 326) inkorporiert.

Diese in der Kindheit und Jugendphase angeeigneten Anregungen, die daraus begonnenen Hobbys und die wiederum daraus erwachsene Identifikation neigen dazu, sich langfristig und relativ stabil in einem Habitus zu verfestigen (OTTE 2010: 72). Sie sind somit nicht einfach ablegbar. Daraus ergibt sich dann auch, warum die von mir interviewten und beobachteten Personen trotz vorhandener Sanktionen das Hobby nicht ohne Weiteres aufgeben konnten, um einer weiteren Stigmatisierung auszuweichen und sie stattdessen weiter an Hobbys und Otaku-Identität festhalten. Ersichtlich wird dies besonders gut an Morita-sans Biografie, die sich durchweg in der ‚Otaku-Welt‘ vollzog, was es ihm erschwerte – wenn nicht gar unmöglich machte – einen Habitus der ‚normalen Welt‘ anzunehmen und ihn stattdessen ab einem gewissen Punkt im Leben den Lebensstil des Otaku bewusst auswählen ließ und bis heute leben lässt. Allerdings werden mit diesem individualistischen, nicht in eine konventionelle Lebensführung eingebundenen Lebensstil besondere „Herstellungsleistungen“ (KOTTMANN 2016: 333) in anderen Bereichen – hier dem Hobby – notwendig, um nicht in eine Position sozialer Isolation zu geraten. Die selbstidentifizierenden Otaku wie Morita-san, Q-san, Suzuki-san und Ken-san sind deshalb so aktiv in Prozes-

¹²² So berichten alle drei, dass sie bewusst Auswirkungen des Miyazaki Vorfalls wahrgenommen haben. Von Morita-san wird dies explizit beschrieben. Während er vor dem Vorfall nur als „etwas seltsam“ (*chotto kawatteru gura*) wahrgenommen wurde, sah er sich plötzlich der Sorge von Eltern und Lehrern ausgesetzt, er könne ein Otaku wie Miyazaki sein. Auch Fuji-san beschreibt, dass er die Notwendigkeit unter den Otaku verspürte, sich aktiv von Miyazaki abgrenzen zu müssen.

¹²³ „Die *soziale* Identität ist der Teil des Selbstbildes, der sich aus den Zuordnungen zu verschiedenen sozialen Gruppen speist und mit Bewertungen und Emotionen bezüglich dieser Gruppen verknüpft ist“ (GESCHKE und FRINDTE 2016: 326).

se innerhalb ihrer Szenen involviert, da diese ein alternatives Beziehungsnetzwerk konstituieren, welches aus den traditionellen Netzwerken wie Ehe oder Arbeit nicht gewonnen werden kann. Bleiben diese Herstellungsleistungen aus, kann dies zu sozialer Isolation führen, wie am Beispiel von Ken-sans Jugend- und früherer Universitätsphase ersichtlich wurde¹²⁴.

Dass dem Label Otaku auch unabhängig davon, ob die so etikettierte Person verheiratet ist oder nicht, nach wie vor ein immanentes Stigmatisierungspotenzial zu eigen ist, wird daran ersichtlich, dass auch verheiratete Probanden mit Otaku assoziierte Aktivitäten zu verbergen versuchen – wenn auch, wie im Falle von Taira-san, hier Gradienten von Stigmatisierungspotenzial zu existieren scheinen. So werden Aktivitäten des Idol-Otaku weniger stark mit einem Stigma verknüpft als das des Tabletop-Otakus. Die Hobbys und damit verbundenen Aktivitäten sowie Identifikation haben sich bei diesen Personen nicht so stark in den Habitus eingeschrieben wie bei den selbstidentifizierenden Otaku der ersten Gruppe, da sie entweder erst im Erwachsenenalter aufgegriffen wurden oder die Involviertheit in geringerem Maße vorhanden war, was dazu führte, dass sie versuchen, ihre personale Identität den Erwartungen ihres Umfeldes anzupassen, um als normale Person durchzugehen (passing) und die Otaku-Identität aus dem Bereich ihrer Ich-Identität exkludieren. Sollten sie bzw. ihre Hobbys dennoch enttarnt werden und die personale Identität in Folge durch ihre Zuordnung zu den Otaku Schaden nehmen, machen sie – im Gegensatz zur Gruppe der selbstidentifizierenden Otaku – diese nicht zum Teil ihrer Ich-Identität, sondern greifen auf die Distinktionsmechanik in Form einer Stratifizierung nach GOFFMAN (1963: 107) zurück, indem sie eine Distinktion zwischen sich und den anderen, stärker stigmatisierten Maniacs, dichten Otaku oder Kern-Otaku vollziehen. Wie anhand von Ken-san offensichtlich wurde, kann dies aber durchaus in retroperspektivem Selbsthass oder Scham resultieren, wie es von GOFFMAN (1963) bei Stigmatisierten, die sich dieser Distinktion bedienen, festgestellt wurde.

Die Erfahrung der 1970er Generation des Durchlebens der „otaku panic“ (KINSELLA 1998: 312) während ihrer Kindheit und Jugend in den späten 1980er und 1990er Jahren und die damit verbundene plötzliche Konfrontation mit Normen, von denen sie abwichen, sowie die Anheftung eines gesellschaftlich konstruierten Stigmas schlug sich nachhaltig im weiteren

¹²⁴ Als weiteres Beispiel kann Fuji-san genannt werden, der nach dem Zusammenbruch seines Otaku-Freundeskreises durch Wegzug und Ehe der anderen Mitglieder lange Zeit diese Herstellungsleistung zum Aufbau neuer Netzwerke nicht erbrachte und so für mehrere Jahre in einer Phase sozialer Isolation gefangen war.

Lebensweg der hier Untersuchten nieder. Ähnliches trifft auf später Geborene wie Ken-san zu, der sich in seiner Kindheit mit dem etablierten Otaku-Stigma auseinandersetzen musste. Hierbei spielten nicht nur die durch Eltern oder Lehrer gesetzten Normen eine Rolle, sondern sie wurden auch von Gleichaltrigen als normabweichend wahrgenommen. Wie BREIDENSTEIN und KELLE (1998: 255) festgestellt haben, sind auch Kinder dazu in der Lage, die Altersangemessenheit von Praktiken diskursiv zu konstruieren. Die Otaku führten ihrem Alter unangemessene Praktiken durch – spielten im späten Grundschul- oder Mittelschulalter noch mit *puramo*, Plastiksoldaten oder Knete, machten keinen Sport, zeigten kein Interesse an Mädchen etc. – und wurden daher von Gleichaltrigen als Anomalie wahrgenommen.

Die Wahrnehmung, Normen der Altersangemessenheit zu verletzen, setzt sich auch im Erwachsenenalter fort, wie im Falle Taira-sans offensichtlich wird, der das Spielen von Tabletops als Spielen von „Kinderspielen“, also seinem Alter nicht entsprechend und normabweichend wertet und dementsprechend aus Angst vor Diskreditierung verbirgt. Das heißt, dass selbst Personen, die nahezu gänzlich normkonforme „Normallebensläufe (Heirat, Familie und entsprechende geschlechtsspezifische Erwerbstätigkeit)“ (KOTTMANN 2016: 332) im japanischen Kontext vorweisen können, aufgrund ihrer eigenen oder der miterlebten Stigma-Erfahrungen anderer während der Jugend und im jungen Erwachsenenalter auch weiterhin eine Stigmatisierung antizipieren und dementsprechend Stigma-Management in Form von Informationskontrolle durchführen.

Der Vergleich der stigmatisierten Otaku der 1970er und früherer Generationen, die seit ihrer Jugend dazu gezwungen sind, mehr oder weniger intensiv ihr Stigma zu bewältigen, mit selbstidentifizierenden Otaku jüngerer Jahrgänge oder Personen, die das Hobby erst sehr spät in ihrem Leben aufgenommen haben und die keine stigmatisierenden Erfahrungen dieser Art durchlebten, bietet die Möglichkeit, die sich im Diskurs abzeichnende Abschwächung des mit dem Begriff Otaku assoziierten negativen Stereotyps (siehe Teil A) empirisch nachzuweisen. Die jüngere Generation wie der hier vorgestellte Yokoyama-san oder Personen wie Tana-san, der erst im Jahr 2011 das ‚otakuistische‘ Hobby des Rollenspiels aufnahm, haben keine Stigma-Erfahrungen aufgrund ihrer selbst angenommenen Otaku-Identität wahrgenommen und neigen daher auch nicht zur Informationskontrolle als Teil eines Stigma-Managements.

Tana-san nimmt im Gegensatz zu Taira-san oder Kazu-san kein Stigma wahr, obwohl er sich, wie gezeigt, als Otaku identifiziert und die Voraussetzung für eine Stigmatisierung in allen drei Fällen gegeben ist, da sie an Wochenenden in Fantasiewelten eintauchen und in die Rolle von Elfen

oder Heeresführern von Zombie Armeen schlüpfen. Alle drei Männer sind während der 1970er geboren, verheiratet und erwerbstätig. Dennoch sind es nur Taira-san und Kazu-san, die ein Stigma antizipieren und ihre Hobbys kaschieren, während Tana-san Arbeitskollegen ohne zu hadern davon erzählt. Als Gründe hierfür können die – wenn auch im Vergleich zu selbst-identifizierenden Otaku der ersten Gruppe weniger starke – weiter oben aufgeführte Bindung an ‚otakuistische‘ Hobbys während der Kindheits- bzw. Jugendphase und das Durchleben der „otaku panic“ (KINSELLA 1998: 312) auf Seiten Taira-sans und Kazu-sans angegeben werden. Diese Erfahrungen prägten Taira-san und Kazu-san bis ins Erwachsenenalter. Tana-san hingegen assoziiert mit seinem Hobby keine Erfahrungen dieser Art und war auch nicht wie z. B. Katô-san nachträglich als Erwachsener einer Stigmatisierung ausgesetzt, da er weder in der Hochphase des „Otaku bashing“ (*otaku basshingu*; AIDA 2005: 26) noch aufgrund eines Lebens als Lediger – er war schließlich bereits verheiratet – zu einem der „failed men“ Otaku gemacht wurde, sondern er sich zu einer Zeit, in welcher der Term Otaku im Gegensatz zu 1989 und den 1990ern nicht mehr mit einer derart starken Negativkonnotation belegt war, selbst zu einem Otaku unter eigener Definition machte. Auch wenn Yokoyama-san ähnlich wie Tana-san nicht von Stigma-Erfahrungen berichtet, so sieht er dennoch die Möglichkeit gegeben, in Zukunft zu den „failed men“ zu gehören. Obwohl er in seiner Kindheit und Jugend keinem Otaku bashing ausgesetzt war, so sieht er sich mit Anfang zwanzig langsam mit normativen Ansprüchen der Gesellschaft konfrontiert. Gegeben der Norm der Altersangemessenheit ist es nicht auszuschließen, dass Yokoyama-san in Zukunft, ähnlich wie seine älteren Otaku-Kameraden, diskreditierende Erfahrungen aufgrund seiner Hobbys erleben oder antizipieren wird.

Die Einstellungen zu Ehe und Familie der hier vorgestellten unverheirateten Männer stimmen größtenteils mit denen überein, die sich für das gegenwärtige moderne Japan allgemein attestieren lassen. Dazu gehören das Herauszögern einer Heirat bis ins dreißigste oder sogar vierzigste Lebensjahr und die Assoziation der Ehe mit einem Negativimage (SCHADSEIFERT 2014: 16-17; YAMADA 2012¹²⁵). Die Aussagen der – besonders im Gruppeninterview – befragten Männer zur Rolle und Beschneidung der Freiheiten des Mannes in einer Ehe decken sich mit denen anderer berufstätiger, lediger Japaner (NEMOTO, FUWA und ISHIGURO 2012). Auch diese beschreiben Ehe als Ende für Hobbys, Autonomie und Kontrolle über die eigenen Finanzen.

Wie gezeigt werden konnte, erschweren Hobbys und das damit ver-

¹²⁵ <https://www.nippon.com/en/in-depth/a01002/>, letzter Abruf: 22.05.2018.

bundene Etikett des Otaku allerdings die Partnersuche, da die aufgrund ihrer Hobbys zum Otaku degradierten Männer als Partner unattraktiv wirken und von vorneherein „aussortiert“ werden – wie Handa-san es beschreibt. Die antizipierte Gefahr, aufgrund dessen bei der Partnersuche erfolglos zu bleiben, macht, wie am Fall Juni-sans ersichtlich, erneut Informationskontrolle notwendig. Im Falle, dass die Partnersuche bereits aufgrund des Otaku-Stigmas erfolglos verlief, wie beispielsweise bei Morita-san, führen die Erfahrungen von Ablehnung wiederum ab einem gewissen Punkt zu Resignation. In diesem Aspekt unterscheiden sich die Nicht-Otaku aus der Untersuchung NEMOTO, FUWA und ISHIGUROs (2012) also von Personen wie Juni-san, Ken-san oder Morita-san. Während es sich bei ersteren primär um im Individuum intern vorhandene Hindernisse bei der Partnersuche handelt, sprich, dass die Männer nicht gewollt sind, Hobbys und finanzielle Freiheiten für eine Ehe aufzugeben, existieren im Falle der Otaku zusätzlich die oben beschriebenen externen Hürden bei Partnersuche und Familiengründung. Sie sehen sich daher mit einem doppelten Hindernis konfrontiert, da sie schon während der Partnersuche dazu gezwungen sind, ihre Hobbys entweder zu verbergen oder aufzugeben, um sich so dem Otaku-Stigma zu entledigen, damit sie nicht schon im Vorfeld als potenzieller Partner ausscheiden. Die Suche nach einer Partnerin wird folglich von mehreren der interviewten Männer als „nervig“ bzw. „lästig“ (*mendokusai*) wahrgenommen.

Trotz der weiter oben aufgeführten Indizien, die dafür sprechen, dass sich eine Abschwächung des Otaku-Stigmas vollzieht, gibt es also nach wie vor noch ausreichend Hinweise darauf, dass in Zusammenhang mit dem Begriff Otaku noch nicht von einem „turning to a positive quality“ (ISHIKAWA 2007: 42) gesprochen werden kann. Auch gegenwärtig existiert immer noch die Gefahr, von der für Männer etablierten Norm (Beruf, Ehe, Familie) abzuweichen und dementsprechend unter dem Label des Otaku in die Kategorie der „failed men“ zu fallen, was auch aus anderen Studien (NEMOTO, FUWA und ISHIGURO 2012: 1690) hervorgeht, in der unverheiratete Männer in Japan von Probanden als „loser“ bezeichnet werden.

Gegeben dem geringen Frauenanteil in den Hobbyszenen des Rollenspiels und ganz besonders des Tabletops¹²⁶ war und ist die Wahrscheinlichkeit, eine Partnerin mit gleichen oder zumindest ähnlichen Interessen

¹²⁶ Siehe hierzu sowohl Handa-sans Aussage, dass es Frauen im Tabletop Hobby „sowieso nicht gibt“ (*mazu inai yo*) bzw. Kazu-sans Antwort „Die gibt’s wohl nicht“ (*nai deshō*) auf meine Frage nach dem Frauenanteil im Hobby des Rollenspiels sowie meine eigenen Beobachtungen im Feld.

zu finden, eher gering. Hinzu kommt, dass Frauen innerhalb der Hobbyszene entweder als unantastbar angesehen werden (siehe Q-sans Aussage) oder aber eine nur bedingt attraktive Option darzustellen scheinen. So hält Fujisan fest, dass die wenigen weiblichen Hobbyisten, die er im Laufe seines Lebens auf diversen Hobbyveranstaltungen traf, „schmerzhaft“ (*itai*) seien, ihr Verhalten „streng / herb war“ (*kibishikatta*) und sie somit keine attraktiven Partnerinnen darstellten. Auch Junisans Äußerung, dass er keine Frau wolle, die Tabletops spielt, impliziert, dass hier, ähnlich wie in NEMOTO, FUWA und ISHIGUROs (2012: 1683) Studie unverheirateter Männer in Japan, Frauen mit „traditionally feminine traits such as domesticity [...] [and] docility“ präferiert werden. So wünscht sich auch Ken-san eine Familie nach traditionellem Vorbild mit der Ehefrau als Mutter und Hausfrau und ihm selbst als Brotverdiener.

Die Männer sind trotz ihres individuellen Lebensstils weiter in traditionellen Rollenbildern gefangen. Sie erfahren diese sowohl auf sich selbst angewandt, lehnen sie aber ab oder stehen ihnen äußerst kritisch gegenüber. Gleichzeitig wenden sie jedoch selbst etablierte, traditionelle weibliche Rollenbilder auf Frauen an. Forschungen jüngerer Zeit aber zeigen, dass auch Frauen beginnen, die an sie gerichteten konservativen Rollenerwartungen abzulehnen und Ehe für sie an Bedeutung verliert (KOTTMANN: 2016: 326; NAKANO und WAGATSUMA 2004: 140; YOSHIDA 2011: 230).

Diese Faktoren in Kombination mit der im Interdiskurs hergestellten Unattraktivität von Otaku-Männern und des dem Begriff nach wie vor inhärenten Potenzials zur Stigmatisierung machen die Partnersuche folglich zu einem äußerst diffizilen Unterfangen, welches nur einer Minderheit zu gelingen scheint.

Der sich langsam abzeichnende Wandel bzw. die Abschwächung des stigmatisierenden Effektes des Labels Otaku bietet jedoch Anlass zur Annahme, dass für zukünftige Generationen das Potenzial für Veränderungen vorhanden ist. Je weiter sich der Interdiskurs vom Bild des potenziellen Gewaltverbrechers oder des unattraktiven Mannes, der zu zwischengeschlechtlicher Kommunikation nicht oder kaum in der Lage ist, entfernt, umso mehr steigen die Chancen für Personen mit unkonventionellen Hobbys und damit verbundenen Karrieren ernsthafter Muße, den stigmatisierenden Effekt des Begriffs Otaku abzulegen und nicht als von der Norm abweichender ‚Anderer‘ diskreditiert zu werden.

Die Abgrenzung der hier vorgestellten Männer von sich selbst zu ‚normalen Leuten‘ oder einem ‚normalen‘ Leben und die teilweise wahrgenommene Notwendigkeit ihre Andersartigkeit zu verbergen, verweist jedoch darauf, dass die alltäglichen Lebenswelten der Otaku noch nicht Teil eines sozial akzeptierten Alternativmodells für ein Leben in Japan darstellen.

Noch hat dieses Lebensmodell also nicht ausreichend diskursive Macht erlangt, um einen einschneidenden Wandel des Diskurses auszulösen.

5. Fazit und Ausblick

Bisherige Diskurs- und Forschungsbeiträge zur Thematik des Otaku zeichnen sich gerade zu Anfang durch eine Überrepräsentation von empirisch kaum belegbaren Pauschalaussagen aus. Mit Beginn des neuen Millenniums und dem gewachsenen Interesse am ökonomischen Nutzen der Otaku-Kultur begann zwar eine empirisch fundierte Forschung von Otaku, jedoch legte diese ihren Fokus überwiegend auf eben diese wirtschaftlichen Aspekte und das Konsumverhalten der als Otaku bezeichneten Mediennutzer.

Im Bereich der Japanforschung sind qualitative Untersuchungen zu Anime- und Manga-Otaku zwar teilweise vorhanden – z. B. Volker Grassmucks frühe Forschungen in den 90er Jahren, KAMMs (2010) Untersuchung zu *fujoshi* oder ISHIKAWAs (2007) Studie zum Konzept des Individuums in Japan –, allerdings liegt der Fokus dort entweder mehr auf deren Nutzungsverhalten von Medien (KAMM 2010) oder sie sind empirisch unzureichend ergründet (siehe den Kommentar zu Grassmuck und Ishikawa in der Einleitung zu Teil B).

Die vorliegende Studie unterscheidet sich von Untersuchungen dieser Art, da der Fokus auf den Subjekten, deren Lebenswelt und Lebensstil oder auch deren „Lebensphilosophie“ (SCHULZE 1992: 102) und den sich daraus ergebenden Konsequenzen für ihr Leben in Japan liegt und dabei eine biografische, also prozessuale Perspektive eingenommen wird.

Durch diese Art der Betrachtung von Biografien wird es möglich, einen Einblick in die Komplexität von Lebensentwürfen und Lebensläufen zu erlangen, die mit der Lebensphilosophie von Otaku einhergehen und es konnte aufgezeigt werden, wie divers das Label Otaku dabei vor dem Hintergrund normativer Anforderungen der Gesellschaft individuell ausgehandelt wird.

Dabei wurde ersichtlich, dass die Bezeichnung als Otaku überwiegend sozialkonstruktivistischer Natur ist, also von der Gesellschaft im Diskurs geschaffen und dann dem Individuum zugeteilt wurde. Es konnte gezeigt werden, dass die durch den Diskurs geprägten Stereotypen, die dem Begriff ‚Otaku‘ in den 1980er und 90er Jahren angehängt wurden, durch ihre Negativkonnotation dazu führten, dass Otaku als stigmatisierendes Label aus dem Diskurs emergierte (siehe Teil A: Kapitel 5), welches losgelöst von der lebensweltlichen Realität der so etikettierten Individuen eine diskursive Wirkmächtigkeit erlangte, die sich bis in die Gegenwart auswirkt. Auch wenn Anhand der Beispiele von Yokoyama-san und Tana-san gezeigt

werden konnte, dass die herabwürdigende Wirkung an Kraft verloren hat, so hat die Betrachtung weiterer Fälle verdeutlicht, dass dies nicht pauschal auf alle als Otaku etikettierte – und / oder sich selbst so etikettierende – Personen zutrifft und mit dem Begriff sowie damit assoziierten Stereotypen weiterhin ein stigmatisierender Effekt einhergeht, der sich vor allem hinderlich auf den Eintritt ins Eheleben bzw. in romantische Beziehungen auswirkt (siehe Teil C: Kapitel 4) und sich sowohl in der Forschungsliteratur als auch im gegenwärtigen Interderdiskurs der Massenmedien nach wie vor in pauschalisierenden Aussagen wiederfinden lässt, die den Otaku mangelnde soziale Kompetenz zuschreiben, wie z. B.: „the ‘otaku‘ (staying home and engaging virtual reality, such as comics or video games)“ (HALL VOGEL 2012: 693).

Die vorliegende Studie zeichnet die Genese dieses Stigmas nach und zeigt dabei zum einen, dass dem Begriff auch nach über dreißig Jahren noch negative Konnotationen anhängen und er als stigmatisierendes Label wahrgenommen wird und zum anderen, wie sich der Diskurs und das darin generierte Stigma auf das Leben der davon Betroffenen in Japan auswirkte und auch gegenwärtig auswirkt. Dabei wurde ersichtlich, dass die Kinder- und Jugendphase für eine spätere Identifizierung als Otaku und das damit verbundene Stigma-Management im Sozialisationsprozess des Individuums einen prägenden Zeitabschnitt darstellen. Die Zugehörigkeit zu einer Otaku-Szene und der Grad des Engagements – sowie daraus erworbene fan- bzw. otakukulturelle Kapitalien – in dieser wirken sich auf die Genese eines dazugehörigen Habitus aus, der wiederum den weiteren Lebensweg mitprägt. So sind z. B. Entscheidungen zur Berufswahl von der Intensität der Anbindung an das Hobby abhängig. So z. B. im Falle von Q-san, dessen Arbeitsplatzwahl als geradezu schicksalhaft und alternativlos beschrieben wurde, bot er ihm doch die Möglichkeit, sein Hobby in idealer Art und Weise zu enactieren.

Diesem die Biografie erforschenden Teil, der das „Allgemeine im einzelnen Fall“ (ROSENTHAL 2005: 49) aufspürt, steht der ethnologische Teil der Arbeit in phänomenologischer Orientierung zur Seite, wodurch in dieser methodenpluralistischen Forschung der „biografische Text nicht die einzige und letzte Instanz der Interpretation ist“ (ROSENTHAL 2005: 47), sondern durch weitere Quellen der Datengewinnung sinnvoll ergänzt wurde. Dies gelang durch die aktive Teilnahme im Feld und Eintritt in die Lebenswelten der Untersuchten. Dieses Vorgehen gestattet in der vorliegenden Studie einen tieferen Einblick in die Motivation der untersuchten Individuen, die hinter dem Festhalten an Hobbys, Szene und Identität stehen, obgleich dadurch die Gefahr besteht, deshalb stigmatisiert zu werden. Dabei wurde festgestellt, dass die von den Otaku durchgeführten Aktivitäten eine ernst-

hafte Muße darstellen und einen zentralen Aspekt ihres Lebensstils konstituieren. Dies trifft besonders auf die selbstidentifizierenden Otaku zu, deren Karriere im Feld ihrer jeweiligen ernsthaften Muße Teil ihres Habitus geworden ist. Aber auch die fremdetikettierten Otaku, die das Label nicht als Ich-Identität inkorporiert haben, gehen trotz Stigma-Antizipation weiter ihrer ernsthaften Muße nach, wobei sie jedoch aktiv Informationskontrolle betreiben, um nicht enttarnt zu werden. Die Annahme einer Teilzeitmitgliedschaft innerhalb der Szene und die zumindest partielle Beschreitung eines Karrierepfades ernsthafter Muße von mir selbst, die in Kapitel 1 von Teil B erläuterte existentielle Teilnahme im Feld also, erwies sich bei der Beantwortung dieser Frage als äußerst hilfreich.

Ganz konkret für die vorliegende Arbeit wurde durch das Eintauchen in die alltäglichen Lebenswelten von Rollen- und Tabletopspielern verständlich, wieso diese an den Hobbys und zugehörigen Szenen festhalten, obwohl sie, wie gezeigt, Gefahr laufen, aufgrund ihres Engagements in diesen stigmatisiert zu werden. Es sind nämlich Momente, in denen man Anerkennung und Lob anderer für die in stundenlanger Arbeit minutiös bemalten Miniaturen erhält, gemeinsam aufstöhnt und die Hände über dem Kopf zusammenschlägt, wenn ein weiterer Charakter der Gruppe zu Boden geht und schließlich zusammen feiert, wenn das Monster endlich bezwungen wird oder wenn der Durchbruch der Wehrmacht im Falaise Gap doch noch verhindert werden kann – wobei die Gegenseite sich weniger enthusiastisch mitfreut –, die einen Ansatz liefern, von dem aus der Forscher anfangen kann, zu *verstehen*, warum die Spieler so sehr in ihre Hobbyaktivitäten und die dazugehörigen Szenen involviert sind. Die Otaku Lebenswelten konstituieren einen alternativen Erfahrungsraum, der die Akkumulation von sozialen und kulturellen Kapitalien ermöglicht, welche diesen Personen aufgrund ihrer Biografie und dadurch geprägter personaler Identität in traditionellen Räumen wie Familie und Beruf erschwert oder verwehrt wird. Besonders konkret geht diese Funktion aus Aussagen hervor, die dem Hobby eine lebensrettende Funktion zusprechen, wie in den Fällen von Ken-san und Hibino-san.

Aus diesem intensiven Engagement in den Hobbys erwächst somit eine Gratifikation, die in einer Kosten-Nutzen Abwägung die negativen Aspekte, die mit einer erlebten oder antizipierten Stigmatisierung einhergehen, kompensieren bzw. überwiegen. Auch wenn – im Besonderen bei den selbstidentifizierenden Otaku – von einem Habitus gesprochen werden kann, so bedeutet dies anscheinend nicht die vollständige Unterwerfung unter diesen, sondern das Individuum ist durchaus dazu in der Lage, bewusste Entscheidungen zu treffen, die seine persönliche Lebensqualität erhöhen. Das Verbleiben innerhalb der Tabletop- oder Rollenspielszene von Taira-san

oder Kazu-san sind weniger habitusbedingt, als vielmehr auf der Gratifikation basierend, die aus dem Vergnügen am Spiel entsteht. Auch Kazu-sans Aufgabe seiner *dôjinshi* Aktivitäten illustriert, dass er nicht willenlos einem Habitus unterworfen ist, sondern in einer Abwägung von Vor- und Nachteilen Schlüsse ziehen und Konsequenzen folgen lassen kann.

Die Frage, inwieweit im Falle von Otaku von Habitus oder rationaler Entscheidung im Sinne der Rational-Choice-Theorie oder Theorie der sozialen Produktionsfunktion (TRANOW 2012: 98) gesprochen werden kann, wird weiter durch die Feststellung verkompliziert, dass Personen wie Yokoyama-san und – besonders – Tana-san ihre Hobbys und die Bezeichnung Otaku bewusst gewählt haben und sich gerade bei Tana-san keine ‚otakuis-tischen‘ Habitus Strukturen finden ließen. Die Klärung dieser Frage sowie auch die Untersuchung, ob ein bewusst gewählter Ausstieg aus einer lang-jährigen Otaku-Karriere in einem Feld ernsthafter Muße möglich ist, konnte in dieser Arbeit aufgrund fehlender Vergleichsfälle nicht beantwortet werden, bietet somit aber einen Ansatz für eine weiterführende soziologische Forschung zum Thema Otaku in der Japanologie.

In einen japanischen gesamtgesellschaftlichen Kontext eingebettet konnte die vorliegende Studie Ergebnisse vorheriger Untersuchungen bestätigen. Dazu gehört die nach wie vor vorhandene Erwartung an den japanischen Mann zu heiraten und im Zuge der Ehe seinen Lebensmittelpunkt auf den Erhalt und die Versorgung der aus der Heirat resultierenden Familie zu legen (siehe Teil C Kapitel 3.3., 4., KOTTMANN 2016: 339; NEMOTO, FUWA und ISHIGURO 2012). Des Weiteren lässt sich in den hier vorgestellten Biografien die zunehmende Diversifizierung von Lebensläufen, das Abweichen von konservativen Normalbiografien und eine wachsende „Individualisierung in modernen Gesellschaften“ (BECK und BECK-GERNSHEIM 1994: 10) für Japan feststellen, die auch in anderen japanologischen Untersuchungen neuerer Zeit attestiert werden konnten (siehe Teil C Kapitel 4.; KAWANO, LONG und ROBERTS 2014: 4; OGIHARA 2017; ÖLSCHLEGER 1998).

Da dieser individualistische Lebensstil, der sich um ihre ernsthafte Muße herum aufbaut, im Falle der Otaku mit einem im Diskurs als stigmatisierend etablierten Label und dazugehörigen stigmatisierten populärkulturellen Objekten assoziiert wird und ihre Leidenschaft für diese Objekte darüber hinaus als abweichend von Alters- und Verhaltensnormen wahrgenommen wird, sehen sie sich der Kritik durch die von ihnen als ‚normal‘ beschriebene japanische Gesellschaft ausgesetzt. Auch wenn, um das vielzitierte und „international wahrscheinlich bekannteste japanische Sprichwort“ (SCHUBERT 2005: 161) heranzuziehen, auf Otaku, wie noch zu Zeiten des Otaku bashings, als herausstehende Nägel nicht mehr eingeschl-

gen wird, bis sie abbrechen oder im Holz verschwinden, so werden sie dennoch mit einem kritischen und auch diskreditierenden Blick bedacht.

Neben der Frage nach der Einordnung vom Verhalten von Otaku als Habitus oder rationale Entscheidungsprozesse bietet eine geschlechterübergreifende Untersuchung von Otaku-Szenen weitere Anhaltspunkte zur weiterführenden Forschung; auch, um der Frage nach Gendernormen und Rollenbildern nachzugehen. Gegeben der auch schon in Kapitel 5.6. (Cool Japan und *Densha Otoko*) erwähnten Annahme, dass es Frauen leichter fällt, unstigmatisiert bzw. unetikettiert Otaku zu sein und der Feststellung von KOTTMANN (2016: 393), „es scheint mehr sozial akzeptierte Lebensentwürfe für Frauen zu geben“, liefert die Klärung der Frage, ob und warum dem so ist, einen Forschungsansatz im Bereich der Genderforschung.

In Hinblick auf eine zunehmende Ausdifferenzierung individueller Lebensstile und der stetigen Veränderung von Werten und Normen im Zuge der Moderne, die sich in den intimen und individuellen Lebensbereichen von Individuen abspielen, sind „ethnographic and anthropological approaches in understanding change in a complex society like Japan“ (MATHEWS und WHITE 2004: 199) auch weiterhin von großer Bedeutung. Aus diesem Grund sollten sie daher im Zuge des Cultural Turns in den deutschen Japanwissenschaften weiter betrieben werden, um zu einem besseren Verständnis des Lebens der Anderen beizutragen.

Anhang

Interviews (in chronologischer Reihenfolge):

- Q-san. 13.07.2015. Ort: Cure Maid Akihabara (Anhang S. 21-146).
Hara-san. 07.08.2015. Ort: Hara-sans Wohnung (Anhang S. 147-208).
Suzuki-san. 25.08.2015. Ort: Cure Maid Akihabara (Anhang S. 209-320).
Ken-san. 14.11.2015. Ort: Excelsior Café Akihabara (Anhang S. 321-424).
Kazu-san. 10.12.2015. Via Skype (Anhang S. 425-448).
Konishi-san. 5.01.2016. Ort: Cure Maid Akihabara (Anhang S. 448-477).
Taira-san. 16.01.2016. Ort: Mr.Field Kashiwa (Anhang S. 478-490).
Morita-san. 27.01.2016. Ort: Mr.Field Kashiwa (Anhang S. 491-554).
Katô-san. 29.01.2016. Ort: Cure Maid Akihabara (Anhang S. 555-595).
Tana-san. 19.02.2016. Ort: Cure Maid Akihabara (Anhang S. 556-622).
Yokohama Miniature Game Club. 21.02.2016. Ort: Restaurant Tenômachî,
Yokohama (Anhang S. 623-663).
Fuji-san. 11.03.2016. Ort: Cure Maid Akihabara (Anhang S. 664-756).
Yokoyama-san. 18.03.2016. Ort: Cure Maid Akihabara (Anhang S. 757-811).
Kino-san. 19.03.2016. Ort: Mr.Field Kashiwa (Anhang S. 812-824).

Interview-Rohdaten können eingesehen werden unter:
www.lol-tan.de/Otaku_Lebenswelten_Interviews.pdf

Begriffsverzeichnis:

<i>Akihabara</i> 秋葉原	Stadtteil Tôkyô's
<i>Oumu shinrikyô</i> オウム真理教	Aum Sekte
<i>Bishôjo komikkusu</i> 美少女コミックス	hübsche Mädchen Comics
<i>Bishôjo gêmu</i> 美少女ゲーム	Videospiel mit hübschen Mädchen
<i>Danchi</i> 団地	Großwohnsiedlung
<i>Dôjinshi</i> 同人誌	Amateur-Manga

<i>Ero-gekiga</i> エロ劇画	Comics mit erotischen Inhalten
<i>Fujoshi</i> 腐女子	weiblicher Fan von homoerotischen Medien
<i>Ganpura</i> ガンプラ	Plastik Modelle des <i>Mobile Suit Gundam</i> Franchise
<i>Kashiwa</i> 柏	Stadt in Chiba Präfektur
<i>Kimo ota / kimoï otaku</i> キモオタ / キモいオタク	ekkliger Otaku
<i>Koi otaku</i> 濃いオタク	dichter (stark involvierter) Otaku
<i>Komikku mâketto</i> コミックマーケット	Comic Market
<i>Kôminkan</i> 公民館	Gemeindezentrum
<i>Lolicon/rorikon</i> ロリコン	Lolita Komplex oder Manga Genre oder Konsument dieses
<i>Manga burikko</i> 漫画ブリッコ	Name von Comic Magazin
<i>Meka</i> メカ	von „mechanism“. Bezeichnet Maschinen, vor allem aber riesige Kampfroboter aus Anime und Manga
<i>Media mikkusu</i> メディアミックス	Franchise
<i>Moe</i> 萌え	<i>moe</i> , Genrebezeichnung

<i>Moe kei</i> 萌え系	<i>moe</i> Stil
<i>Moe buta</i> 萌え豚	<i>moe</i> Schwein, denunzierende Bezeichnung für Fans des <i>moe</i> Genres
<i>Niwaka otaku</i> にわかオタク	keine echter Otaku, sondern jemand, der einem Trend aufgesessen ist
<i>Nijigen konpurekkusu</i> 二次元コンプレックス	2D Komplex
<i>Nijikon shôkôgun</i> 二次コン症候群	2D Syndrom
<i>Nomika</i> 飲み会	gemeinsames Trinken gehen
<i>Nuruota</i> ぬるオタ	lauwarmer Otaku
<i>Ôarai (machi)</i> 大洗 (町)	Stadt in Ibaraki Präfektur
<i>Otaku</i> オタク / お宅 / ヲタク	Otaku
<i>Otaku bunka</i> オタク文化	Otaku-Kultur
<i>Otakugaku</i> オタク学	Otakulogie
<i>Otaku shijô</i> オタク市場	Otaku-Markt
<i>Otaku teki</i> オタク的	Otaku-istisch
<i>Otaku zoku</i> オタク族	Otaku-Stamm
<i>Puramo</i> プラモ	Plastikmodell
<i>Rabu raibâ</i> ラブライバー	Fans des Franchises <i>Love Live! School idol</i>

	<i>project</i>
<i>Ryûkôgo taishô</i> 流行語大賞	Großer Preis des Modeworts
<i>Sâkuru</i> サークル	Circle / Club
<i>Seichi junrei</i> 聖地巡礼	Pilgerfahrt zu heiligem Ort
<i>Shakaijin</i> 社会人	arbeitendes Gesellschaftsmitglied
<i>Terebi dorama</i> テレビドラマ	TV-Drama Serie
<i>Terebiko</i> テレビ子	Fernsehkinder
<i>Tokusatsu</i> 特撮	Film oder Serie mit Spezial-Effekten
<i>Yaoi</i> やおい	Manga mit homo-erotischem Inhalt
<i>Yokohama minichuâ gêmu no kai</i> 横浜ミニチュアゲームの会	Yokohama Miniaturenspiel-Club

6. Literatur

ABELS, Heinz (2001): *Einführung in die Soziologie. Grundbegriffe, Themen, Theorien Die Individuen in ihrer Gesellschaft*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

ABELS, Heinz (2004): *Interaktion, Identität, Präsentation. Kleine Einführung in interpretative Theorien der Soziologie*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften (3. durchg. Aufl., Erstauflage 1997).

AIDA, Miho (2005): otaku wo meguru gensetsu no kôsei [Die Zusammensetzung des Otaku-Diskurses]. In: *Hiroshima shûdai ronshû* [Hiroshima Abschlussarbeitssammlung], 46, 1, S. 17-58.

AKREMI, Leila und Kai-Uwe HELLMANN (2010): Fans und Konsum. In: ROOSE, Jochen, Mike S. SCHÄFER und Thomas SCHMIDT-LUX (Hg.) (2010): *Fans. Soziologische Perspektiven*. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH, S. 309-332.

ALLISON, ANNE (1996): *Permitted and Prohibited Desires: Mothers, Comics, and Censorship in Japan*. Berkeley: University of California Press.

ALLISON, Anne (2009): The Cool Brand, Affective Activism and Japanese Youth. In: *Theory Culture Society*, 26, S. 89-111.

AMANN, Klaus und Stefan HIRSCHAUER (Hg.) (1997): *Die Befremdung Der Eigenen Kultur: Zur Ethnographischen Herausforderung Soziologischer Empirie*. Berlin: Suhrkamp.

AZUMA, Hiroki (2009): *Otaku. Japan's Database Animals*. Übersetzt und Herausgegeben von Jonathan E. Abel und Shion Kono. Minneapolis: University of Minnesota Press.

AZUMA, Hiroki (2012): Database Animals. In: ITÔ, Mizuko, Daisuke OKABE und Izumi TSUJI (Hg.) (2012): *Fandom Unbound: Otaku Culture in a Connected World*. New Haven&London: Yale University Press, S.30-67.

BACON-SMITH, Camille (1992): *Enterprising Women: Television Fandom and the Creation of Popular Myth*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.

BAUDRILLARD, Jean (2015): *Die Konsumgesellschaft. Ihre Mythen, ihre Strukturen*. Übersetzt von Anette Foegen. Wiesbaden: Springer VS.

BAUER, Katrin (2010): *Jugendkulturelle Szenen als Trendphänomene. Geocoaching, Crossgolf, Parkour und Flashmobs in der entgrenzten Gesellschaft*. Münster: Waxmann Verlag GmbH.

BECK, Ulrich und Elisabeth BECK-GERNSHEIM (1994): Individualisierung in modernen Gesellschaften - Perspektiven und Kontroversen einer subjektorientierten Soziologie. In: BECK, Ulrich und Elisabeth BECK-GERNSHEIM (Hg.): *Riskante Freiheiten: Individualisierung in modernen Gesellschaften*. Frankfurt: Suhrkamp, S. 11-39.

- BECKER, Howard S. (1963): *Outsiders. Studies in the sociology of deviance*. New York: The Free Press.
- BELL, Daniel (1973): *The coming of post-industrial society*. New York: Basic Books.
- BIERHOFF, Burkhard (2017): *Liebe im Konsumkapitalismus*. Wiesbaden: Springer Fachmedien.
- BLUMER, Herbert (1966): Sociological Implications of the Thought of George Herbert Mead. In: *American Journal of Sociology*, 71, 5, S. 535-544.
- BO, Gunnarsson (1974): *Japans ökologisches Harakiri oder das tödliche Ende des Wachstums*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag GmbH
- BOHNSACK Ralf, Iris NENTWIG-GESEMANN und Arnd-Michael NOHL (Hg.) (2007): *Die dokumentarische Methode und ihre Forschungspraxis. Grundlagen qualitativer Sozialforschung*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften (2. erw. Aufl., Erstauflage 2001).
- BOHNSACK, Ralf (1989): *Generation, Milieu und Geschlecht. Ergebnisse aus Gruppendiskussionen mit Jugendlichen*. Opladen: Leske+Budrich.
- BOHNSACK, Ralf (1999): *Rekonstruktive Sozialforschung. Einführung in Methodologie und Praxis qualitativer Forschung*. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden (3. überarb. und erg. Aufl., Erstauflage 1999).
- BÖTTGER, Kevin (2014): *Gewalt, Fankultur und Sicherheit im deutschen Fußball*. Hamburg: Disserta.
- BRANDES, Holger (2004): *Hegemoniale Männlichkeit und männlicher Habitus. Thesen zu Connell und Bourdieu*. TU DORTMUND. https://www.fk12.tu-dortmund.de/cms/ISO/Medienpool/Archiv-Altdateien/arbeitsbereiche/soziologie_der_geschlechterverhaeltnisse/Medienpool/AIM_Beitraege_dritte_Tagung/holger_brandes.pdf (letzter Abruf: 21.05.2018).
- BREIDENSTEIN, Georg und Helga KELLE (1998): *Geschlechteralltag in der Schulklasse. Ethnographische Studien zur Gleichaltrigenkultur*. München: Weinheim.
- BREIDENSTEIN, Georg, Stefan HIRSCHAUER, Herbert KALTHOFF und Boris NIESWAND (2013): *Ethnografie: Die Praxis der Feldforschung*. Stuttgart: UTB GmbH.
- BREIDENSTEIN, Georg, Stefan HIRSCHAUER, Herbert KALTHOFF und Boris NIESWAND (2015): *Ethnografie: Die Praxis der Feldforschung*. Stuttgart: UTB GmbH (2. aktual. Aufl., Erstauflage 2013).
- CAPPAL, Gabriele (Hg.) (2008): *Forschen unter Bedingungen kultureller Fremdheit*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

- CASTI, John L. (1995) Artificial Games. Spiel (play) und Spiele (games). In: RÖTZER, Florian (Hg.): *Schöne neue Welten? Auf dem Weg zu einer neuen Spielkultur*. München: Boer, S. 141-157.
- CHAUDOIR, Stephenie R. und QUINN Diane M. (2009): Living With a Concealable Stigmatized Identity: The Impact of Anticipated Stigma, Centrality, Saliency, and Cultural Stigma on Psychological Distress and Health. In: *Journal of Personality and Social Psychology*, 97, 4, S. 634–651.
- CLARKE, John / Stuart HALL / Tony JEFFERSON / Brian ROBERTS (1981): Subkulturen, Kulturen und Klasse. In: HONNETH, Axel (Hg.): *Jugendkultur als Widerstand*. Frankfurt am Main: Syndicat Autoren- und Verlagsgesellschaft, S. 39 – 133.
- CLIFFORD James und George E. MARCUS (Hg.) (1986): *Writing Culture*. Berkley, Los Angeles, London: University of California Press.
- COHEN, Albert K. (1961): *Kriminelle Jugend: Zur Soziologie jugendlichen Bandenwesens*. Rohwolt. Hamburg
- COLLINS, Emily und Anna L. COX (2014): Switch ontogames: Can digital games aid post-work recovery?. In: *Int. J. Human-Computer Studies*, 72, S. 654–662.
- CONDY, Ian (2013): *The Soul of Anime: Collaborative Creativity and Japan's Media Success Story*. Durham: Duke University Press.
- CONNELL, Raewyn (2015): *Der gemachte Mann. Konstruktion und Krise von Männlichkeiten*. Wiesbaden: Springer Fachmedien (4. erw. Aufl., Erstauflage 1999).
- CROCKER, Jennifer. und Dianne M. QUINN (2000). Social stigma and the self: Meanings, situations, and self-esteem. In: HEATHERTON, Todd F., Robert E. KLECK, Michelle R. HEBL und Jay G. HULL (Hg.): *The social psychology of stigma*. New York: Guilford Press, S. 153-183.
- CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly (2014): *Flow and the Foundations of Positive Psychology. The Collected Works of Mihaly Csikszentmihalyi*. New York, London: Springer Dordrecht.
- DIAZ-BONE, Rainer (2010): *Kulturwelt, Diskurs und Lebensstil. Eine diskurstheoretische Erweiterung der Bourdieuschen Distinktionstheorie*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften (2. erw. Aufl., Erstauflage 2002).
- DIAZ-BONE, Rainer und Jürgen LINK (2006): Operative Anschlüsse: Zur Entstehung der Foucaultschen Diskursanalyse in der Bundesrepublik. Jürgen Link im Gespräch mit Rainer Diaz-Bone. FORUM: QUALITATIVE SOZIALFORSCHUNG / FORUM: QUALITATIVE RESEARCH: www.qualitative-research.net <http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:0114-fqs0603208> (letzter Abruf: 16.05.2018).
- DWELLING, Michael und Robert PRUS (2012): *Einführung in die Interaktionistische*

Ethnografie. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

EJI, Sonta (2013): *otaku no kenkyū - sōron* [Otaku-Forschung: Zusammenfassung]. BURIKKO. <http://www.burikko.net/people/otaku04.html> (letzter Abruf: 21.05.2018).

ESTROFF, Sue S. (1989): Self, Identity, and Subjective Experiences of Schizophrenia: In Search of the Subject. In: *Schizophrenia Bulletin*, 15, 2, S. 189-196.

FAIRCLOUGH, Norman (Hg.) (2013): *Critical Language Awareness*. London and New York: Routledge.

FERGUSON, Christopher J. und Stephanie M. RUEDA (2010): The Hitman Study. Violent Video Game Exposure Effects on Aggressive Behavior, Hostile Feelings, and Depression. In: *European Psychologist*, 15, 2, S. 99–108.

FINE, Gary Alan (1983): *Shared Fantasy. Role Playing Games as Social Worlds*. Chicago and London: The University of Chicago Press.

FOUCAULT, Michel (1973): *Archäologie des Wissens*. Frankfurt: Suhrkamp.

FOUCAULT, Michel (1977): *Sexualität und Wahrheit 1. Der Wille zum Wissen*. Frankfurt: Suhrkamp.

FREEDMAN, Alisa (2015): Train Man and the Gender Politics of Japanese 'Otaku' Culture: The Rise of New Media, Nerd Heroes and Consumer Communities. In: GALBRAITH, Patrick W., Thiam Huat KAM und Björn-Ole KAMM (Hg.): *Debating Otaku in Contemporary Japan: Historical Perspectives and New Horizons*. London, New Delhi, New York, Sidney: Bloomsbury, S. 129-146.

FRINDTE, Wolfgang und Daniel GESCHKE (2016): Henri Tajfel: Social Identity and Intergroup Relations. In: SALZBORN, Samuel (Hg.): *Klassiker der Sozialwissenschaften*. Wiesbaden: Springer Fachmedien, S. 225-229.

FRITZSCHE, Bettina (2011): *Pop Fans. Studie einer Mädchenkultur*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

GALBRAITH, Patrick W. (2009): Moe. Exploring Virtual Potential in Post-Millennial Japan. JAPANESESTUDIES. <http://www.japanesestudies.org.uk/articles/2009/Galbraith.html> (letzter Abruf: 21.05.2018).

GALBRAITH, Patrick W. (2010): Conditioning a Public "Otaku" Image. In: *Mechademia*, 5, S. 210-230.

GALBRAITH, Patrick W. (2013): Osamu Moet Moso: Imagining Lines of Eroticism in Akihabara. In: *Mechademia*, 8, S. 279-297.

GALBRAITH, Patrick W. (2015): Foreword - Otaku Culture as 'Conversion Literature.' In: GALBRAITH, Patrick W., Thiam Huat KAM und Björn-Ole KAMM (Hg.): *Debating*

Otaku in Contemporary Japan: Historical Perspectives and New Horizons. London, New Delhi, New York, Sidney: Bloomsbury, S. XII-XV.

GALBRAITH, Patrick W., Thiam Huat KAM und Björn-Ole KAMM (Hg.) (2015): Introduction. 'Otaku' Research: Past, Present and Future. In: GALBRAITH, Patrick W., Thiam Huat KAM und Björn-Ole KAMM (Hg.): *Debating Otaku in Contemporary Japan: Historical Perspectives and New Horizons*. London, New Delhi, New York, Sidney: Bloomsbury, S. 1-18.

GALBRAITH, Patrick W., Thomas LAMARRE (2010): Otakuology: A Dialogue. In: *Me-chademia*, 5, S. 360-374.

GEBHARDT, Winfried (2010): Fans und Distinktion. In: ROOSE, Jochen, Mike S. SCHÄFER und Thomas SCHMIDT-LUX (Hg.) (2010): *Fans. Soziologische Perspektiven*. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH, S. 183-204.

GIRTTLER, Roland (2001): *Methoden der Feldforschung*. Stuttgart: UTB GmbH (4. völlig neubearb. Aufl., Erstauflage 1984).

GLASER, Barney und Anselm STRAUSS (1967): *The Discovery of Grounded Theory. Strategies for Qualitative Research*. Chicago: Aldine.

GOFFMAN, Erving (1963): *Stigma. Notes on the management of spoiled identity*. Englewood Cliffs: Prentice-Hall Inc.

GRASSMUCK, Volker (1993): „Allein, aber nicht einsam“ – die otaku-Generation. Zu einigen neueren Trends in der japanischen Populär- und Medienkultur. *vgrass.de*. <http://www.vgrass.de/?p=3255> (letzter Abruf: 22.05.2018).

HACK, Brett (2016): Subculture as social knowledge: a hopeful reading of otaku culture. In: *Contemporary Japan*, 28, 1, S. 33–57.

HÄDER, Michael (2010): *Empirische Sozialforschung. Eine Einführung*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften (2. überarb. Aufl., Erstauflage 2006).

HAMAMURA, Takeshi (2012): Are Cultures Becoming Individualistic? A Cross-Temporal Comparison of Individualism-Collectivism in the United States and Japan. In: *Personality and Social Psychology Review*, 16, 1, S. 3–24

HASEGAWA, Ken (2016): 'Yôgisha, joshikôsei anime ni necchû' kiji ni hihan tasû, haikei ni nani ga [Was steckt hinter der Kritik am Artikel 'Tatverdächtiger war verrückt nach Anime mit Oberschülerinnen]. WITHNEWS. <https://withnews.jp/article/f0160405001qq0000000000000000W02j10101qq000013230A> (letzter Abruf: 21.05.2018).

HEGNER, Victoria (2013): Vom Feld verführt. Methodische Gratwanderungen in der Ethnografie. FORUM: QUALITATIVE SOZIALFORSCHUNG / FORUM: QUALITATIVE RESEARCH: www.qualitative-research.net. [http://www.qualitative-](http://www.qualitative-research.net)

research.net/index.php/fqs/article/view/1957/3596 (letzter Abruf: 22.05.2018).

HEITH, Holger und PAULER Holger (2007): Gebt uns die dritte Halbzeit zurück! Fußball – Gewalt – Kriminalisierung. In: MITTAG, Jürgen und Jörg-Uwe NIELAND (Hg.): *Das Spiel mit dem Fussball: Interessen, Projektionen und Vereinnahmungen*. Darmstadt: ULB, S. 143-154.

HILGERS, Philipp von (2000): Eine Anleitung zur Anleitung. Das taktische Kriegsspiel 1812-1824. In: *Board Game Studies*, 3, S. 59-77.

HITZLER, Roland / Thomas BUCHER / Arne NIEDERBACHER (2001): *Leben in Szenen. Formen jugendlicher Vergemeinschaftung heute*. Hemsbach: Druck Partner Rübemann.

HITZLER, Roland und Arne NIEDERBACHER (2010): *Leben in Szenen Formen jugendlicher Vergemeinschaftung heute*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

HONDA Tôru (2005): *Moeru otoko* [Blühende Männer]. Tôkyô: Chikuma Shobô.

HONER, Anne (2011): *Kleine Leiblichkeiten. Erkundungen in Lebenswelten*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

HUDDLE, Norie, Michael REICH und Nahum STISKIN (1975): *Island of dreams*. Hayama: Autumn Press, Inc.

HUIZINGA, Johan (2013): *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Hamburg: Rohwohlt Taschenbuch Verlag (23. Aufl., Erstauflage 1938).

HÜLSMANN, Katharina, Michiko MAE und Elisabeth SCHERER (Hg.) (2016): *Japanische Populärkultur und Gender. Ein Studienbuch*. Wiesbaden: Springer VS.

IMAMURA, Anne (1990): The Japanese Family. ASIA SOCIETY: www.exeas.org. <http://www.exeas.org/resources/pdf/japanese-family-imamura.pdf> (letzter Abruf: 22.05.2018).

IMOTO, Yuki und Tuukka TOIVONEN (2013): Transcending labels and panics: the logic of Japanese youth problems. In: *Contemporary Japan*, 25, 1, S. 61-86.

ISHIKAWA, Satomi (2007): *Seeking the Self: Individualism and Popular Culture in Japan*. Bern: Peter Lang AG.

ITÔ, Mizuko, Daisuke OKABE und Izumi TSUJI (Hg.) (2012): *Fandom Unbound: Otaku Culture in a Connected World*. New Haven&London: Yale University Press.

IWABUCHI, Koichi (2010): Undoing Inter-national Fandom in the Age of Brand Nationalism. In: *Mechademia*, 5, S. 87-96.

JENKINS, Henry (1992): *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*. London and New York: Routledge.

Jitsuwa bunka chô tabû (06.2015): Shakai futekigôsha no mure rabu raibâ wa kimo-

sugiru!! [Ansammlung von gesellschaftlich Inkompatiblen. Die rabu raibâ sind zu widerlich!!]. Tôkyô. S. 102-105.

JOBST, Solvejg und Jan SKROBANEK (2010): Fans und Sozialisation. In: ROOSE, Jochen, Mike S. SCHÄFER und Thomas SCHMIDT-LUX (Hg.) (2010): *Fans. Soziologische Perspektiven*. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH, S. 205-228.

JOHNSON, Derek (2007): Factions, institutions, and constitutive hegemonies of fandom. In: GRAY, Jonathan, Cornel Sandvoss und C. Lee Harrington (Hg.): *Fandom: Identities and Communities in a Mediated World*. New York and London: New York University Press.

KAM, Thiam Huat (2015): 'Otaku' as Label: Concerns over Productive Capacities in Contemporary Capitalist Japan. In: GALBRAITH, Patrick W., Thiam Huat KAM und Björn-Ole KAMM (Hg.): *Debating Otaku in Contemporary Japan: Historical Perspectives and New Horizons*. London, New Delhi, New York, Sidney: Bloomsbury, S. 179-195.

KAMM, Björn-Ole (2010): *Nutzen und Gratifikation bei Boys' Love Manga Fujoshi oder verdorbene Mädchen in Japan und Deutschland*. Hamburg: Kovač.

KAMM, Björn-Ole (2015): Opening the Black Box of the 1989 Otaku Discourse. In: GALBRAITH, Patrick W., Thiam Huat KAM und Björn-Ole KAMM (Hg.): *Debating Otaku in Contemporary Japan: Historical Perspectives and New Horizons*. London, New Delhi, New York, Sidney: Bloomsbury, S. 51-70.

KAMM, Björn-Ole (2016): Cross-Gender Table-Talk-RPG auf Japanisch; oder: die bei-läufigen Realitäten des Tischrollenspiels. HÜLSMANN, Katharina, Michiko MAE und Elisabeth SCHERER (Hg.): *Japanische Populärkultur und Gender. Ein Studienbuch*. Wiesbaden: Springer VS, S. 273-304.

KANAI, Atsuko (2009): "Karoshi (Work to Death)" in Japan. In: *Journal of Business Ethics*, 84, S. 209–216.

KARASAWA, Shunichi und Toshio OKADA (2007): *Otaku ron* [Otaku-Diskurs]. Tôkyô: Tsukuru.

KAWANO, Satsuki, Susan Orpett LONG und Glenda S. ROBERTS (2014): *Capturing Contemporary Japan*. Honolulu: University of Hawai'i Press.

KELLE, Udo und Susann KLUGE (2010): *Vom Einzelfall zum Typus. Fallvergleich und Fallkontrastierung in der qualitativen Sozialforschung*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften (2. überarb. Aufl., Erstauflage 1999).

KELLER Reiner, Andreas HIRSELAND, Werner SCHNEIDER und Willy VIEHÖVER (Hg.) (2001): *Handbuch Sozialwissenschaftliche Diskursanalyse. Band I: Theorien und Methoden*. Opladen: Leske+Budrich.

- KELLER, Rainer (2011a): *Diskursforschung. Eine Einführung für SozialwissenschaftlerInnen*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- KELLER, Rainer (2011b): *Wissenssoziologische Diskursanalyse Grundlegung eines Forschungsprogramms*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- KELLER, Reiner (2012): *Das Interpretative Paradigma. Eine Einführung*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- KIKUCHI, Satoru (2008): "otaku" sutereotaipu no hensen to akihabara burando [Der Wandel des Otaku-Stereotyps und die Marke Akihabara]. In: *chiiki burando kenkyū* [Gebiets Marken Forschung] 4, S. 47-78.
- KINSELLA, Sharon (1998): Japanese Subculture in the 1990s: Otaku and the Amateur Manga Movement. In: *Journal of Japanese Studies*, 24, 2, S. 289-316.
- KLEEMAN Frank, Uwe KRÄHNKE und Ingo MATUSCHEK (2009): *Interpretative Sozialforschung. Eine praxisorientierte Einführung*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- KLEINING, Gerhard (1995): Methodologie und Geschichte qualitativer Sozialforschung. In: FLICK, Uwe, Ernst von KARDORFF, Heiner KEUPP, Lutz von ROSENSTIEL und Stephan WOLFF (Hg.): *Handbuch qualitativer Sozialforschung. Grundlagen, Konzepte, Methoden und Anwendungen*. Weinheim: Beltz Psychologie Verlags Union, S. 11-22.
- KOCH-BURGHARDT, Volker (1997): *Intimität und Identität: Eine biographische Rekonstruktion männlich-homosexueller Handlungsstile*. Hamburg: Männerschwarm Verlag.
- KOHL, Karl-Heinz (2012): *Ethnologie - die Wissenschaft vom kulturell Fremden: Eine Einführung*. München: Verlag C.H. Beck (3. akt. und erw. Aufl., Erstauflage 1993).
- KOHLI, Martin (1988): Normalbiographie und Individualität: Zur institutionellen Dynamik des gegenwärtigen Lebenslaufregimes. In: BROSE, Hans-Georg und Bruno HILDENBRAND (Hg.): *Vom Ende des Individuums zur Individualität ohne Ende*. Opaten: Leske+Budrich, S. 33-54.
- KOHLI, Martin (1997): Die Institutionalisierung des Lebenslaufs. In: FRIEDRICHS, Jürgen, Karl Ulrich MAYER und Wolfgang SCHLUCHTER (Hg.): *Soziologische Theorie und Empirie*. Opaten: Westdeutscher Verlag, S. 284-312.
- KOHLI, Martin (2003): Der institutionalisierte Lebenslauf: ein Blick zurück und nach vorn. In: ALLMENDINGER, Jutta (Hg.): *Entstaatlichung und soziale Sicherheit*. Opaten: Leske+Budrich, S. 525-545.
- KOMURA, Mizuki und Hikaru OGAWA (2016): The Prodigal Son: Does the Younger Brother Always Care for His Parents in Old Age? In: *Applied Economics*, 49, 22, S.

2153-2165.

KOTTMANN, Nora (2016): *Heirat in Japan. Romantische und solidarische Beziehungswelten im Wandel*. Wiesbaden: Springer Fachmedien.

KREINER Josef, Ulrich MÖHWALD, Hans Dieter ÖLSCHLEGER (Hg.) (2004): *Modern Japanese society*. Boston: Brill Leiden.

KRELL, Claudia und Siegfried LAMNEK (2010): *Qualitative Sozialforschung*. Weinheim: Beltz Verlag (5. überarb. Aufl., Erstauflage 1988)

KÜSTERS, Ivonne (2009): *Narrative Interviews. Grundlagen und Anwendungen*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

KUSUMI, Takashi, Yuji OGIHARA und Yukiko UCHIDA (2014): How do Japanese Perceive Individualism? Examination of the Meaning of Individualism in Japan. In: *Psychologia*, 57, S. 213–223.

LAMARRE, Thomas (2004): An Introduction to Otaku Movement. http://www.lamarremediaken.com/Site/Otaku_Movement_files/Otaku%20Movement.pdf (letzter Abruf: 21.05.2018).

LAMNEK, Siegfried (1999): *Theorien abweichenden Verhaltens*. München: Wilhelm Fink Verlag (7. Aufl., Erstauflage 1979).

LAVAGNO, Christian (2011): Michel Foucault: Ethnologie der eigenen Kultur. In: MOEBIUS, Stephan und Dirk QUADFLIEG (Hg.): *Kultur. Theorien der Gegenwart*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften (2. erw. Auflage, Erstauflage 2006).

LEHNER, Franz (2011): *Sozialwissenschaft*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

LEXIS, Wilhelm Hector Richard Albrecht (1906): Das Wesen der Kultur. In: HINNEBERG, Paul (Hg.): *Die Kultur der Gegenwart*. Leipzig und Berlin: B. G. Teubner, S. 1-53.

LINDEMÉR, Philip (2015): Otaku - Stereotypen und Realität. Ein Einblick in die Geschichte und Gegenwart der Otaku im Japan des 21. Jahrhunderts. Saarbrücken: AV Akademiker Verlag.

LINDEMÉR, Philip (2017): Miritarī Otaku: Der moefizierte Krieg und die Faszination für das deutsche Militär. In: CHIAVACCI, David und Iris WIECZORECK (Hg.): *Japan 2017: Politik, Wirtschaft und Gesellschaft*. München: Iudicium, S. 212-240.

LINK, Jürgen (2009): *Versuch über den Normalismus. Wie Normalität produziert wird*. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.

LINK, Jürgen (2018): Warum. Diskurse. nicht. von. personalen. Subjekten. 'ausgehandelt'. werden. Von der Diskurs- zur Interdiskurstheorie. In: KELLER Reiner, Andreas

HIRSELAND, Werner SCHNEIDER und Willy VIEHÖVER (Hg.): *Die diskursive Konstruktion von Wirklichkeit*. Köln: Herbert von Halem Verlag, S. 77-100.

"LINK, Jürgen und Ursula LINK-HEER(2002). Warnung vor einem Fake! Nicht möglich! Die Interdiskurs-Theorie macht Karriere! In: *KultuRRevolution. Zeitschrift für angewandte Diskurstheorie*, 44, S. 9-11."

LINK. Bruce G. und Jo C. PHELAN (2001): Conceptualizing Stigma. In: *Annu. Rev. Sociol.*, 27, S. 363–385.

LIPP, Wolfgang (1999): Außenseiter, Herätiker, Revolutionäre - Gesichtspunkte zur systematischen Analyse. In: FAUTH, Dieter und Daniela MÜLLER (Hg.): *Religiöse Devianz in christlich geprägten Gesellschaften. Vom hohen Mittelalter bis zur Frühaufklärung*. Würzburg: Religion&Kultur Verlag, S. 13-28.

LUNSING, Wim (2003): Review: 'Parasite' and 'Non-parasite' Singles: Japanese Journalists and Scholars Taking Positions. In: *Social Science Japan Journal*, 6, 2, S. 261-265.

LÜTZELER, Ralph (2004): Demography. In: KREINER Josef, Ulrich MÖHWALD, Hans Dieter ÖLSCHLEGER (Hg.): *Modern Japanese society*. Boston: Brill Leiden.

MAAS: Jörg (1999): *Identität und Stigma-Management von homosexuellen Führungskräften*. Wiesbaden: Springer Fachmedien.

MACKIE, Vera (2002): Embodiment, citizenship and social policy in contemporary Japan. In: GOODMAN, Roger (Hg.): *Family and Social Policy in Japan: Anthropological Approaches*. New York: Cambridge University Press, S. 200-229.

MAGLIOCCO, Sabina (2004): *Witching Culture: Folklore and Neo-paganism in America*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.

Mainichi Shinbun (20.08.1989): Kodoku na otaku zoku = renzoku yôjo yûkai satsujin jiken, miyazaki tsutomu no sekai [Der einsame Otaku-Stamm = Serienentführung und Mord an jungen Mädchen. Die Welt des Miyazaki Tsutomus]. Tôkyô. Morgenausgabe, S. 26.

MANFÉ, Michael (2005): *Otakismus: Mediale Subkultur und neue Lebensform – eine Spurensuche*. Bielefeld: transcript Verlag.

MANZENREITER, Wolfram (2002): Virtuelle Gemeinschaft oder lonesome otaku: Zur sozialen Integrationskraft des Internet in Japan. In: SCHUHER, Günter: *Asien und das Internet*. Hamburg: Institut für Asienkunde, S. 194 – 222.

MANZI, John F. (2004): On the Sociology and Social Organization of Stigma: Some Ethnomethodological Insights. In: *Human Studies*, 27, S. 401–416.

MATHEWS, Allison (2015): *Negotiating Multiple Stigmatized Identities: Examining the Strategies. Black Gay Men Use to Reduce Identity Conflict*. Chappel Hill: Universi-

- ty of North Carolina at Chapel Hill Graduate School. Elektronische Ressource. <https://cdr.lib.unc.edu/indexablecontent/uuid:b0db6549-6072-4694-9fff-8838cfe663e0?dl=true> (letzter Abruf: 22.05.2018).
- MATHWES, Gordon und Bruce WHITE (Hg.) (2004): *Japan's Changing Generations. Are young people creating a new society?*. London und New York: Routledge.
- MATSUI, Takeshi (2014): Nation branding through stigmatized popular culture: The "Cool Japan" craze among central ministries in Japan. In: *Hitotsubashi Journal of Commerce and Management*, 48, 1, S. 81-97.
- MAY, Michael (2010): Hegemoniale Männlichkeit. In: Karin BÖLLERT und Nina OELKERS (Hg.): *Frauenpolitik in Familienhand? Neue Verhältnisse in Konkurrenz, Autonomie oder Kooperation*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 129-156.
- MAYER, Horst Otto (2013): *Interview und schriftliche Befragung: Grundlagen und Methoden empirischer Sozialforschung*. München: Oldenbourg Wissenschaftsverlag GmbH.
- McGRAY, Douglas (2002): Japan's Gross National Cool. In: *Foreign Policy*, 130, S. 44-54.
- MENZEL, Birgit und Kerstin RATZKE (Hg.) (2006): *Grenzenlose Konstruktivität? Standortbestimmung und Zukunftsperspektiven konstruktivistischer Theorien abweichenden Verhaltens*. Oldenburg: BIS-Verlag der Carl von Ossietzky Universität Oldenburg.
- MEUSER, Michael und Ursula MÜLLER (2015): Zum Geleit. In: CONNELL, Raewyn (2015): *Der gemachte Mann. Konstruktion und Krise von Männlichkeiten*. Wiesbaden: Springer Fachmedien (4. erw. Aufl., Erstauflage 1999).
- MEYER, Silke (2012): Warum die Lederhosen anbleiben. Interkulturalität und Stereotype. In: KEßLER, Sandra, Judith SCHMIDT und Michael SIMONE (Hg.): *Interkulturalität und Alltag*. Münster: Waxmann, S. 71-90.
- MIEBACH, Bernhard (2010): *Soziologische Handlungstheorie. Eine Einführung*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften (3. aktual. Aufl., Erstauflage 1991).
- MORIKAWA, Kaichirô (2003): *Shuto no tanjô: moeru toshi akihabara* [Die Geburt einer Hobby-Stadt. Die blühende Stadt Akihabara]. Tôkyô: Gentôsha.
- MORINAGA, Takurô (2005): *Moe keizaigaku* [Moe Ökonomie]. Tôkyô: Kôdansha.
- MÜLLER, Bernadette (2011): *Empirische Identitätsforschung. Personale, soziale und kulturelle Dimensionen der Selbstverortung*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- MÜLLER, Simone (2016): *Zerrissenes Bewusstsein: Der Intellektuellendiskurs im mo-*

dernen Japan. Berlin/Boston: Walter de Gruyter GmbH.

MURAKAMI, Takashi (Hg.) (2005): *Little Boy: The Arts of Japan's Exploding Subculture*. New Haven: Yale University Press.

MUTZL, Johanna (2006): Fanggemeinschaften im Internet: Fanspace – Fanplace – Fanstage. In: TILLMANN, Angela und Ralf VOLLBRECHT (Hg.): *Abenteuer Cyberspace. Jugendliche in virtuellen Welten*. Frankfurt/Main: Peter Lang, S. 65-76.

NAKAJIMA, Azusa (1991): *Komyûnikêshon fuzen shôkôgun* [Kommunikations-Insuffizienz Syndrom]. Tôkyô: Chikuma Shobô.

NAKAMORI, Akio (2013a): 'otaku' kenkyû 1 – machi ni wa 'otaku' ga ippai ['Otaku' Forschung 1 – Die Stadt ist voll mit 'Otaku']. BURIKKO. <http://www.burikko.net/people/otaku01.html> (letzter Abruf: 21.05.2018).

NAKAMORI, Akio (2013b): 'otaku' kenkyû 2 – 'otaku' mo hitonami ni koi suru? ['Otaku' Forschung 2 – Lieben 'Otaku' wie normale Menschen?]. BURIKKO. <http://www.burikko.net/people/otaku02.html> (letzter Abruf: 21.05.2018).

NAKAMORI, Akio (2013c): otaku chitai ni mayoikonda de [Verirrt in das Gebiet der Otaku]. BURIKKO. <http://www.burikko.net/people/otaku03.html> (letzter Abruf: 21.05.2018).

NAKAMORI, Akio (2013d): Okazaki Kyôko, Sakurazawa Erika wa naze ka 'burikko' de ukenai no ka [Warum Okazaki Kyôko und Sakurazawa Erika nicht im Burikko ankommen]. BURIKKO. <http://www.burikko.net/people/otaku05.html> (letzter Abruf: 21.05.2018).

NAKAMORI, Akio und Êiji ÔTSUKA (1989): *M no sedai - bokura to miyazaki kun* [Die Generation M - Wir und Miyazaki]. Tôkyô: Ôta Shuppan.

NAKANO, Lynne und Moeko WAGATSUMA (2004): Mothers and their unmarried daughters. An intimate look at generational change. In: MATHWES, Gordon und Bruce WHITE (Hg.): *Japan's Changing Generations. Are young people creating a new society?*. London and New York: Routledge, S. 137-153.

NAMBA, Kôji (2007): *Zoku no keifugaku. Yûsu, sabukaruchâzu no sengoshi* [Genealogie des Stammes. Nachkriegsgeschichte von Jugend- und Subkulturen]. Tôkyô: Seikyûsha.

NAPIER, Susan (2011): Where Have All the Salarymen Gone? Masculinity, Masochism, and Technomobility in *Densha Otoko*. In: FRÛHSTÜCK, Sabine und Anne WALTHALL (Hg.): *Recreating Japanese Men*. Oakland: University of California Press, S. 154-176.

NEITZEL, Britta (2000): *Gespielte Geschichten. Struktur- und prozessanalytische Untersuchungen der Narrativität von Videospiele*n. Bauhaus-Universität Weimar. Elekt-

ronische Ressource. https://e-pub.uni-weimar.de/opus4/files/69/Neitzel_pdfa.pdf (letzter Abruf: 22.05.2018).

NEITZEL, Sönke (2002), "Des Forschens noch wert? Anmerkungen zur Operationsgeschichte der Waffen-SS". In: *Militärgeschichtliche Zeitschrift*, 61, S. 403-429.

NEMOTO, Kumiko, Makiko FUWA und Kuniko ISHIGURO (2012): Never-Married Employed Men's Gender Beliefs and Ambivalence Toward Matrimony in Japan. In: *Journal of Family Issues*, 34, 12, S. 1673–1695."

NOHL, Arnd-Michael (2008): Interkulturelle Kommunikation. Verständigung zwischen Milieus in dokumentarischer Interpretation. In: CAPPAL, Gabriele (Hg.): *Forschen unter Bedingungen kultureller Fremdheit*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 281-306.

NOHL, Arnd-Michael (2017): *Interview und dokumentarische Methode. Anleitungen für die Forschungspraxis*. Wiesbaden: Springer Fachmedien (5. akt. und erw. Aufl., Erstauflage 2006).

NORMAN, K. Denzin und Yvonnas S. LINCOLN (Hg.) (2005): *The Sage Handbook of Qualitative Research*. Thousand Oaks, London, New Delhi: SAGE Publications (3. Aufl., Erstauflage 1994).

NRI (NOMURA RESEARCH INSTITUTE) (2005): *Otaku shijō no kenkyū* [Otaku Marktforschung]. Tōkyō: Tōyō Keizai Shinpōsha.

OGIHARA, Yuji (2017): Temporal Changes in Individualism and Their Ramification in Japan: Rising Individualism and Conflicts with Persisting Collectivism. In: *Frontiers in Psychology*, 8, Artikel 695. Elektronische Ressource. <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2017.00695/full> (letzter Abruf: 22.05.2018).

OKADA, Toshio (2000): *otakugaku nyūmon* [Einführung in die Otakulogie]. Tōkyō: Shinchōsha (2. Aufl., Erstauflage 1996).

OKADA, Toshio (2008a): *Otaku ha sude ni shinde iru* [Otaku sind bereits tot]. Tōkyō: Shinchōsha.

OKADA, Toshio (2008b): *Tōdai otakugaku kōza* [Universität Tōkyō Otakulogie Vorlesungen]. Tōkyō: Kōdansha.

OKADA, Toshio (2015): Introduction to Otakuology. In: GALBRAITH, Patrick W., Thiam Huat KAM und Björn-Ole KAMM (Hg.): *Debating Otaku in Contemporary Japan: Historical Perspectives and New Horizons*. London, New Delhi, New York, Sidney: Bloomsbury, S. 89-101.

ÖLSCHLEGER, Hans Dieter (2008): The Cultural Turn in German Japanese Studies. In: ÖLSCHLEGER, Hans Dieter (Hg.): *Theories and Methods in Japanese Studies*:

Current State and Future Developments. Papers in Honor of Josef Kreiner. Göttingen: V&R unipress, S. 91-99.

ÖLSCHLEGER, Hans-Dieter (1998): Von der gruppenorientierten Arbeitsbiene zum modernen Individuum: Japans Werte im Wandel. In: KREINER, Josef / Heinz RIESENHUBER: *Japan ist offen.* Berlin Heidelberg: Springer-Verlag, S. 35–57.

ÔTSUKA, Eiji (2001): *Teihon monogatari shôhi ron* [Standardtext Theorie zu Narrationskonsum]. Tôyôkô: Kadokawa Shuppan.

ÔTSUKA, Eiji (2013): An Unholy Alliance of Eisenstein and Disney: The Fascist Origins of Otaku Culture. In: *Mechademia*, 8, S. 251-277.

OTTE, Gunnar (2010): Fans und Sozialstruktur. In: ROOSE, Jochen, Mike S. SCHÄFER und Thomas SCHMIDT-LUX (Hg.): Fans. *Soziologische Perspektiven.* Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH, S. 69-108.

PARSONS, Deke (2015): *J.R.R. Tolkien, Robert E. Howard and the Birth of Modern Fantasy.* Jefferson: McFarland&Company Inc.

PRZYBORSKI, Aglaja und Monika WOHLRAB-SAHR (2014): *Qualitative Sozialforschung. Ein Arbeitsbuch.* München: Oldenbourg Wissenschaftsverlag (4. erw. Aufl., Erstaufgabe 2008).

REIMANN, Horst (Hg.) (1986): *Soziologie und Ethnologie. Zur Interaktion zwischen zwei Disziplinen.* Opladen: Westdeutscher Verlag.

ROOSE, Jochen, Mike S. SCHÄFER und Thomas SCHMIDT-LUX (Hg.) (2010): *Fans. Soziologische Perspektiven.* Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH.

ROSENTHAL, Gabriele (2005): Die Biographie im Kontext der Familien- und Gesellschaftsgeschichte. In: DAUSIEN, Bettina, Helma LUTZ, Gabriele ROSENTHAL und Bettina VÖLTER (Hg.): *Biographieforschung im Diskurs.* Wiesbaden: Springer Fachmedien, S. 46-64.

ROTH, Martin (2011): Otaku in Szene gesetzt: Möglichkeiten für Identitätsarbeit und Kompetenzerwerb in einer japanischen Jugendkultur. In: Fakultät für Ostasienwissenschaften der Ruhr-Universität Bochum (Hg.): *Das Bochumer Jahrbuch zur Ostasienforschung.* München: IUDICIUM, 261-282.

RUBIN, Gayle S. (2011): *Deviations.* Durham&London: Duke University Press.

SAWARAGI, Noi (2005): On the Battlefield of “Superflat” – Subculture and Art in Postwar Japan. In: MURAKAMI, Takashi (Hg.): *Little Boy: The Arts of Japan's Exploding Subculture.* New Haven: Yale University Press, S. 187-207.

SCHAD-SEIFERT, Anette (2014): Polarisierung der Lebensformen und Single-Gesellschaft in Japan. In: KOTTMANN, Nora, Hans MALMEDE, Stephanie OSAWA und Katrin ULLMANN (Hg.): *Familie – Jugend – Generation: Medienkulturwissen-*

schaftliche und japanwissenschaftliche Perspektiven. Wiesbaden: Springer Fachmedien, S. 15-32.

SCHMIDT-LUX, Thomas (2010): Fans und alltägliche Lebensführung. In: ROOSE, Jochen, Mike S. SCHÄFER und Thomas SCHMIDT-LUX (Hg.): *Fans. Soziologische Perspektiven*. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH, S. 133-160.

SCHUBERT, Volker (2005): *Pädagogik als vergleichende Kulturwissenschaft: Erziehung und Bildung in Japan*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

SCHUBERT, Volker (2006): Individualisierung und Konformität -Kontrastierende Modelle in Japan und Deutschland?. In: SCHWINN, Thomas (Hg.): *Die Vielfalt und Einheit der Moderne*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 185-200.

SCHULZE, Gerhard (1992): *Die Erlebnisgesellschaft. Kultursoziologie der Gegenwart*. Frankfurt am Main: Campus Verlag.

SCHÜTZ, Fritz (1983): Biographieforschung und narratives Interview. In: *Neue Praxis*, 13, 3, S. 283-293. Elektronische Ressource. <http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:0168-ssoar-53147> (letzter Abruf: 22.05.2018)

SCOTT, Richard R. und Mark C. STAFFORD (1986): Stigma, Deviance, and Social Control. In: AINLAY, Stephen C. Ainlay, Lerita M. COLEMAN, Gaylene BECKER (Hg.): *The Dilemma of Difference. A Multidisciplinary View of Stigma*. New York and London: Plenum Press, S. 77-91.

SEGAL, Lynne (1994): *Straight Sex: Rethinking the Politics of Pleasure*. Berkeley: University of California Press.

SHIMADA, Shingo (2001): Wissenssoziologie der kulturellen Wechselwirkungen: eine Skizze zur Methodologie einer interkulturell angelegten qualitativen Sozialforschung. In: *Zeitschrift für qualitative Bildungs-, Beratungs- und Sozialforschung*, 2, 1, S. 37-48. Elektronische Ressource. <https://www.ssoar.info/ssoar/handle/document/28051> (letzter Abruf: 22.05.2018).

SHIMADA, Shingo (2006): Das kulturelle Selbst-die Kultur im Selbst: eine Skizze. In: *Journal für Psychologie*, 14, 1, S. 76-92. Elektronische Ressource. <http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:0168-ssoar-17062> (letzter Abruf: 22.05.2018).

SHIMADA, Shingo (2008): Die „dichte“ Lebensgeschichte - Überlegungen zu den Methoden der empirischen Sozialforschung im interkulturellen Kontext. In: CAPPAL, Gabriele (Hg.): *Forschen unter Bedingungen kultureller Fremdheit*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 265-280.

SKOPEK, Jan (2011): *Partnerwahl im Internet: Eine quantitative Analyse von Strukturen und Prozessen der Online-Partnersuche*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

SPIES, Tina (2009): Diskurs, Subjekt und Handlungsmacht. Zur Verknüpfung von Diskurs- und Biografieforschung mithilfe des Konzepts der Artikulation. FORUM: QUALITATIVE SOZIALFORSCHUNG / FORUM: QUALITATIVE RESEARCH: www.qualitative-research.net. <http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:0114-fqs0902369> (letzter Abruf: 16.05.2018).

SPIES, Tina und Elisabeth Tuidier (Hg.) (2017): *Biographie und Diskurs. Methodisches Vorgehen und Methodologische Verbindungen*. Wiesbaden: Springer Fachmedien.

STEBBINS, Robert A. (2006): Serious Leisure. In: ROJEK, Chris, Susan M. SHAW und A.J. VEAL (Hg.): *A Handbook of Leisure Studies*. London: Palgrave Macmillan, S. 448-558.

STEBBINS, Robert A. (2007): *Serious Leisure: A Perspective for Our Time*. New Brunswick: Transaction Publishers.

STEBBINS, Robert A. (2014): *Careers in Serious Leisure. From Dabbler to Devotee in Search of Fulfillment*. London: Palgrave Macmillan.

STEINBERG, Marc (2004): Otaku consumption, superflat art and the return to Edo. In: *Japan Forum*, 16, 3, S. 449–471.

STRÜBING, Jörg (2013): *Qualitative Sozialforschung. Eine komprimierte Einführung für Studierende*. München: Oldenbourg Wissenschaftsverlag GmbH.

TAGAWA, Takahiro (2009): Direction of Otaku study. In: *Nagoya Bunri Daigaku kiyô*, 9, S. 73-80.

TAKU, Hachirô (1991): *Ikasu! Otaku tengoku* [Lasst es aufleben! Otaku Himmel]. Tôkyô: Ôta Shuppan.

TAMAGAWA, Hiroaki / Takako NATÔ / Yoshihiro KOBAYASHI / Takayuki OKAI / Sonoko AZUMA / Izumi TSUJI (2007): *Sorezore no fankenkyû* [Verschiedene Fanforschungen]. Tôkyô: Fûjin.

THRASHER, Frederic M. (1936): *The Gang : a study of 1,313 gangs in Chicago*. Chicago: Chicago University Press (2. überarb. Aufl., Erstauflage 1927).

TRAN, Mariko (2006): Unable or Unwilling to Leave the Nest? An Analysis and Evaluation of Japanese Parasite Single Theories. JAPANESESTUDIES. <https://japanesestudies.org.uk/discussionpapers/2006/Tran.html> (letzter Abruf: 21.05.2018).

TRANOW, Ulf (2012): Objektive Bedingungen des individuellen Vergnügens. In: HEINLEIN, Michael und Katharina SESSLER (Hg.): *Die vergnügte Gesellschaft. Ernsthafte Perspektiven auf modernes Amusement*. Bielefeld: transcript Verlag, S. 97-113.

TSUJI, Izumi (2012): Why Study Train Otaku? A Social History of Imagination. In: ITÔ,

- Mizuko, Daisuke OKABE und Izumi TSUJI (Hg.) (2012): *Fandom Unbound: Otaku Culture in a Connected World*. New Haven&London: Yale University Press, S. 3-29)
- UPTON, Brian (2015): *The Aesthetic of Play*. Cambridge: MIT Press.
- VOGEL, Suzanne Hall (2012): Japanese Society under Stress. In: *Asian Survey*, 52, 4, S. 687-713.
- VÖLCKER, Matthias (2016): *Fan-Sein: Die Identität des Star Wars Fans*. Wiesbaden: Springer VS.
- WADA, Takeaki (2007): Raitoka shita otaku shijō to sono tokuchō [Der Otaku-Markt light und seine Besonderheit]. In: HOSOKAWA, Atsushi (Hg.): *2008 otaku sangyō hakusho* [2008 Otaku-Industrie Weißbuch]. Tōkyō: Media Create, S. 70-80.
- WHIPPLE, Charles T. (1999): *The Silencing of the Lambs*. <http://web.archive.org/web/20070818192957/http://www.charlest.whipple.net/miyazaki.html> (letzter Abruf: 21.05.2018).
- WHYTE, William F. (1943): Social organization in the slums. In: *American Sociological Review*, 8, S. 34-39.
- WILLIAMS, Raymond (2002): Culture is Ordinary. In: HIGHMORE, Ben (Hg.): *Everyday Life Reader*. New York: Routledge, S. 91-100.
- WINTER, Rainer (2010): *Der produktive Zuschauer Medienaneignung als kultureller und ästhetischer Prozess*. Köln: Halem Verlag (2. erw. Aufl., Erstauflage 1995).
- WITZEL, Andreas (2000): Das problemzentrierte Interview. FORUM: QUALITATIVE SOZIALFORSCHUNG / FORUM: QUALITATIVE RESEARCH: www.qualitative-research.net. <http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:0114-fqs0001228> (letzter Abruf: 16.05.2018).
- WOLF, Ruth (2013): Management Relations in the Work Culture in Japan as Compared to that of the West. In: *Innovative Journal of Business and Management*, 2, S. 116-122.
- YAMADA, Masahiro (1999): *Parasaito shinguru no jidai* [Die Zeit der Parasite Singles]. Tōkyō: Chikuma Shobō.
- YAMADA, Masahiro (2012): Japan's Deepening Social Divides: Last Days for the "Parasite Singles". NIPPON.COM. <https://www.nippon.com/en/in-depth/a01002/> (letzter Abruf: 22.05.2018).
- YAMANAKA, Tomomi (2010): 'otaku' shi wo kaitaku suru. 1980nendai no 'kūhaku no rokunenkan' wo megutte [Erschließung der Otaku-Geschichte. Über die 'leeren sechs Jahre' der 1980er. In: *yokohama kokutai kokugo kenkyū*, 28, S. 10-26.
- YAMANAKA, Tomomi (2015): Birth of 'Otaku': Centering on Discourse Dynamics Man-

ga Burikko. In: GALBRAITH, Patrick W., Thiam Huat KAM und Björn-Ole KAMM (Hg.): *Debating Otaku in Contemporary Japan: Historical Perspectives and New Horizons*. London, New Delhi, New York, Sidney: Bloomsbury, S. 35-50.

YASUDA, Makoto (2011): *Otaku no riaru* [Realität der Otaku]. Tôkyô: Gentôsha Komikkusu.

YINGER, Milton J. (1960): Contraculture and Subculture. In: *American Sociological Review*, 25, S. 625-635.

YOSHIDA, Akiko (2011): No chance for romance: Corporate culture, gendered work, and increased singlehood in Japan. In: *Contemporary Japan*, 23, S. 213-234

YRI (YANO RESEARCH INSTITUTE) (2012): *Kûru japan mâketto / otaku shijô no tettei kenkyû 2012* [Gründliche Studie des Otaku-Marktes 2012]. Tôkyô: Yano Research Institute.

YRI (YANO RESEARCH INSTITUTE) (2014): *Kûru japan mâketto / otaku shijô no tettei kenkyû 2014* [Gründliche Studie des Otaku-Marktes 2014]. Tôkyô: Yano Research Institute.

ZENKER, Olaf (2014): *Writing Culture*. OXFORD BIBLIOGRAPHICS.
<http://www.oxfordbibliographies.com>.

<http://www.oxfordbibliographies.com/view/document/obo-9780199766567/obo-9780199766567-0030.xml> (letzter Abruf: 22.05.2018).